



38

december 2005

WASTELANDS OF THE LIVING DEAD

spelartikel till det svenska rollspelet Wastelands

LIVSÅSKÅDNINGAR I ROLLSPEL

rollspelsteoretisk artikel med teologiska källor

MER ROLLSPELSHISTORIA

Titan Games & Ragnarök Speldesign

LEDAREN

Nyligen besökte jag koncentrationslägret Sachsenhausen utanför Oranienburg (som är en förstad till Berlin). Lägret inrättades 1936 för att inhysa "asociala" element (d.v.s. motståndsmän och judar) samt krigsfångar. Även om detta läger inte var ett regelrätt förintelsläger (såsom de i nuvarande Polen), dukade många tusen under i lägets gaskammare, utav svält och sjukdom eller utav sadistiska infall från vakterna. Vakter från Schutzstaffeln (eller "den mörka orden", som de kallade sig själva) kunde låsa in så många fångar i en städskrubb att de kvävdes till döds, eller så kunde de dränka dem i någon skitig toalett.

Vad motiverade egentligen lägervakterna och varför skapades egentligen detta läger? Min misstanke är att många utav dessa vakter sorgligt nog verkligen trodde sig göra det rätta. I deras universum var nazismen lösningen på alla problem, och deras illdåd var fullständigt rättfärdiga. Som rollspelare undrade jag: hur skall man gestalta en SS-vakt? Jag tror att man måste våga föreställa sig själv som denna mörkerman, verkligen insupa den nazistiska ideologin och förankra den i sitt eget medvetande. Våga bejaka sidor hos sig själv som man inte framhåller i sitt eget liv. Alla har vi en livsåskådning som vuxit fram genom våra erfarenheter i livet, och SS-vaktens livssyn ser radikalt annorlunda ut visavi min egen livsåskåd-



Foto: Sofie Engström.

ning. För att kunna gestalta denna vakt tror jag därför att livsåskådningen är ett viktigt element att ta hänsyn till. Mer om detta finner du i min artikel om livsåskådningar i rollspel på sidan 8.

Utöver detta bjuder detta nummer på kapitel två av rollspelens svenska historia, spelmaterial till ännu ett dött svenskt rollspel samt mycket annat. ✕


PONTUS LÖF
pontus@runan.info

- INNEHÅLL**
- #38 03 På äventyr i filmens värld**
Filmpresentation av Pontus Löf.
- #38 04 Wastelands of the Living Dead**
Spelartikel av Sven Folkesson.
- I 07 Med en karta hittar man alltid rätt...**
Internettips av Sven Folkesson.
- 08 Dominus illuminatio mea**
Rollspelsteoretisk artikel av Pontus Löf.
- 15 Pressgrannar**
Tidningsrecensioner av Pontus Löf.
- 16 The Story Lab Saga**
Kåseri av Fredric Heidenberg.
- 18 Rollspelens svenska historia, kapitel 2**
Historiska redogörelser av bl.a. Mikael Börjesson.



REDAKTÖR

Pontus Löf

SKRIBENTER

Mikael Börjesson, Sven Folkesson,
Fredric Heidenberg, Pontus Löf,
Max Zomborszki

ILLUSTRATÖRER

Alexandra Alexandersson,
Johan Lundqvist

FOTOGRAFER

Sofie Engström,
Fredric Heidenberg

GRAFISK FORM

Pontus Löf

OMSLAGSILLUSTRATION

Johan Lundqvist

KORREKTUR

Sven Folkesson,
Magnus Sjöholm

ANSVARIG UTGIVARE

Niklas Hallgren

E-POST

redax@runan.info

WEBBPLATS

www.runan.info

TACK TILL

Speltidningen Fenix, Tobias
Radesäter samt alla som bidragit
med texter, bilder och idéer.

Juridiska anmärkningar

Runan ges ut av den Sverok-anslutna 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.



Filmpresentation med intervju. Text: Pontus Löf. Bilder: Stolpskott Film.

När jag surfade runt lite på nätet en dag råkade jag snubbla över en film om rollspelande. På Sveroks forum tipsade en kille om en humoristisk kortfilm gjord av ett gäng amatörfilmare som kallar sig själva *Stolpskott Film*. Efter att ha sett filmen tycker jag dock att deras produktion inte riktigt kan betraktas som amatörmässig. Den lustiga filmen heter *Äventyret* och är en form av parodi över svenskt rollspelande. Istället för skådisar i maskinsyddas lajvkläder med gummivapen, så visualiseras karaktärerna med färgglada figurer från diverse spel. Jag tänker inte avslöja mer än så vad det gäller själva filmen, då det förtar upplevelsen. Min uppmaning är att du ser den och formar dig en egen uppfattning. Som rollspelare kommer du garanterat att känna igen dig. Filmen distribueras gratis på Internet, men har även visats på årets upplaga av LinCon. Vi har lagt upp den på Runans hemsida som appendix för detta nummer, så det är bara att tanka och ladda med popcorn. Du kommer åt den genom att gå in på www.runan.info och klicka dig fram till Runan #38.

Inför denna artikel kontaktade jag upphovsmännen till denna film för att ställa några frågor. Jag fick snabbt veta att bröderna Henrik och Sverker Ekenstierna är ansvariga för Stolpskott Film. Dessa adliga herrar började spela rollspel



1983, men lade rollspelandet på hyllan för 10 år sedan. Min första fråga gällde om materialet var självbiografiskt.

– Det hela är en hopblandning av företeelser som hände vid olika tillfällen under åren i vårt rollspelargång, kan man säga. Skämten är givetvis omgjorda, mer förtydligade eller så för att kunna passa just filmens handling och karaktärer, samt undvika internskämt i största mån. Ingenting i filmen är hämtat från någon speciell person eller spelarkaraktär, även om nästan alla företeelser har hänt vid ett eller flera tillfällen.

Bröderna Ekenstierna har gjort totalt åtta filmer och alla finns tillgängliga på deras hemsida www.stolpskottfilm.tk. De blev inspirerade att köpa en videokamera efter att ha sett bakom kulisserna på Peter Jacksons lågbudgetskräckis *Bad Taste*. Jag passade på att fråga om de kunde tänka sig en professionell filmkarriär.

– Det skulle vara om vi skrev manus eller sketcher åt andra. Då skulle man slippa vara begränsad av vad vi själva klarar, som det är nu. Att vi ställde oss framför kameran och så var för att visa upp det vi skrivit och hittat på. Vi har aldrig försökt eller velat bli skådespelare, vi går in för det för att visa våra påhittiga saker på bästa sätt.

Filmerna görs på hobbybasis och nästa projekt lär vara baserad på just sketcher. Kan man vänta sig mer rollspelsrelaterat material från Stolpskott Film?

– Det har diskuterats, men uppföljare brukar helt enkelt inte bli lika bra som originalen, med vissa undantag. Det blir lätt en lång upprepning av skämten fast i nya situationer. Vi tycker om att prova olika typer av film, som man kan se av våra föregående projekt, så vi får helt enkelt se. Vi kanske förväntar oss själva. Rollspelsinfluenser kan nog dyka upp med tanke på vår bakgrund som rollspelare. Vi gillar och kommer alltid att gilla dessa fantasivärldar vi växt upp med. ✕



NO LAW, NO RULES, ONLY ZOMBIES

WASTELANDS

Wastelands-bilden publiceras med tillstånd av Åke Rosenius.



Följande artikel är skrivet för det svenska rollspelet Wastelands. Detta spel publicerades i rollspels-stenåldern av Lancelot Games och är ur tryck, men går säkerligen att köpa begagnat på Internet eller konvent. Hitta mer om Wastelands på Rävspels hemsida som innehåller bland annat Sverigemodulen: <http://www.rollspel.com/andrarpg/rpg6.htm>
Tanka ner mitt äventyr Det Förlorade Paradiset: http://www.runan.info/pdf/aventyr/det_forlorade_paradiset.pdf

Spelartikel till Wastelands. Text: Sven Folkesson. Illustrationer: Alexandra Alexandersson.

HISTORIA

Byrr, den utomjordiska rasen som erövrat och ödelagt jorden, har som bekant isolerat sig i ett mindre antal väl befästa områden. Byrr har också tagit kontroll över vissa städer och jordbruksområden, så kallade plex respektive farmlands, där människor sliter för att generera inkomster och förnödenheter åt sina nya herrar. Resten av världen utgör ödemark (wastelands) och ruinstäder.

Det underliga är att, trots byrrs totala teknologiska och militära överlägsenhet, så finns det fortfarande människor som slåss för sin frihet. Maquisarderna, motståndsrörelsen, har celler i alla utom de mest hemliga plexen, och i ödemarken så kan planer smidas utan att byrr har någon insyn. Resultaten är sällan speciellt imponerande – ett bombattentat här, ett lönnmord där – men byrr har aldrig lyckats tysta motståndet. Det värsta för utomjordingarna är dock att de fruktar att människorna en dag kommer ena sig och, med hjälp av sin enorma numerära överlägsenhet och sin hunger efter frihet och hämnd, slita byrr och deras quislingar i stycken.

Det var med stor entusiasm som byrrs forskare presenterade lösningen på problemet: projekt Total Kontroll. Ett nytt virus hade utvecklats för att göra människorna mindre kreativa och nyckfulla, och mer lydliga och flitiga – äntligen skulle människorasen kuvas.

Någonting gick hemskt fel. Och vi kommer nog aldrig veta varför. Kanske var det ett genuint misstag vid framställningen av viruset. Kanske var det byrrs utomjordiska fiender som bytte ut viruset mot ett annat. Eller kanske var det helt enkelt så att naturen eller gudarna straffade byrr för sin elakhet. I vilket fall som helst så var det människorna som fick betala det högsta priset.

Den första gången byrr släppte lös ett virus (den så kallade Pesten, som också kan ha varit ett bakterium) var i samband med deras ankomst till och erövring av jorden. Det viruset dödade den absoluta majoriteten av jordens befolkning. Det misslyckade projekt Total Kontroll resulterade i ungefär samma antal förlorade människoliv, men på ett mycket mer skrämmande sätt. Det nya viruset spreds som en löpeld, och berövade i sanning dess offer allt vad de hade av kreativitet och nyckfullhet. De blev zombier.

VÄRLDEN

Världen ser i mångt och mycket ut som den gjorde innan viruset släpptes ut. Ödemarken är öde, civilisationen är icke-existerande, städerna ligger i ruiner, Byrr gömmer sig bakom stora murar och torn i plexen och annorstädes. I skogarna är det fullt av vilda djur och på vägarna växer buskar och i husen lyser inga glödlampor. Men här och var så finner man de som vägrar att ge upp, och som alltid så kämpar de för sitt dagliga bröd, eller stjälar det av nomaderna som passerar förbi ibland, och gör i allmänhet sitt bästa för att undvika marodörer, sjukdomar, svält och elände. Vad som skiljer världen från tidigare är att nu driver det i wastelands också omkring hundratusentals levande döda, med en omätbar hunger för människokött...

Byrr gör vad de kan för att hålla zombierna borta från plexen, men tyvärr så smittades många av plexinvånarna och byrr hade inget annat val (enligt deras egna obegripliga utomjordiska logik) än att totalförstöra flera plex med sina fruktade Zeus-missiler. Situationen är helt klart mycket värre för byrr nu än tidigare, och de lider stundtals av brist på mat och förnödenheter, men – inte helt oväntat – så lider folket i ödemarken än värre.

ZOMBIERNA

En given inspiration till zombierna är helt klart George Romeros zombiefilmer, och det är självklart hans fjärde film, *Land of the Living Dead*, som gav mig tanken till den här artikeln. Men alla vet vad en zombie är, och det är helt upp till spelledaren att ge dem de, ehum, karaktärsdrag, som han önskar. Personligen föredrar jag lite mer snabba och blodtörstiga bestar liksom i remaken av *Dawn of the Dead* (av Zack Snyder) eller i Danny Boyles *28 Days Later*.

