



R.

RUNAN

36

maj 2005

TOLKIEN-SPECIAL

allt om översättningarna m.m.

GUNNES GÅRD

modul till Viking

KÖNSROLLER

genus i rollspel

LEDAREN

Från att ha varit ett hyperaktivt fansin har Runan de senaste åren varit tämligen hypoaktivt. Runan #36 utannonserades 2001 och det fanns faktiskt ett färdigt nummer som var redo för tryck, men Posten slarvade bort den enda digitala kopian som fanns av numret och efter den obehagliga överraskningen rann entusiasmen ut i sanden.

År 2005 innebar en renässans för Runan. I mars invigdes Runans nya hemsida (www.runan.info) som är till bredden fylld med rollspelstexter. Mest består innehållet av material från gamla Runor, men även lite annat material ryms i det digitala arkivet.

Det ni nu ser framför er är steg två i Runans nya giv. Det är ett gratis pdf-fansin som distribueras via vår hemsida som tar an där pappersfansinet slutade. Det går bra att läsa numret direkt på skärmen, men vår rekommendation är att ni skriver ut numret (dubbelsidigt). På grund av detta kommer vi att begränsa sidantalet till max 20-25 sidor per nummer. Om ni tycker att det tar lång tid att skriva ut kan det bero på att ni ställt in skrivaren på för hög upplösning. Om ni väljer 300x300 dpi så får ni en snabb utskrift (bilderna blir dock inte speciellt snygga).

Tanken med innehållet är att det skall vara en mix av allt som gjorde tidigare Runor läsvärda. Dels fokuserar vi på spelmaterial (i detta nummer en modul till Viking), dels djupdyker vi i hobbyn med artiklar, intervjuer och recensioner. Lite mer specifikt för detta nummer kommer vi att behandla Tolkien genom två artiklar om svensköversättningarna och en recension av brädspelen "War of the Ring". Vad ni inte kommer att hitta i "nya" Runan är debatt, eftersom vårt forum på nätet är en mycket bättre plats för detta.

Då vi inte är bundna till någon yttre intressent så har vi frihet att skriva vad helst som faller oss in och detta är helt klart en styrka som jag tror kan gagna vårt innehåll. Visionen med Runan är dock inte storpolitisk. Vi vill snarare utgöra förströelse för både oss kreatörer och er läsare. Om ni har några frågor, kritik eller vill medverka är det bara att höra av er. ✕



PONTUS LÖF
pontus@runan.info

INNEHÅLL I DETTA NUMMER

03 Pressgrannar

Fansinrecensioner av Pontus Löf.

05 Tolkensällskapen och Ohlmarks den Förskräcklige

Artikel om Åke Ohlmarks av Åke Eldberg.

07 Den er go'

Hemsidestips av Max Wallinder.

08 Nyöversättningen har anlänt!

Artikel om nya "Lord of the Rings"-översättningen av Pontus Löf.

11 Ringens krig på ett bräde

Recension av brädspelen "War of the Ring" av Joakim Löf.

12 Könroller i rollspel

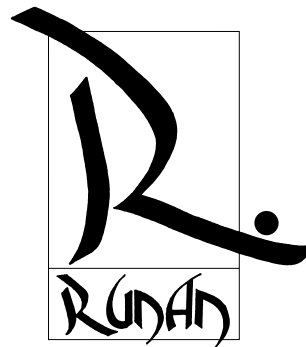
Rollspelsteoretisk artikel av Sven Folkesson.

14 Gunnes gård

Viking-modul av Niklas Hallgren.

22 Personligt med Krister Sundelin

Intervju med Krister Sundelin av Pontus Löf.



REDAKTÖR

Pontus Löf

SKRIBENTER

Åke Eldberg, Sven Folkesson, Niklas Hallgren, Joakim Löf, Pontus Löf, Max Wallinder

ILLUSTRATÖRER

Mats Andersson, Peter Bergting, Johan Lundqvist, Krister Sundelin

FOTOGRAFER

Joel Bellander, John Wyatt

GRAFISK FORM

Pontus Löf

OMSLAGSILLUSTRATION

Peter Bergting

KORREKTUR

Sven Folkesson, Magnus Sjöholm

ANSVARIG UTGIVARE

Niklas Hallgren

E-POST

redax@runan.info

WEBBPLATS

www.runan.info

TACK TILL

Peter Bergting, Nexus Games, Norstedts förlag, Speltidningen Fenix samt alla som bidragit med texter, bilder och idéer.

Juridiska anmärkningar

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

PRESSGRANNAR

Här ryms recensioner av olika typer av fansin, tidningar och PDF-skrifter som är intressanta för rollspelaren. Om du vill få din tidning recenserad i Runan skickar du den med fördel till: Pontus Löf, Kantorsgatan 16, 754 24 Uppsala.



DRAKENS TAND #7

42 sidor A5 ~ Augusti 2004

Drakens Tand är bekant för alla Runan-läsare och det verkar onekligen som vi bytt stolar vad det gäller distributionskanal. Förr var *Drakens Tand* en webbtidning (d.v.s. gavs ut som en hemsida), men sedan en tid trycks *DT* med färgomslag. Daniel Hedengren – som är mannen bakom *DT* – driver numera också förlaget Alltid Attack som bland annat publicerat rollspellet *Splatter* och en bok om Sega Dreamcast.

Detta nummer av *Drakens Tand* innehåller nyheter, artiklar och serier som alla behandlar rollspel i någon mening. De första fyra artiklarna behandlar Vägen som rollspelsarena, d.v.s. vad som kan hända på resan till och från olika platser. Klart intressant grepp. Efter detta följer ett äventyrsuppslag till Eon (inskickat av Neogames) och en kortare artikel till Drakar och Demoner 6 (inskickat av RiotMinds). Sista finner man ett humoristiskt *Splatter*-scenario i skolmiljö.

Texterna är välskrivna och illustrationerna är överlag tjusiga. Däremot tror jag att det finns mer att hämta vad det gäller layouten som är lite väl stilren för min smak. Det skulle nog bli mer stämningsfullt om man använde sig av olika teckensnitt (måttfullt, givetvis), färger och former. Det generella intrycket är dock att *DT* mår mycket bra i papperskrud.

Avslutningsvis måste det framhållas att det är mycket roligt att *Drakens Tand* "tagit steget ut i verkligheten" och bemödar sig med att trycka och distribuera tidningen (eller fansinet om man så vill). Jag hoppas på ett trevligt återseende.



