



39

oktober 2006

OFFICIELLT MATERIAL TILL GONDICA

om Vidonias tidiga historia

MER ROLLSPELSHISTORIA

Lancelot Games & Target Games

KOLOSSAL HEROISM

om gigantiska fiender



LEDAREN

Efter mycket om och men kan vi nu presentera nummer 39 av rollspelsfansinet Runan. Egentligen skulle detta nummer fyllas med första delen av en ambitiös vampyrkampanj, men på grund av diverse svårigheter så får det inslaget vänta. Istället bjuds vi på en hel rad andra godsaker. Först ut är lite spelmaterial till Gondica skrivet av Anders Blixt och Erik Sieurin. Sedan bjuds vi på fortsättningen av rollspelens svenska historia. I detta nummer är det dags för Lancelot Games, Peregrin Games och Äventyrsspel (1989-1999). Till vår hjälp har vi veteranerna Åke Rosenius och Fredrik Malmberg. Vidare har vi lyckats klämma in två Max Wallinder-alster i form av en spelartikel om kolosser samt en artikel om spelledarpersoner.

Själv har jag bidragit med lite fansinkunskap. Inte i form av fansinrecensioner som tidigare, utan i form av en artikel med tips och tricks för den som vill starta ett fansin. Artikeln har sin bakgrund i en föreläsning som jag höll på Sverok Stockholms kansli den 23 au-

gusti i år. Uppslutningen var ju inte maximal, men jag hoppas att de som var där fick lite intressanta uppslag. Nu väljer jag att presentera mina idéer här och hoppas att jag kan nå lite fler personer. Jag råkar nämligen tycka att fansineri är någonting mäktigt underskattat som bör lyftas fram. Alla kan göra det och det behöver inte bli perfekt första gången. Läs min artikel och kör på!

Avslutningsvis vill jag passa på att hälsa Johan Lundqvist välkommen i Runan-redaktionen. Johan kommer att axla Mats Anderssons mantel som illustrationsansvarig. Johan har illustrerat årets GothCon-logga och ställde även ut sina alster på konventet ifråga. Han fick även fina vitsord i Fenix för sina illustrationer i Runan #38. ✕



PONTUS LÖF
pontus@runan.info

INNEHÅLL I DETTA NUMMER

03 Vidonias tidiga historia

Spelmaterial till Gondica av Anders Blixt & Erik Sieurin.

08 Sverok har fått ny förbundstidning

Nyhet av Pontus Löf.

09 Favorit i repris

Vi har grävt fram ett gammalt kåseri av Sven Folkesson.

10 Från idé till läsare

Artikel om fansinmakeri av Pontus Löf.

12 Kolossal heroism

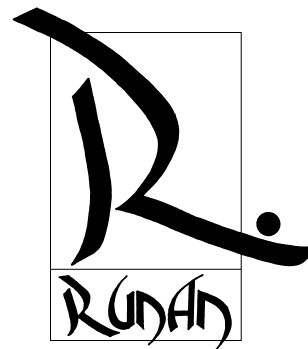
Spelartikel av Max Wallinder.

15 Flera spelledarpersoner... samtidigt?!

Rollspelsbetraktelser av Max Wallinder.

16 Rollspelens svenska historia, kapitel 3

Historiska redogörelser av Åke Rosenius (Lancelot Games och Peregrin Games) samt Fredrik Malmberg (Äventyrsspel, del 2).



REDAKTION

Pontus Löf (hövding), Sven Folkesson (jurist), Niklas Hallgren (anstiftare), Johan Lundqvist (visualist), Magnus Sjöholm (språkfascist)

SKRIBENTER

Anders Blixt, Sven Folkesson, Pontus Löf, Fredrik Malmberg, Åke Rosenius, Erik Sieurin, Max Wallinder

ILLUSTRATÖRER

Alexandra Alexandersson, Mats Andersson, Eva Florén

GRAFISK FORM

Pontus Löf

OMSLAGSILLUSTRATION

Alexandra Alexandersson

KORREKTUR

Magnus Sjöholm

ANSVARIG UTGIVARE

Niklas Hallgren

E-POST

redax@runan.info

WEBBPLATS

www.runan.info

TACK TILL

Speltidningen Fenix 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.



VIDONIAS TIDIGA HISTORIA

Som grönskande löv på ett lummigt träd – några faller av, andra spricker ut – är också de sapienta släktena: ett dör bort och ett annat stiger fram. Alla deras verk multnar och förgår, och med det försvinner deras byggare.

– Profeten Maharahul

Spelartikel till Gondica. Text: Anders Blixt & Erik Sieurin. Illustrationer: Eva Florén.

DE FYRA TIDSÅLDRARNA

Nuförtiden, under Blå Erans 720-tal, indelar de termaliska akademikerna av tradition Vidonias historia i fyra tidsåldrar (på andra platser, som i Çu, räknar man tiden på annat sätt):

1. **Forntiden** (kallas *Vetustatis*¹ av de lärde) rådde före det ursprungliga Blå Kejsardömet – alltså för mer än 1 500 år sedan – och var av obestämd längd. Detta var hjältarnas och drakarnas tid.

2. **Kejsareran** (förkortas IS – *Imperatorum Sæculum*²) var blomstringstiden för det ursprungliga Blå Kejsardömet. Den varade i 513 år och tog slut för ungefär 1 000 år sedan.

3. **Svärdseran** (förkortas GS – *Gladiorum Sæculum*) följde efter kejsardömet undergång och varade i ungefär 300 år. Den tog slut för drygt 700 år sedan.

4. **Blå Eran** (förkortas AS – *Azul Sæculum*) inleddes med att den termaliske fursten Vikrat den store utropade det Återupprättade Blå Kejsardömet.

Tre ögonkast bakåt i tiden

Följande beskrivningar av de tre första erorna återger den historiesyn som nuförtiden delas av de flesta akademiker i Vidonia.



Aurelianus Invictus – Det ursprungliga Blå Kejsardömet grundläggare

SL-tips: Sanning och »sanning»

Artikeltextern innehåller det som akademikerna anser vara korrekt historieskildring. Faktarutorna och fotnoterna innehåller kommentarer till spelledaren om bland annat felaktiga uppfattningar, missförstånd och ren desinformation. Mycket av det som skedde fordom är ju oklart och den som upptäcker ett hittills okänt urgammalt manuskript i något bibliotek eller mausoleum kan kasta nytt ljus över mörka avsnitt av Vidonias historia. Man bör dock ta sig i akt; historieförfalskning är en konst med urgamla anor, särskilt bland de mäktiga som vill legitimera sitt styre och värna sitt rykte. (Se texten om Rufus Pavonius och Vita Illustrata som ett avskräckande exempel.)

Den historiska vetenskapen i Vidonia har krönikor och dokument som främsta källor. Akademikerna försöker utröna vad upphovsmännen egentligen kunde ha menat med sina ord. Kunskaper i språk och filosofi är därför viktiga forskningsredskap. Arkeologi finns som en liten gren inom historievetenskapen, men den är främst inriktad på att hitta spännande föremål, inte att studera vardagslivet fordom eller att sätta in fynden i ett större sammanhang. Historieskildringens fokus ligger därför på starka individer och deras handlingar. Samhällsekonomin inverkan på historien är däremot något som akademikerna sällan funderar över.

Legender, som sagorna om de forntida rikena Hypernotia och Dendra, upphöjs ibland till allmän sanning eftersom de tjänar att förstärka den syn på historiens gång som de etablerade akademikerna har (jämför med den roll Platons påhittade Atlantis har haft bland europeiska akademiker och politiker alltsedan Romarrikets dagar). Furstarna driver också sina linjer: i Gradjestad betonar man azuliernas storhet, medan man i Frekre nästan alltid framhäver dalaöerna på azuliernas bekostnad.

Kort sagt, Vidonias akademiker har betydligt sämre kunskap om hur det egentligen förhöll sig i det förflutna än vad de vill eller kan inse. De projicerar istället gärna sina samtida samhällsförhållanden bakåt utan ordentlig eftertanke.

Forntidens legendriken har existerat i någon form och detta bör SL utnyttja om han vill skapa en Indiana Jones-känsla i sin kampanj. Däremot såg de annorlunda ut än vad legenderna säger. Till exempel var Titanomachia en cyklopadstad på ytan (se Gondica Abyssos för mer fakta) och före den senaste istiden fanns någon slags civilisation i regionen även om den inte såg ut som sagornas Hypernotia.

FORNTIDEN: LEGENDERNAS TIDEVARV

Världens historia är cyklisk och oändlig. Högkulturer stiger och faller, liksom dag följs av natt. Men cyklerna är olika till längd och höjd. Vidonias legender talar om de fallna urtida högkulturererna Hypernotia, krossat under isen, jättarnas stad Titanomachia, samt Dendra, uthugget ur den skog som sägs ha täckt hela Vidonia för länge sedan. Före dessa byggde för oss okända sapsienter säkert andra imperier som har malts till sand av tidens kvarnstenar.

– Ur *Historia del Mundo* av polyhistor Ritritem-Vikrat, publicerad i Tekeburg år 720 AS

Detta är en epok i Vidonias historia, från vilken endast lite skriftlig dokumentation har bevarats. Forntidens hjältar och drakar besjungs av många legender, huvudsakligen nedtecknade i Blå Kejsardömet under Kejsareran. De förtäljer om färgstarka hövdingar, krigare, trollkarlar, häxor och monster i en kaotisk värld, huvudsakligen vildmark med bronsbrukande mänskliga samhällen. En av de största hjältarna var Hoplon Drakbane, en minotaur som sägs ha varit den skickligaste krigaren någonsin. En annan var Armal Bågskytten från Dendra.

Dimmorna skingras, dalaöerna reser sig

Det finns några tämligen trovärdiga bevarade krönikor från Kejsarernas första århundraden, till exempel Felix Leos *Regnum Antiquum*, som berättar en del om Forntidens sista femhundra år, när azulierna främst levde i floderna Tekes och Firis rika dalar. Dalaöerna bodde då på slätterna längs Vidonias östkust. Dalaöiska bosättningar grundades även längs Vidibuktens kust, främst i nuvarande Vertiod, samt på de Termaliska öarna. Det finns antydningar om enstaka kolonier inne i Taggus flodsystem. Stadsstaten var den politiska grundvalen.

Den dalaöiske krigsheren Hipparion skapade sig ett imperium, Oikoumenē, som sträckte sig från nuvarande Nirm till norra Imbri. Felix Leo skrev att Hipparions soldaters bronsvapen skulle ha kommit till korta mot azuliernas järn (se nedan) och att dalaöernas välde därför var dömt att falla i förtid, innan det kunde nå full blomning.³ Oikoumenē höll i vilket fall som helst ihop i några generationer och där växte stora filosofier och konstkolor fram som fick stort inflytande på det kommande azuliska kejsardömet.

Efter två generationer störtade Oikoumenē samman i inbördesstrider mellan de fem sönerna till Hipparions sonson Ariston.

Profeten Maharahuls ankomst

Strax före Hipparions död kom en flyktning från Dodjab till Oikoumenē: profeten Maharahul. Han hade på sin väg korsat öken Vastus Magnus och sett Chors ruiner.

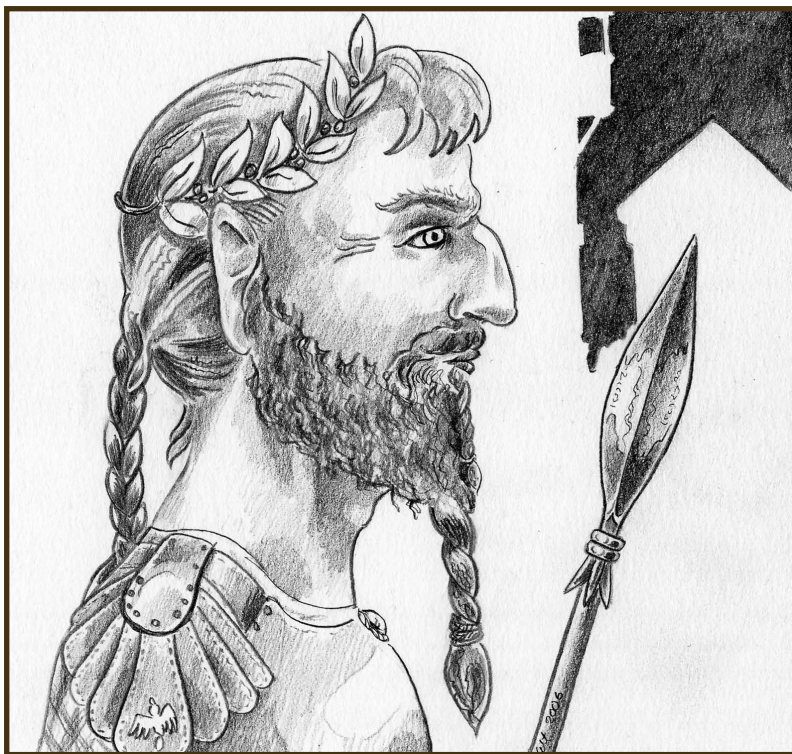
Profeten slog sig ner i en kustby i nuvarande Frekre där han förkunnade sin lära sittande i lotusställning vid en stor ek. Tack vare vishet och anspråkslöshet fick han snart gott rykte bland enkelt folk. Han lärjungar, män som kvinnor, började föra ut hans budskap om monoteism, social gemenskap och strävan mot det gudomliga till andra platser i Vidonia. Maharahul dog en naturlig död efter 50 år i Oikoumenē och hade då fått glädjen att se hur de dodjabiska frön han hade sått i Vidonias kyligare jord hade slagit rot. Hans kropp begravdes invid eken som alltsedan dess har varit en vallfartsplats för de som valt att gå i Maharahuls fotspår. Eken står inte kvar, men nuförtiden är platsen utmärkt med en stenobelisk. Platsen står sedan flera hundra år under furstens av Frekre direkta styre »för att säkerställa att alla besökare får lika tillträde».

En hård akademisk tvist

Victor Magnus gav poeten Rufus Pavonius i uppdrag att skriva krönikan Vita illustrata över förfädernas storhet. Vita illustrata stod till Blå Erans 600-tal högt i kurs bland historiker som en skildring över det ursprungliga Blå Kejsardömet framväxt.

År 698 AS fann akademikern Tirka tar-Rilri ran-Ersi i Vikrestads historieakademis bibliotek en hittills okänd handskrift med dalaöiska hjältelegender, medtecknad i Oikoumene under sen Vetustatis. Det visade sig att Rufus Pavonius hade lånat friskt ur denna samling när han skildrade hur det ursprungliga Blå Kejsardömet byggdes av en hjälteätt.