I vilket fall som helst, zombierna har bara en drift och det är att äta människokött. De har också en kuslig förmåga att kongre-

gera när och där de upptäcker människor. De är dumma och enkelspåriga, men starka, uthålliga och envisa. De kan inte prata med varandra, men kommunicerar med gutturala läten. I vissa enstaka fall har individuella zombier, som i *Land of the Dead*, utvecklat en känsla för "vi och dem" (d.v.s. zombier respektive människor). Dessa ännu farligare zombier kommunicerar lite mer effektivt, kan använda enkla verktyg och planera och genomföra vissa enkla manövrar, som till exempel att röra sig i samma riktning i över två minuter och att forcera hinder som kommer i deras väg.

Alla som blir bitna av eller på något annat sätt blandar kroppssafter med zombier (låt oss inte gå in på detaljer) förvandlas till zombier inom en eller två timmar. Viruset finns inte längre i luften, så länge man undviker att beblanda sig med de odöda så löper man ingen risk för smitta.

Med tanke på att mellan 40-90 % av befolkningen har blivit smittad (det varierar mellan olika geografiska områden), så är Wastelands nu utan tvekan en mar-dröm av episka mått.

KAMPAJUPPSLAG

I stort sett alla aspekter av Wastelands kommer att få en annorlunda karaktär.

En klassisk att-överleva-i-ödemarken-kampanj blir ännu roligare och svårare om man blandar in zombierna i leken. Tänk er att rollpersonerna har rest i fem dagar genom ett torftigt vinterlandskap, med nöd och näppe undvikit att frysa och svälta ihäl, och dessutom lyckats bekämpa en grupp svultna marodörer och undvikit en ännu mer utsulten flock vargar, för att äntligen finna sitt mål: den där stugan där deras gode vän Jakob bor i med sin unga dotter, med ett gott lager torakat kött och filtar och bränsle. De anländer och förstår att Jakob



måste vara ute och jaga, och slår sig ner framför brasan med hopp om att tina sina tår i väntan på deras kamrats hemkomst. Helt plötsligt slås källardörren in med ett brak och där står Jakob med sin dotters tarmar i munnen och en oförklarlig hunger i blicken...

Rollpersoner som är legoknektar kommer självfallet att få mer jobb, och troligen kommer vissa legosoldatsgrupper att få rykten som zombie-bekämpare. I stort sett vilken äventyrare som helst kan finna anställning i dessa tider: långsiktigt för att bygga upp en vallbys försvar eller eskortera en karavan, eller mer temporärt för att spåra upp en zombie som spridigt skräck och död i trakten eller kanske bara för att avliva en stackars zombie som trillat ner i gårdens brunn.

Rollspelsgrupper som är marodörer inser snart att konkurrensen har ökat. Å andra sidan kan de göra snabba vinster genom att plundra de byar som zombieerna attackerat och förgjort; zombier har inte speciellt stor nytta av vapen, ammunition, bensin och hästar. Sådana grupper av marodörer, också kallade gamar, måste dock lära sig att handskas med zombier som stannat kvar efter sin människofrossa, och sådan lärdom får man ofta betala för med liv, lemmar och inälvor.

Ge aldrig upp hoppet...

Rollpersonerna är ideella aktivister som tagit sig an eller blivit tilldelade uppdraget med ett stort U: att hitta botemedlet mot viruset. Som medlemmar av antingen ett religiöst samfund, en grupp Guériers eller maquisarderna så inleds en lång resa, både bokstavligt och bildligt, efter en formel som kan ge zombiernas livet åter eller i varje fall göra människor immuna mot framtida smitta. Först måste man hitta en eller flera experter inom området, och experter växer som bekant inte på träd 30 år efter katastrofen. En av dem lever kanske som en eremit i vildmarken, och en annan arbetar åt byrr i ett stort plex. Nästa steg är att utrusta ett forskningslaboratorium, vilket inte direkt är en dans på rosor det heller. Sedan måste man förmodligen fånga in ett gäng zombier för att utföra diverse experiment. Och vem vet, kanske forskarna också behöver injicera viruset i en frisk människa för att förstå hur smittan sprids i kroppen – någon frivillig?

Diverse andra problem kommer uppenbara sig. Makthungliga imperiebyggare och giriga marodörer kommer definitivt att luta till sig all denna insamlad kunskap och högteknologi, och bryr sig förmodligen föga om rollpersonernas

vädjanden till högre ideal. Kanske ett experiment går fel och en forskare råkar smitta sig själv? I vilket fall som helst så går det ju inte att undvika att en infångad zombie lyckas komma ur sina bojor (kanske genom att slita av en arm?) och följaktligen löpa amok inne i byggnaden. Man kan också tänka sig att lokalbefolkningen är mindre road av att ha tokiga vetenskapsmän, och än mindre zombier, i farstun – kanske de bestämmer sig för att köra bort främlingarna? Och på tal om det, vetenskapsmän är ju i nio fall av tio just det, tokiga, och kommer förmodligen att bli helt besatta av sin uppgift varefter de inser att zombier egentligen är mer mänskliga än människor och börjar producera virus för att sprida smittan än snabbare. Sist men inte minst, byrrs agenter tycker nog att rollpersonernas åtaganden verkar intressanta...

Zombie Stadt

Zombierna har enats under en, med zombiemått mätt, utomordentligt begåvad ledare. Denne hemske best har lyckats få en stor mängd odöda att stanna på en och samma plats, en stor ruinstad i trakten, och skickar ut patruller och rövartåg med jämna mellanrum för att spåra upp och röva bort intet ont anandes



människor. Dessa grupper leds i sin tur av relativt sett intelligenta zombiekapte- ner som gör sitt bästa för att upprätthålla någon form av disciplin. Vissst kommer zombiestaden vara den mest kaotiska man kan tänka sig, men trots allt så lyckas man kidnappa en hel del män- niskor (lika många blir nog uppätta av patrullerna) och håller dem fångade i stadens idrottshall. Där blir de systema- tiskt matade till tokigt hungriga zombier enligt en obegriplig zombisk uppfattning av rättvis fördelning (ungefär: den som skriker högst eller lyckas slita sönder de vaktande zombierna vinner). Det är också möjligt att tänkta sig att zombiele- daren blir nyfiken när han ser en in- fångad kvinna föda barn, och börjar smida planer för en människofarm...

Möjligheterna är många. En intressant kampanj kanske börjar i en by som för- svarar sig mot "vanliga" zombier, och där rollpersonerna hjälper till i den för- tvivlade men ändå något vardagliga kampen mot de odöda. Döm av allas förvåning när, efter ett par veckors rela- tivt lugn, en ny grupp zombier anländer som tänder eld på pallsaden. I paniken så börjar det sedan regna zombier från luften: byns fiender har byggt en egen- domlig slangbella av gummislangar och det finns ingen brist på våghalsiga kami- kaze-zombier. Under en strid som byn förmodligen inte kommer att vinna så blir rollpersonerna omringade av massor med odöda och tror att spelledaren helt enkelt blivit trött på skiten och bara vill ha död på dem. Men så märker de snart att zombierna inte vill slita dem i stycken (även om flera av dem har svårt att be-

härskas sig) utan tar tag i dem och bär iväg dem till zombiestaden...

Kanske för mycket att smälta för ge- mene spelledare, men kan med fördel användas som en andra kampanj i en zombie-infekterat Wastelands, när roll- personerna, för att inte säga spelarna, tror att de har det där med zombier under kontroll...

ÄVENTYRSUPPSLAG

Pestens tid

En grupp mindre nogräknade maquisar- der har bestämt sig för att ta till okonven- tionella metoder i kampen mot byrr. De har fångat in ett par zombier och tappat dem på blod, och planerar att med blodet infektera proles i ett plex i närheten. Inte helt oväntat, dessa motståndskämpar vill helst inte själva bryta sig in i plexet (deras anledning är att de är kända av plex-po- lisen; om det är den verkliga anledningen är upp till spelledaren), utan kommer istället att försöka värva rollpersonerna. Uppdraget kanske verkar vansinnigt – och till viss del så är det verkligen det – men flera faktorer kommer möjligtvis övertala våra hjältar. För det första, ma- quisarderna har (i alla fall är det vad de påstår/tror) en säker väg in i plexet; spel- ledaren måste anpassa detta till plexet ifråga, det kan röra sig om ett tunnelsys- tem, falska identiteter, en båt eller dylikt. För det andra, rollpersonerna kommer att få hjälp på insidan: en cell ur motstånd- rörelsen medverkar i uppdraget och kan erbjuda säkra gömställen, kontakter,

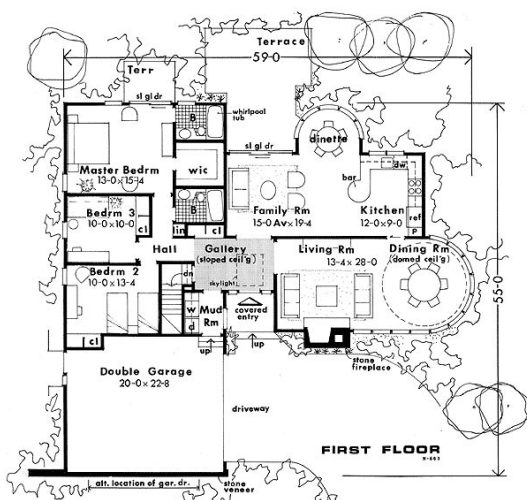
vapen et cetera. Det är förvisso troligt att de inte vet exakt vad uppdraget rör sig om och att de, hur mycket de än hatar byrr, kommer att bli mycket negativt in- ställda till att sprida zombie-smitta i sin stad. Sist, men förmodligen inte minst, så kommer belöningen vara riklig. Mot- ståndsrorelsen har genom sina kontakter inne i plexet tillgång till en del högtekn- ologisk utrustning – nu äntligen kanske rollpersonerna har möjlighet att lägga vantarna på den där Jeepen, M2HBn eller sjukvårdsutrustningen?

Alligator Gladiator

I en större ruinstad i området så har bookmakers fått den strålände idén att använda zombier som kämpar i gladia- tormatcher. Det visade sig nämligen att om man skvätter mänskligt blod på två zobier så kommer de att bli tokiga och slita varandra i stycken. I den lokala slagsmålsringen (till exempel den spök- lika Globen i Stockholm) så kommer de odöda monstren att kämpa mot varandra till massornas upphetsande vrål. Man har satt upp ett högt stängsel runt ringen och har vakter utplacerade utifall något skulle gå snett.

Rollpersonerna kan bli involverade på flera sätt. De kan hyras in för att fånga in zombier som behövs som gladiatorer, eller för att kidnappa människor för att få tag på människoblod (när den lokala tillgången på nyligen omkomna tillfälligt sinar). Det är också möjligt att de ankla- gas (falskeligen eller inte) för något missdåd och att den lokala bossen låter straffet vara att slåss mot en zombie i ringen inför publik...✕

Med en karta hittar man alltid rätt...



En ambitiös spelledare kan finna många godbitar på Internet. Eftersom jag personligen går långa omvägar för att undvika att rita eller teckna, så var det med stor glädje jag upptäckte, som vanligt av en slump, att hjälp finns att hitta runt det digitala hörnet.

De tre webbsidorna nedan har alla en uppsjö av golvplaner, ritningar och bilder av hus som går att plocka rakt av för användning i din kampanj. Sidorna riktar sig till folk som planerar att bygga sitt eget hus, så kartorna är mest intressanta för rollspel i modern miljö, men en del går att använda för science-fiction, cyberpunk eller till och med historiska rollspel.

Kort och gott, istället för att sitta sent om kvällen och vässa blyertspennor så är det bara att klicka och printa! ✕

Sven Folkesson

<http://www.architecturaldesigns.com/>

<http://www.topsider.com/floorf.html>

<http://www.coolhouseplans.com/>



Domínus illuminatio mea

eller: livsåskådningar i rollspel

Rollspelsteoretisk artikel. Text: Pontus Löf. Illustrationer: Johan Lundqvist.