HERRING CAN #35

32 sidor märkligt format (200x230 mm)
December 2004 – Januari 2005

Herring Can är en återkommande medlemstidning för anrika föreningen G&B och Sverok Ost, även om epitetet på omslaget lyder "speltidning". Innehållet i detta nummer är mångfacetterat – allt från rollspel, strategispel, datorspel, teatersminkning och serier behandlas. Detta är kanske dock först och främst en tidning tillägnad medlemmarna av G&B och i viss mån Sverok Ost. Enligt deras egen utsago är det även Sveriges äldsta speltidning.

Texterna är i regel välformulerade och språket flyter på riktigt bra. Det märks att skaparna har en ambition med layouten och till viss del lyckas de. Det gäller framför allt illustrationerna och vissa kreativa designlösningar. Däremot finns en del typografiska missar (exempelvis frånvaron av avstavning på sidan 8 som resulterar i en s.k. flod).

De intressantaste inslagen i detta nummer var enligt min subjektiva åsikt artikeln om tempelriddarna, intervjun med latexmannen Anders Celin och slutligen Mats Bergströms spelledartips som tydligen är en uppföljare på en tidigare artikel.

Att erbjuda en speltidning gratis till medlemmarna i G&B och Sverok Ost är inte alls en dum idé. *Herring Can* är dessutom ett bra exempel på hur man kan göra föreningsinformation intressant. Att den finns tillgänglig gratis via webben är också ett stort plus i min bok.



TIGERNS ÖGA #1

14 sidor A4 (PDF) ~ December 2004

Tigerns Öga är en kreation av Fredrik Derefeldt och är ett nytt fansin i PDF-format som distribueras över Internet. På sida två kan man läsa att *TÖ* behandlar bordsrollspel i allmänhet och svenska rollspel i synnerhet. Innehållet i detta premiärnummer är sex artiklar varav samtliga är författade av redaktör Derefeldt.

Numret begynner med en genomgång av vad som getts ut till "Western". På nästa sida finner man dels ett mindre tillägg till Krister Sundelins gratisrollspel "PlayElf 2", dels en informativ intervju med samme Sundelin om hans nya rollspel "Skymningshem: Andra imperiet". Nästa artikel handlar om släktforskningsprogrammet "MinSläkt" och om hur det kan användas i rollspelssammanhang. Fansinet avslutas med en presentation av speltidningen Fenix och en artikel om svenska gratisrollspel på webben.

Språket är lättläst och förmedlar det som skall förmedlas, även om det smugit in sig en del språkliga fel som försvårar läsningen. När det gäller layouten tycker jag att den fyller sitt syfte, om än inte med bravur. Det vore exempelvis en bra idé att infoga sidnumrering. Vidare skulle det – som redaktören själv påpekar – vara fint med fler illustrationer.

Avslutningsvis måste jag säga att fansinet osar av entusiasm och trots barnsjukdomar utgör intressant läsning. Det är roligt med nytillskott och jag måste passa på att önska denna debutant lycka till med framtida nummer!



FENIX #2 2005

68 sidor A4 ~ Mars 2005

Idén att marknadsföra sina produkter i en egen tidning är ingen ny idé. Först ut var Äventyrsspel/Target Games med legendariska *Sinkadus* (1983-1992), sedan kontrade Lancelot Games med *Rubicon* (1989-1991) och nu senast såg vi NeoGames tidning *Codex* (1999-2004) gå i graven. Det som är nytt med *Fenix* är att alla nu aktiva rollspelsförlag står bakom och bidrar med material. Bakom spakarna sitter Tove & Anders Gillbring och man kan betrakta *Fenix* som en fortsättning på *Sverox* efter det snöpliga slutet (läs intervjun med Gillbringarna i Runan #34). Det märks att Gillbringarna tycker om att skapa tidningar och de har verkligen lagt krut på att skaffa bra skribenter och illustratörer. Ett annat plus är det fina färgtrycket.

Rent innehållsmässigt fokuserar *Fenix* på spelmaterial, men det rymmer även nyheter, recensioner och serier. En nyhet i detta nummer är Fansinspaltens återuppståndelse med Peter Lexelius som recensent. Detta tilltag förtjänar inget annat än applåder! Speciellt kul är det att Lexelius lyfter fram en fansinklassiker (fansinet *Rubicon*) och skriver om dess historia.

Temat för detta nummer är skurkar och detta syns tydligt i spelaterialet som medföljer. Det finns skurkar för de flesta svenska rollspel, en artikel om hur man skapar bra skurkar och slutligen en minikampanj i Jack the Rippers London. Att Eon-äventyret som medföljer går att ta ut är inget annat än ett genidrag.

Fenix är en genomarbetad skrift som står sig väl i jämförelse med tidigare speltidningar och det är en ypperlig källa för information för svenska rollspelare. Om jag möjligen skall klaga på något så är det avsaknaden av debatt och att friformspelare inte riktigt får sitt lystmäte tillfredsställt. Fast det kanske inte är *Fenix* roll att vara en innovativ kraft; det kanske snarare är upp till svenska fansinmakare att våga vara annorlunda.



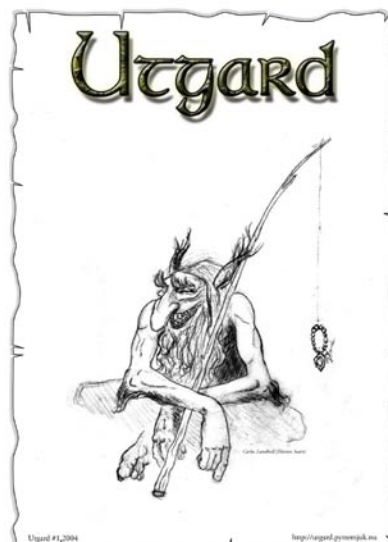
SVEROX #38

40 sidor A4 ~ November 2004

Det var länge sedan jag läste *Sverox* så denna förhållandevis nya skrud är en ny bekantskap för mig. 2004 lyser spelmaterial med sin frånvaro. Istället finns reportage om hobbyns olika delar – främst lajv, datorspel, rollspel och paintball. Föga förvånande behandlas även förbundets verksamhet; främst i form av nyheter, men det finns även artiklar om Nationella spelveckan, Riksmötet och om kansliets flytt. Den grafiska formen är kanske *Sverox* starkaste sida för det har lagts mycket tid och kraft på att visualisera texterna.