Hennes upptäckt publicerades år 701 AS och ledde till ett av de värsta akademiska grälen någonsin i Vidonia. Många akademiker avfärdade henne som charlatan, medan hon år 705 AS utnämndes till polyhistor (motsvarar professor) i historia vid den furstliga akademien i Frekre. Där arbetar hon fortfarande.



Hipparion – Oikoumenēs herre

Järnet – maktens metall

Kunskapen om järn blev en betydelsefull orsak till azuliernas allt starkare ställning under Forntidens slutfas. De var antagligen det första folket i Vidonia som bröt järnmalm för att tillverka vapen, rustningar och redskap. Huruvida de gjorde upptäckten på egen hand eller fick kunskapen från Çu är omtvistat bland akademikerna; krönikorna från Kejsareran är motsägelsefulla och nedtecknades flera hundra år efter händelserna i fråga.⁴

Azuliernas imperium spred också kunskapen om järnbrytning och smideskonst över Vidonia. Kring år 150 IS nådde kunskapen till termalierna i östra Digerveden och inom ett århundrade hade alla skogsfolk lärt sig hur man använde myrmalm. Vedingarnas metallhantering har knappast utvecklats mer, medan termalierna tog över mycket av de azuliska kunskaperna under Svärdseran.

KEJSARERAN: TIRINS TIDEVARV

Forntiden övergick i Kejsareran när det ursprungliga Blå Kejsardömet upprättades av Aurelianus Invictus. Under denna tidsålder var azulierna och dalaðerna de dominerande folkslagen i Vidonia, medan termalierna levde som svinvalande och potatisodlande barbarer i östra Digerveden eller på de Termaliska öarna i Vidibukten.

Eran inleddes när fältherren Aurelianus Invictus stod som slutsegrare i ett tjugoförårigt förvirrat och blodigt krig bland de azuliska stadsstaterna. Han proklamerade sig som *imperator azuliorum* (»azuliernas kejsare») och upprättade ett auktoritärt styre. Tirins, kejsarens hemstad i rikets hjärtland mellan floderna Tekes och Firis bördiga dalgångar, blev hans huvudstad.

Aurelianus och hans efterträdare sonen Victor Magnus och sonsonen Leo Severus underkuvade i en serie krig Vidonia från provinsen Pantera i nordost till den vida Kentaurstäppen i nordväst. Inga fiender kunde stå emot deras disciplinerade legioner och skickliga belägringstekniker.

De gyllene åren

Under Kejsarernas två första århundraden växte Tirins till en aldrig tidigare skådad storslagenhet, med palats, offentliga byggnader och arenor. Endast Çus största städer sken med liknande glans.

I efterhand anser många att åren 100-250 IS var de bästa som Vidonia någonsin har sett: »de gyllene åren». Ett mäktigt imperium garanterade fred och lag åt sina inbyggare. Barbarerna från vildmarkerna i väst, nordväst eller norr hölls borta med list, mutor eller militära insatser. En serie dugliga kejsare utövade ett måttfullt styre.

Under denna tid kom de första mystikerna till Vidonia från Çu.

Soldatkejsarna och de silverne åren

År 248 IS omkom kejsar Argenteus Proctor i en drunkningsolycka efter endast två år på tronen. Han hade då inte utsett någon efterträdare. Legaten (fältherren) Maximilianus Corax utropade sig till ny kejsare, stödd av sina legionärer. Andra legater godtog inte anspråken och Blå Kejsardömet kastades in i en serie blodiga inbördeskrig som varade i 29 år, under vilka sjutton militärer utropade sig till kejsare över hela eller delar av imperiet.

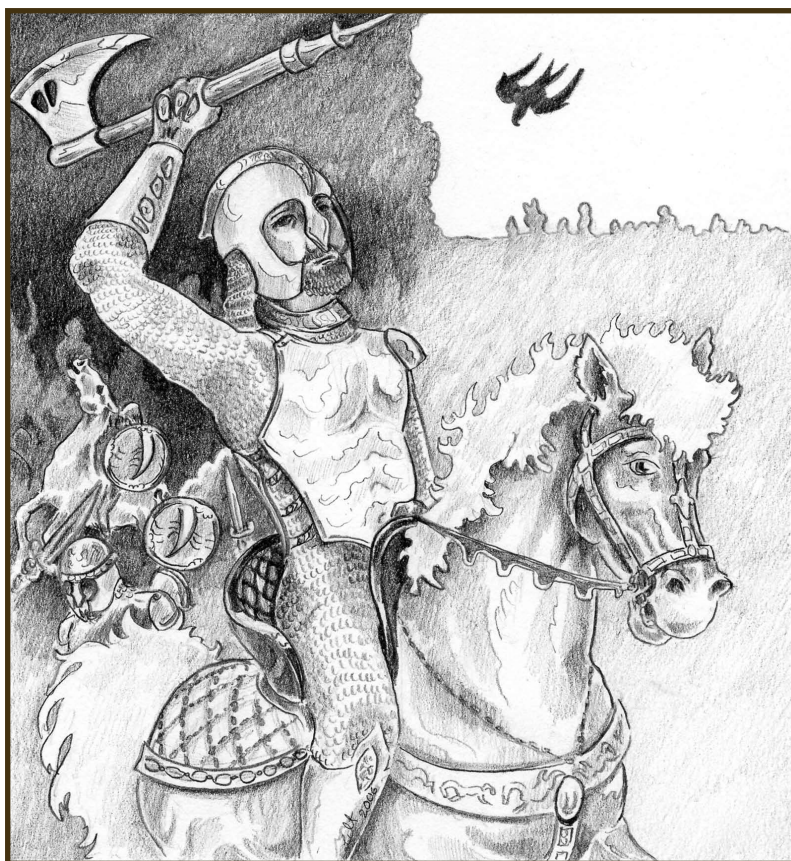
Eländet fick ett slut när den handlingskraftige legaten Aurelianus (VII) Lapidar besegrade samtliga medtävlare under åren 275-78 IS och upprättade ett tyranni som varade fram till 291 IS.

Detta år dog kejsaren av blodstörtning under ett fylleslag och efterträddes oväntat av sin unga dalaðiska hustru Zenobia Maxima, Blå Kejsardömet första regerande kejsarinna 291-322 IS. Hon var duglig och gjorde sig populär hos folket genom kloka skattereformer och ett avvecklande av sin döde makes förtryck. Zenobia tog ställning för ekomantin och avskaffade den gamla månggudakulten vid det kejsarliga hovet. Gudatemplen i Tirins stängdes för gott, medan kejsarinnan omgav sig med mystagoger och mentorer. Hennes efterträdare kejsar Aurelion I (systerson till Aurelianus VII) proklamerade år 323 IS att ekomantin skulle bli statens religion för all framtid. Historikerna nuförtiden kallar gärna perioden 291-460 IS »imperiets silverne år».

Tirins undergång

Denna katastrof var kopplad till de vädermagiska experimenten. Stormshamanerna brände av misstag ut all vitalis (»livsenergi») som flödade genom området i ett försök att vrida om luftströmmarna. Dessutom skapades då ett permanent antinexus som förhindrar att vitalis åter igen tränger in i området.

År 726 AS finns det en del akademiker som hävdar att Aurelianus försök att avvärja isens erövring av Vidonia var framgångsrika. Svärdserans köldtid skulle ha blivit mycket värre utan de vädermagiska ingreppen, trots att dessa antagligen vållade Tirins undergång. Andra akademiker avvisar detta resonemang som ostyrkt struntprat, men de har fel; Vidonia slapp faktiskt en istid tack vare katastrofen.



Vikrat den store – Det återupprättade Blå Kejsardömet grundare

Advesperascit – skymningsåren

Under Kejsarerans gång samlade kejsaren alltfler befogenheter i sina händer. Aurelianus IX, kejsare från 501 AS och den siste på tronen i Tirins, hade närmast absolut makt över undersåtarna. Den officiella retoriken tillskrev honom en halvguds egenskaper, vilket kritiserades av ekomantiska mystagoger och mentorer⁵ som farligt övermod.

Åren 460-464 IS hemsöktes Vidonia av en farsot, som dräpte en femtedel av befolkningen, ett av de hårdaste slag som hade drabbat Blå Kejsardömet. Detta följdes av blodiga räder från kentaurerna, som var immuna mot sjukdomen. Kejsarna blev då tvungna att värva barbariska termalier från Digerveden för att bemanna legionerna. Termaliernas syn på sig själva och sin roll i världen förändrades i grunden, när de kom in i azuliernas högkultur.

Tidens hårdhet förändrade också azuliernas syn på världen. En väderförsämring började märkas kring 470 IS och människorna begynte då att tro att än ondare dagar stod för dörren. Förtvivlan bredde ut sig. Destruktiva gnostiska kulter, med rötterna i skogstermalisk häxtro, utövades i det fördolda i storstäderna när folk ville avvärja de återkommande missväxterna och den annalkade kölden. Lärda män i Tirins började tala

om *Advesperascit*, »skymningstiden», och spekulerade i att Vidonia snart skulle höljas i is och natt på samma sätt som när Hypernotia föll.⁷

Aurelianus IX slöt 509 IS i förtvivlan fred med några kentaurkhaner och lät deras stammar flytta in i nordvästra Vidonia. I gengäld begav sig deras stormshamaner till Tirins för att lära ut hur de styrde vädret. Tillsammans trängde kentaurer och människor allt djupare in i vädermagins brutala utmarker för att finna sätt att återställa imperiets hälsa.

Eran slutade med att Tirins förintades år 513 IS. När »huvudet» högs av imperiets statsförvaltning upphörde den att fungera, vilket öppnade porten för äventyrliga termaliska hövdingar som ledde sina stammar på alltmer omfattande erövringsståg genom kejsardömet's ruiner.

SVÄRDSERAN: RUINERNAS TIDEVARV

Svärdseran varade ungefär 300 år från Tirins undergång till den dag då Vikrat den store utropade det återupprättade Blå Kejsardömet i Tekeburg och proklamerade den Blå Eran's begynnelse.

Svärdseran kännetecknades av krig och elände när termaliska barbarstammar strömmade ur östra Digerveden och

underkuvade resterna av Blå Kejsardömet.⁸ Inledningsvis handlade det om äventyrliga hövdingar som ville ta för sig av imperiets rikedomar och föda sina hungrande stammar. Men efter några generationer började termalierna bygga egna riken och ett nytt Vidonia växte fram.

Under Svärdserans första femtio år minskade försämrat klimat, upprepade farsoter och hungersnöd Vidonias folkmängd och förvandlade de myllrande azuliska storstäderna till skuggfyllda ruiner. Landsvägar, hamnar och akvedukter förföll när kunskapen om hur de skulle underhållas gick förlorad.

Termalierna underkuvade allt land mellan Vertiod i sydväst och Verosk i nordost under Svärdserans första århundrade. Deras hävdvunna indelning av stam medlemmar som jarlar, frifolk eller trälar stämde väl överens med Blå kejsardömet's ordning med patricier och plebejer. Jarlarna blev Vidonias nya herar som upprättade ostadiga småriken än här och än där. De anammade vissa delar av arvet från det fallna Blå Kejsardömet, som det guldbaserade myntväsendet, medan annat förkastades, som azuliernas förkärlek för vagnskapplöpningar och brottning. Ekomantin förbjöd slaveri så allteftersom termaliernas kultur påverkades av denna religion avskaffade även jarlarna sedvänjan. De gamla kulturspråken azuli och dalaö användes allt mer sällan i dagliga verksamheter, eftersom jarlarna ville tala sitt eget modersmål med sina undersåtar.

Men samtidigt som Vidonias plebejer gradvis termaliserades så azuliserades termalierna. Deras krigiska mångguddyrkan och häxtro ersattes gradvis med ekomantins mildare syn på livet. De anammade också tankar om lag och statsförvaltning från Blå Kejsardömet, vilket gjorde att det fanns ett slags politisk kontinuitet trots allt. Tirins hade fallit, men de idéer som hon hade framfört levde ändå vidare hos många barbarfurstar som såg hur de gagnade deras egna välden.

Stormnatten: hundra år med svärd och kyla

Svärdserans svåraste period, dess mel-lersta tredjedel, kallas *Stormnatten* av de termaliska akademikerna under Blå Eran. Detta var fyra generationer när civilisationen var som svagast, vädret som sämst och barbariet som starkast i Vidonia. Dess befolkning hade då halverats jämfört med tiden före farsoten år 460 IS. Regionen förhärjades av krig mellan sina termaliska småfurstar och av angrepp från Kordis minotaurer, stäppens kentaurer och sjöfarande rövare från de Termaliska öarna, vilka också upprättade en del kortlivade välden längs Vidonias kanter.

Storhet och »storhet»

Den allmänna uppfattningen på Blå Erans 700-tal är att det ursprungliga Blå Kejsardömet var mer framstående än det återupprättade, men så är faktiskt inte fallet. I Tirins kände man inte till den mekanurgiska magin, kompassen, oceangående skepp, dubbel bokföring, tryckpressen, väderkvarnen, järnplogen och många andra viktiga saker. Däremot kunde man bygga bättre landsvägar, bättre avloppssystem och större momentalbbyggnader – Kejsartidens infrastruktur är fortfarande överlägsen allt som finns i Vidonia »nuförtiden» – och man behärskade viss magi som sedan har fallit i glömska.

Ett exempel på sådan stor magi är Smaragdkalken, en relik som förvaras i ett tempel i Madenburg där den används i galeniska ritualer och som verkar ha en animal flux likt ett levande väsen trots att den är tillverkad av en grön glasliknande massa. Madenburgs furste, som är mekanurg, tilltvingade sig tillgång till kalken och analyserade den med sin mekanurgiska perception. Den är definitivt inte en massiv smaragd, vilket den lokala religiösa legenden hävdar, men fursten var tvungen att erkänna att han inte kan bestämma vad den är tillverkad av. Smaragdkalken dök upp under Kejsareran, försvann kring år 513 IS, och återfanns av en vandrande jarlason under Svärdseran som tog den från minotauriska rövare.