Nyligen fick jag tanken att man kanske borde korsbefrukta rollspel med livsåskådningar. Upprinnelsen till denna idé var att jag fundrade över hur jag skapar mina spelkaraktärer. Min metod för att skapa intressanta spelkaraktärer har alltid varit att lite osystematiskt spalta ner några viktiga händelser, kommentarer om livssituationen samt personlighetsdrag. Skulle det inte vara intressant att lite mer systematiskt presentera vad spelkaraktären tänker om livet i stort och smått? Jag tror att detta skulle leda till att man skapar spelkaraktärer som avviker mer från stereotyper och även möjliggöra att man kan ta sig an roller som är fullständigt väsensskilda från en själv. Nackdelen är att metoden kräver mer ansträngning i form av läsning, tänkande och skrivande, men kan det inte vara värt den extra mödan för att skapa mer intressanta spelkaraktärer? Med denna artikel vill jag, utifrån min begränsade förståelse av livsåskådningsforskningen, studera hur livsåskådningar kan användas i rollspel. Förhoppningen är att artikeln kan berika mitt och andras rollspelande.

Varför är denna artikel nödvändig? Jag är övertygad om att livsåskådningar kan användas oavsett vilken typ av rollspel man spelar och berika spelandet. Om man gillar actionspäckade äventyr så kan livsåskådningen vävas in i dramaturgin. Antagonisten (d.v.s. fienden) kan vara del av en organisation som påverkar hela

samhället, ungefär som romersk-katolska kyrkan under medeltiden. Spelkaraktärerna kan vara förföljda, motarbetade eller bara allmänt ogillade eftersom de avviker från organisationens norm. Om man gillar friform så kan livsåskådningar vara ett sätt att göra gestaltningen både mer trovärdig och intressant. Karaktärerna kan ha ingående diskussioner om allt mellan himmel och jord utifrån sina respektive perspektiv. Livsåskådningen kan även vara nyckeln till spelkaraktärernas kynnen och användas som hjälpmedel för spelaren i olika valsituationer. Avslutningsvis så tror jag att oavsett hur man spelar kan spelvärlden göras mer autentisk och mångbottnad om man funderar kring dessa frågor.

VAD ÄR EN LIVSÅSKÅDNING?

När vi föds rycks vi ifrån det varma och trygga livet i vår moders mage till en oöverskådlig värld befolkad av miljarder människor. Vi lär oss att jordelivet är en högst tillfällig affär och att döden är livets enda löfte. Vi föds inte med en manual till livet, snarare är det så att frågan om hur man bör leva är väldigt omdiskuterad. Under vår uppväxt lär vi oss att andra människor påverkar oss och genom åren gör vi erfarenheter som formar oss. Vi kan bli trampade på eller vi kan bli beundrade. Vi kan bli älskade eller beargna; vi kanske aldrig hittar kärleken.

Vi kan leva ett framgångsrikt liv eller kanske dö i rännstenen. Vi kan leva i ett fredligt samhälle eller vi kan leva i brinnande krig. Vi kan vara födda friska eller drabbade av en dödlig sjukdom. Någonstans i denna myriad av intryck står människan och i hennes natur ligger att skapa mening. Därför försöker vi att förklara det som sker och detta har kommit att kallas livsåskådningar.

Om man slår upp ordet "livsåskådning" i Nationalencyklopedin möter man den definition som blivit vägledande för den svenska livsåskådningsforskningen, vilken ursprungligen formulerades av uppsalateologen Anders Jeffner på 1970-talet. Detta är dock inte den enda tänkbara och enligt vissa inte ens den mest önskvärda definitionen, men jag anser att den tack vare sin pedagogiska uppbyggnad utgör en utmärkt grund för att introducera livsåskådningar i rollspel. Anders Jeffners definition av livsåskådningar är en så kallad stipulativ definition som består av följande tre komponenter:

1. Övergripande teorier om människan och världen

Med övergripande teorier menar Jeffner de teorier om världen och människan vi håller för sanna – exempelvis vetenskapliga, religiösa eller filosofiska föreställningar om världens uppkomst, vad som driver historien framåt, om något händer efter döden, relationen mellan människa och djur etc. Teorierna kan anknyta till

kända tankesystem rörande människosyn (som determinism), samhällssyn (som socialism) och natursyn (som animism), men de kan också utgöra en mix av olika teorier.

2. Centrala värderingar

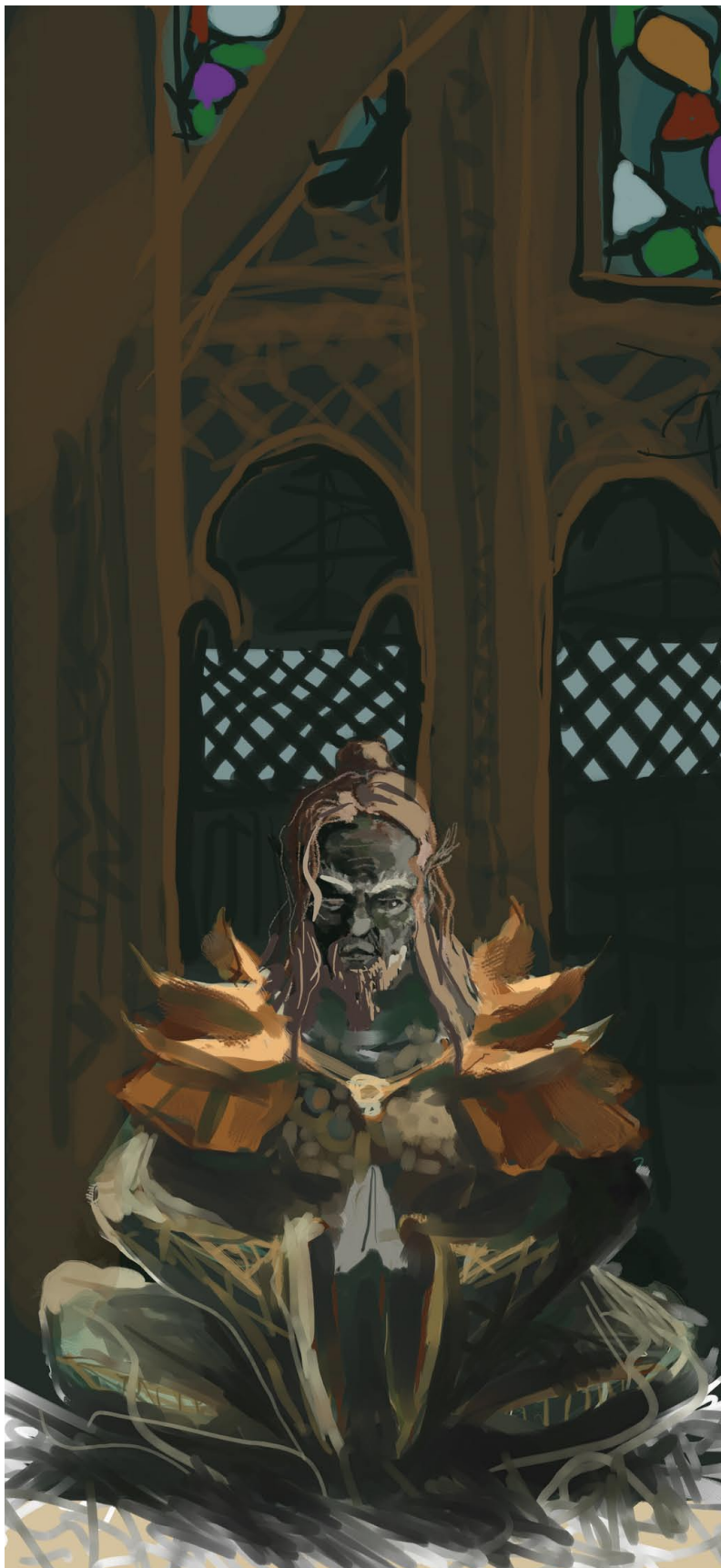
Även om centrala värderingar också bygger på försanthållanden om världen och människan så finns det en väsentlig skillnad och det är det personliga engagemanget. Med centrala värderingar menas nämligen de värderingar som bestämmer vårt liv och vårt handlande. Om man säger att den första delen av livsåskådningen svarar på hur man förstår människan och världen, så svara denna komponent på hur man förhåller sig till dito. Vissa människor sätter privata värderingar i förgrunden medan andra betonar det globala eller politiska. Vad det gäller svenskar så anser exempelvis en majoritet att god hälsa är det viktigaste i livet.

3. En grundhållning

Grundhållningen skiljer sig från de två ovanstående komponenterna i och med att den är emotiv. Grundhållningen kan sägas handla om vårt sätt att uppleva situationen som människa i världen. Det är alltså frågan om en persons sinnestämning under en längre tid. Ett begrepp som ofta används i detta sammanhang är optimism respektive pessimism. Det handlar dock inte om vår vardagliga förståelse utav dessa ord utan de utgör snarare olika idealtyper där optimisten präglas av en känsla av förväntan inför framtiden, medan pessimisten ser framtiden som osäker och möter den med en känsla av oro. Man kan säga att grundhållningen mäter vår känsla av sammanhang, d.v.s. i vilken grad vi upplever världen som begriplig, hanterbar och meningsfull. Denna emotiva komponent av livsåskådningen kan ses som en del av människans personlighet. Vissa livsåskådningsforskare menar även att man kan påverka sin hälsa i positiv riktning genom att hålla sig med en optimistisk livsåskådning.

VÅR TIDS LIVSÅSKÅDNINGAR

Vad kan man då säga att det finns för livsåskådningar? Människan har i alla tider omfattat olika religiösa läror som täcks in av detta begrepp. Sverige är exempelvis i stor utsträckning färgad av kristendomen och då speciellt lutheranismen, även om Svenska kyrkan tappat mark de senaste århundradena (för det första genom frikyrkorörelsens framväxt under 1800-talet, för det andra genom att religion generellt minskat i betydelse hos befolkningen och för det tredje genom invandringen efter andra världskriget som innebar att bl.a. romersk-katolska



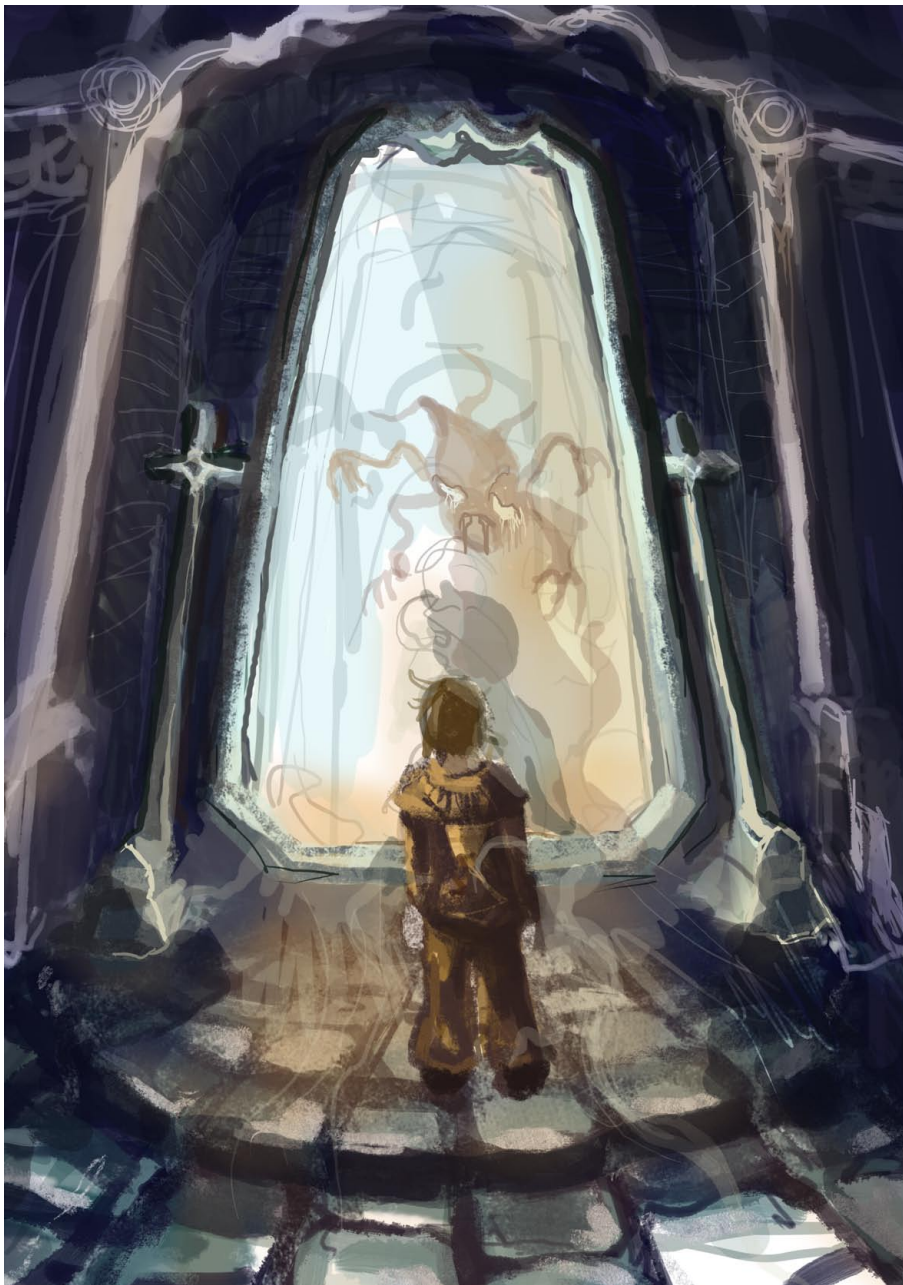
~~~~~  
"Det finns i oss alla ett hinder för fullkomlig lycka; det är leda vid det vi redan äger och längtan efter det vi inte har." – Francois de la Rochefoucauld  
~~~~~