När det gäller artiklarna så finns en artikel om rollspel. Titeln lyder "Tre sidor av rollspelshobbyn" och artikelförfattaren heter Johan Rising. Artikeln rör olika spelstilar och Rising väljer att generalisera dem till de tre idealtyperna "problemlösning", "samberättande" och "gestaltande". Alla rollspelare nyttjar sig enligt Rising av någon av dessa spelstilar eller en kombination. Intressant tanke, även om jag tycker att hans beskrivning av "gestaltande" är en aning grund. Yttermera kunde författaren komplicerat bilden genom att diskutera friform å ena sidan och regelfanatism å den andra. Det är dock en tankeväckande artikel.

Denna upplaga av *Sverox* känns lite för politiskt korrekt för min smak, men vissa guldkorn finns. Jag måste dock framhålla att nuvarande *Sverox* med sin breda ansats är en god representation av förbundet och dess verksamheter.



UTGARD #1-3

8-16 sidor A4 (PDF) ~ 2004

Utgard är ett digitalt fansin som specialiserat sig på nyaste Drakar och Demoner och drivs av folk från RiotMinds forum. Du finner mycket märkliga texter (som redaktionen kallar stämningstexter), intervjuer med forumfolk och naturligtvis även artiklar till ovan nämnda rollspel. Layouten är konsekvent och breder ut sig på pergamentbakgrund med en John Bauersk trollkänsla i gråskala. Den som är intresserad av DoD 6 bör genast kolla in denna webbtidning. Vi andra kan lomma iväg åt något annat håll...

WEBBADRESSER

Drakens Tand
www.alltidattack.se/drakenstand

Fenix
www.speltidningen.se

Herring Can
www.gob.nu/thc

Sverox
www.sverok.se

Tigerns Öga
www.derefeldt.se/fanzine

Utgard
odd.knytt.net/users/utgard/utgard.nsf

Mer om fansinhobbyn finner du på:

www.zinescene.org

Tolkiensällskapen och Ohlmarks den förskräcklige

Artikel om Åke Ohlmarks. Text: Åke Eldberg.

Även yngre fantasyintresserade har väl hört talas om "Ohlmarks-bråket" och den infama boken "Tolkien och den svarta magin". Efter som det fortfarande cirkulerar rykten och diverse myter om denna mörka period, följer här Den Sanna Historien, skriven av en som var med.

Uppsala Tolkiensällskap (Midgård's Fylking) har alltid hyllat Åke Ohlmarks geniala översättning av "Sagan om ringen". Få av oss har haft mycket till övers för besserwissarna i Stockholms Tolkiensällskap, som verkade betrakta Sagan som en bibel där minsta översättningsfel var hädelse. Trots alla slarvfel tycker nog de flesta av oss fortfarande att Ohlmarks översättning är bättre än den nya, korrektere men ack så trista versionen.

1977 fick vår Gandalf idén att bjuda in Ohlmarks till Gondorfesten, vilken Ohlmarks sedan skildrade med stor entusiasm i boken "Tolkiens Arv". Efter detta skedde nästa kontakt i samband med 7-årsjubileet på Uppsala slott 1980, då han genom Gandalfs tillskyndan åter inbjöds. Vår käre trollkarl hade alltid ett gott öga till akademiska original, sådana som Ejnar Haglund, Sten Broman, Sven Stolpe – och Ohlmarks.

Ohlmarks närvaro väckte blandade känslor. Å ena sidan var han mycket spirituell, kunde hålla roliga anföranden och var med på att spela "Bombur den fete dvärgen". Å andra sidan ville han hela tiden stå i centrum för allas uppmärksamhet, var ytterst angelägen om att framstå som en förnäm och märkvärdig person, och medförde alltid sin stackars alkoholiserade hustru som var helt bortkommen. Vi blev tvungna att avdela ett par personer särskilt för att ta hand om henne.

Ohlmarks på TV

Det bör ha varit hösten 1981 som gossen Martin Norberg, 14 år, ställde upp i TV:s frågesport "Kvitt eller dubbelt" på ämnet "Tolkiens sagovärld". Detta program, som tidigare hette "Tiotusen kronorsfrågan", började sändas redan på 1960-talet och var då mycket seriöst – 10 000 kronor var en förmögenhet, frågorna var mycket svåra och kunskaperna imponerande.

Men 1981 hade det hela chanserat. 10 000 kronor var inte så mycket längre, flera av de tävlande var barn och det hela var mest familjeunderhållning. Ändå var intresset stort i media. Det skulle så småningom bli final i tävlingen, den sändes från Malmö, och Ohlmarks skulle vara bisittare till domaren.

Detta var förspelet till det elände som skulle kulminera under våren 1982. Sent en berusad natt fick en viss trollkarl för sig om att nu skulle Uppsala Tolkiensällsaps storhet förkunnas för världen! Han ringde till Ohlmarks mitt i natten och befallde denne att läsa upp en kungörelse i TV. Ohlmarks var positivt inställd, men påpekade att någon kungörelse inte fanns. Detta föranledde vår trollkarl att sabotera ett antal andra människors nattsömn, till dess han fick tag på Tar-Atanamir i Forodrim (!) som lovade skriva det dokument som han fick dikterat av den lindrigt nyktre trollisen.

När detta kom till min kännedom (jag var på den tiden ordförande i Uppsala Tolkiensällskap) ringde jag genast upp Ohlmarks, bad om ursäkt för Gandalfs beteende och försökte avstyra det hela. Men O insisterade. Han hade inte alls blivit arg över att bli väckt, och tyckte att det hela var en fin idé. Han ville absolut läsa upp G:s meddelande. "Han blir så ledsen annars" tyckte O, men efter viss övertalning gick han med på att i stället läsa upp ett alternativt telegram som sällskapets styrelse skulle skriva. Vi hade bara några timmar på oss att dikta ihop någonting och skicka det till Ohlmarks c/o Sveriges Television i Malmö. Det blev ett halvtaskigt rim, men i alla fall inte den fullständiga katastrof som det ursprungliga meddelandet hade varit.

Ohlmarks läste faktiskt upp meddelandet i TV. Det utmynnade i att Martin Norberg bjöds in till vårt 10-årsjubileum (1983). Med detta kunde alltihop varit slut, men skit har tydligen en förmåga att dra till sig mer skit...

En trist händelse

En kväll i slutet av januari 1982 kom nästa katastrof. Här finns två olika versioner. Enligt Ohlmarks ringer en berusad Gandalf till villan i Saltsjö-Boo. Fru Ohlmarks svarar. Gandalf ber henne att

komma till honom i Uppsala eftersom han vet att "hon bara har tråkigt hos den där gamle gubben". Fru Ohlmarks är ointresserad varpå Gandalf säger "Då kommer jag till dig i stället!". När herr Ohlmarks får höra detta befaller han frun att ringa upp Gandalf och bestämt säga till honom att han inte är välkommen. Men Gandalf har redan åkt, ingen svarar.