Stormen mojnär och en ny dag skymtar
Stormnatten klingade av när småfurstarna fick bättre ordning på sina riken och lärde sig bygga befästningar och skepp som kunde motstå angriparna utifrån. Termaliernas gradvisa anammande av ekomantin förändrade också synen på hur en furste borde utöva sin makt och vilken betydelse krigiska bedrifter hade för hans ära, vilket ledde till krigen furstarna emellan minskade i antal.⁹

VIKRAT DEN STORES BLÅ GRYNING

Vikrat den store var en legendarisk furste som enade Vidonia vid slutet av Svärdseran och grundade det Återupprättade Blå Kejsardömet. Hans födelseår är oklart, men de flesta akademiker tror att han föddes 50 år före erans slut i en borg nära staden Tekeburg. Han tillhörde en hövdingätt som under 200 år hade dominerat floden Tekes nedre lopp. Han var

karismatisk ledare och militärt geni som vid 20 års ålder inledde en serie fälttåg som gjorde honom till överherre över nästan alla stormannaätter i Vidonia.

Vikrat såg sina framgångar som ett gudomligt tecken på att han hade fått som kall att återupprätta Blå Kejsardömet. På sin femtionde födelsedag lät han därför i Tekeburg utropa sig till den förste Blå Kejsaren efter Tirins undergång och proklamerade samtidigt att den nya Blå Eran hade inletts.

Akademikerna nuförtiden betraktar denna händelse som slutsteget på sammansmältningen av det termaliska skogsarvet med det azuliska jordbrukararvet. En furste som sannolikt var analfabet och endast talade högttermali lät sitt kansli utfärda en proklamation på bristfällig klassisk azuli och ännu sämre dalaö där han symboliskt tog upp den fallna spiran från Aurelianus IX, därtill återopande profeten Maharahuls läror.

De flesta som levde i Vidonia vid det tillfället upplevde dock antagligen inte att en ny era hade tagit sin början, utan för dem rullade livet på i sina sedvanliga hjulspår.

NOTER

¹ *Vetustatis* betyder »Forntiden» på klassisk azuli. Det skrivs *vetustate* på sentida azuli, vilket har enklare grammatik.

² *Sæculum* är det klassiska azuliska ordet för »tidsålder», »era». Skrivs *seculo* på sentida azuli.

³ Huruvida detta är ett rimligt påstående är svårt att bedöma. De dalaöiska samhällena fick svårt att organisera sig på stor skala på grund av sina politiska seder, så Hipparions värde hängde mycket på hans person. Det blev därför aldrig något rejäl kraftmätning mellan Oikoumenē och det ursprungliga Blå Kejsardömet.

⁴ Det var i praktiken çuiska hantverkare som visade vägen mot järnet, även om mycket av hanteringen sedan utvecklades hos azulierne. Çus högkultur är äldre än Vidonias och sporadiska handelsförbindelser mellan de två regionerna förekom redan före Oikoumenēs upprättande.

⁵ Mentor = religiös lärare. Mystagog = ekomantisk »magiker».

⁶ Dessa kulter predikade att endast de som hade invigts i kultens mysterier skulle räddas undan den annalkande katastrofen, ett tänkesätt som är helt främmande för ekomantin.

⁷ Räder från de barbarerna på Kentaurs-täppen, i Digerveden och på Termaliska öarna, vilka också gisslades av det försämrade klimatet, tärde allt värre på imperiets militär, samtidigt som skatteunderlaget hade slagits sönder av farsoten. Minskade resurser skulle sålunda räcka till större behov. Kejsarna tillgrip därför alltmer drastiska och alltmer kon-

Vikrat – sanning och saga

Vikrat härskade i femton år över sitt illa sammanhållna kejsardöme. Termalierna saknade vid denna tid den förvaltningskompetens som krävs för att sköta ett imperium.

Till kejsar Vikrats viktigaste beslut var hans krav att alla städer inom hans rike skulle skaffa sig skrivna lagar. Han grundade också flera skolor som skulle utbilda statliga ämbetsmän och jurister. Kejsaren såg uppenbarligen betydelsen av städer för att skapa handel och välstånd. Men hans storslagna planer kunde aldrig fullbordas på grund av resursbrist.

Nitton år efter Vikrats död år 15 AS började hans imperium att krackelera på grund av blodiga arvstvister bland hans barnbarn. Riket kunde vid denna tid endast hållas samman av en duglig och karismatisk kejsare; dess administrativa kitt var inte starkt nog att klara av split bland hans mindre dugliga efterträdare. Först ett århundrade senare, i och med kejsar Hosgirk den stores riksrekonstruktion på Blå Erans 140-tal, började det Återupprättade Blå Kejsardömet få en hållbar struktur.

Att i efterhand skilja saga och sanning åt är svårt när det gäller Vikrat den store. Han lät år 13 AS diktera boken *Chronica Imperatori*, som påstods skildra hans liv, men den är propagandistisk och blandar dessutom in stoff ur gamla hjältelegender från Forntiden i kejsarens liv. Kejsar Vikrat var så mån om vilken bild eftervärlden skulle få av honom att han lät frisera sanningen till orimligheter.

traproduktiva åtgärder för att säkra skatteintäkterna, som livegenskap och konfiskationer

⁸ Erans kronologi är oklar, eftersom så få samtida vittnen dokumenterade dess skeenden i skrift. Tänk dessutom på att begreppet Svärdseran skapades flera hundra år efter dess slut av termaliska akademiker. De som levde under Svärdseran såg på världen i ett annat, mer kortiktigt perspektiv (jfr med vikingarna som knappast ansåg att de levde under »vikingatiden»).

⁹ Under Svärdsålderns sista tredjedel började dessutom väderleken bli varmare, vilket ledde till bättre potatisskörden som kunde föda en växande befolkning. Det var dock först kring år 300 AS som Vidonia återigen hade lika stor befolkning som före den stora farsoten 460-464 IS; återhämtningen tog alltså cirka 650 år. ✕



har fått ny förbundstidning

Text: Pontus Löf.

Nyligen hittade jag ett nytt nummer av Sveroks förbundstidning i min brevlåda. Det har hänt mycket sedan sist. *Sverox* har bytt namn till det nygamla *Signaler från Sverok*. Den tidigare redaktören Magnus Alm har kastat in handduken. I en intervju i tidningen säger han att orsaken till att han hoppat av beror på att han brinner mer för att producera spel för PC och mobiler. Den nya chefredaktören heter Henrik Sannesson och är frilandsjournalist. Henrik har gedigen erfarenhet – framför allt som radioreporter. Han har jobbat på de flesta av Sveriges Radios samhällsredaktioner. Layout kommer AD:n Janetta Nyberg att stå för och Leo Nordwall kommer att vara webbredaktör (se www.sverok.se/signaler).

Beslutet om den nya redaktionen togs på Sveroks styrelsemöte den 10 juni i år. Sannesson/Nyberg vann i konkurrens med tre andra möjliga redaktioner. Utredarna David Gustavsson, Petra Malmgren och Max Valentin menade bland annat att: "Sannesson/Nyberg har presenterat en genomtänkt, professionell och förtroendeingivande bild av hur de vill driva och utveckla förbundets tidning. De har i vår mening en realistisk inställning samt goda idéer, gällande innehåll och upplägg, för hur tidningen skall kunna komma närmare och involvera föreningarna i högre utsträckning."

Vad innehåller då det första numret med den nya redaktionen? Hälften av innehållet upptas av diverse reportage. Utöver detta finner man sju sidor recensioner, fem sidor nyheter, ett uppslag med fotocollage, lite debatt, en krönika och ett kalendarium. Det stora temat för numret är medialarm om spelhobbyn, vilket ägnas två reportage på totalt fem sidor. Hur har då den nye chefredaktören balanserat mellan förbundets många spelarter? Så här ser det ut:



32 % om spelhobbyn rent allmänt
15 % om datorspel
12 % om förbundsverksamheten
9 % om lajv
9 % om brädspel
6 % om böcker
6 % om paintball
6 % om rollspel
3 % om kortspel
3 % om figurspel

Det enda rena rollspelsinslaget är en recension av SL-skärmen till *Skyrningshem: Andra Imperiet*. Förhoppningsvis blir det mer rollspelsinslag i framtiden. Kanske kan man också få se fetare nummer i framtiden? Då blir det mer plats för varje spelart och därmed en matigare tidning för flertalet. En kritisk debatt om förbundet och spelhobbyn skulle också vara önskvärd.

Signaler från Sverok kommer ut 12 gånger per år. Alla Sverok-föreningar får den gratis i brevlådan. Det är kontaktpersonen som får tidningen automatiskt, men det går även att få en gratis prenumeration som vanlig medlem. Kontakta Sverok för mer information. ✕

Runan presenterar stolt:



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 erövringståg. Den framgångsrika lironistkyrkans frammarsch är också det ett faktum som orsakar krig och splittring.

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

Ibland kan det vara värdefullt att återse gamla favoriter. Därför har vi instiftat en ny avdelning i Runan där vi återser ett gammalt inslag med speciella kvaliteter. Med tanke på tidens gång är det för övrigt möjligt att ni som läser den idag läser den för första gången...



Svenne slänger ett öga på Döden

Kåseri från Runan #16. Text: Sven Folkesson. Illustration: Mats Andersson.

Döden är något ytterst irriterande. Mest irriterande är nog faktumet att alla dör. Eller så är det irriterande att acceptera faktumet, som i sig är ordentligt irriterande. Och visst är det sjudjävls irriterande, för att inte säga mest irriterande av allt som är irriterande, att försöka möta och förstå Döden - vilken som sagt är ytterst irriterande - utan att irriteras? Med hopp om att varken jag eller ni irriteras skall vi nu slänga ett öga på, ja just det, Döden.

Döden. Säg det igen. Döden. Sug på ordet. DÖDEN. Uttala det högt och bestämt. DöDeN. Viska bokstäverna med en kuslig stämma. Dööööden. Så där ja.

Du har just, helt ovetandes, gått en kurs i mognad. ?, tänker du. I, säger jag. Om du inte känner dig särskilt mer mogen nu än förut, hoppa upp till föregående stycke och läs det om och om igen. Har du genomgått en mognadsprocess - läs vidare! Om du inser att det inte leder någon som helst vart kan du bara bläddra vidare. Om du nu inte är en sådan där tuffing som bygger Ikea-möbler utan att konsultera anvisningen. En sådan där ball kille som läser Svennes rader utan att bry dig ett skift om vad han skriver. Läs då vidare, men på eget bevåg.

Att lära sig att acceptera Döden (jo, det är riktigt, för att provocera stavar jag det med stort D) är vad hela livet handlar om. Lär dig acceptera Döden och du kommer att gå hädan ärofullt. Lär dig vad Döden är och du har löst livets stora gåta. Döden är livet och livet är Döden. Döden tar vid där livet tynar bort och livet börjar där Döden slutar. Men vad Döden är för dig kan ingen svara på, förutom du själv.

Döden är nödvändig. Jag kan inte riktigt säga varför. Men jag vet att den är det. Kanske lite svårare att förklara för en sörjande änka eller ett litet barn utan pappa. Men att Döden behövs det är jag säker på.

Organismer avlider. Döden. Populationer utrotas. Döden. Ekosystem går under. Döden. Samhällen faller ihop. Döden... Döden, Döden, Döden, Döden!

Är Döden något magiskt? Finns det något liv efter Döden? Biologerna menar att Döden möjliggör evolutionen och utvecklar livet här på jorden. Helt logiskt, varför skulle Döden bara vara början på något nytt? Dock är det också helt befängt att tänka sig att Döden skulle vara ett definitivt slut, en mörk gränd utan återvändo. Allt detta är reflektioner helt utan vetenskapliga belägg, reflektioner som antagligen aldrig kommer att beläggas vetenskapligt.

Att spela rollspel är att berätta sagor. Att spela rollspel är att tänka, fascineras, drömma, fantisera, hänföras och så mycket mera. En rollspelare kan med spelens hjälp förklara fenomen hon inte förstår. Hon kan använda sin hobby för att lägga fram teorier om hur det oförklarliga blir förståeligt. Hon kan med sina spel leka med fantasin och väcka tankar och funderingar hos sig själv och sina vänner. Det kan röra sig om något så banalt som varför så många människor löser problem med våld. Eller vad Döden egentligen är.

Följ mig i min tankegång. Rollspel är en form av filosofi. Rollspelen kan visst vara tärningsrullande stridsorgier. Jag påstår dock att även dessa kan väcka intressanta funderingar hos spelarna. Men rollspel kan också vara så mycket mer. Och behandla än mer svåra och mystiska problem, må de vara världsliga eller religiösa, övernaturliga eller vetenskapliga. Döden är ett av dem, kanske det viktigaste, som man aldrig kan filosofera om för mycket.

Jag menar inte att rollspel löser problem i sig. Jag menar inte att rollspelen är lösningen på världens bekymmer. Jag menar inte att rollspelen direkt gör oss till bättre människor. Det jag menar är att vi kan använda oss av spelen för att försöka förstå. Eller i varje fall för att försöka förstå oss själva, våra medmänniskor och kanske livet. Precis som så mycket annat är rollspelen nyttiga för såväl kropp som själ.

Nu reagerar många. Ingen spelar väl kommersiella rollspel för att lära känna sig själv? Man spelar ju rollspel för att det är roligt! Jag håller med. Jag spelar rollspel för att det är roligt. Men oavsett ni vill det eller inte lär man sig och påverkas av allt i sin omgivning. Och rollspelen är självklart inget undantag.

Rollspel är moral, filosofi, funderingar och tankeverksamhet. Rollspel är vad man gör det till.

Även om rollspelen inte lär oss vad Döden är, så kan spelen hjälpa oss att acceptera den. ✕

Från idé till läsare

Artikel om fansinmakeri. Text: Pontus Löf.

Hur gör man ett fansin? Det är frågan som jag skall försöka svara på i denna artikel. Till att börja med kan det dock vara på sin plats att definiera vad ett fansin egentligen är för något. Ett fansin är en tidning som görs av fans för fans inom en viss hobby motiverade av kärleken till ämnet. Vanligtvis får de som gör fansinet inte betalt för sitt arbete och fansin är inte vinstdrivande. Ordet fansin eller fanzine står för fan magazine och myntades av amerikanen Russ Chauvenet 1940. De första fansinen skapades av amerikaner som var aktiva i Science Fiction-kretsar, men fansinmakeriet spred sig senare till andra subkulturer. Det första rollspelsfansinet var *Alarums and Excursions* och kom 1975.