kyrkan och islam fick ett starkt fäste). Det är viktigt att framhålla att kristendomen inte är enhetlig vad det gäller teologi. Många präster i Svenska kyrkan har väldigt lite gemensamt med en frikyrkopastor. Svenska kyrkan av idag har generellt sett högt till tak vad det gäller homosexualitet, kvinnopräster och liberal bibeltolkning, även om det finns högljudda undantag som Missionsprovinsen. Romersk-katolska kyrkan och frikyrkorna är oftast mer traditionsbundna i dessa frågor. Att beteckna sig som kristen är numera inte speciellt specifikt, då man kan stoppa in i stort sett vad som helst i detta begrepp – allt ifrån att Jesus var en form av magiker nedskickad av en allvetande Gud, till att Jesus var en vanlig människa som predikade kärlek mellan

människor, till att Jesu budskap bör tolkas politiskt som en form av befrielse från förtryck (som i Latinamerika). Olika traditioner förekommer i de flesta religioner, som exempelvis shia och sunni i islam eller hinayana och mahayana i buddhismen. Olika individer tolkar naturligtvis också den religiösa traditionen på sitt eget vis beroende på deras sociala situation, erfarenheter och dylikt. Om man ser på religion rent historiskt så finns det många spår av religioner i världens alla kulturer och det finns därmed en enormt rik skatt att ösa ur om man vill spela en religiös spelkaraktär i vår värld.

Det är inte bara religiösa system som räknas som livsåskådningar utan även andra tankesystem som exempelvis hu-

manismen, existentialismen, marxismen, veganismen och feminismen brukar kunna betraktas som livsåskådningar. Nu är det dock långt ifrån alla människor som håller sig med ett stringent livsåskådningssystem, undersökningar visar att folk för det mesta plockar ihop sin livsåskådning från många håll. Livsåskådningarna är ofta socialt motiverade och det råder ofta en diskrepans mellan ord och handlingar. Kanske blir det tydligast när man frågar om relationen mellan djur och människor. Många svenskar svarar att de tycker att djur och människor har samma värde, men samtidigt tvekar de inte att konsekvent välja människans väl framför djurens. Ett annat exempel på inkonsekvens som framhållits av livsåskådningsforskningen är



~~~~~  
"Det märkliga är inte att  
Gud finns utan att en så  
grym varelse som människan  
någonsin kunnat komma på  
en sådan tanke."  
– Fjodor Dostojevskij  
~~~~~


svenskarnas förhållande till gentekniken. Rent allmänt är svensken mycket kritisk till gentekniken och dess användningsområden, samtidigt är det flera som skulle kunna tänka sig att använda tekniken om någon nära eller kär blev sjuk. Vidare finns det naturligtvis även de som säger sig ha en "hög moral" och samtidigt begår diverse hemskheter. Ett nutida exempel på detta är pedofili inom den romersk-katolska kyrkan i USA.

Någonting som har påverkat vår tids livsåskådningar i allra högsta grad menar jag är kulturen. Teatern, filmen, musiken, litteraturen, konsten – alla skvallrar de om underliggande livsåskådningar. Detta märks inte minst i Albert Camus böcker, Bob Marleys reggaemusik, Barbara Krugers bildkonst, Yusuf Islams sånger, Bertolt Brechts pjäser eller varför inte Johann Sebastian Bachs klassiska verk. Den mänskliga kulturen andas livsåskådningar. Ibland är budskapet tvetydigt, andra gånger saknas ett uttalat budskap och i vissa fall är budskapet övertydligt. Jag tänker exempelvis på låten "Jag äter inte mina vänner" (inspelad av hardcore-gossarna i numera nedlagda Refused tillsammans med Gävleprofeten Thomas DiLeva):

*Djuren, djuren är människor
Katter är människor
Hundar är människor*

*Hästar, hästar är människor
Apor är människor
Kossor är människor*

*Och människor ska vara vänner
Det finns inga "dom" bara "vi"
Det finns nåt vackert i allting som föds*

*Så jag äter inte mina vänner
för dom är en del av mej –
som jag vill leva med och växa med
i all evighet*

/.../

Konsten att tolka budskap i kulturen och svårigheterna med detta är en helt egen diskussion, men för mig råder det ingen tvekan om kulturens betydelse för livsåskådningar och vice versa.

TILLÄMPNINGAR I ROLLSPEL

Är det verkligen motiverat att använda Anders Jeffners livsåskådningsdefinition i rollspel? Nedan presenterar jag några anledningar till varför jag anser att denna definition kan vara mycket bra då man vill skapa stämningsfulla samtal och/eller rafflande äventyr.

"Den tyngsta sorgen är att inse att vi själva är enda orsaken till alla våra motgångar."

– Sofokles

1. Övergripande teorier om människan och världen

Den första delen av Jeffners livsåskådningsdefinition handlade om hur man förstår världen och denna komponent är mycket beroende av den aktuella spelvärlden. Vad en spelkaraktär tänker om världen är viktigt att spalta upp då det kan användas som stoff i diskussioner mellan spelkaraktärerna och därmed vara ett sätt att skapa bra stämning. Ideologier och teologier kan också vara orsaken till vän- respektive fiendskaper.

2. Centrala värderingar

Den andra delen av livsåskådningsdefinitionen handlade om vad en person sätter främst och värderar allra högst. Denna del av livsåskådningen menar jag är väldigt bra att tänka över om man vill skapa en trovärdig spelkaraktär, då den bestämmer rollkaraktärens handlingsmönster. Ytterst handlar detta om en persons drivkraft. Vill personen tjäna pengar till varje pris eller ömmar hon om sina nära och kära? Betyder ära och heder mer än medlidande för de svaga? I valsituationer kan de centrala värderingarna vara nyckeln till att tolka spelkaraktären och det är därför viktigt att tänka igenom detta noga.

3. En grundhållning

Den tredje delen av livsåskådningen handlade om en persons generella sinnestämning. Hur det känns att leva är av avgörande betydelse för en människa. Det avgör hur man ser på sig själv och hur man betar sig i relationen till andra. En person som mår dåligt och inte känner någon mening med livet eller tillhörighet i allmänhet, har förmodligen svårt att lita på andra. Den pessimistiske skyller ofta sina olyckor på andra (eller Ödet) och ger upp inför utmaningar, medan den optimistiske försöker se lösningar och kämpar på trots motgångar. Detta kan vara av avgörande betydelse i en rollspelsgrupp och inte minst vara grogrund för konflikter.

ATT KONSTRUERA EN LIVSÅSKÅDNING

Om du vill skapa dig en egen livsåskådning kommer jag här att presentera några frågor som du kan ställa dig. Beroende på spelvärld kan vissa frågor te sig lite främmande, så man får välja dem som passar ens syften. Efter denna lathund kommer jag att problematisera användandet av livsåskådningen, så läs gärna kommentarerna innan du slänger dig in i att skapa en livsåskådning.

1. Övergripande teorier om människan och världen

- Finns det någon icke-empiriskt tillgänglig del av verkligheten? Hur är den i så fall beskaffad?
- Har världen tillkommit genom en slump eller finns det någon form av planering bakom tillkomsten?
- Har människan några egenskaper som inte tillkommer andra djur? I så fall vilka?
- Vilka grundläggande faktorer bestämmer den historiska utvecklingen?
- Hur kommer allting att sluta?
- Vad utmärker en rätt handling?
- Hur bör ett gott liv och ett bra samhälle vara beskaffat?
- Hur bör människan förhålla sig till naturen?
- Vad bör vara utmärkande för förhållandet mellan män och kvinnor?
- Vad är viktigt för att känna samhörighet med andra människor?
- Vilka möjligheter/hinder finns det för människan att förverkliga det som är gott?
- Hur kan dessa möjligheter skapas respektive hinder övervinnas?
- Har det goda/rätta en objektiv existens?
- Vilken grundhållning bör eftersträvas?
- Kan människor förändra sin grundhållning? I så fall hur?

2. Centrala värderingar

- Vad är viktigast i livet?

3. Grundhållningen

- Hur känns det att leva?

BORTOM SVERIGE ÅR 2005

Människor har genom alla tider funderat över frågor om livets mening, världens beskaffenhet och vad som konstituerar det goda. Allt detta tänkande är en självklar utgångspunkt om man spelar rollspel i vår värld. Betänk dock svårigheterna om man backar några hundra år. Då måste man "tänka bort" en rad saker som vi räknar som grundstenar i vår tid, såsom glättig marknadsföring, tidmätning som en viktig del av vår vardag och modern demokrati som grunden för vårt politiska system. Ännu mer problematiskt blir det om man spelar i en alternativ spelvärld såsom fantasy. Om vi skall göra denna värld rättvisa måste vi således tänka bort det vi redan vet och försöka leva oss in i denna världs tankegods och förutsättningar.

Att förstå sin samtid är ett komplicerat projekt. För det första så strider människor runt vår jord om att diktera vad som är sant och vad som är viktigt. Politiker säger vad som bör göras i samhället, forskare menar sig kunna förstå människan och världen, journalister vill att vi skall se världen utifrån deras ögon, marknadsförare försöker sälja på oss sina produkter, lärare undervisar barn utifrån sin förståelse och religiösa ledare förkunnar sin Rätta Väg. De personer som beskriver "verkligheten" är i själva verket partiska. Förmodligen råder samma slags maktkamp i rollspelspelvärldarna, om man nu inte medvetet valt att ignorera människans självcentrerande natur. En förutsättning för att skapa en intressant livsåskådning tror jag därför är att man sätter sig in i hur den värld man spelar i fungerar. Studera världsbeskrivningarna och dylikt, men var inte rädd för att improvisera inom ramen för vad som kan tänkas rimligt utifrån världen ifråga. I fantasyrollspel fungerar beskrivningarna av religionerna som en bra utgångspunkt. Om det finns information i världsbeskrivningarna om kulturella företeelser såsom musik, litteratur och så vidare, kan det vara en bra idé att om möjligt spana in budskapet. Om det inte finns några exempel från kulturen i den aktuella rollspelsvärlden kan man uppfinna en kulturell yttring med anknytning till en viss livsåskådning.