Vid 22:30-tiden anländer Gandalf tillsammans med "en långhårig typ", båda berusade. När fru Ohlmarks gläntar på dörren rycker Gandalf av säkerhetskedjan, stormar in, tvingar fru Ohlmarks att dricka vin, skäller ut herr Ohlmarks, skriver ett förvirrat meddelande på en bit papper, och avlägsnar sig först när herr Ohlmarks hotar ringa till polisen. Fru Ohlmarks blir sjuk eftersom hon ätit antabustabletter (en medicin som man ger alkoholister för att de ska kräkas om de dricker alkohol). Hon lyckas ta sig upp till sovrummet och går till sängs. Nästa morgon vaknar hon, tänder en cigarett, somnar, och orsakar en eldsvåda. Skador uppstår för c:a 20 000 kronor. Så långt Ohlmarks berättelse.

Enligt Gandalf var det i stället fru Ohlmarks som ringde upp honom och sa att "Jag och Åke vill gärna se dig på en liten supé här i kväll". Gandalf satt hemma och pratade med en kompis. Efter att ha fått lov att ta med kompisen (ingen tycks veta vem denne var, bara att han inte hade något med tolkiensällskapet att göra) tackar Gandalf ja, och de båda tar tåget mot Stockholm. Gandalf är hedrad av att bli inbjuden till den store Ohlmarks som han beundrar. Tyvärr hamnar han och den namnlöse kompisen sedan på fel buss, åker till Granviksvägen i stället för Graningevägen, irrar runt, tiden går, till sist kommer de fram till Ohlmarks hus. Klockan är omkring 22:30. Gandalf inser att de kommit försent till supén, men eftersom det lyser i huset vill han ändå gå dit för att förklara vad som hänt och låna en telefon för att ringa efter en taxi.

När de närmar sig huset öppnar Ohlmarks ett fönster på övervåningen och skriker åt dem att fara åt helvete. Gandalf blir mycket bestört och undrar vadan denna vrede? Fru Ohlmarks öppnar dörren, släpper in Gandalf och bjuder på ett glas vin. Herr Ohlmarks kommer nedför

trappan beväpnad med en käpp och insisterar på att Gandalf omedelbart ska dra åt helvete. Ett gräl äger rum, varefter Gandalf avlägsnar sig.

Vad är sanning? Det kommer vi nog aldrig att få veta. Här är i alla fall min teori: Det är osannolikt att Gandalf, 29 år och känd för sin popularitet bland unga damer, skulle varit intresserad av den inte överdrivet sexiga fru Ohlmarks, 42 år. Men jag kan föreställa mig att hon, gift med en vresig 71-årig gubbe, kan ha känt sig lockad av Gandalf. Varför han skulle "tvingat" henne att dricka vin är också svårt att förstå; känner jag honom rätt skulle han hellre druckit upp det själv.

Däremot kan jag mycket väl tänka mig att fru Ohlmarks sitter och har tråkigt. Hon har ätit antabus, så hon kan inte trösta sig med dryck. Herr Ohlmarks sitter på övervåningen och arbetar, får inte störas. I sin ensamhet får fru O idén att ringa den tjusige Gandalf, som hon vet att hennes man gillar, och bjuda in honom på supé. Vilken trevlig överraskning för dem båda! Men när hon meddelar O att "den trevlige Gandalf kommer hit ikväll" blir O rasande, här ska minnsann inte vara någon jävla supé! Stackars fru O har försökt vara till glädje men lönsas med vrede. För att komma undan ansvaret hittar hon på att det var G som ringde och bjöd in sig själv... och så är hela karusellen igång.

Ohlmarks hotar

Någon vecka efter branden ringde Ohlmarks till mig och krävde att Gandalf skulle uteslutas ur Fylkingen. När jag svarade (1) att jag ville höra G:s version först och (2) att endast styrelsen kunde fatta sådana beslut – då blev Ohlmarks hotfull.

O: Du vet att de här tolkienklubbarna i Amerika är ju inte godkända. De har ju svarta mässor och satanskulter, ja, det är kontamination av Tolkien och satanskulter och knark.

E: Men det har ju ingenting med de riktiga tolkiensällskapen att göra!

O: Nej, men det kommer att få, om här inte sker någonting!

Ohlmarks ringde också till Gandalfs föräldrar och krävde att de skulle betala skadorna på huset; annars skulle han tala om för pressen vad deras son ställt till med. G:s föräldrar kontaktade en advokat som gav dem beskedet att O eventuellt gjort sig skyldig till utpressning genom att kräva pengar under hot. I grunden handlade det dels om pengarna, dels om O:s sårade stolthet. Hans frustration över att inte ha fått den respekt han ansåg sig förtjäna av JRR Tolkien eller dennes familj, fanns förstås med i bakgrunden. Som framgår av "Tolkiens arv" var det något av en livssorg för Ohlmarks att



Tolkien inte ville träffa honom. Jag kan föreställa mig att Ohlmarks skulle njutit oerhört av att bli betraktad som en like till Tolkien, och för sitt inre öga såg bilden av de två lärda författarna som möttes för att diskutera märkvärdiga ting. Men han blev avvisad av Tolkien själv, och ännu mer av Tolkiens familj efter dennes bortgång.

Allt negativt som hänt O i samband med Tolkien bubblade nu upp, och fick hans bågare att rinna över. Så snart O förstod att vi inte skulle göra honom till lags, startade han sin förtalskampanj.

Presskampanjen

I första hand gick han ut i pressen. Som kändis hade han inga svårigheter att få sin dynga publicerad. Rubrikerna blev feta. Knark, sexorgier, djävulsdyrkan, nynazism, mordbrand, maffiametoder – fanns det något som vi inte var skyldiga till? Familjen Tolkien beskrevs som en

maffia, som styrde över alla tolkiensällskap i världen! Vi blev uppringda av ett flertal journalister. Svenska Dagbladet rapporterade försiktigt om saken; deras journalist hade träffat tre ur Rådet, sett bilder från våra sammankomster och tyckte inte att det intryck vi gav stämde med vad Ohlmarks påstod. Expressen var förstås mer sensationell, deras reporter försökte tappert lura mig att säga något riktigt dumt om Ohlmarks mentala hälsa. Hänt i Veckans chefredaktör var tydligen kompis med Ohlmarks, ty där löd rubriken "Jag vet att Åke Ohlmarks talar sanning!"