IDEOLOGI

Den första frågan man måste ställa sig om man tänker starta ett fansin är syftet. För vem vill du göra ditt fansin och varför? Svaren på dylika frågor har sett väldigt olika ut för svenska rollspelsfansinister genom åren. Vissa har gjort fansin i syfte att förena alla kring ett visst rollspel, andra har velat göra en allmän rollspeltidning för rikets rollspelare och ytterligare andra har haft som syfte att förändra folks syn på vad rollspel kan vara. Det är viktigt att tänka igenom vad fansinet står för eftersom folk med största sannolikhet kommer att ha åsikter om det. Vilken typ av rollspel skall ges utrymme och kommer känsliga ämnen såsom politik och religion att behandlas? Om man inte är van att ta kritik kan det vara en god idé att inte skriva för värdeladdade texter. Annars är just vågade texter något av fördelen med fansin, eftersom fansinmakare inte är bakbundna av något företag eller någon organisation. Ytterst handlar fansinets ideologi om vad du själv kan stå för. Fansinets namn får gärna återspegla fansinets ideologi.

REDAKTION

Att göra ett bra fansin kräver relativt mycket arbete. Därför är mitt råd att man inte bör försöka göra fansin på egen hand. Risken är att man bara orkar göra två eller tre nummer. Det är bättre om man lyckas dra ihop några vänner i en redaktion. Det blir både mindre jobb per person och en roligare process. Hur man organiserar redaktionen beror på vilka personer

man har att göra med, men enligt min erfarenhet kan det vara vettigt att skapa en effektiv byråkrati i Max Webers anda. Redaktionen fungerar smidigare om lämpliga kandidater tar ansvar för olika arbetsområden såsom texter, illustrationer, layout, annonser, distribution m.m. Det kan även vara bra att ha en redaktör som har det sista ordet och har det övergripande ansvaret för det färdiga fansinet. Redaktören ser till att fansinet uppfyller sitt syfte och motiverar alla medarbetare. Om man vill hålla en hög och regelbunden utgivningstakt är redaktionsmöten en enorm fördel, eftersom man då på ett formaliserat vis kan planera kommande nummer. Arbetssättet kan med fördel planeras efter någon form av mall, så att alla vet när varje separat arbetsinsats måste vara klar. Med största sannolikhet kommer dina uppsatta tidsplaner att spricka, men utan deadlines är risken stor att fansinet blir känt som fansinet som alltid kommer för sent.

INNEHÅLL

Vad skall fansinet innehålla då? Det beror på din idé. Vanligt förekommande inslag brukar vara spelmaterial (som bakgrundsartiklar och äventyr), rollspelsteoretiska artiklar (om konsten att spela, exempelvis), recensioner av rollspelsprodukter, intervjuer, konventsrapporter, serier, tävlingar och kåserier. Exakt vad du vill fylla ditt fansin med är upp till dig, men en god regel är att bara satsa på det du brinner för och gör bäst. Om du vill

appellera till många olika läsare kan det vara vettigt att ha en lagom mix av material fördelat på ett genomtänkt sätt. Tänk dig fansinet som en påse Gott & Blandat: det måste finns något för alla smaker.

MATERIAL

Hur går det då till att göra ett fansin rent praktiskt? Det första du bör göra är att köpa på dig och ladda ner så många tidningar som möjligt och studera hur andra tidningskreatörer har gjort. På så sätt lär du känna formatet och kan undvika grundläggande misstag. Det andra du bör göra är att skaffa fram ett antal välskrivna texter. Förmodligen så skriver du eller någon av dina vänner dessa texter, men det går även utmärkt att försöka ragga frilansare som kan bidra med texter utifrån. Konsultera gärna boken "Svenska skrivregler" (utgiven av Språkrådet) om du är osäker på om en text håller måttet rent språkligt. Texterna blir tämligen tråkiga om man inte kompletterar dem med bilder. Därför är det viktigt att hitta en illustratör som kan rita bilder till fansinets texter. Du kan även fixa fram foton på intervjuade personer, omslagsbilder på recenserade rollspelsprodukter o.s.v.

LAYOUT

Då du har samlat ihop texter och bilder så måste någon sätta ihop detta till en färdig tidning. Detta görs lämpligast med ett layoutprogram som Adobe InDesign. Om du inte kan använda ett dylikt program går det bra att låna handböcker på ditt lokala bibliotek. Passa även på att låna någon bok om grafisk formgivning och typografi (som Christer Hellmarks "Typografisk handbok"). Jag har inte möjlighet att gå in på finlir vad det gäller layout i denna artikel, men jag kan komma med ett generellt råd: experimentera gärna genom att designa layouten efter varje artikels specifika känsla, men kom ihåg att det viktigaste är textens läsbarhet. Vidare har jag några praktiska tips om vad jag anser bör ingå i fansinet (förutom själva materialet):

– Omslag med fansinets namn, nummer samt pris. Om du planerar att sälja fansinet i affärer är omslaget extra viktigt och du kan lägga in lockbeten om innehållet på framsidan. Om man har råd är färgomslag att föredra framför svartvita omslag.





– Ledarspalt som förklarar vad fansinet står för, hur arbetet med fansinet gått, vad numret innehåller eller vadhelst som faller ledarskribenten in.

– Innehållsförteckning samt sidnummer på varje sida som gör att läsaren lätt kan hitta i tidningen.

– Kontaktinformation som gör det möjligt för läsarna att höra av sig med synpunkter och material.

– Information om upphovsmännen bakom texter och bilder. Kom ihåg att inte sno texter och bilder som du inte har rätt att publicera. Du kan även lägga in information om rättigheterna vad det gäller ert eget och insänt material (tillämpar ni Copyright eller kanske Copyleft?).

– Information om hur man kan prenumerera på fansinet samt eventuella försäljningsställen.

– Om möjligt kan du lägga in information om vad nästa nummer kommer att innehålla och planerad publiceringsmånad.

PUBLICERING

Hur gör man då när man har ett färdigt nummer i datorn? Det finns flera olika sätt att publicera ett fansin. Traditionellt sett har rollspelsfansin kopierats i omkring hundra exemplar, men det finns även de fansin som tryckts upp i färg på något glättigt papper i över 500 exemplar. Detta beror på din budget och läsarkrets, vilket jag återkommer till nedan. Ett kostnadsfritt alternativ är att distribuera fansinet över Internet som en PDF-fil. Läsarna kan då välja om de vill läsa fansinet på skärmen eller skriva ut det. Vissa gillar dock inte PDF-fansin utan vill gärna kunna sitta och läsa fansinet på dass i ett bekvämt och snyggt tidningsformat. Oavsett hur man vill kvantifiera fansinet finns det en gyllene regel och den stavas korrekturläsning. Det är lätt att bli hemmablind och därför är det obligatoriskt att låta någon språkkunnig utomstå-

ende läsa igenom en utskrift av fansinet innan det publiceras.

DISTRIBUTION

Om man inte väljer att lägga upp sitt fansin i PDF-format på Internet, så återstår ett viktigt arbete för dig som fansinist: distribution. Den vanligaste kanalen är att skicka ut fansinet via Posten, antingen i form av postorder eller som prenumeration. Detta alternativ kräver dock att folk känner till fansinet och vill beställa det. Man måste dessutom räkna med finansieringen av portot vilket kan bli kostsamt om man inte hittar ett lämpligt alternativ hos Posten (exempelvis B-post). Konvent är roliga att besöka av många skäl och det är ett utmärkt tillfälle att sälja sitt fansin. Det brukar gå utmärkt att prata med konventsledningen för att få ett separat bord som du och din redaktion kan sitta vid. Du kan även försöka få affärer att sälja ditt fansin. Ring runt eller besök lämpliga butiker och försök pracka på dem din fantastiska skapelse. SF-bokhandeln är ett exempel på en butik som brukar vara vänligt inställda till fansinister.

FINANSIERING

Det kostar att skapa ett pappersfansin. Dels måste man finansiera kopiering eller tryck, dels måste man finansiera portokostnader. En inkomstkälla är försäljningen av själva fansinet, men det är relativt lite pengar i sammanhanget. För att bekosta fansin har fansinister traditionellt sett tagit emot bidrag från Sverok. Förr i tiden hade Sverok ett speciellt fansinbidrag, men numera får fansinister nöja sig med de vanliga aktivitets- och medlemsbidragen. Det går även att samarbeta med Sverok-distrikten på olika sätt. Sverok Stockholm håller exempelvis med en grafisk verkstad där man kan trycka (och layouta) fansinet billigt. Man kan även tänka sig att fansinet fungerar som en distriktstidning och att distriktet bär en del av kostnaden. Ytterligare en inkomstkälla är betalda annonser. Om man har försäljartalanger och har en tillräckligt hög upplaga är det fullt möjligt att sälja in annonsplatser, vilket kan ge extra klirr i kassan.

VIKTIGA LAGAR

Enligt lagen om pliktexemplar måste allt som trycks för allmän spridning i Sverige bevaras för eftervärlden. Detta gäller även fansin. Om du trycker fansinet så sköter förhoppningsvis tryckeriet detta, men om du kopierar måste du själv skicka iväg pliktexemplar till Kungliga biblioteket, Lunds universitetsbibliotek, Stockholms universitetsbibliotek, Uppsala universitetsbibliotek, Linköpings universitetsbibliotek, Göteborgs universitetsbibliotek samt Umeå universitetsbibliotek. Lagen



säger dock ingenting om PDF-utgivna tidningar. Om man har ett pappersfansin kan det också vara vettigt att ansöka om ett så kallat ISSN-nummer så att det går att identifiera fansinet i bibliotekens databaser (se <http://www.kb.se/issn/issn1.htm>).

Vad som får skrivas i en tryckt tidning regleras i tryckfrihetsförordningen och yttrandefrihetsgrundlagen. Där står det bland annat att tidningar skall ha en ansvarig utgivare. Den ansvarige utgivaren får själv stå till svars om något material i tidningen går till domstol och fälls som tryckfrihetsbrott eller upphovsrättsbrott. Den oansvarige utgivaren måste således läsa igenom allt material och avgöra vad som kan publiceras och vad som inte kan publiceras. Skribenter och illustratörer behöver aldrig oroa sig för rättsliga påföljder.

LÄSARKONTAKT

Förhoppningsvis kommer någon att läsa ditt fansin och det kan vara roligt att få deras reaktioner. Det man kan göra för att få lite feedback är att skicka in fansinet till Fansinspalten (som för tillfället skrivs av Peter Lexelius och publiceras i speltidningen Fenix). Utöver detta kan du använda Internet; dels kan du skapa en egen hemsida för fansinet med gästbok eller liknande, dels kan du posta inlägg om ditt fansin på svenska rollspelsforum som www.rollspel.nu och www.sverok.se. För att marknadsföra ditt fansin ytterligare kan du kontakta andra rollspeltidningar för annonsutbyten. Knyt kontaktnät!

AVRUNDNING

Fansinmakeri är en möjlighet för dig att skapa någonting i din smak. Det du behöver är ett brinnande intresse – resten löser sig om du har tålamod och är beredd att prova på nya saker. Lycka till! ✕

KOLOSSAL

Spelartikel. Text: Max Wallinder. Illustrationer: Alexandra Alexandersson.

Den här artikeln tar upp enorma varelser, kolosser, i rollspel. Inspiration har jag hämtat direkt från spelet *Shadow of the Colossus*, vilket varmt rekommenderas. Spelet handlar om en ensam hjältes kamp mot monst-ruösa bestar för att återuppliva sitt livs kärlek. Perspektiven är svindlande. Kolosserna är gigantiska i jämförelse och spelet går uteslutande ut på att försöka besegra dem med mod och list. Upplägg-
get är kittlande intressant att överföra till rollspel.

EPIK

En kampanj med kolosser måste nästan uteslutande vara episk till sin karaktär. Visst går det att använda kolosser som en avlägsen bakgrund att spela mot men direkt konfrontation kräver att rollperso-
nerna är hjältar, med allt vad det innebär. Jag tänker mig kolosser i en materiellt enkel fantasylvärld för att närstrid ska vara oundviklig. Använder du kolossen i en högteknologisk miljö måste du konstruera situationen så att rollpersonerna tvingas ge sig in i envig med den – inte spränga den från rymden med en mindre kärnvapenladdning. Att möta och besegra en koloss är inget man gör före lunch, utan hela kampanjen bör kretsa runt och avslutas med kolossen. Kolossen är en värdig motståndare men endast för de bästa. Avslutningsvis bör man se över hur magi används i spelvärlden. Återigen är det meningen att rollpersonerna ska besegra kolossen för hand, så magi måste antingen vara för sällsynt för rollperso-
nerna eller så är kolossen immun på nå-
got sätt.

UTSEENDE

Kolosser kan se ut precis hur som helst. Låt dig inspireras av allt möjligt. Det viktiga är att kolossen passar in i din kampanj och att stämningen blir den eftersträfvansvärda. Det enda alla kolosser har gemensamt är storleken. De är gigantiskt stora. Som riktmärken tänker jag mig åtminstone 50 meter höga om det är en tvåbent varelse och lika lång om den är fyrbent eller liknande (med hälften så hög mankhöjd då kanske). Låt dig inspireras

av klassiska monster med exempel hämtade från sagor, myter, böcker, filmer eller datorspel eller extrapolera storleken på olika typer av djur (levande eller utdöda) eller fantisera helt fritt genom att hitta på eller kombinera ihop varelser du anser passar bäst. Det finns inga begränsningar och inget som inte fungerar. Det finns dock minst ett par saker du bör tänka på innan du börjar smida din kampanj.

MILJÖ

Var hittar man då dessa kolosser? Frågan är berättigad eftersom kolosser omöjligt passar in ens i de yttersta utkanterna av civiliserade trakter. Kolosser lever isolerade då deras åverkan på ett samhälle hade varit så katastrofala att en antingen eller-situation oundvikligt hade uppstått, med den enes undergång som resultat. Denna tanke kan med fördel användas som bakgrundsmaterial i kampanjen. Antingen utspelar den sig i ett samhälle med en historia av en tidig konfrontation med en koloss (myt eller inte är upp till dig) eller så lever kolossen i ett område tidigare bebott men som ödelagts av kolossen.

Tillbaka till frågan. Leta upp den mest otilgängliga platsen i din värld och du hittar kolossen. Är det en fantasylvärld (som jag i första hand tänker mig) passar kanske miljöer med ogästvänligt klimat/natur bäst. Isolerade öar, dalgångar eller platåer högt uppe i bergen, vidsträckta öknar, tundror eller arktisk miljö, tät djungel eller enorma skogar. Ett annat alternativ är att förpassa kolossen till havsdjupen men då måste du brottas med problem med syret (kanske vattenlevande rollpersoner?) och rörelsemönstret för både koloss och rollpersoner i det trögare elementet. I högteknologiska sci-fi-rollspel kan kolossen med fördel placeras på avlägsna planeter. Det går då också lättare att låta dem vara fler med eventuella revir. Att låta kolosser leva tillsammans och bilda olika former av samhällen med högre teknologi är inte något jag alls tänker mig men det är upp till dig.