FÖRHÅLLNINGSSÄTT I ROLLSPEL

När man väl ringat in en viss livsåskådning har man en rad intressanta val vad det gäller förhållningssätt till densamma. Det kanske mest effektiva sättet att tillämpa livsåskådningar är att låta spelkaraktären hålla sig med en genomtänkt livsåskådning där hela personen andas denna åskådning. Allt från handlingar, kläder, språk och accessoarer kan åkompanjera det tankesystem som spelkaraktären håller sig med. Det kanske tydligaste exemplet på detta är den religiöse utövaren som lever efter lärans bud. Ett annat förhållningssätt man kan tänka sig är hycklaren som säger sig ha en fin och trevlig livsåskådning, samtidigt som hon utför diaboliska handlingar. Detta kan bjuda på många dramatiska inslag där inte minst överraskningsfaktorn kan utnyttjas. En motsats till båda dessa genomtänkta förhållningssätt är spelkaraktären som inte riktigt funderat kring dessa frågor utan håller sig med populära idéer som hon fått sig till livs i barndomen, sin skolgång eller i någon annat sammanhang. Denna person är förmodligen inte lika motiverad att handla i samklang med sina idéer som spelkaraktären med en genomtänkt livsåskådning. Ytterligare ett sätt att närma sig inkonsekvens vad det gäller livsåskådningar är att

"Det finns en sak som är starkare än världens alla arméer, och det är en idé vilkens tid är inne."

– Viktor Hugo

presentera livsåskådningar i kombination med ett trasigt och psykotiskt sinne. Den galne kan hålla sig med vissa fixa och verklighetsfrämmande idéer såsom att världen egentligen styrs av en hemlig sekt från yttre rymden eller så kan han hålla sig med flera olika livsåskådningar samtidigt som växlar med hans humörsvägningar.

Vad det gäller en troende – oavsett vilken slags övertygelse det handlar om – finns det olika sätt att närma sig traditionen. Å ena sidan har vi de konservativa bokstavstroga som tolkar läran endast utifrån urkunden. Å andra sidan finns ofta en liberal falang som tolkar läran på ett vis som är mer i samklang med det omkringliggande samhället. I Svenska kyrkan finns det exempelvis de som stödjer välsignelse av homosexuella par, men det finns även andra som fördömer detta med hänvisningar till någon bibeltext. Detsamma gäller politiska rörelser som exempelvis socialismen; de mest extrema hänvisar kanske till Mao och hans lilla röda med en troendes övertygelse, medan andra försöker tolka socialismens anda och tillämpa detta på en modern kapitalistisk kontext. De mest extrema avarterna av religioner och politiska system är fanatiska eller nästintill psykotiska i sin natur. Detta avspeglas framför allt i deras relation mot avvikande då det inte är helt ovanligt att någon speciell grupp utpekas som syndabockar (som exempelvis judar, borgarklassen eller muslimer). Att spela ett gäng fundamentalister kan bjuda på en skruvad kampanj där en auktoritär gestalt dikterar vad som är rätt och tillåtet. Konflikten mellan konservativa och liberala element inom en rörelse är också intressant att undersöka. Det finns naturligtvis även en mängd schatteringar mellan externerna och detta är också värt att utforska om man inte vill ha en överdrivet polariserad kampanj eller dylikt.

Detta är bara några förslag på förhållningssätt till livsåskådningar i rollspel, men jag är säker på att det finns många fler att utforska.

"Åsikter är som spikar. Lätta att slå i, svårare att dra ur."

– Arne Hirdman

VIKTEN AV PERSONENS BAKGRUND

För att en spelkaraktär skall bli trovärdig menar jag att man måste kunna härleda livsåskådningen till någonting i perso-

nens bakgrund eller i hennes samtida miljö. Vanligast är nog att personen fått sig livsåskådningen till livs via modersmjölken. Personen kan också valt att byta livsåskådning senare i livet exempelvis i samband med studier, engagemang i någon rörelse eller umgänge med vissa personer. Man kan även tänka sig att personen beslutat sig för att omfatta en viss livsåskådning i samband med en djup kris. Tänk nyfrälsta alkoholister. Även psykologiska faktorer kan ligga bakom valet av livsåskådning. En deprimerad person kanske tilltalas av cyniska livsåskådningar. Hursomhelst är det viktigt att fundera på varför spelkaraktären omfattar just sin livsåskådning.

I detta sammanhang kan det vara hjälpsamt att använda sig av lite sociologi. Till att börja med har vi begreppet identitet som används för att beskriva en människas förståelse av sig själv genom allmänna bilder eller föreställningar om ålder, etnicitet, jobb, stadsdelar, fritidsaktiviteter, kön etc. Vi förstår således oss själva genom att jämföra våra likheter och skillnader. Man brukar skilja på individuell identitet och social (eller kollektiv) identitet, även om båda är beroende av varandra. Med individuell identitet menas vår egen förståelse av oss själva, medan social identitet avser vår samhörighet i grupper som exempelvis arbetslag, kulturföreningar eller fotbollsklubbar. Olika delar av den sociala identiteten kan vara viktigare i olika situationer (när vi är utomlands är det exempelvis viktigare med vår nationalitet än vilken stadsdel vi kommer ifrån). Processen vari vi skapar vår identitet kallas socialisation. Denna process begynner då vi föds genom vår relation till familjen ("den primära socialisationen"). Efter ett tag lär vi oss att prata och interagera med andra och blir således individer. Under vår uppväxt möter vi en rad så kallade socialisationsagenter (bl.a. skola, föreningar, kompisgäng, media) som berättar för oss vad som förväntas av oss och vilka vi är ("den sekundära socialisationen"). Många menar att media är den viktigaste av dessa institutioner och att TV, popmusik, filmer och tidningar mer än något annat formar identiteten hos dagens ungdom.

Det viktiga att fundera på när det gäller detta är vilken social status spelkaraktären har i den aktuella spelvärlden. Är spelkaraktären gammal eller ung? Rik eller fattig? Storstadsbo eller lantis? Kung eller gycklare? Vad betyder detta i spelvärlden? Detta beror naturligtvis mycket på vilken rollspelsvärld man spelar i. Vad finns det för fördomar i världen? Är det

någon bostadsort eller något kvarter som är finare än andra? Vad tycker folk om gamla människor, kvinnor och homosexuella? Försök reda ut vilken status olika grupper har och problematisera gärna genom att se på hur olika grupper ser på varandra.

Vad det gäller den primära socialisationen kan man identifiera spelkaraktärens familj. Vilken livsåskådning omfattade hennes föräldrar? Hur påverkade föräldrarna spelkaraktären? Var det någon förälder som hade större påverkan?

Vad det gäller den sekundära socialisationen så måste man först identifiera rollspelsvärldens socialisationsagenter och sedan vilka som fanns tillgängliga för spelkaraktären under hennes uppväxt. För det tredje måste man fråga sig: vad gjorde spelkaraktären under sin ungdom och varför? Hängde hon i gäng, gick hon i kyrkan eller samlade hon frimärken? Vad betydde mest utav allt detta och hur har det påverkat henne?

Det kanske bör påpekas att vi idag har mycket större möjligheter att byta sociala grupper än förr (eller i andra kulturer). I Sverige år 2005 kan en tjej med arbetarbakgrund från Dorotea plugga till jurist i Stockholm och jobba sig upp i den sociala hierarkin. Givetvis finns det fortfarande sociala hinder, men om man backar klockan några århundraden så var detta i stort sett omöjligt. Det är därför viktigt att tänka på hur pass stora möjligheter personer har att byta sociala grupper i rollspelsvärlden i fråga. Hur troligt är det exempelvis att en dräng gör uppror emot sin husbond? Graden av individualism skiljer sig för olika kulturer och detta är en viktig sak att ha i åtanke om man vill skapa en trovärdig spelkaraktär. Man skall dock inte låsa sig vid detta tänkande. Att just bryta emot världens sociala konventioner kan var en perfekt krydda, men detta måste göras med måtta och med en kunskap om rollspels-

världens sociala hierarkier. Läs gärna Max Wallinders artikel om gruppsynen under medeltiden i Runan #37 för en mer utförlig diskussion om hur grupptänkande kan appliceras i fantasyrollspel.

Avslutningsvis vill jag framhålla vikten av personligheten då den enligt min mening i allra högsta grad påverkar hur man förhåller sig till andra och hur man formas. Personligheten är en komplex tingest som jag inte kommer att gå in på närmare här, men jag tror att det skulle vara intressanta att studera exempelvis hur det genetiska arvet påverkar personligheten.

~~~~~  
"Den som griper till våld visar att hans argument är slut."

– Kinesiskt ordspråk  
~~~~~

~~~~~  
"Det är inte styrkan hos de goda tankarna, utan deras varaktighet, som skapar goda människor."

– Freidrich Nietzsche  
~~~~~



NÅGRA ORD OM VÅLD OCH MORAL

Att skapa en spelkaraktär som likt Gandhi vägrar använda våld kan bjuda på mycket dramatik, men kan också vara riktigt förödande för ett äventyr som bygger på ond bråd död och våldsamma lösningar. Kommunera därmed alltid med spelledaren innan du skapar en spelkaraktär med moraliska skrupler. Samtidigt är det mycket synd att förbjuda "moraliska spelkaraktärer" då dessa dels kan inbegripa sig i intressanta diskussioner med våldsverkare och dels kan ompröva sin moral eller alternativt drabbas av en djup kris vid våldsamma sammandrabbningar. Speciellt intressant tycker jag detta är i ett spel som *Vampire* där balansen mellan mänsklighet och bestialitet bjuder på många funderingar och gestaltningsmöjligheter. Om man kör storytelling-rollspel kan det dock vara viktigt att inte låta spelarens behov av gestaltning gå före spelgruppens berättelse.

SLUTORD

Med denna artikel har jag försökt introducera Anders Jeffners livsåskådningsdefinition i rollspel. Om du har några invändningar eller funderingar kan du skicka dem till redax@runan.info eller diskutera i vårt forum som du finner på adressen forum.runan.info. Om du har egna idéer i denna fråga kan du naturligtvis även komponera en egen artikel för publikation i något framtida nummer av Runan.

Avslutningsvis måste jag framhålla att livsåskådningar är ett enormt fält som omfattar en rad mänskliga aktiviteter. Det finns därför mycket skrivet i denna fråga, så det finns alla möjligheter för dig att studera den närmare på egen hand. Om du vill veta mer om just livsåskådningsforskning kan jag rekommendera följande böcker som också ligger till grund för denna artikel:

Bråkenhielm (red.), Carl Reinhold (2001): *Världsbild och mening – en empirisk studie av livsåskådningar i dagens Sverige*, Nora: Nya Doga.

Gripsrud, Jostein (2002): *Mediekultur, mediesamhälle*, 2:a uppl., Göteborg: Daidalos.

Kallenberg, Kjell et al. (1997): *Tro och värdering i 90-talets Sverige – om samspelet livsåskådning, moral och hälsa*, 2:a uppl., Örebro: Libris.

Kallenberg, Kjell & Larsson, Gerry (2004): *Människans hälsa – livsåskådning och personlighet*, 2:a uppl., Stockholm: Natur och Kultur.

Kristensson Uggle, Bengt (2002): *Slaget om verkligheten – filosofi, omvärldsanalys, tolkning*, Eslöv: Symposium.

Westerlund, Katarina (2002): *Sammanhangets mening – en empirisk studie av livsåskådningar i föreställningar om genteknik och i berättelser om barnlöshet, assisterad befruktning och adoption*, Uppsala: Acta Universitatis Upsaliensis.

"Min dystra övertygelse är att människor endast kan enas om det som de egentligen inte är intresserade av."

– Bertrand Russell

DEN FJÄTTRADE

GÅSEN

Nr 10 ute i december

Innehåller bland annat

Lortbergare,

bodybombing och

Den Fjättrade Gåsen – Äventyret

Mer info hittar du på www.80talsspel.com



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.



SVEROX #44

80 sidor A4 ~ November 2005

Senaste numret av *Sverox* är ett guldbeprytt dubbelnummer på hela 80 sidor. Mitt spontana intryck är mycket positivt. Magnus Alm & Co har hittat en bra balans mellan hobbyns olika grenar och *Sverox*s omfattande verksamhet behandlas från alla tänkbara vinklar. En intressant detalj är exempelvis krönikan över vad som skrivits på Sveroxs forum den senaste tiden.