Förtalsskriften

När boken "Tolkien och den svarta magin" kom ut ett par månader senare (rekordsnabb utgivning!), funderade vi först på att stämma Ohlmarks. Boken var så full av vidriga lögnar och smutskastning att vi alla kände oss illamående. Men

efter att ha funderat på saken bestämde vi oss för att avstå från juridiska åtgärder. Juristerna sade att svensk rättspraxis inte gav oss en chans; i Sverige kan man påstå praktiskt taget vad som helst utan att bli fälld för förtal. Även om det kan bevisas att man farit med osanning, kan man alltid komma undan genom att påstå att man handlat "i god tro".

I England är läget ett annat. Ledningen för The Tolkien Society var arga som bin, deras advokater låg färdiga med det grova artilleriet eftersom Ohlmarks högljutt skröt om att boken skulle ges ut i England också. Hade han försökt det, skulle han verkligen ha blivit stämd och fälld för ärekränkning. Engelsk lag är inte lika tandlös som den svenska i detta avseende. Men det var bara ännu en av Ohlmarks lögnar och något försök att få boken utgiven i England gjordes aldrig.

En och annan trodde tydligen på skrivierna. Minst en person lär i alla fall ha ringt till sällskapet och bett att få vara med på nästa sexorgie. Annars lade sig presshysterin rätt snart, och journalisterna övergick från braskande rubriker till ett mer allmänt förakt mot alla löjliga typer som sysslar med konstiga sago-böcker i stället för att läsa samhällskritiska arbetarromaner. I radio höll Dagens Eko en debatt mellan Ohlmarks och bl.a. Jörgen Peterzen, Forodrim's grundare. Utan tvekan var det Jörgen som avgick med segern.

Ohlmarks var listig: han svartmålade ingen enskild, namngiven person. Alla hans påståenden om satanism, sexorgier, knark, nynazism och maffiaverksamhet riktade sig mot tolkiensällskapen i allmänhet. Hur ska man kunna motbevisa sådana anklagelser? Det behövs ju bara att en enda forodrimit eller fylkingsmed-

lem vid ett enda tillfälle rökt en marijuana-cigarrett, så blir påståendet "narkotika missbrukas inom tolkiensällskapen" plötsligt sant. Om Gondor-festen 1980 skrev Ohlmarks: "Här var alla mer eller mindre berusade". Alldeles sant. Praktiskt taget alla var faktiskt "mindre berusade" – d.v.s. inte alls. En annan metod är att framföra påståenden i form av frågor: "Kan det inte ha varit tolkienister som låg bakom?" Då har man ju faktiskt inte påstått att så är fallet, ändå ger man intryck av att det var så.

Efteråt

När vi hämtat oss insåg vi dock att boken var så full av uppenbart nonsens att ingen vettig människa kunde sätta någon tilltro till den. Det har också visat sig att vi fick rätt. Tolkiensällskapen frodas, medan Ohlmarks bok har fallit i glömska. Det första kapitlet kan tjäna som exempel på hur boken är upplagd:

O börjar med påståendet att flera internationella sällskap som inspirerats av litteratur har urartat till "vålds-, orgie- och terrororganisationer". Från de arabiska assasinerna härleder han diktatorn Moammar Kadaffi, mordet på Kennedy och mordförsöket på påven 1981. På nästa sida behandlas Dante-sällskapet, myteriet på Bounty, Ku Klux Klan och SS i Nazi-Tyskland. Sedan är det dags att koppla dessa otäcksheter till tolkiensällskapen. Hur? Jo, O påpekar att Ku Klux Klans överhuvud HW Ewans var tandläkare, liksom "Gandalfs" pappa!

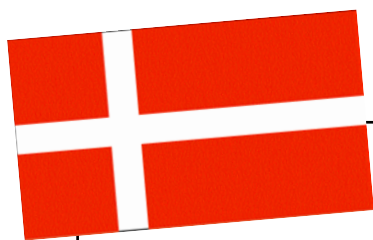
Att Ku Klux Klan är centralstyrt av en "stortrollkarl" stämmer dessutom med att alla tolkiensällskap enligt Ohlmarks centralstyrs från Oxford! Efter en beskrivning av SS och dess arvtagare, den öst-

tyska säkerhetspolisen och de västtyska nynazisterna, påpekas att dessa organisationer liksom tolkiensällskapen är "överklassbetonade" och består av studenter med förmögna föräldrar. "Mycket ofta omger sig dessa urspårade överklassynglingar med devota slavar ur den arbetande klassen, stackare som ser upp till studenternas högre bildning och utför varje deras order."

"Gandalf den vise" och "kung Aragorn" inom tolkiensällskapen likställs med "Sturmführer" inom nynazismen eller "storcyklop" i Ku Klux Klan. Strax är det så tal om hedniska människooffer, tibetanska gravskändningar och en hiskelig soppa av historiska och exotiska exempel på "häxmästare och dödsbesvärjare", varefter kopplingen till tolkiensällskapen ställs utom allt tvivel genom upplysningen att Malmö Tolkiensällskap heter Angmar och leds av en "häxmästare". Att denna titel är ett internt skämt tycks ha gått honom förbi.

Jag tog nyss fram boken ur bokhyllan, läste några slumpvis valda stycken – och brast ut i gapskratt. Nu 25 år efteråt kan jag inte göra annat än skratta. Det komiska ligger i hur Ohlmarks förvränger de verkliga händelserna till en parodi på den verklighet jag själv upplevt. Han missar inte en halv chans att finna någon totalt ovidkommande likhet mellan tolkiensällskapen och allehanda obehagliga företeelser. Men samtidigt är hela historien förstas mycket tragisk. Särskilt tycker jag synd om fru Ohlmarks, som var en djupt olycklig människa och verkligen inte fick det stöd hon hade behövt. ✕

Fotnot: Denna artikel har tidigare publicerats på Åke Eldbergs hemsida:
<http://home.swipnet.se/~w-49954/>



DEN ER GO'

Internet har revolutionerat även rollspelshobbyn. Det håller vi nog alla med om som var med under den prodigitala tiden. Internet har möjliggjort att information nu finns tillgänglig för alla och det har både underlättat och stimulerat rollspelande. I denna ocean av hemsidor råkade jag surfa på en, bara på andra sidan sundet. Som skåning faller det sig naturligt att förstå det för övriga svenskar oförståeliga språket danska. Nu finns det dock en anledning till varför också du borde leta efter en intensivkurs på nätet eller åtminstone ett lexikon – Projekt R'lyeh.