När du konstruerar din koloss och dess habitat måste du tänka på dess syfte. Har

du ett magiskt monster vars enda uppgift är att vakta ingången till en skattkam-
mare behöver den kanske inte ha ströv-
områden eller ens äta. Om inte, har du en del att fundera på... Vad äter och dricker den och hur mycket? Hur fördriver den tiden under en dag/ett år? Sover eller vilar den? Är den intelligent i någon utsträckning eller styrs den av instinkter? Har den egna mål? Hur kommunicerar den? Fortplantar den sig eller är den den siste av sin sort? Hur uttrycker den olika känslor/instinkter/beteenden? Eftersom allt har ett kolossalt perspektiv måste du kanske komma på unika och kreativa lösningar på dessa frågor/problem. Låter du bli, blir kampanjen troligtvis inte trovärdig. Med det sagt behöver du inte ge rollpersonerna svar på allt (det tenderar till att den mystiska bubblan spricker) men att de kanske ser spår efter kolossen som föder fantasin - ett uråttat valkadaver på stranden, väldiga oregelbundna brandgator i skogen, sprickor i bergssidan förvillande lika klösmärken.

KOLOSSALT PERSPEKTIV

Nästan oavsett vilken roll kolossen spelar i din kampanj är det viktigt att ge den liv och mening. Utifrån dess perspektiv utgör troligen inte några minimala rollperso-
ner ett trovärdigt hot. Agerar kolossen som väktare av något slag ökar naturligtvis risken, detsamma gäller om kolossen har negativa erfarenheter av tidigare konfrontationer med lilleputthjältar. För de flesta kolosser är dock rollpersonerna initialt knappt värda någon uppmärksamhet alls och detta är deras största fördel i striden. Det kan till och med vara så att kolossen har svårt att med sina sin-
nen identifiera så små varelser men för spänningens skull borde de bli upptäckta förr eller senare så att strid upp-
kommer. Dock ska sägas att man kan bygga upp ett klimax genom att rollperso-
nerna klättrar upp och smyger runt på kolossen i jakt på en Akilleshäls (se nedan) i tron att de ska kunna döda besten obe-
märkt, för att till sist efter några nervkitt-
lande falska alarm, bli upptäckta och tvingas strida. Det som avslöjar rollperso-
nerna behöver inte alls vara i form av

HEROISM

angripare. I kolossens ögon kanske rollpersonerna inte ens identifieras mer än som ett irriterande kliande, beroende på vilken typ av hud den har. Att låta kolossen på det här sättet verka oförmögen att se det uppenbara hot den står inför är ett enkelt sätt att vagga in rollpersonerna i falsk säkerhet och kraftigt underskatta sin blivande motståndare.

STRID

När du konstruerar din koloss gör du enklast i att också fundera över kolossens stridstekniker. Hur anfaller och försvarar den sig? Är den aggressiv eller behöver den provoceras? Hur många strider har den varit med om och hur har detta påverkat den? Kolossen är troligen anpassad för strider av kolossal mått, vilket är rollpersonernas andra fördel. Det är svårt för elefant att döda en mygga men nästan omöjligt för myggan att döda elefanten. Kolossen har troligen svårt att både hitta och träffa rollpersonerna men när det väl sker är striden troligen över. Oberoende av om kolossen har några vapen eller förlitar sig till naturliga vapen måste du fundera på vad detta innebär i en strid med så stora storleksskillnader. Ett slag i luften innebär kanske ett vinddrag motsvarande hård vind och ett tramp en lindrigare jordbävning. Du behöver troligen inte regler för strid eftersom resultatet av en direkt träff är fatal men tankar kring hur striden kan bli intressant är nödvändigt. Att titta på regler gällande hoppa och klättra, styrka och uthållighet, smidighet, balans och fallskador är dock att rekommendera. Att attackera en koloss kräver mod över gränsen till dumhet men att fortsätta slåss mot en rasande koloss är fruktansvärt vilket innebär att regler för skräck måste tas i beaktande.

AKILLESHÄL

Att besegra en koloss kräver mod och list. Det går inte att slå ihjäl en koloss i vanlig mening. Den är för stor. Att sära den tillräckligt mycket för att den ska förblöda eller bli medvetslös är omöjligt. Ändå går det att besegra en koloss. Alla kolosser har en Akilleshäls, en svaghet. Rollpersonerna måste hitta den svaghe-



ten för att gå segrande ur striden. Vad du väljer att låta svagheten bestå utav är helt upp till dig. Är det en magisk varelse finns det inga begränsningar. Är det en dödlig varelse ser jag väl helst att det är någorlunda trovärdigt som kan vara direkt dödligt, som t.ex. en glipa mellan skallbenen på hjässan, ögon eller öron, en mjuk del i kroppspansaret över hjärtat. Tycker du att det här med en absolut sårbar punkt är för enkelt kan du ju låta rollpersonerna skada kolossen så att den sedan själv på grund av sin smärta själv mister livet, genom att falla, spetsas eller krossas etc.

KORGON

Avslutningsvis vill jag visa på hur en koloss skulle kunna beskrivas och användas i en kampanj.

Korgon lever i arktisk kyla och ligger i ide stora delar av sitt liv. Under sina korta vakna perioder strövar den de isklädda vidderna på jakt efter renhjordar som den skrämmar ihjäl med sitt vrål. För att dricka rusar Korgon mot en glaciärsida och krossar den med sina horn, sedan tinar den snö och is under sin varma kropp.

Korgon ser ut som en gigantisk långhårig bisonoxe. Hornen är ganska små, svansen och pälsen når dock ändå ner till marken – 45 meter under manken. Benen avslutas med väldiga klövar som utgör ett av Korgons naturliga vapen. När kolossen attackerar gör den det främst genom att stängas men eftersom rollpersonerna är så små kommer den att försöka bita och trampa ihjäl dem. Korgon använder också ett vrål för att skrämma fiender/byten. De som drabbas direkt får sina ►



trumhinnor spräckta och blir ofta helt paralyserade av dundret som låter som åska.

Att klättra upp på Korgon är inte så svårt. Pälsen utgör oftast bra greppmöjligheter även om den också innehåller gigantiska istappar. Upptäcker Korgon att den är attackerad rusar den först runt och försöker skaka av sig den genom att hoppa och ställa sig på bakbenen. Att hålla sig kvar är ytterst svårt. Till slut

rullar Korgon runt på marken och försöker krossa sina motståndare, vilket gör det om möjligt ännu svårare för de som lyckats hänga kvar i pälsen.

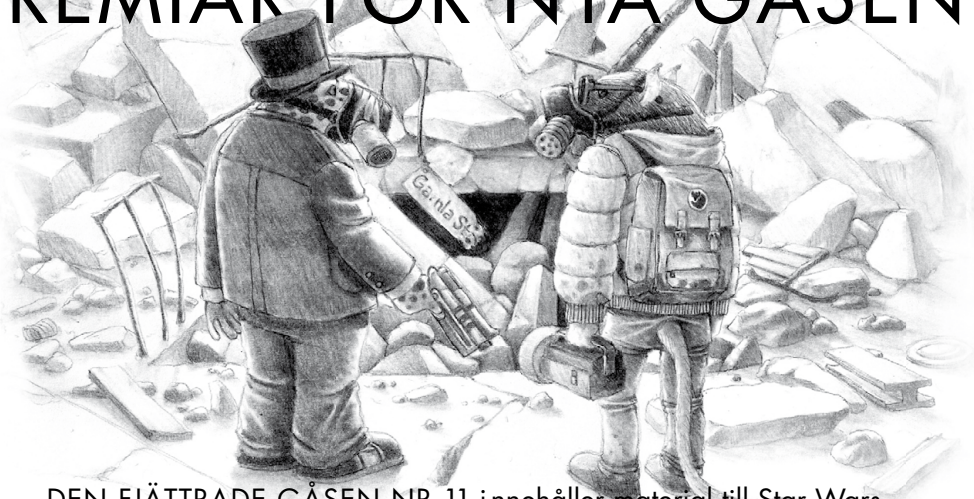
Korgon har inget naturligt pansar. Pälsen skyddar vanligtvis mot pilar men väl uppe på Korgon kan du hugga rakt in i huden, visserligen är seg motsvarande läder men inte ogenomtränglig. Korgon upptäcker troligtvis inte rollpersonerna förrän de ger sig tillkänna, om

de är försiktiga. Kolossen är dock van att jaga små byten och har inga svårigheter att se dem, oavsett om de är stilla eller i rörelse. Om de kamouflerar sig mot den vita marken ökar dock deras chanser markant. Korgons svaga punkt är ett mjukt område mitt emellan dess små rödsvarta ögon. Ett hugg där, med något minst lika långt som ett kortsvärd, fäller kreaturet direkt, om hela klingan trycks in.

Striden kan göras intressant genom att Korgons andedräkt kan smälta snö och is till mindre sjöar, den kan stänga sönder glaciärer, striden kan företas under fruktansvärda rusher och på frusna sjöar. Ett sätt att döda Korgon på utan att komma på dess Akilleshäls skulle kunna vara att få den att försöka trampa ihjäl rollpersonerna ute på en frusen sjö och sedan se den drunkna bland isflaken.

På grund av kolossens hemvist är det mindre troligt att ett samhälle funnits här den senaste tiden. Här har inte funnits människor på väldigt länge. Det som kan tvinga fram ett möte med Korgon är t.ex. om klimatet håller på att förändras så att kolossens jaktmarker för den närmare civiliserade områden eller att ett uråldrigt rike ska utforskas. Ett rike som gick under på grund av den väldiga besten. Ett rike som ingen vågar utforska eftersom det ryktas om en gigantisk varelse som strövar över de frusna slätterna och vaktar ingången till rikets underjordiska portar...✕

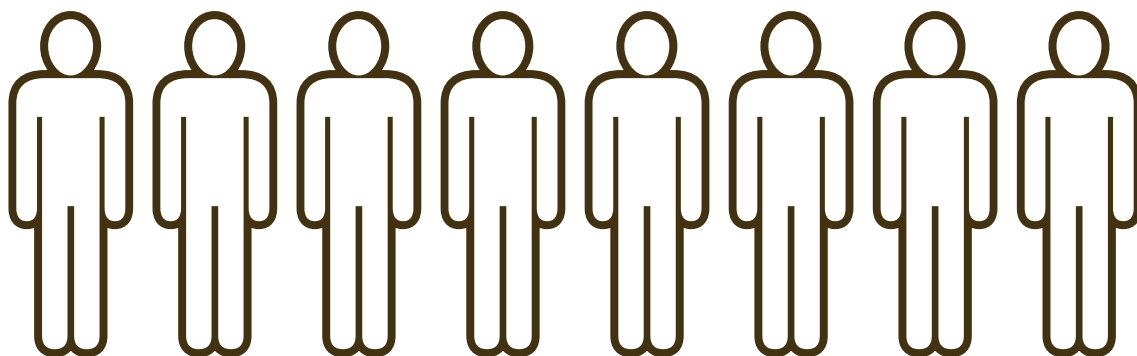
PREMIÄR FÖR NYA GÅSEN!



DEN FJÄTTRADE GÅSEN NR 11 innehåller material till Star Wars, Mutant – Undergångens Arvtagare, Götterdämmerung, Western och Unknown Armies. Ute våren 2006.

www.80talsspel.com

Flera spelledarpersoner...



SAMTIDIGT!?

Betraktelser om rollspelande. Text: Max Wallinder.

Fann mig häromdagen bläddrandes igenom gamla *Sinkadus*-tidningar i jakt på inspiration till nya alster. Jag vet fortfarande inte om det var mitt förutbestämda syfte eller om nostalgitripfen skänkte mig ett sällsynt ögonblick av skarpsynthet men jag fann en häpnadsväckande regelbundenhet. Det var nästan som om jag stött på en förut oupptäckt naturlag gällande äventyr för rollspel. Inspirerad av min iakttagelse satte jag genast igång en djupare, om än fortfarande överskådlig, undersökning av bokhyllans numera allt dammigare samling. Och ja, faktiskt, mina inledande uppställda antaganden verkade se ut att gälla för ett, om ej statistiskt säkerställt, antal kontrollobjekt. Satte mig motvilligt ned för att tillfälligt få ner pulsen, lade pannan i djupa veck och började sedan med oanad frenesi knappa på tangentbordet.

Som rubriken antyder gäller min iakttagelse det faktum att i ytterst få sammanhang möter rollpersonerna fler än *en* viktig spelledarperson åt gången. De sällsynta tillfällena då flera spelledarpersoner är inblandade förekommer oftast *en* naturlig ledare som helt dominerar mötet. Inte sällan omger sig ledaren med kringtassande bifigurer som på sin höjd nöjer sig med att utbrista i någon sinnrik kommentar. Andra situationer då rollpersoner möter fler än en spelledarperson är i form av större grupper och om inte ovanstående påstående gäller så reduceras nästan alltid gruppens individer till *en* personlös massa utan separata viljor och bemöts också därefter.

Det uppmålade scenariot är ingen obegriplig gåta. Det finns en fullständig förnuftig förklaring på fenomenet. Efter-

som det faktiskt *är* svårt för spelledaren att gestalta fler än en spelledarperson samtidigt, är mötandet av enskilda spelledarpersoner en naturlig lösning på problematiken. Det är alltså av rent praktiska skäl som uppdragsgivaren, kontaktpersonen, följeslagaren och skurken alla existerar i singularis.

Allt hade väl varit frid och fröjd om förfarandet inte kunnat leda till en rad komplikationer som jag ser det. Systemet med endast *en* aktiv spelledarperson skapar i många lägen en artificiell situation där rollpersonerna är i kraftigt numerärt överläge. Rollpersonernas fördelaktiga position gör att det svårligen går att skapa utrymme för givande diskussioner parterna emellan. Alltför ofta anser rollpersonerna att om de inte kan övertyga sin motpart i saklig konversation så kan de alltid använda sig av hot om våld eller våld för att uppnå sina syften.

Jag är väl medveten om att problemet har dragits till sin spets och att det i många spelgrupper är ett undantagsfall men jag tycker ändå att det är beklagligt att förutsättningarna för att lösa konflikter med hjälp av våld härigenom ges. Dessutom främjas ju inte heller möjligheterna för *rollspel*, vilket jag duperats tro att det hela går ut på. Känner du inte alls igen dig i ovan beskrivna dilemma föreslår jag att du vänder annorstädes eftersom artikelns avslutning behandlar vad man som spelledare faktiskt *kan* göra åt problemet.