Som rollspelare bjuds man framförallt på en artikel om independentrollspel som egentligen är ett knippe intervjuer med utrikiska personer knutna till rollspelscommunityt "The Forge" (www.indie-rpgs.com). Vi får stifta bekantskap med dansken Thomas Munkholt, amerikanen Jason Morningstar och finländaren Ben Lehman. Det är helt klart en läsvärd insyn i rollspelens utveckling utomlands vi bjuds på. Utöver detta finns bl.a. en artikel om svenska spelcommunityn (som www.rollspel.nu och www.omegaproject.se), en rapport om *Fëas* senaste generationsväxling och ett test av datorspelet *Diplomacy* av Dippyveteranen Björn von Knorring.

Tydligt har folk tröttnat på namnet *Sverox* och allmänheten uppmanas att komma med namnförslag. Varför inte *MolleNytt*, *Förbundet från Avgrunden* eller *Fëa Crispia*? Reaktionen på det stundande namnbytet har varit relativt omfattande. Personligen tycker jag att det är hugget som stucket vad tidningen egentligen heter, men det skulle vara bra om det kommande namnet överlever åtminstone ett redaktörsbyte.

Mycket har hänt sedan *Sverox* #38 (som jag recenserade i *Runan* #36) och jag måste erkänna att detta fyrtiofjärde nummer är det bästa numret jag läst av *Sverox*. Rävornas *Sverox* i all ära, men här presenteras den mångfald som *Sverox* representerar. Idén med ett dubbelnummer är inte alls dum, så min rekommendation är att de ger ut 6 feta nummer under 2006 istället för 12 tunna. *Sverox*s mångfacetterade medlemsverksamheter kräver nästan detta stora sidantal för att alla spelstilar skall få plats på ett önskvärt sätt. ✕



FENIX #5, #6 2005

72 sidor A4 ~ Juli, November 2005

De senaste två numren av *Fenix* är 72 sidor tjocka och handlar dominerande om rollspel, även om brädspel, datorspel, kortspel och airsoft också fått en smula utrymme. Båda numren har snygga omslag och redaktionen har i och med dessa nummer givit ut tidningen kontinuerligt i två år. Totalt 12 nummer har det blivit, och detta är värt en applåd!

Inför denna recension gjorde jag en liten undersökning av vad redaktionen använt sidorna till. Till att börja med kan man säga att båda numren innehåller 13 sidor annonser samt 4 sidor "tidningsskelett" (d.v.s. omslag, ledare och innehållsförteckning). Om man går in på själva innehållet så fördelar sig innehållet för nummer 5 som följer: 40 % spelmaterial, 21 % nyheter/reportage och 15 % recensioner. Denna balans tycker jag personligen är välvägd. Vad det gäller själva artiklarna tycker jag att den om kampanjvärlden Auberond är numrets höjdpunkt. 11 sidor välskrivet och välillustrerat spelmaterial om en alvliknande ras och deras apokalyptiska tillvaro. Mer sådant! Vidare bjuder numret bl.a. på ett 16 sidor långt äventyr till det nya svenska mysterierollspelet *Götterdämmerung*.

Innehållet i nummer 6 fördelar sig på följande vis: 42 % spelmaterial, 26 % recensioner och 8 % nyheter/reportage. Notera dock att detta nummer innehåller två sidor fansinrecensioner och en omfattande brädspelsguide. Trots denna reservation tycker jag redaktionen lagt för lite fokus på kategorin nyheter och reportage, och för mycket fokus på recensioner. Numret bjuder bl.a. på ett 16-sidor långt fantasyäventyr av Magnus Seter till D&D eller liknande spelsystem.

I och med Fansinspalten i #6 (som bl.a. belyser fansinklassikern *Raritet*) har *Fenix* bestämt sig för att återuppta Fansinpriset som är en utmärkelse för årets bästa fansin. I deras regi ges fansinredaktörerna 50 % av makten och allmänheten 50 % (i form av en omröstning som kommer att ske på www.rollspel.nu under november och december månad). Ett bra initiativ eftersom det ger mer uppmärksamhet åt fansinhobbyn. Gör din röst hörd – rösta! Vinnaren kommer att presenteras i *Fenix* #1 2006.

Fenix-tåget tuffar på och jag hoppas år 2006 kommer att gå som på räls. Det är kul att det finns en professionell rollspeltidning i Svea rike; det vore sorgligt om tåget skulle spåra ur efter denna tour-de-force. ✕

The Story Lab Saga

ELLER: ATT UTVECKLA BERÄTTANDET

Kåseri om rollspelsföretagande. **Text:** Fredric Heidenberg. **Foto:** Fredric Heidenberg.

Vad är det som gör sagor unikt? Varför spenderar människor stora delar av sina liv att berätta, hänföras av eller skapa historier och berättelser? Berättandet tar givetvis många skepnader och teknikerna är många men det är inte det som denna artikel skall behandla. I stället skulle jag vilja belysa något som säkert många av oss som varit engagerade inom rollspel funderat på allt efter som vi märker att ens dagliga liv inte tillåter samma utrymme för berättande och spel som det tidigare gjort.

Frågan som många säkert ställt sig är nämligen hur man skall kunna utveckla rollspel och är det möjligt att fortsätta engagera sig trots att tid och geografiskt avstånd sätter käppar i hjulet för en?

Avsaknad av tillfällen och möjlighet att spela kanske är vad som mest präglar starten av detta millennium för mig personligen. Man ser tillbaka på svunna tider när man inte bara hade tid att avsätta hela helger utan även otal timmar mitt i veckan för att i tid och otid planera, spela eller utveckla kampanjer. Det är nog fler än jag och mina närmaste vänner som funderat på hur man skall kunna ta sitt fritidsintresse och sin hobby ett steg vi-

dare och kanske om möjligt integrera den i sitt jobb och faktiskt livnära sig på den. Listan på drömprojekt kan göras lång; allt från att starta regelrätta spelproduktionsföretag till PBM-lösningar online eller tidskrifter i olika former och omfång. Möjligheterna är obegränsade. Vad som däremot sätter hinder och begränsningar är den grad man faktiskt kan hitta en produkt som tillgodoser en så pass stor del av den nischade

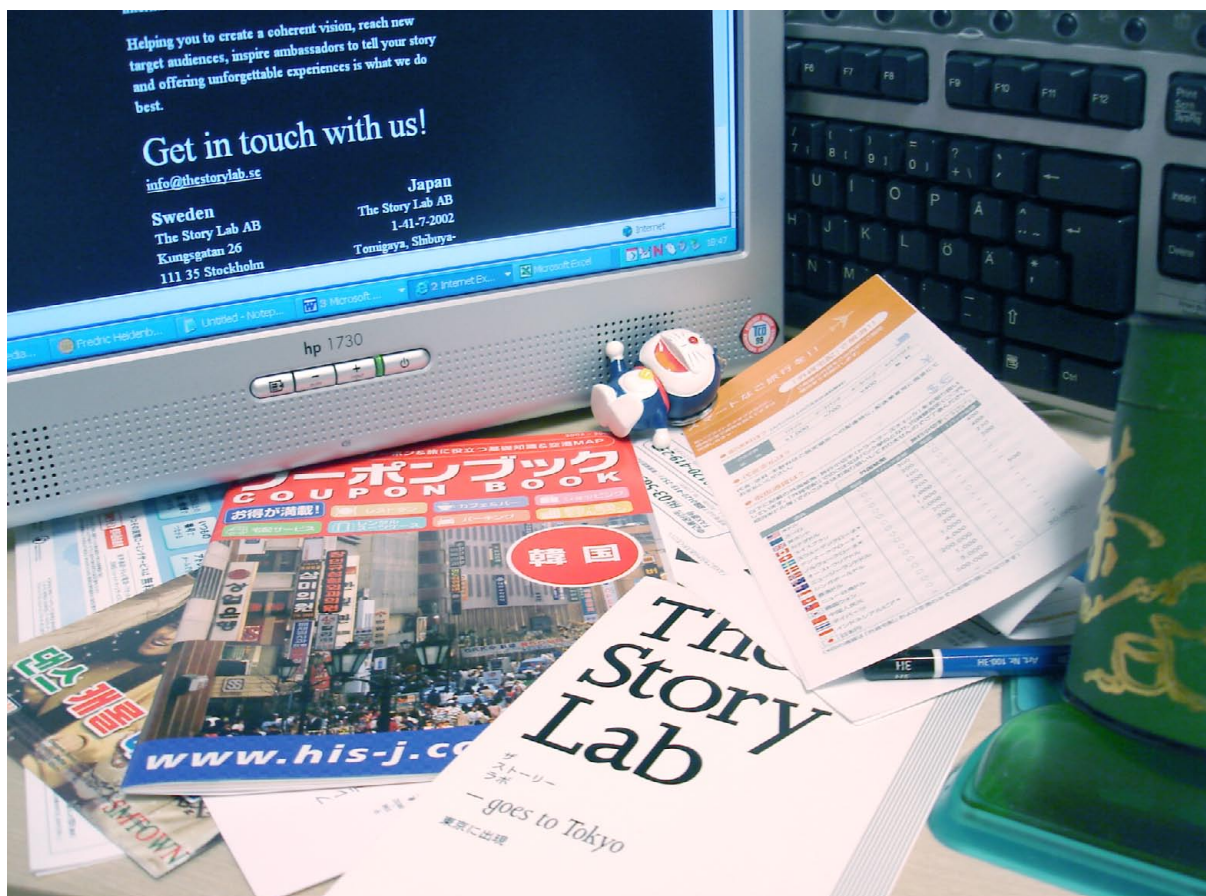
marknaden tillräckligt för att hålla företaget flytande. Det är en oerhört smal marknad och inte nog med att man får hålla i sig för att kunna fortsätta på den svenska marknaden så utsätts man hela tiden av mycket stor konkurrens från utlandet. Dessutom har intresset för konventionella spel och rollspel försvagats i denna tv-spelens era. Man kan ju givetvis försöka sig på att tackla de riktigt stora jättarna på tv-spelsmarknaden men konkurrensen är stenhård. Så balansen är härfin. Är man för nischad går man

under och är man för bred i sitt utbud möter man snart samma öde. Jag är inte nostalgisk, tvärtom så är det uppmun-

~~~~~  
*"Det är nog fler än jag och mina närmaste vänner som funderat på hur man skall kunna ta sitt fritidsintresse och sin hobby ett steg vidare och kanske om möjligt integrera den i sitt jobb och faktiskt livnära sig på den."*  
~~~~~

rande att se hur den nya tekniken bjuder till nya möjligheter för spel- och upplevelseindustrin. Klimatet har förändras helt enkelt. Möjligheter som inte fanns för bara ett par år sedan är nu vardagsmat men det finns alltså något magiskt med det gamla sättet att spela och mötas runt en berättelse.

Det var därför med stor glädje och förvåning som jag upptäckte företaget The Story Lab AB. De kanske är mest kända inom lajvsvängen genom projektet "futuresdrome" som de var med och organiserade. Mathias Guldbrandson och Katarina Björk hade en stor hand i filminspelningen och produktion, och den påföljande open conten-sajten där allt filmat material lades ut. Kanske någon av er hört talas om Your true story som medverkat under festivaler i Sverige. Your true story gick i början av november



på export då The Story Lab deltog i Japan under evenemanget Swedish Style Tokyo 2005.

The Story Lab hjälper företag att förmedla ett budskap. Budskapet kan bestå i allt från företagets historia till lansering av en ny produkt eller teambuilding. De är inte främmande för att inkorporera modern teknik eller skapa nya forum för kommunikation i sina projekt men samtidigt finns det något jordnära och ursprungligt med som en av ingredienserna i det de ätar sig. Kreativitet och skaparlust är viktiga komponenter och även om ekonomin måste gå ihop så är det viktigaste att hålla diskussionen öppen redan på idéstadiet så att den inte hämmas av de ekonomiskt ansvariga.

Deras rötter ligger inte inom rollspel eller lajv utan mer inom film och dramaturgi kombinerat med berättande i andra former.