Denna sida är dansk dynamit personifierad eller snarare datoriserad. Projekt R'lyeh är ett projekt med målet att lägga upp landets ett hundra bästa äventyr.

Nästan alla äventyr har prisats på konvent och är undantagsvis häpnadsväckande professionella. Många scenarion är systembundna men kan ofta enkelt konverteras eller modifieras. Äventyren kan sökas på antingen genre eller system och alla finns tillgängliga som PDF-filer. ✕

Max Wallinder

*"Vet du vad det beste er?
Rollespil fra R'lyeh"*

<http://rlyeh.trc.dk>



Nyöversättningen har anlänt!

Artikel om nya "Lord of the Rings"-översättningen. Text: Pontus Löf. Bilder: Norstedts förlag.

År 1959 kom den svenska översättningen av "The Fellowship of the Ring" (1954–55) författad av språkprofessorn J.R.R. Tolkien. Bakom utgåvan stod förlaget Gebers och redaktören Disa Törngren. Översättare var som bekant Åke Ohlmarks.

I "Svenskt biografiskt lexikon" band 28 står det att läsa om Ohlmarks att han studerade nordiska språk och religionshistoria i Lund och att han var väldigt aktiv i studentlivet – O skrev och agerade exempelvis i spex och var redaktör för studenttidningen "Lundagård". Hans akademiska bana blev dock ingen framgång då hans disputation blev starkt kritiserad vid den utdragna disputationsprocessen som närmast kan liknas vid ett akademiskt folknöje. O började istället skriva populärvetenskapliga böcker och att översätta klassiska verk som isländska Eddan, Nostradamus profetior och Koranen. O har hyllats för sin stilistiska talang och fantasifullhet, men har kritiserats för sin brist på akribi och saklighet.

Åke Ohlmarks förord till den första utgåvan av "Sagan om ringen" ströks sedermera då Tolkien reagerade häftigt på Ohlmarks utläggningar om bokens bakomliggande mening och om Tolkien

som person. Tolkien var inte speciellt nöjd med själva översättningen heller utan det var faktiskt den svenska översättningen (och den holländska) som gjorde att Tolkien skrev "Guide to the Names in the Lord of the Rings" där han förklarar hur hans verk skall översättas vad det gäller namnen.

I början av 2000-talet bestämde sig Norstedts – som äger rättigheterna till "The Lord of the Rings" i Sverige – att man skulle fira böckernas 50-årsjubileum med att låta nyöversätta dem. År 2002 började Erik Andersson att jobba med

översättningen, efter det att Norstedts godkände en provöversättning.

Erik Andersson är en erfaren översättare och författare i sin egen rätt. Han är född och bor i Bodarne utanför Alingsås. En rolig detalj var att han under sin gymnasietid drev ett SF-fansin. Efter gymnasiet studerade Andersson idé- och lärdomshistoria vid Göteborgs universitet. Samtidigt skrev Andersson även litteraturkritik för Göteborgsposten. Debuterade gjorde Erik Andersson 1993 med novellsamlingen "Ättlingen från Mecklenburg". Sedan dess har han bland annat

Vilka är ansvariga?

Erik Andersson (född 1962) översätter prosan. Andersson är författare, översättare och kulturskribent.

Lotta Olsson (född 1973) tolkar sångerna och dikterna. Olsson är poet, barnboks-författare och översättare.

Gustav Dahlander (född 1982) och **Leif Jacobsen** (född 1967) är fackgranskare. Dahlander är redaktör för den svenska webbplatsen Tolkiens Arda (www.tolkiensarda.se) och arbetar på SF-bokhandeln. Jacobsen är översättare, språkvetare och optiktekniker.

författat romanerna "Hemskt osams" (1995), "Gyllene Gåsen" (1997) och "Bengt" (2003), och är idag knuten till Albert Bonniers förlag. Översättaren Andersson har satt tänderna i så vitt skilda författare som Philip K Dick, Oscar Wilde, James Ellroy, Patricia Cornwell och Nick Hornby. Utöver detta är Andersson en aktiv kulturskribent för bland annat DN.

//////
"Ohlmarks är en mycket fåfång man (vilket jag upptäckte i vår korrespondens) som föredrar sina egna fantasier framför fakta, och är synnerligen benägen att simulera kunskap han inte har."
 – J.R.R. Tolkien
 =====

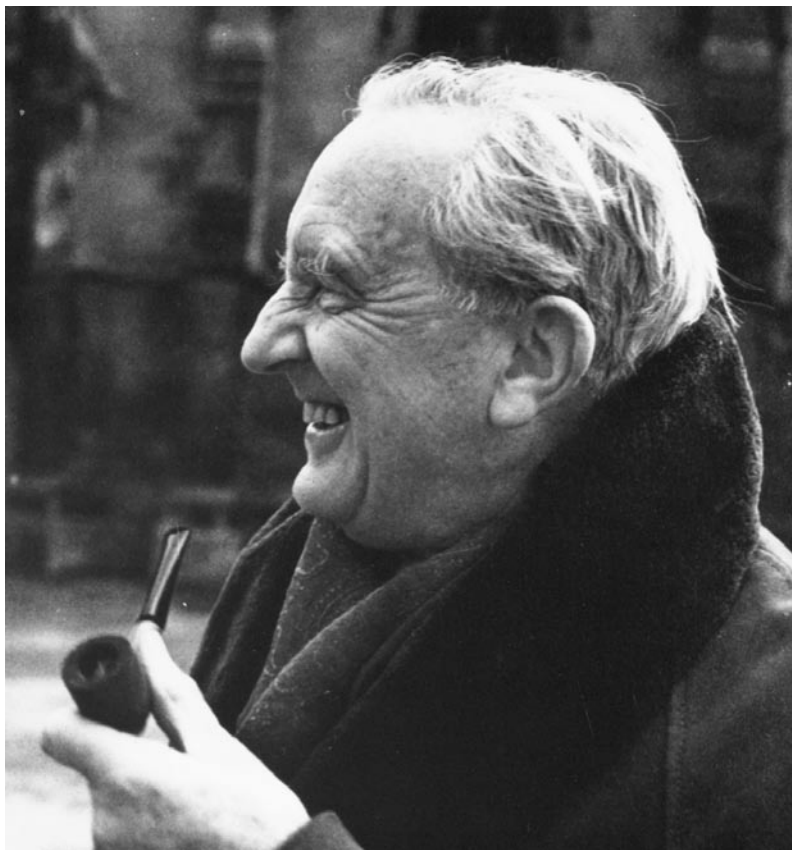
Norstedts rekryterade även Lotta Olsson för att tolka Tolkiens dikter och sånger. Lotta Olsson Anderberg är född i Helsingborg, men flyttade till Stockholm 1994 i samband med att hon gav ut diktsamlingen "Skuggor och speglingar" som också var hennes debut. 1999 debuterade hon även som barnboksförfattare med "Prata Persilja" och har sedan dess gett ut ett antal barnböcker. Utöver detta har Olsson jobbat med översättning, varit kulturjournalist hos Expressen, varit med i kulturprogram på tv och i radio samt skrivit ett filmmanus.