Ett första enkelt tips som kringgår problematiken är att låta spelledarpersonen ta kontakt med en eller ett par rollpersoner eller vice versa. Nackdelen är då att man som spelledare inte aktiverar hela spelgruppen samtidigt. För att verk-

ligen ta itu med problemet krävs ingen revolutionerande teknik utan snarare en väl beprövad metod - nämligen träning. Lägg därtill en hel del tålmod och du är på rätt väg. Som spelledare måste du helt enkelt försöka öva upp ett sjukligt tillstånd kallat dissociation som i vardagligt tal ofta benämns som multipla personligheter. Skämt åsido är det faktiskt det som spelledaren måste försöka hantera; att hålla reda på mer än en persons tankegångar samtidigt, utan att total förvirring (hos *alla* parter) uppstår.

Metoden är som sagt allt annat än enkel men det finns några saker man kan tänka på för att underlätta både för spelarna och spelledaren. Att överdriva karaktärsdrag och tydligt markera när en ny spelledarperson talar underlättar för alla. I rollspel är rösten ett av våra främsta redskap och bör därför utnyttjas till fullo. Genom att variera rösten går det att tydligt markera olika spelledarpersoner. För den skolade är möjligheterna nästan obegränsade; röstläge, hastighet, styrka, brytningar, rytm och så vidare. Ett varningsord är dock att vara försiktig med olika språksvårigheter genom att visa tillbörlig respekt.

Av lika stor vikt vid kommunikation människor emellan är kroppsspråket. Även här går det att klargöra olika spelledarpersoner genom konsekvent beteende. Jag tänker närmast på ansiktsuttryck, kroppsställning och hållning, tics och andra omedvetna fysiska handlingar. Avslutningsvis finns för den ambitiöse spelledaren oräkneliga former av rekvisita; allt från peruker och pipor till lösskäg och slängkappar. ✕



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 tredje del undersöker vi dels det klassiska förlaget Lancelot Games tillsammans med Åke Rosenius, dels utforskar vi Äventyrsspelens senare historia tillsammans med Fredrik Malmberg. Vi har kommit fram till 1990-talet...



Kåseri om Lancelot Games historia. Text: Åke Rosenius.

Det var under senhösten 1988 som jag, i princip av en slump, råkade få kontakt med några killar i Sundsvall som mekade med en ny spel-tidning. Embryot till det som senare skulle bli Lancelot Games HB bildades av Hans Sundqvist och Stefan Burström, på den tiden sittande i en källare under spelbutiken Midgård (vid vårt första samtal använde Hasse namnet "Midgård Games" om dem själva). Deras ursprungliga planer var ganska anspråkslösa; de tänkte återuppliva ortens insomnade spelfanzine *Rubicon*, göra en "riktig" tidning av den och sälja den genom Midgårds befintliga postorderkanaler. Om det föll väl ut kunde man kanske till och med sätta ihop alldeles egna spel, och distribuera dem på samma sätt.

Ödet hade dock större planer än så för killarna. I en storstad långt därifrån hade den svenska rollspelsbranschens Godzilla (ni vet vilka jag menar) just lämnat sin lika marknadsdominerande distributör AB Jan Edman, och dess chef Sune Johansson letade nu efter nya talanger som kunde ersätta dem som hans spelproducenter. Vad som egentligen fick honom att välja ett par glada grabbar i en

norrländsk källare lär man väl aldrig få veta, men Lancelots bolagsbildning och uppstart gjordes med direkt ekonomiskt stöd därifrån.

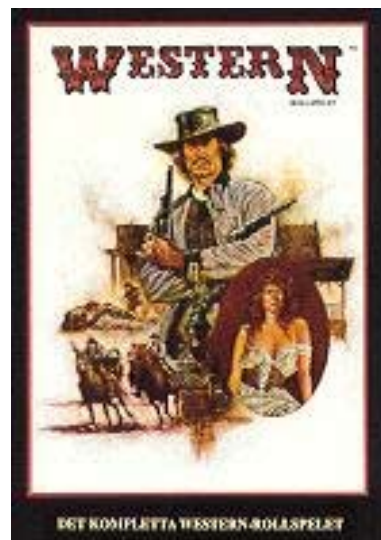
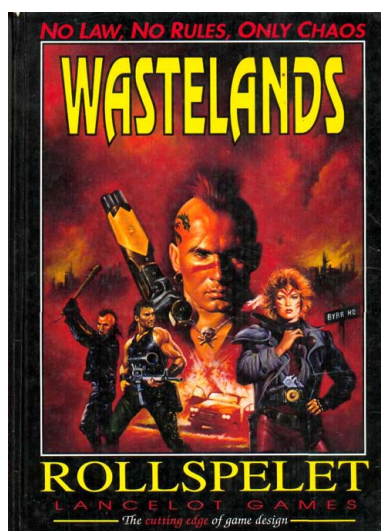
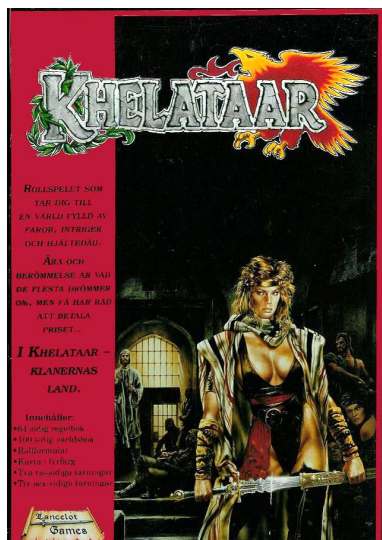
Som Mikael Börjesson skrev i *Runan* #38 hade Sune just då ett val: att stödja ett nykläckt och helt oprövat Lancelot som måste bygga sitt produktsortiment från scratch, eller att stödja det inarbetade Titan Games som kunde erbjuda en licensierad och tryckfärdig svensk översättning av världens största rollspel. Jag skulle ljuga om jag påstod att jag var ledsn över hans beslut – jag själv och många jag känner i spelbranschen kom in i den på grund av det – men ur ett rent affärsperspektiv framstår det i efterhand som lite... märkligt.

Lancelot blev också ett varumärke. Förutom Sundsvallsbolaget användes namnet och loggan av ett annat nyfött handelsbolag vid namn NRBS (Nynäs-hamns Rollspels- och BoardgamesSpecialist) bestående av Anders Gillbring, Mikael Hermansson och Anders Thyberg, som höll på att sätta ihop rollspelet *Western*. NRBS var alltså ett separat bolag med egen personal och egen produktion, men behandlades utåt som en del av

"Lancelot Games" (och de två grupperna hade givetvis nära och regelbundna kontakter med varandra). Jag tar i första hand upp Lancelot Games HB i den här artikeln; NRBS' bakgrund och vidare öden skildras i detalj på den här websidan:

www.rollspel.com/western/wildcard/hist.htm
Sundsvalls-Lancelot fördubblade sin personal med illustratören Håkan Jons-son och ekonomen Micke Nordin i början av 1989. Mina arbetsprover anlände till dem i ungefär samma veva. Enligt legenden upptogs jag i spelbranschens ädla kretsar när Micke bläddrade igenom de sex fullklottrade A4-sidorna, och plötsligt utbrast: "Ååh, han kan rita *tuttar*!" så att det hördes upp till butiken. (En av bilderna föreställde en topless barbarprinsessa på en balkong.) Trots detta utnyttjade de aldrig mina tutt-talanger i några spelprojekt...

Det samlade Lancelots första release i form av *Western*, *Rubicon* #1 och diverse speltillbehör slog ner i butikerna i februari det året. AB Jan Edman sålde dem till flera hundra butiker – ett gigantiskt distributionsnät med dagens mått – och brädspel och fler moduler låg redan i



pipelinen. Själv blev jag satt att illustrera universaläventyret *Koor-Maniar* som Dag Stålhandske skrev åt dem, ungefär samtidigt som de förvärvade ett hemmagjort fantasyrollspel vid namn *Falsinia*. Det skulle bara putsas till innan det kunde publiceras (och blev *Khelataar* i slutänden, gradvis ombyggt tills inget fanns kvar av originalmaterialet).

Vid mitt första besök i Sundsvall befann sig det nya kontoret i ett nästan berusande tillstånd av kaotisk kreativitet. Det var alltid intressanta saker på gång där, vart man än vände näsan låg det bilder, texter och testlayouter till nya projekt, folk brainstormade och konceptskissade från morgon till småttimmar (man kunde ringa dit på i princip vilken tid på dygnet som helst, det var alltid någon där), och varje förmiddag anlände nya buntar av frilansares alster i posten. Lancelot var ett bolag med vilja och energi, och nu hade det fått upp ångan.

Året därpå inleddes i stor stil när *Khelataar* och *Excalibur* – det första av flera påkostade brädspel utgivna i samarbete med det engelska Wotan Games – kom ut, och *Rubicon* fick nu regelbunden utgivning med sex nummer per år. Stämningen sjönk efter ett par månader då det stod klart att *Khelataars* försäljning hade fått en lysande start men sedan i princip avstannat. Detta i skarp kontrast till *Western* som fortsatte säljas i oförändrad takt ett helt år efter utgivningen. Pojkarna i Sundsvall hade dock redan påbörjat nästa stora projekt, *Wastelands*, och satte sitt hopp till det.

Då hade jag redan haft den svettiga äran att (för första men inte sista gången) skriva **och** illustrera en hel äventyrsmodul till *Khelataar*. När Håkan sedan gav sig i kast med *Wastelands* blev jag *Khelataars* huvudillustratör. Det var ett innovativt spel som jag engagerade mig starkt i, men *Wastelands* måste nog ändå kunna betraktas som Lancelot Games' magnum opus. Det blev ett äkta "labour of love"

där alla inblandade hade överträffat sig själva. För sin tid låg det färdiga spelet definitivt i branschens framkant; det var coolt, det var nyskapande, det var snyggt som tusan. Tyvärr började bolagets problem bli allt tydligare under arbetet med det.

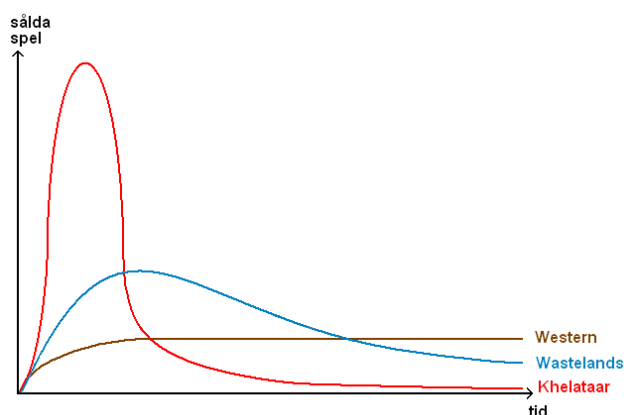
Lancelot var alltid extremt beroende av sin distributör; han bidrog med stora mängder riskkapital och var – förutom Target – den enda landsomfattande distributör som befattade sig med rollspel. Sune Johansson hade t.ex. en ovana att ibland få kalla fötter inför en produkt när den var klar för tryck. Det kostade Lancelot många hundra dyrbara arbetstimmar då spel (såsom konfliktspellet *Coral Sea*) kom till helt färdiga original och sedan plötsligt fick tummen ner... men om Sune sade nej så var det stopp, det fanns ingen annan att vända sig till.

Ett långsiktigt värre problem var att AB Jan Edman var vana vid sin förra leverantörs digra produktion. Det blev med tiden uppenbart att de förväntade sig att Lancelot skulle leverera spelprodukter i samma takt som dem – grovt räknat, ett nytt rollspel och minst ett brädspel, minst sex fullstora supplement samt sex nummer av *Rubicon*. Per år. Det var en fullständigt hysterisk belastning på en liten producent som bara hade brärdelar av

konkurrentens personalstyrka och kontaktnät av frilansare. Stressnivån på kontoret blev gradvis därefter.

Det största problemet var ändå försäljningen. Till viss del kan den skyllas på yttre omständigheter: på den tiden var marknaden sådan att man måste finnas på Tradition för att nå den breda kundkretsen (eller som Stefan beskrev det, "landet följer trenden, trenden sätts i Stockholm, Stockholm handlar på Tradition") – och Tradition var ju ett systerbolag till konkurrenten. Det låg i deras intresse att inte ha svenska utmanare i sina butiker, och de ställde sig högst kallsinniga till att köpa spel från den distributör som de tidigare hade brutit allt samarbete med. Storstäderna blev därför något av Lancelot-fria zoner och Lancelot Games ett "landsortsbolag" med sitt främsta kundunderlag i de mindre städerna längs Norrlandskusten.

Dock kan de sviktande försäljningssiffrorna inte bara skyllas på andra; Lancelot hade i alla fall god landsomfattande exponering i leksaksaffärerna. Att spelen inte blev riktiga succéer måste i slutänden läggas på dem själva. Midgårds chef Johan Palén skissade en gång upp en graf för mig över deras allmänna försäljning av Lancelots olika rollspel. Den såg ut ungefär så här:



Khelataar fick först kanonsiffror och sjönk sedan som en grästen (när köparna upptäckte att det inte var ett nytt *Drakar och Demoner*). *Wastelands* sålde bra till en början men luften gick efterhand ur försäljningen, antagligen för att det inte kom några nya produkter till spelet. Marknadsmässigt var det ganska uppenbart att *Western* var det av de tre spelen som det var mest värt att fortsätta satsa slantar på; fastän det aldrig blev någon stor hit på marknaden hade det lyckats ansamlas en trogen och mycket stabil kundkrets. NRBS var dock lika beroende av AB Jan Edman som killarna i Sundsvall var och den alltmer försiktiga distributören började förhålla nya projekt.

Utan någon riktig mjölkko liknade Sundsvallsbolagets finanser en sinuskurva – eller som Hasse sade, en attraktion på Gröna Lund. Siffrorna sköt i höjden och störtade långt under noll med oroande regelbundenhet, utan att någonsin lyckas få stabilitet. Alla visste att det skulle räcka med en utebliven topp för att ohjälpligt sänka alltihop under ytan. Den uteblev mot slutet av 1990, bara ett par månader efter att man hade släppt *Wastelands* och gjorde sig redo att börja supporta spelet. Sottdöden kom i form av en fransk samarbetspartner som drog sig ur brädspelen *Kung Arthur*. Spelet (vars svenska version som vanligt låg färdigt för tryck) skulle ha varit Lancelots födkrok i julhandeln, men utan fransmännen hade man inte råd att trycka det själva. När pengarna sedan tröt nästa gång gjorde de det så djupt att det inte fanns några synliga möjligheter att hamna på plus igen.