The Story Lab är ett dotterbolag till konsultföretaget Cordial. Bolagets slogan "all business is Human®" genomsyrar även The Story Lab. De vill genom detta budskap erinra oss om att vi behöver visioner och drömmar och att det är viktigt att vi ständigt förmedlar dessa till vår omgivning för att kunna uppnå dem. De hela startade 2001 som ett affärsområde inom Soul men arbetsformen fungerade bättre under egna vingar så 2003 föddes The Story Lab AB med Katarina

Björk och Mattias Guldbrandson i spetsen. Mathias har viss erfarenhet av lajv och rollspel men är mer inriktad på drama och med en bakgrund som konsult inom miljö och kommunikation. Katarina har arbetat inom en rad olika branscher med organisations- och ledarskapsutveckling bland annat etablerade hon den första forskningsstudien för digitalmedia i Europa under sin tid på Interactive Institute. De har märkt att The Story Lab som koncept fungerar väldigt bra och det de gör efterfrågas i allt större utsträckning. Katarina framhåller vikten av att vara tydlig med själva berättelsen och ge olika möjligheter för deltagarna att själv välja grad av involverande och interaktion. I det spelande och berättande som denna tidskrift skildrar är detta nog väldigt väsentligt. Som norm är det nog inga problem att få folk att engagera sig i berättandet och aktivt deltaga. Ser man till själva berättelsen och utformandet är spektrat oerhört brett vad beträffar stil, smak och innehåll. Men å andra sidan är det vi själva som allt som oftast både är producent och slutkund.

För mig är The Story Lab en inspirerande vidareutveckling av storytelling. Konceptet är säkert inte unikt och inte heller arbetsmodellen med upplevelsedesign och åskådardeltagande. Jag har hört liknande diskussioner inom åtskilliga spelgrupper som drömt om att ta

storytelling ett steg längre. Men det brukar stanna där, eller på sin höjd ett projekt senare inser man att det aldrig kommer fungera ekonomiskt. Det är därför jag fastnar för The Story Lab och deras guts. De vågar genomdriva de mest egendomliga projekt och ofta välpåkostade evenemang där de som arbetar med projektet så väl som deltagarna upplevt något unikt samtidigt som de haft kul. Den kreativa våghalsigheten och hängivenheten är något jag känner igen. Det är samma hängivenhet som jag tidigare hade i mitt eget utövande av storytelling. Givetvis är The Story Lab i en helt annan division och det rör sig om riktiga företag och uppdrag, men stämningen är bekant. Att de lyckats hålla igång sedan är ett tecken på att de inte bara hittat en bra blandning utan även gör det de gör framgångsrikt. I framtiden ser jag fram emot att deltaga i och läsa om fler projekt från The Story Lab. ✕

Vill du veta mer?

Här följer några länkar till de organisationer som omnämns i artikeln:

www.cordial.se

www.swedishstyle.net

www.thestorylab.se



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 andra del möter vi dels de två mindre svenska rollspelsförlagen Spelverksta'n Titan/Titan Games och Ragnarök Speldesign som konkurrerade med Äventyrsspel under 1980-talet, dels utforskar vi hur rollspelen föddes.

TITAN GAMES



Kåseri om Titan Games historia. Text: Mikael Börjesson.

Allt började en regnig höstdag 1974 när jag läste en recension i ett amerikanskt SF-fanzine som hette *Supernova*, om ett underligt och förbryllande fantasy-spel som hette *Dungeons & Dragons*. Entusiasmen i den något osammanhängande, men fullständigt lyriska, rescensionen, fick mig att köpa en check på \$25 och skicka till Tactical Studies Rules (TSR) i Lake Geneva. En månad senare anlände ett paket från dem med en låda av imiterat trä innehållande tre små häften med regler.

Jag blev genast fast av spelets unika idé och lurade alla jag kände till att börja spela med mig. Alla ville ju ha sitt eget exemplar av reglerna, liksom alla de supplement som nu dök upp (*Greyhawk*, *Blackmoor*, etc), så jag beställde fler och fler spel. Till slut hade jag en liten postorderverksamhet som sålde D&D och andra spel till folk runt om i Sverige.

Mot slutet av 1981, efter att jag hade varit utbytesstudent i England ett halvår, pratade jag med Fredrik Malmberg på telefon och fick höra att han och några andra höll på att översätta Basic Role Playing till svenska för att ge ut det under

namnet *Drakar och Demoner*. Efter att ha gett Fredrik en eloge för det originella namnet (och fått ett förtjust garv tillbaka) berättade jag nyheten för Kjell Régmer och Thomas Gunnarsson (min systers dåvarande sambo, senare högdjur på Tradition) som kommit hem till mig för att spela *Traveller*. Vi kände alla tre att tiden var mogen för någon att satsa ordentligt på rollspel i Göteborg och bestämde oss för att det skulle vara vi tre.

Vi jagade snabbt rätt på en lokal och i april 1982 startade en spelbutik i Göteborg, Spelverksta'n Titan. Vi hade ju alla tre varit aktiva i spelföreningar och på konvent i flera år och engagerade oss snabbt i rollspelet *Drakar och Demoner* som Fredrik och kompani gav ut samma sommar. Jag åkte personligen upp till Stockholm, eller snarare till AB Jan Edman i Vagnhärad, där jag, Fredrik och Lars-Åke Thor ägnade dagen åt att packa ihop spelkartonger, plasta in dem och packa in dem i min bil. Dagen därpå hade *Drakar och Demoner* premiär i Sverige. Fredrik lovade att jag skulle få ett av de numrerade exemplaren som tack för hjälpen (100 stycken som stämpats med

nummer 1 till 100), men jag har inte sett till det ännu.

Vi sålde inte bara *Drakar och Demoner* i butiken, utan skrev även artiklar om det i vår tidning *Morgonstjärnan* (till exempel rättelser till reglerna, översättningen av äventyret som funnits i originalet, *Sarkath Hans gravvald*, m.m.) och gav ut ett fullvärdigt äventyr, *Toivlingbergen*. Trots det blev vi snabbt avpolletterade av Äventyrsspel efter något år och Thomas lämnade oss för att söka ära och rikedom på annat håll. Kjell och jag fortsatte med att importera och sälja spel.

Efter några år, tidigt 1985, hade vi lyckats bli distributörer för TSR och en kväll när jag ringde för att kolla upp en order blev jag kopplad till en man vid namn André Moullin. Han var (enligt egen utsago) god vän till Gary och hade blivit anställd för att sköta utlandskontakterna. Vi pratade flera timmar om rollspel, översättningar och Sverige. Bara några dagar senare stod det klart att vi fick översätta och ge ut D&D på svenska. Det var så spännande att vi knappast brydde oss om villkoren...

TSR drev en hård linje. Cirka 25 kr per spel i royalty att betalas i förskott. Minst 5000 enheter skulle produceras... och produktionen skulle göras av deras tyska distributör, FSV i Stuttgart. Men Kjell, jag och min dåvarande fästmo, Maria Fanto, log glatt och jobbade på med översättningen.

Tyskarna var dock helt ointresserade och förhållade ständigt produktionen. Översättningen av Basic Rules var klart i början av 1986, men sedan hände ingenting. Till sist bokade jag och Maria in vår semester i Stuttgart och satt i tyskarnas knä i tre veckor och läste korrektur. På de tre veckorna gjordes mer än vad som gjorts på sex månader. Till sist var arbetet klart och spelen gick till tryck.

Någon månad senare anlände tre lastpallar med nästan 2000 löst lastade spel-lådor på varje utanför vår dörr. De nedersta lådorna var naturligtvis helt krossade och vi lyckades kanske rädda 3000-4000 spel. Dessutom hade tyskarna valt att göra vår logotyp svart medan allt annat på lådan ju var vitt (på röd botten), vilket gjorde att den såg ut att inte höra dit riktigt.

Vid det här laget var jag vansinnig på tyskarna och efter att de försenat B3: *Silverprinsessans palats* med ytterligare veckor, sade jag upp bekantskapen med dem och krävde att få producera resten själva. Det fick vi. B4, B5 och B7 gjordes klara (med hjälp av en fotosättmaskin på Arkitektursektionen på Chalmers) och

Dungeons and... Demons?

Tycker du att det är svårt att skilja mellan alla drakar, dunder, fängelsehålor och demoner? Lugn, här kommer en översikt.

Dungeons & Dragons (förkortas D&D eller DnD) publicerades i USA 1974 av förlaget Tactical Studies Rules (TSR) och var världens första kommersiella rollspel. Det var detta rollspel som Titan Games släppte på svenska 1986. Den amerikanska varianten av D&D ges numera ut av Wizards of the Coast och senaste upplagan heter D&D version 3.5. Läs mer på www.wizards.com.

Drakar och Demoner (förkortas DoD) är som bekant Sveriges första och största rollspel. Det gavs ursprungligen ut av Äventyrsspel 1982. Det var inte en översättning av D&D utan en översättning av världen *Magic World* med reglerna *Basic Roleplaying*. DoD har utkommit i många olika versioner genom åren med världar som *Ereb Altor* och *Chronopia*. Idag ges *Drakar och Demoner* ut av Riot Minds med deras kampanjvärld *Trudvang*. Läs mer på www.riotminds.com.

Dunder & Drakar är Mikael Börjessons senaste påfund. Det är en svensk översättning av D&D version 3.5 som publiceras helt gratis på webben. Hela rollspelet är inte översatt, men mycket finns redan att tillgå på Börjessons hemsida. Läs mer på www.borjesson.net/mikael/dnd.

trycktes i Göteborg. Vid det laget hade vi lagt ut cirka 200 000 kr i royalties till TSR och mer än det på produktion, frakter (från Stuttgart) och tull.

Eftersom vi inte hade någon speldistributör, åkte jag själv runt och besökte leksakshandlare. Fick en beställning på 3 spel här och 6 spel där. Till och med Tradition köpte några stycken...

Vi fortsatte genast med arbetet på Expertreglerna och avtalade att vi fick ta bort äventyret (som fanns i originalet) och ersätta det med regler från Companion Set. Vår tanke var att ge ut resten av reg-

lerna senare i *Mästarreglerna*. Tre lådor kändes som ett maximum.

Vi fick hjälp vid översättningen av Expertreglerna av Hans Anderson, som jobbade under ett par månader hos oss. Om någon minns alla förbaskade stångvapen som fanns i de reglerna så stod Hans för de svenska namnen på alla dessa.

Hösten 1987 tryckte vi Expertreglerna, men tryckeriet använde alldeles för svag kartong till lådan och vi fick sitta och klistra in stöd i den för att den inte skulle kollapsa alldeles.

Försäljningen gick inte speciellt bra (en del skulle säga uruselt), men vi försökte på alla sätt hitta våra kunder. Vi gav ut rollspeltidningen *Legend* som motvikt till *Sinkadus*, vi skapade en fanklubb, Svenska D&D-förbundet, annonserade på serietidningar samt översatte och gav ut E1 (X3 i original). Man skulle kunna tro att ett företag med TSR:s muskler skulle kunna ge oss draghjälp, men de gjorde ingenting vettigt. När "The Dungeons & Dragons Cartoon Show" kom ut på video här i Sverige hade distributören kallat den "Drakar och Demoner". När Wahlströms bokförlag ville börja satsa på fantasy, lurade TSR på dem *Endless Quest* istället för *Dragonlance*, något som naturligtvis inte kunde mäta sig med Äventyrsspels *Ensamma Vargen* eller *ens Fighting Fantasy*. Överhuvudtaget fick vi ingen hjälp att arbeta in varumärket och leksakshandlarna kunde inte förstå varför de skulle köpa in ännu ett spel som hette D&D, de hade ju redan ett...

Tyvärr hade Tradition öppnat i Göteborg vid det här laget, så inkomsterna i vår butik sinade. Våra kunder tycktes inte hitta upp till Johanneberg längre. Så vi öppnade ny och fin butik nere i centrum, vilket kostade ännu mer pengar. Pengar som vi inte hade. Nu behövde vi verkligen ett genombrott. Och det trodde jag hette AD&D 2nd edition.



1988 besökte jag TSR i Lake Geneva och GenCon i Milwaukee. Jag träffade Jon Pickens som ansvarade för den nya utgåvan av AD&D och bestämde att vi skulle översätta den. Han såg till att vi fick alla råmanus så vi kunde börja jobba. Jag träffade även en del andra kändisar, Lorraine Williams (VD), Keith Parkinson, Jeff Easley och Larry Elmore (illustratörer), Track Hickman och Margaret Weis (författare till *Dragonlance*) m.fl.