Den 2 april 2003 besökte Erik Andersson SF-bokhandeln och läste upp embryot till sin nyöversättning. Publiken, som mestadels bestod av Tolkienister, fick ställa frågor. En intressant detalj var att Andersson i detta skede tänkte kalla Hamfast Gamgee för "Lillefar", men efter att någon påpekade att detta också var en av Stalins benämningar valde han att ändra namnet till "Gammelfar".

Den 15 oktober 2003 publicerade DN Kultur en dagbok skriven av Erik Andersson där han belyser sina tankar kring nyöversättningen. Namnen var en het potatis och Andersson argumenterade länge för att namnen skulle vara på engelska, men övergav sedermera detta alternativ då han läst Tolkiens "Guide to Names". I dagboken diskuterar han också specifika namnval. Han funderar exempelvis på att kalla Rivendell för "Kleva däld", men valde i slutänden "Riftedal".

I september 2004 anlände så nyöversättningen av "Ringens brödraskap" och i februari 2005 kom "De två tornen". "Konungens återkomst" (med appendix) kommer att ges ut i oktober.

Tyvärr kan jag inte erbjuda några värderande utläggningar om den nya översättningen då jag inte besitter några större filologiska kunskaper. På nästa sida finns dock utdrag från böckerna så att ni själva kan jämföra de olika översättningarna utifrån Tolkiens originaltext.



J.R.R. Tolkien (1892–1973). Foto: John Wyatt.

Tolkien på svenska

"Hompen" (*The Hobbit*)

1947, Kooperativa Förbundets Bokförlag, översättare: Tore Zetterholm

"Härskarringen" (*The Lord of the Rings*)

1959-61, Geber, översättare: Åke Ohlmarks

"Gillis Bonde från Ham" (*Farmer Giles of Ham*)

1961, Geber, översättare: Åke Ohlmarks

"Bilbo" (*The Hobbit*)

1962, Rabén & Sjögren, översättare: Britt G Hallqvist

"Ringens värld" (appendixen från *The Lord of the Rings*)

1971, Geber, översättare: Åke Ohlmarks

"Tom Bombadills äventyr" (*The Adventures of Tom Bombadil*)

1972, Geber, översättare: Åke Ohlmarks

"Träd och blad" (*Tree and Leaf*)

1972, Geber, översättare: Åke Ohlmarks

"Sagan om Smeden och stjärnan" (*Smith of Wootton Major*)

1972, Rabén & Sjögren, översättare: Britt G Hallqvist

"Breven från jultomten" (*The Father Christmas letters*)

1976, AWE/Geber, översättare: Åke Ohlmarks

"Silmarillion" (*The Silmarillion*)

1979, AWE/Geber, översättare: Roland Adlerberth (med hjälp av Christopher Tolkien)

"Sagor från Midgård" (*Unfinished tales of Númenor and Middle-earth*)

1982, AWE/Geber, översättare: Roland Adlerberth

"Herr Salig" (*Mr. Bliss*)

1983, AWE/Geber, översättare: Roland Adlerberth

"De förlorade sagornas bok" (*The Book of Lost Tales*)

1986/88, AWE/Geber, översättare: Roland Adlerberth

"Ringarnas herre" (*The Lord of the Rings*)

2004-05, Norstedts Förlag, översättare: Erik Andersson och Lotta Olsson

Vad skiljer översättningarna åt?

J.R.R. TOLKIEN

When Mr. Bilbo Baggins of Bag End announced that he would shortly be celebrating his eleventy-first birthday with a party of special magnificence, there was much talk and excitement in Hobbiton.

Bilbo was very rich and very peculiar, and had been the wonder of the Shire for sixty years, ever since his remarkable disappearance and unexpected return. The riches he had brought back from his travels had now become a local legend, and it was popularly believed, what ever the old folk might say, that the Hill at Bag End was full of tunnels stuffed with treasure. And if that was not enough for fame, there was also his prolonged vigour to marvel at. Time wore on, but it seemed to have little effect on Mr. Baggins. At ninety-nine they began to call him well-preserved; but unchanged would have been nearer the mark. There were some that shook their heads and thought this was too much of a good thing; it seemed unfair that anyone should possess (apparently) perpetual youth as well as (reputedly) inexhaustible wealth.

'It will have to be paid for,' they said, 'it isn't natural, and trouble will come of it!'

ÅKE OHLMARKS

När Hans nåd Bilbo Bagger till Baggershus tillkännagav, att han inom kort ämnade fira sin elftiförsta födelsedag med en fest av alldeles särskild storslagenhet, väckte detta mycket prat och stor uppståndelse i Hobbiton.

Bilbo var en mycket rik och mycket egendomlig man. Han hade i sextio år varit hela Fylkes stora sevärdhet, alltsedan sensationen med hans märkliga försvinnande och återkomst. Skatterna, som han hemfört från sina lika sägenomsade resor, var sedan länge legendariska, och vad än gammalt folk sade, ansågs det allmänt, att kullen vid Baggershus var underminerad av tunnlar, fullpackade med rikedomar. Redan detta var ju en vägande anledning till ryktbarhet, men till yttermera visso tycktes han också vara i besittning av den eviga ungdomens hemlighet. Vid nittio års ålder var han alltför jämt densamme som vid femtio. När han var nittionio fyllda, började folk framhålla att han var ovanligt väl bibehållen: oförändrad hade varit riktigare uttryckt. Somliga skakade sina huvuden och tyckte, det var väl mycket av det goda. Det var dock ganska orättvist, att en del människor – i varje fall efter vad det såg ut – skulle äga såväl evig ungdom som omätlig rikedom.

– Han får nog sota för det, sa folk. Det är inte normalt, och sånt brukar det komma surt efter!

ERIK ANDERSSON

När Bilbo Secker, herre till Sacks ände, tillkännagav att han inom kort ämnade fira sin elftiförsta födelsedag med en särskilt storslagen fest, blev det stor uppståndelse i Hobbinge.