Från kundernas synvinkel blev 1991 ett mycket inaktivt år. Pengar frös inne, skulderna växte och nästan alla befintliga planer fick läggas på is. Man förhandlade med såväl inhemska som utländska partners om olika projekt (bl.a. ett rollspel baserat på Jan Guillous Hamilton-böcker, och en svensk version av *2300AD*) men det var inget som syntes utåt. Stämningen på kontoret blev alltmer gravlik och några av delägarna visade allt större olust över att ens gå dit. Att något var fel märktes definitivt på *Rubicon*; efter det rejält försenade #9 tog det hela sex månader innan killarna hade skramlat fram viljestyrka och pengar nog för att få ut #10. När det sedan tog ännu en månad att få ut det numret till prenumeranterna visste alla att det bara hade varit bolagets sista dödsrossling. Stefan tröstade sig med att det faktiskt gick rejält knackigt för spelbranschen som helhet och att konkurrenten minsann inte verkade ha det särskilt fett heller. Och då kom *Kult*...

Lancelot Games HB begärde sig självt i konkurs vid Sundsvalls tingsrätt den 25 september 1991. Jag var där, det rådde en påtagligt lättad stämning över att man nu hade fått ett tak på sina skulder, och Håkan bjöd på gravöl efteråt. Det blev däremot ingen konkurs borta i Nynäshamn. För dem avstannade allt gradvis när distributören bara fortsatte att dra ut på alla nya projekt för *Western*, till synes på obestämd framtid. Då lå de helt enkelt NRBS HB i malpåse för att så småningom avveckla det under lugna och ordnade former.

De andra delägarna gick vidare med sina liv bäst de kunde, men Stefan Burström gjorde ett tappert försök att fortsätta verksamheten. Han bildade en enskild firma vid namn Lancelot Media, med uppgift att slutföra de projekt som hade varit under utveckling (det fanns ganska många). Det visade sig inom kort att de smulor som nu fanns kvar var för små för att livnära sig på, fast Lancelot Media färdigställde åtminstone brädspelen *Robin Hood*.

På sätt och vis dog ändå inte Lancelot Games förrän ett drygt år efter konkursen. AB Jan Edman planerade till en början att fortsätta ge ut nytt spelmaterial genom varumärket Prince August Games, i första hand modulen *Wastelands' Sverige* som Anders Blixt sammanställde åt dem vintern/våren 1992. Sedan började dock Sune få kalla fötter (när modulen låg färdig för tryck, förstås) och under hösten -92 bestämde han sig för att helt skippa produktstödet till de gamla spelen. Därmed gick Lancelot-eran i graven en gång för alla.

Manteln som branschens utmanare plockades ganska snart upp av andra, och i åtminstone ett fall med klart större framgång – men långt efter sin död lämnade Lancelot Games trots allt efter sig en arvtagare. Även med själva firman borta fanns det många personer som hade haft en fot eller två i Lancelots verksamhet och lärt känna varandra den vägen. Några av dem återupptog kontakten under senare halvan av 90-talet. Resultatet av det blev Rävspel, men det är en helt annan kampanj. ✕



LANCELOT GAMES UTGIVNINGSLISTA

Följande förteckning är en genomgång av vad Lancelot 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/swerpg. Se även www.algonet.se/~khelatar/khe/lance-s.html för en komplett förteckning av Lancelot Games produkter. Observera att listan inte innehåller spelledarskärmar, rollformulär och liknande speltillbehör.



Titel	Typ	År	Sidantal
Khelataar	Regelbox	1989	68, 100
Encyklopedia Digoni	Tilläggsbok	1990	92
Ægoor	Äventyrsbok	1989	36
Eilapam	Äventyrsbok	1989	36
Tarakh	Äventyrsbok	1990	36
Zimarakh	Äventyrsbok	1990	44
Wohlgoor	Äventyrsbok	1990	44



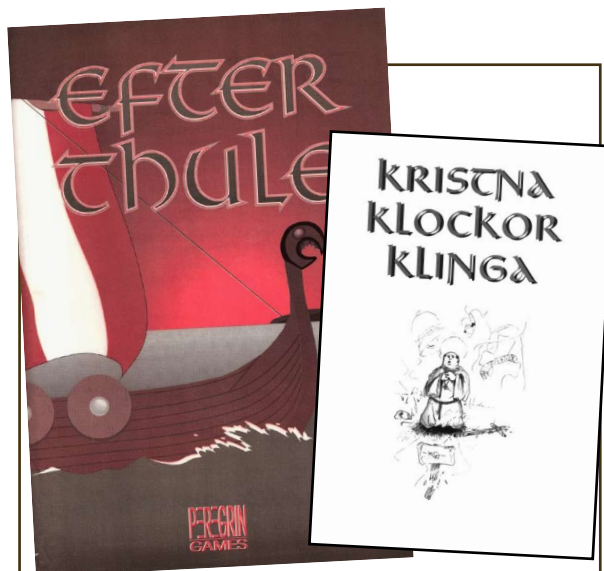
Titel	Typ	År	Sidantal
Wastelands	Regelbok	1990	140
Riket	Äventyrsbok	1990	36
Schwartzwald	Äventyrsbok	1990	36



Titel	Typ	År	Sidantal
Western	Regelbox	1989	72, 64
Blodspengar	Äventyrsbok	1990	36
De svarta banden	Äventyrsbok	1990	40
Dead or Alive	Äventyrsbok	1991	40
Hogan's Last Stop	Äventyrsbok	1989	32
Lawster's Lode	Äventyrsbok	1989	32

ÖVRIGT

Titel	Typ	År	Sidantal
Koor-Maniar	Äventyrsbok	1989	36
Projekt JAS	Äventyrsbok	1989	36



PEREGRIN GAMES – UTGIVAREN SOM SPELHOBBYN GLÖMDE

Små speltillverkare som själva trycker upp och publicerar sina spel har funnits länge i Sverige. Idag lägger de oftast upp spelen som nedladdningsbara filer, men ett antal djärva utgivare genom åren har gjort riktiga trycksaker av sina verk och spridit dem – eller åtminstone försökt sprida dem – i butiker. (Bara för att vara tydlig, dit räknas nog *inte* fyrasidors rollspel som bara såldes på ett konvent påskhelgen 1992, i en Xerox-utgåva på hålat papper med häftklammer i vänstra hörnet.)

Krister Sundelin och hans Rävsvans Förlag (*Trollvinter, Västmark* m.fl.) är idag den kanske mest kände i gebitet. Tidigare pionjärer inkluderar Carl-Johan Ström (*Tomtar och troll*) och skaparna av *Trygg-Torkel*. Spel från sådana utgivare brukade för kallas "independentspel" eftersom de inte såldes till spel- och leksakshandeln genom professionella distributörer, men den definitionen är ganska inaktuell idag...

Ett sådant spel kom i alla fall ut 1991. Vikingarollspelet *Efter Thule* från Peregrin Games trycktes i Äventyrsspel-formatet G5 och omfattade 48 sidor plus omslag. Det konstruerades av Karl Grandin (text och bilder) med ospecificerad assistens av Anders Qvist. Spelet bör väl ses som en föregångare till *Viking* – och det mer jämnnstora *Ansgar* – men att det i stort sett skrevs av en person, med ett uppenbart starkt intresse för den historiska miljön, gör att jämförelser med *Västmark* också ligger nära tillhands. Sedan kan en gammal Lancelotofil som undertecknad inte undgå att märka att *Khelataar* har varit en tydlig inspirationskälla vid konstruktionen.

Det lilla introduktionsäventyret *Kristna klockor klinga* medföljde spelet som ett separat häfte i A5-format, och verkar tyvärr ha varit den enda andra produkt till *Efter Thule* som blev tryckt. Inne i spelet utlovas även flera kommande supplement och moduler, bland annat en ingående stadsmodul om Birka, så uppenbarligen fanns det planer på fortsatt utgivning från Peregrin Games. Så blev det inte men jag skall inte spekulera om orsakerna då jag inte har haft kontakt med Karl Grandin.

Det mest märkliga med spelet är ändå hur grundligt det försvann efteråt – *Efter Thule* och Peregrin Games brukar av någon anledning **aldrig** nämnas i artiklar om Sveriges rollspelshistoria eller i några listor över svenska rollspel, trots att sådana ofta tar upp andra små aktörer från ungefär samma tid. Om vissa av dem sägs ibland att de kanske borde ha fått förbli bortglömda. Kanske är det så, men *Efter Thule* förtjänade faktiskt ett bättre öde. ✕

Åke Rosenius

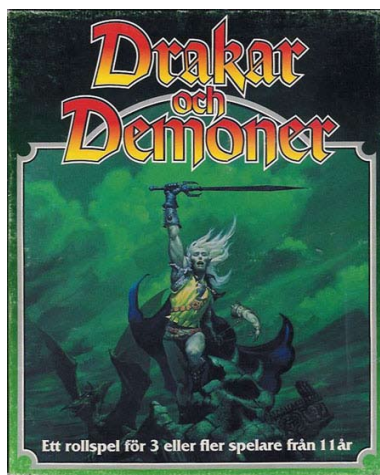
ÄVENTYRSSPEL

– ett nittiotal i nya spelvärldar

Kåseri om Äventyrsspels senare historia. Text: Fredrik Malmberg.

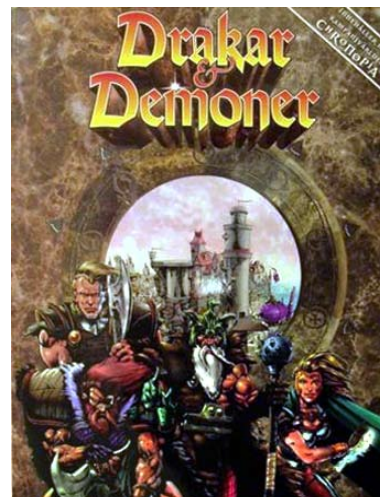
Det har blivit min uppgift att skriva om Äventyrsspel (eller Target Games som själva företaget hette) åren 1989-1999. Detta var perioden då Anders Blixt ersattes av Nils Gulliksson som produktionsansvarig, och vi breddade vår portfölj något oerhört. Vi gick i princip från att vara ett förlag med sex anställda till ett företag som drev verksamhet i fem länder och med tiotals miljoner i omsättning. Det ställde stora omställningskrav och tillväxten ledde till konstant kassabrist, men det var en rolig tid och många duktiga kreatörer fick en chans att prova sina vingar.

Vi tyckte att det var dags att uppdatera våra två största rollspel från 80-talet. Vad det gällde *Mutant* så sålde "gamla" *Mutant* (d.v.s. utgåvan från 1984) färre och färre exemplar varje år. Det uppfattades lite barnsligt och vi ville haka på cybertrenden som härskade vid denna tidpunkt för att förnya intresset. "Nya" *Mutant* kom ut 1989, det vill säga innan respektive samtidigt som de amerikanska rollspelen *Shadowrun* och *Cyberpunk*. 1992 kom en ny version av *Mutant* ut som hette *Mutant RYMD*. Jag kommer ihåg då jag läste *Mutant RYMD* första gången på ett plan över Atlanten när det redan låg i tryck. Jag blev helt utom mig! Referen-



serna till Games Workshops *Warhammer* 40,000 var påtagliga. Resultatet blev en snabb nedläggning.

Vad det gällde *Drakar och Demoner* gav vi ut en omarbetad version 1991 med ett delvis nytt regelsystem. Det ursprungliga *Drakar och Demoner* var ett spelsystem för olika kampanjmiljöer, exempelvis *Ivanhoe* eller *Samuraj*, och spelvärlden *Ereb Altor* uppstod när det var uppenbart att det behövdes en större kampanjvärld för att



husera alla äventyr och spelstilar. Jag har för mig att de första stegen togs kring *Svavelvinter*-projektet. Det blev dock mer och mer av ett lapptäcke och någon gång efter *Gigant* kommit ut började vi skissa på en helt ny start, med en helt egen värld. Detta resulterade i *Drakar och Demoner Chronopia* som kom 1994. Med spelvärlden *Chronopia* inlemmades teknologi i den traditionella fantasyn.



Vårt mest kontroversiella rollspel uppkom till stor del av en ambition att internationalisera utgivningen. Jag kommer ihåg att jag diskuterade med Nils Gulliksson om vad vi skulle kunna göra som var avant-garde, modernt och av internationell klass. Han gjorde en kreativ pitch till mig som var väldigt lik det första *Kult* och jag föll direkt. Vi gav ut skräckrollspelet *Kult* på svenska 1991 med "Döden är bara början" som slogan. I Sverige blev det moralpanik och högläsning av Ulf Ekman i TV och spelet satte oss på kartan internationellt även om det aldrig blev den kommersiella framgång vi hade hoppats på. *Kult* är förmodligen Sveriges mest spridda rollspel då det översatts till engelska, franska, italienska, spanska och tyska. Internationellt inspirerade *Kult* en uppsjö spel, serietidningar och till och med filmer, men ämnet var för hett för att någonsin kunna nå en bred publik och det ledde till *Mutant Chronicles*, där vi helt enkelt tog bort de tydliga religiösa referenserna. Rollspelet *Mutant Chronicles* publicerades i Sverige 1993 och kan sägas

vara en syntes av *Mutant RYMD* och *Kult*. Även *Mutant Chronicles* lanserades på engelska.

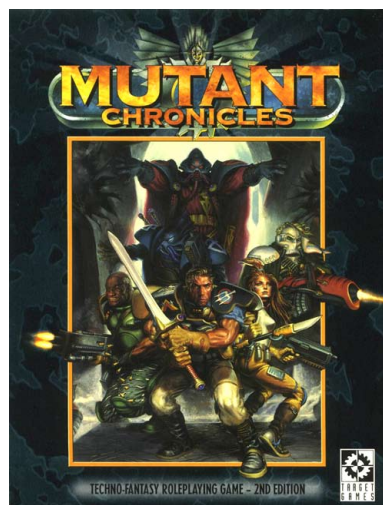
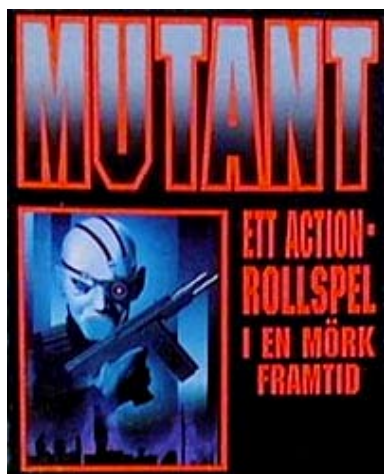
Vi har blivit kritiserade för att vi lånade lite väl mycket från Games Workshops spelvärldar. *Chronopia* influerades kanske av *Warhammer Fantasy*, men man måste ha klart för sig att vid denna tidpunkt befann sig rollspelens försäljning i fritt fall, från cirka 12 000 exemplar per år av grundspelen till ungefär 2-3000 och vår organisation var byggd för de högre siffrorna. Vi stod länge emot GW-stilen men tyckte oss behöva låna mer därifrån än ifrån den amerikanska High Fantasy-traditionen.