Hösten 1988 fram till våren 1989 jobbade vi med att översätta *Players Handbook* från de manus vi fått. På GothCon XXIII hade vi de första amerikanska exemplaren i butiken och Dave "Zeb" Cook på plats att signera dem, medan vi visade upp vad som skulle komma på svenska snart. Vi fick göra en del korrigeringar för att matcha den färdiga produkten, men till sommaren hade vi en färdig översättning... men inga pengar.

För sanningen var att vi inte hade en chans att ge ut AD&D på egen hand. Vi hade fortfarande inte fått tillbaka ens en bråkdel av den halva miljon vi spenderat på D&D och nu stod vi inför en ny investering på ytterligare en halv miljon, minst. Vi behövde desperat en partner med kapital och resurser.

Precis då fick jag höra att Äventyrsspel sagt upp samarbetet med sin distributör (AB Jan Edman) och jag trodde att vårt genombrott var här. Vi hade en stark produkt och de hade pengar, försäljningskanaler och, förhoppningsvis, revanschvilja. Jag pratade med Sune Johansson, deras VD (som jag redan träffat långt tidigare när vi hjälpte Äventyrsspel med lanseringen av *Drakar och Demoner*), men han ville helt enkelt inte samarbeta. Tydligt kände han att han hade bränt sina skepp vad gällde D&D hos leksakshandlarna och fördrog att se Lancelot Games som producenter av hans nya produktlinje...

I det läget kapitulerade vi, stängde butiken och inställde betalningarna. Vi bad TSR att hjälpa till med en Joint Venture så att D&D och AD&D skulle kunna fortleva på svenska, men de var kallsinniga.

Slutet (ur en kommersiell synvinkel) var att packa ner vad som fick plats hemma hos mig och slänga resten. Översättningen av AD&D *Players Handbook* resulterade i ett slutkorrektur som jag band in i en pärm och använde privat.

Titan Games stängde butiken 5 januari 1990, inställde betalningarna 31 januari 1990 och likviderades. Skulderna från vårt försök att göra D&D till ett svenskt rollspel varade fram till 28 november 2001. Idag är jag skuldfri och en erfarenhet eller två rikare.

För att inte göra en lång historia ännu längre, slutar jag här. ✕



TITAN GAMES UTGIVNING

Följande förteckning är en genomgång av vad Spelverksta'n Titan/Titan Games gav ut i rollspelsväg. 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 Zomborszki's hemsida om svenska rollspel: www.stacken.kth.se/~maxz/swergg.

Drakar och Demoner

Titel	Typ	År	Sidantal
Tvillingbergen	Äventyrsbok	1983	24

DUNGEONS & DRAGONS®

Titel	Typ	År	Sidantal
Dungeons & Dragons - basregler	Regelbox	1986	64, 48
Dungeons & Dragons - expertregler	Tillägsbox	1987	64, 36
Silverprinsessans Palats	Äventyrsbok	1986	32
Den glömda staden	Äventyrsbok	1986	32
Fasornas berg	Äventyrsbok	1986	32
Rahasia	Äventyrsbok	1986	32
Xanatons förbannelse	Äventyrsbok	1987	32

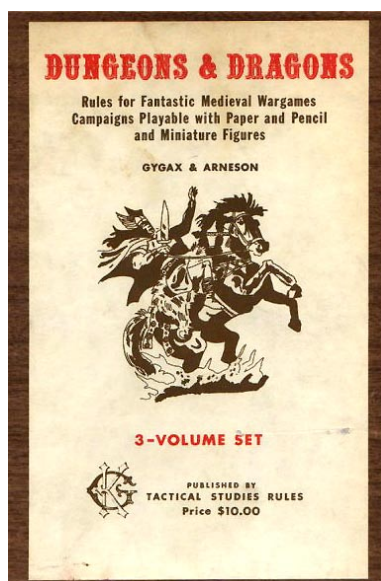
Rollspelens rötter är nära förknippade med *Dungeons & Dragons* som i sin tur hade sina rötter i andra spelformer. För att förstå de svenska rollspelens historia till fullo så kan det vara på sin plats att utforska rollspelens krigiska förhistoria. Till vår hjälp har vi tagit Max Zomborszki som i sin tur hämtat sitt stoff från boken *"Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games"* av Lawrence Schick. Så luta er tillbaka, låt Max berätta och känn historiens vingslag...

Historien om rollspelens tillkomst

Rollspelshistoria från broschyren "Nexus informerar om rollspel". Text: Max Zomborszki.

I början och mitten av 1800-talet utvecklades krigsspel av militären (i exempelvis Preussen). Dessa spel fick betydelse i utbildning och användes till att planera kommande operationer. Sakta började spelen flytta in i hemmen. Sedan länge har småpojkar lekt med träsvärd och soldater gjorda av kottar. I och med tennsoldaterna fick spelen betydelse som sällskapsspel. 1913 gav H.G. Wells ut ett spel i bokform som hette *Little Wars*. Av undertiteln att döma kunde redan H.G. Wells konstatera att krigsspel i stort sett är en manlig företeelse: *"A game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girls who like boys' games and books"*. Spelet förklarar hur man med tennfigurer skall utkämpa slag. Det är en enkel form av konfliktspel som idag kallas tabletop då man spelar dem på en bordsyta.

På 1950-talet dök de första företagen upp som gjorde konfliktspel i större skala och konfliktspelen blev allt fler och mer avancerade. I området kring Minneapolis och St. Paul i USA fanns det många och ihärdiga konfliktspelare. En av dessa, Dave Wesley, började under 1960-talet intressera sig för nollsummespel och spel där varje spelare hade sina egna förutsättningar och mål. Han kom på idén att tillsätta en opartisk domare för att övervaka spelet och lösa regeldispyter. Dessa domare var föregångare till dagens spelledare, även om de inte hade lika mycket att säga till om som idag. Spelet han konstruerade blev en succé. Många spelare blev inspirerade att ikläda



sig domarrollen och starta egna liknande spel. En av dessa spelare var Dave Arneson. Spelet Arneson skapade byggde på en fantasyvärld där spelarna spelade sig själva, insugna genom någon magisk portal, vilsna i en främmande värld fylld med magi och monster. Arneson drog sig dock för att skada eller döda spelarna vilket gjorde att spelarna blev uttråkade på grund av att det inte var spännande. Till slut byttes spelarna i spelet ut mot karaktärer spelarna själva konstruerade. Det var Arneson som introducerade idén med karaktärsutveckling, allt eftersom spelet fortgick blev karaktärerna bättre. Han försökte också att frånga det tradi-

tionella spelsättet med tennfigurer på en bordsyta och istället låta spelarna spela i en labyrint han beskrev för dem. Det stora problemet med Arnesons kampanjer var att han saknade en uppsättning enhetliga regler, utan lät domaren bestämma allting själv.

Efter påtryckningar från sina spelare anpassade Arneson figurstridssystemet *Chainmail* till sin kampanj. En av författarna till *Chainmail*, Gary Gygax, var intresserad av fantasy och hade oberoende av Wesley och Arneson utvecklat *Chainmail* tillsammans med Jeff Perren för att simulera medeltida strider. Gygax var även intresserad av att beskriva ett fåtal mäktiga individer på slagfältet, istället för att låta varje tennfigur symbolisera tio soldater. I och med att Arneson tog till sig dessa regler och demonstrerade sitt spel för Gygax blev Gygax inspirerad att skriva ett nytt spel: *Dungeons & Dragons* (D&D). Varje spelare spelade en roll och lät spelaren uppleva äventyr man tidigare bara funnit i böcker och på film. Man definierade karaktärens förmågor med numeriska värden och lät spelarna, genom interaktion, delvis bestämma spelets utgång. Mot alla förväntningar spred sig D&D som en löpeld och inspirerade andra att skriva egna rollspel. De första efterföljarna var liksom D&D dåligt skrivna och hade tyngdpunkten på strid i olika underjordiska komplex, men snart dök andra spel upp. Allt eftersom blev reglerna mer komplicerade och innefattade alla möjliga situationer än just strid. ✕



RAGNARÖK
SPELDESIGN

Beskrivning av Ragnarök Spel Design. Text: Pontus Löf.

Ragnarök är namnet på världens undergång i den fornnordiska mytologin, men också namnet på ett kortlivat rollspelsförlag under 1980-talet. Bakom namnet Ragnarök Spel Design dölde sig Gunilla Jonsson och Michael Petersén som även jobbade för Äventyrsspel (bl.a. huvudkonstruktörer för första utgåvan av *Mutant*). Då detta par avböjde att skriva något om 1980-talet är följande artikel bara en historisk beskrivning av Ragnarök Spel Design. Utöver Jonsson & Petersén var även illustratören Lars-Håkan Lönn knuten till förlaget.

1987 gav de ut det historiska rollspelet *En Garde!* som utspelade sig i Europa åren 1500-1700. Enligt reklamen var det ett "avancerat rollspel i furstarnas stormiga

tid". Rollspelet publicerades i A4-format, omfattade 156 sidor och hade en upplaga om 2 500 exemplar. Samma år släpptes även ett kortare äventyr till detta rollspel kallat *Dolkarnas natt*. På baksidan beskrivs äventyret som följer: "En fransk agent ligger död med tio svärdshugg i kroppen. Vad gjorde han i Stockholm? Vilka hemligheter kom han på spåren, som kostade honom livet? Rollfigurerna följer det blodiga spåret genom Stockholm och vidare till Tyskland. De dras in i en härva av våld och konspirationer i 1620-talets Stockholm - Religiösa fanatiker, samvetslösa vapenhandlare och maktlystna politiker försöker röja dem ur vägen."

Förlagets andra och sista rollspel kom ut 1988 och hette *Skuggornas mästare*. Detta rollspel utspelade sig i nutid, an-

vände samma regelverk som *En Garde!* och fokuserade på hemlighetsmakeri och kriminalitet. Spelaren kunde ta på sig rollen som ninja, agent eller brottsbekämpare. Även denna bok var tryckt i A4 och omfattade 128 sidor. Upplagan var 2 000 exemplar.

Handelsbolaget Ragnarök Spel Design gick sedan i graven, men Gunilla Jonsson och Michael Petersén återanvände en hel del stoff till rollspelet *Kult*, vilket vi får anledning att återkomma till i ett senare kapitel av rollspelens svenska historia. Gunilla Jonsson och Michael Petersén jobbar för övrigt på SF-bokhandeln nu-förtiden. ✕

fortsättning följer...



Hem

Måndagen den 19 december 2005

Välkommen till www.runan.info! Detta är hemvist för rollspelsfansinet Runan i den digitala åldern. Här kan rollspelaren bland annat ladda ner...

Nytt nummer ute nu...

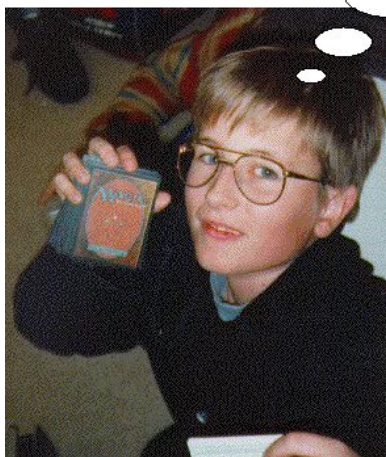
www.runan.info

TIO SKÄL ATT BESÖKA RUNANS WEBBPLATS

1. Tanka hem nya PDF-nummer av Runan.
2. Tanka hem spelmaterial till ditt favoritrollspel.
3. Botanisera i vårt omfattande artikelarkiv.
4. Gaffla lite i vårt forum.
5. Beskåda galleriet med svenska rollspelsomslag.
6. Läs om Runans omtumlande historia.
7. Påverka Runan, delta i våra omröstningar!
8. Se hur Runans hemsida sett ut genom åren.
9. Spela något av våra soloäventyr.
10. Spana in Jim i hans allra finaste tillstånd.

SE WWW.RUNAN.INFO

Undrar om dom spelar Magic i Japan?



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 in på 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 lironistkyrkans 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 "Spelmateriel" och underavdelningen "Tadinor".

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