Tidningen *Sinkadus* startades för att stödja våra rollspel med artiklar, varianter och för att fungera som forum med kunderna innan Internet fanns. Meningen var bland annat att få läsarna att gå till butiken för att köpa senaste numret och då passa på att köpa något annat. Det fanns inget direkt vinstsyfte med *Sinkadus*, men det var också därför vi aldrig skrev om andra spel än våra egna. *Sinkadus* lades ner 1994 och de sista numren saknade redaktionellt innehåll. Tidningen gick alltid med förlust i förhållande till arbetet som lades ned.

Vi hade kontakt med rollspelarna, även om det måste erkännas att vi under denna period gled ifrån dem mer och mer just för att ekonomin inte gick ihop som den hade gjort tidigare. Alla kommersiella företag har en skyldighet att växa och vi slog helt enkelt i taket på svenska rollspel. Därför breddade vi oss till intilliggande kategorier och nådde stora framgångar med andra typer av spel som *Rappakalja*, *Brainstorm* och *Svea Rike* under varumärket Casper. Vi gav även ut andra typer av produkter med rollspelens spelvärldar som bakgrund. Den kreativa höjden och även den mest kommersiellt framgångsrika produkten nådde vi med figurspelet *Warzone*, men jag tycker att

hela *Mutant Chronicles*-familjen med kortspelet *Doomtrooper*, figurspelet *Warzone* och brädspelet *Siege of the Citadel* var utomordentliga produkter i världsklass. *Warzone* sålde som bäst cirka två miljoner figurer på ett år och *Doomtrooper* kom upp i 170 miljoner kort. Våra satsningar på bl.a. figurspel, datorspel och kortspel var medvetna och det gjorde givetvis många rollspelare besvikna. Target drevs som ett kommersiellt företag och det visade sig att den svenska marknaden för rollspel var för liten för verksamhet av den storleken. Min slutsats är att renodlad rollspelsutgivning i Sverige bara kan ske på ideell basis.

1999 blev Target Games föremål för en rekonstruktion. Den stora boven i dramat var okontrollerad tillväxt med stora kundförluster som följd och bristfällig kapitalbas som inte kunde rättas till i tid på grund av strider mellan ägarna. Dotterbolaget Target Interactive (sedermera Paradox) fick alla rättigheter mot en skuldsedel. Därefter såldes Paradox ut till aktieägarna. På så sätt blev Target skuldfritt (för Paradox betalade sin skuld), men samtidigt av med hela sin verksamhet. (Det ombildades senare till ett telekom-bolag.) Paradox kunde inte fortsätta med rollspelsutgivningen och inte heller figurspelen, men sitter än idag på rättigheterna som licensieras ut till företag såsom svenska Järnringen (*Mutant*) och franska 7th Circle (*Kult*). *Drakar och Demoner* gavs till en fordringsägare mot min inrådan och han har mig veterligen sålt vidare rättigheterna till svenska RiotMinds. Vad det gäller *Mutant Chronicles* förhandlar vi på Paradox just nu med ett företag om att få utge rollspelet igen. *Mutant Chronicles* är även på gång att bli film i Hollywood. Filmen är i pre-produktion och filmstart beräknas till senhösten 2006. Vi har insyn och medverkar vid allt från manus till val av skådespelare. ✕



ÄVENTYRSSPELS SENARE UTGIVNING

Följande förteckning är en genomgång av vad Äventyrsspel gav ut i rollspelsväg under 1990-talet (med "nya" *Mutant* från 1989 medräknat). Om du vill få tag på några av dessa produkter kan vi rekommendera auktionstjänsten www.tradera.com. Uppgifterna till denna förteckning är huvudsakligen hämtade ifrån Max Zomborszkis hemsida om svenska rollspel: www.stacken.kth.se/~maxz/swerpg. Observera att listan inte innehåller spelledarskärmar, rollformulär och liknande speltillbehör.



Titel	Typ	År	Sidantal
Drakar och Demoner 4.0	Regelbox	1991	64, 64, 48, 16
Drakar och Demoner 5.0	Regelbok	1994	240
Altors baksida	Tilläggsbok	1998	80
Alver	Tilläggsbok	1993	64
Alver i Chronopia	Tilläggsbok	1997	80
Drakar	Tilläggsbok	1992	88
Dvärgar i Chronopia	Tilläggsbok	1996	80
Hjältarnas handbok	Tilläggsbok	1994	64
Kaos väktare	Tilläggsbok	1993	64
Kopparhavets kapare	Tilläggsbok	1991	88
Krigarens handbok	Tilläggsbok	1992	96
Magi i Chronopia	Tilläggsbok	1996	80
Magikerns handbok	Tilläggsbok	1993	96
Mörkrets krigare	Tilläggsbok	1997	80
Mörkrets väktare	Tilläggsbok	1996	80
Svartblod i Chronopia	Tilläggsbok	1997	80
Svartfolk	Tilläggsbok	1991	88
Svärd och svartkonst	Tilläggsbok	1996	80
Tjuvar & Lönnmördare	Tilläggsbok	1992	64
Vapen och rustningar	Tilläggsbok	1996	80
Väsen i Chronopia	Tilläggsbok	1997	80
Krilloan	Kampanjbox	1991	96, 48
Blodsband	Äventyrsbok	1997	32
Cirkus Kad	Äventyrsbok	1997	32
De fördömdas armé	Äventyrsbok	1998	32
Den Femte Konfluxen (SV 4)	Äventyrsbok	1994	98
Helvetesfortet (NR 1)	Äventyrsbok	1991	48
Kristalljuren (SV 3)	Äventyrsbok	1992	96
Melindors återkomst (NR 2)	Äventyrsbok	1991	48
Nidland (NR 3)	Äventyrsbox	1991	72, 56



Titel	Typ	År	Sidantal
Mutant	Regelbox	1989	64, 48, 16
Cyberzonen	Tilläggsbok	1990	104
KRIM	Tilläggsbok	1992	64
SVOT	Tilläggsbok	1991	64
Techno 2090	Tilläggsbox	1990	56, 56
Berlin City 2092	Kampanjbox	1991	96, 88, 16
Den förbjudna staden	Äventyrsbok	1989	40
Drakens land	Äventyrsbok	1990	48
Drakens öga	Äventyrsbok	1990	48
Dårnas ö	Äventyrsbok	1990	48
Cul de Sac	Äventyrsbok	1991	48
Ypsilon 5	Äventyrsbok	1989	48
Änglars skugga	Äventyrsbok	1991	48



Titel	Typ	År	Sidantal
Kult 1.0	Regelbox	1991	93, 96, 96
Kult 2.0	Regelbok	1993	248
Metropolis	Tilläggsbok	1994	144
Mörkrets legioner	Tilläggsbox	1992	90, 50, 64
Den svarta madonnan	Äventyrsbox	1991	70, 95, 6
Fallna änglar	Äventyrsbok	1991	96
Tarotikum	Äventyrsbok	1992	96



Titel	Typ	År	Sidantal
Mutant RYMD	Regelbox	1992	64, 96
Operation Kirkwood	Äventyrsbok	1992	66



Titel	Typ	År	Sidantal
Mutant Chronicles 1.0	Regelbok	1993	208
Mutant Chronicles 2.0	Regelbok	1997	240
Algeroth	Tilläggsbok	1994	144
Bauhaus	Tilläggsbok	1995	80
Brödraskapet	Tilläggsbok	1993	80
Capitol	Tilläggsbok	1994	80
Cybertronic	Tilläggsbok	1996	80
Ilian	Tilläggsbok	1993/94	80
Imperial	Tilläggsbok	1994	80
Mishima	Tilläggsbok	1996	80
Det andra sigillet (tVA 1)	Äventyrsbok	1996	40
De fyra ryttarna (tVA 2)	Äventyrsbok	1996	40
Ondskans ansikte (tVA 3)	Äventyrsbok	1996/97	40

ARVET EFTER ÄVENTYRSSPEL



Joakim Bergström
Vaktmästare och
chef på Järnringen
Förlag



Anders Blixt
Spelkonstruktör
hos Äventyrsspel
1985-89
Numera vetenskaps-
journalist



Daniel Lenneér
Svenilgames



Krister Sundelin
Ägare, Rävsvans
Förlag

Vilken betydelse har Äventyrsspel haft för den svenska rollspelsbranschen i stort och för dig personligen?

– Äventyrsspel har givetvis haft en stor, för att inte säga avgörande, inverkan på både mig personligen och den svenska rollspelshobbyn. Det var Äventyrsspel som gjorde rollspelen till den stora hobby det var under 1980- och tidiga 1990-talen och det var tack vare Äventyrsspel som de flesta av oss på Järnringen Förlag kom i kontakt med hobbyn. Det är knappast en slump att det var just *Mutant* som visade sig vara den minsta gemensamma nämnaren när vi bestämde oss för att starta ett spel- och bokförlag tillsammans.

– Under 1980-talet var det Äventyrsspel som byggde den svenska rollspelsbranschen. Företaget dominerade marknaden fullständigt med en oerhört framgångsrik försäljning. Vår version av vad rollspel är formade den första stora generationen svenska gamers.

De fyra år jag tillbringade hos Äventyrsspel var intressanta: jag fick göra det jag älskade, skriva spel, på betald arbetstid. Jag kunde driva mina egna projekt och forma mina egna spelkosmos, som *Ereb Altor* och *Pyri-Skandinavien*. Fantastiskt! Än idag kommer vuxna och tackar mig för all den glädje jag skänkte dem genom deras spel när de var unga. Dessutom ledde mitt spelkonstruerande till att jag lärde känna en massa genomtrevliga människor som t.ex. Åke Rosenius, Erik Sieurin, Tove & Anders Gillbring, Erik Granström, Krister Sundelin och Magnus Seter.

– Massor. Allt. *Drakar och Demoner* är fortfarande synonymt med rollspel för de flesta.

På ett personligt plan gillar jag enkelheten och spelglädjen som jag tyckte löpte som en röd tråd genom alla Äventyrsspels rollspel. Det var bara att bläddra igenom häftena och sätta igång.

Det är en sak jag själv har försökt tänka på i utformningen av *Svenil Rollspelet*. Man ska snabbt komma igång och spela. Många rollspelsböcker tröttnar ut och skrämmer bort spelarna innan de hinner komma igång.

– Äventyrsspel är helt enkelt den svenska rollspelshobbyns födelse. Utan Äventyrsspel så finns det en stor risk att rollspel inte alls skulle bli så stort som det blev, och i vilket fall som helst så färgade deras rollspel i princip Sveriges framtida rollspelsindustri och hobby. Det går helt enkelt inte att överdriva Äventyrsspels betydelse för den svenska rollspelshobbyn – på gott och ont. Under många år var rollspel i princip synonymt med *Drakar och Demoner*-spel.

Personligen så var Äventyrsspel introduktionen till hobbyn. *Drakar och Demoner* var mitt första rollspel, och dess fria och öppna struktur har påverkat mig när jag började skriva rollspel själv.

Låg det något i kritiken om att Äventyrsspel "svek" sina gamla fans under 1990-talet?

– Nej det tycker jag inte. Jag förstår överhuvudtaget inte den typen av kritik. Äventyrsspel växte ur sin ungdomliga kostym och behövde utvecklas. De drog igång massor av spännande projekt och lyckades med mycket av vad de företog sig. Däremot kan jag både förstå och sympatisera med spelare, undertecknad inkluderad, som vände sig någon annanstans för att hitta sina spel när utvecklingen av Äventyrsspels produkter inte längre föll folk i smaken.

– Jag lämnade Äventyrsspel 1989 och är inte insatt i vad som skedde där efter min tid. Jag avstår därför från att besvara denna fråga.

– Jag är för ung för att verkligen upplevt rollspel på 80-talet. Jag började spela nån gång i början av 90-talet. Jag minns att man blev besviken när *Ereb Altor* blev *Chronopia* och *Mutant* blev *Mutant Chronicles*.

Om det var ett "svek" eller inte kan man diskutera. De valde att göra några rationella moderniseringar som inte föll alla på läppen. Personligen kan jag tycka att de borde fortsatt renodla det de var bra på istället för att maniskt försöka plöja ny mark. Att spärra in *Drakar och Demoner*-konceptet i en stad tog död på spelet.

– Kritiken om att svika fansen är inte helt lätt att vare sig förstå eller avfärda. Å ena sidan så var fansen faktiskt besvikna att det gamla *Drakar och Demoner* förändrades och att dess värld *Ereb Altor* förringades och så småningom ersattes av *Chronopia*. Samtidigt måste man komma ihåg att i det sammanhanget var i slutet på åttiotalets rollspelsboom, så även marknaden svek. Äventyrsspel var helt enkelt tvungna att förändra sig och sina produkter för att vinna kunder igen.

Slutligen så ska man inte glömma bort att en stor faktor när det gäller svekfrågan är nostalgi. Fansen ville till stor del ha ett nytt *Ereb Altor* och *Drakar och Demoner*, fast likadan som den var tidigare. Under de förutsättningarna är det inte lätt att göra ett bra jobb, så jag kan mycket väl tänka mig att Äventyrsspel frångick sin ursprungliga värld av ren frustration.

Oavsett vad förändringen orsakades av så var det just den där nostalgin som gjorde att fansen kände att de sveks av Äventyrsspel. Så ja, det låg något i kritiken, men det är inte hela sanningen och den är inte särskilt rättvis.

fortsättning följer...

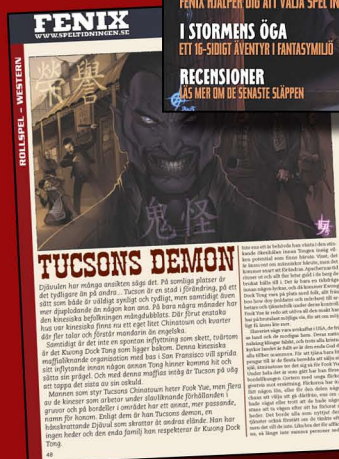
FENIX

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