Bilbo var väldigt rik och väldigt egendomlig; i sextio år hade han varit en källa till förundran i Fylke, alltsedan han försvann på ett märkvärdigt sätt och lika oväntat kom tillbaka. De rikedomar han hemförde från sina resor hade blivit sägenomspunna, och det ansågs allmänt – vad de gamle än må säga – att Kullen vid Sacks ände var genomkorsad av tunnlar som var fulla med skatter. Och som om inte det vore skäl nog till hans berömmelse, hade man också hans obrutna livskraft att förundras över. Tiden gick, men den tycktes inte ha någon större inverkan på herr Secker. Vid nittio års ålder var han ungefär likadan som vid femtio. När han fyllde nittionio började man kalla honom väl bibehållen, men oförändrad hade varit mer korrekt. Somliga skakade på huvudet och tyckte att det var litet för mycket av det goda; det föreföll orättvist att någon (till synes) skulle äga såväl evig ungdom som (ryktesvis) omätliga rikedomar.

»Det måste finnas någon hake«, sade de. »Det är inte normalt, och det kan bara leda till elände!«

J.R.R. TOLKIEN

Three Rings for the Elven-kings under the sky,
Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone,
Nine for Mortal Men doomed to die,
One for the Dark Lord on his dark throne
In the Land of Mordor where the Shadows lie.
One Ring to rule them all,
One Ring to find them,
One Ring to bring them all and in the darkness bind them
In the Land of Mordor where the shadows lie.

ÅKE OHLMARKS

Tre ringar för älvkungarnas makt högt i det blå,
sju för dvärgarnas furstar i salarna av sten,
nio för de dödliga, som köttets väg skall gå,
en för Mörkrets herre i ondskans dunkla sken
i Mordorslandets hisnande gruva.
En ring att sätta dem,
en ring att främja dem,
en ring att djupa i mörkrets vida riken tämja dem –
i Mordors land där skuggorna ruva.

LOTTA OLSSON

Ringar tre skall alver se, under himlens rand,
sju för dvärgars härskare, som djupa i berget bor,
nio för människor, som döden tar omhand,
en för Mörkrets herre, på mörka tronen stor,
i Mordor, i skuggornas land.
En ring att styra dem, en ring att se dem,
en ring att fånga dem och till mörkret ge dem,
i Mordor, i skuggornas land.

MER OM NYÖVERSÄTTNINGEN

www.norstedts.se/ringarnasherre
www.tolkiansarda.se

De nya namnen

TOLKIEN

hobbit/hobbits
Frodo Baggins
Hobbiton
Brandywine River
Meriadoc Brandybuck
Fatty Bolger
Michel Delving
Rivendell
Saruman the White
orc/orcs
Dimrill Stair

OHLMARKS

hob/hober
Frodo Bagger
Hobsala
Vinfloden
Meriadoc Vinbuck
Fatty Bolger
Mickelsklyft
Vattnadal
Saruman den vite
orch/orcher
Dimrills trappa

ANDERSSON

hobbit/hobbitar
Frodo Secker
Hobbinge
Brännvinsfloden
Meriadoc Brännbuck
Bullen Bolger
Möcklegräva
Riftedal
Saruman vit
ork/orker
Blackkällstrappan

Ringens krig på ett bräde

Recension av brädspelet "War of the Ring". Text: Joakim Löf. Bild: Nexus Games.

War of the Ring är ett brädspele från Nexus Games som handlar om Ringens brödraskap och deras kamp emot onda makter. Spelet är väldigt snyggt, Nexus Games har tagit in Milton Bradleys koncept med stora bräden (typ Axis & Allies), och dessutom influerats av figurspelen: det ingår coola figurer för alla karaktärer från Ringens brödraskap, arméer, Nazgûler, onda "Minions" o.s.v. Det är ett nöje att spela ett så snyggt spel, och konstruktörerna har också lyckats korta speltiden till runt tre timmar. Inga counters att skyffla runt, inga regler med femton underparagrafer – nördern med 70-talskrigsspel är passé... Många figurspelare som köpt spelet har målat de olika trupperna och karaktärerna i snygga färger, i boxen är de av kostnadsskäl endast blå, röda och grå, vilket är litet synd.

En nyckel till att spelet är snabbspelat är att det är tärnings- och kortbaserat. Så här funkar det: varje runda så slår du dina tärningar och får ett antal resultat, som du kan föra dina länder i krig med, rusta nya trupper eller antingen flytta ringen mot Mordor eller försöka hitta brödraskapet om du spelar Sauron. Vinner gör "Free peoples" genom att nå Domedagsklyftan utan att ha blivit korrumpad av "Shadow"-spelarens olika försök att stoppa Frodo. "Shadow"-spelaren vinner genom att ta fem befästningar från de fria folken innan ringen förstörs, alternativt genom att korrumpera Frodo. Korrupsionskonceptet känns igen från brädspelet "Lord of the Rings", om någon spelat det, men det som gör "War of the Ring" mycket roligare är att kapplöpningen sker på kartan över Midgård, samtidigt som de olika arméerna

drabbar samman. Ett smart trix är att Ringens brödraskap rör sig osynligt, och placeras på kartan först när de upptäcks av en lyckad "Hunt". Det gör att Sauron inte alltid kan veta exakt var Ringen är, om den är på väg genom Moria, över "Goblin's gate" och genom Mörkmården, eller kanske ner mot Rohan.

WOTR PÅ NÄTET

www.boardgamegeek.com/game/9609
www.warofthering.webb.se

Varje medlem av brödraskapet har sin egen lilla figur och kan antingen skydda Frodo och Sam genom att offra sig i strid eller separera från brödraskapet och bli ledare för de fria folkens arméer. Karaktärernas relativt blygsamma roll kan vara en liten besvikelse, de kan t.ex. inte utmana Nazgûlerna direkt i strid, men i vissa partier kan de faktiskt spela en viktig roll. Gandalf och Aragorn är unika eftersom de kan omvandlas till mäktigare karaktärer: Gandalf kan offras och återuppstå som den vite som är den mäktigaste ledaren på brädet, och Aragorn blir dubbelt så duktig ledare om han når Gondor. De ger dessutom varsin extra tärning, så de måste i snabbast möjligt och får inte dö i strid. Den onde har på sin sida Häxmästaren av Angmar, Saruman och den vidrige "Mouth of Sauron" att leka med, förutom åtta Nazgûler med obegränsad rörlighet...

Striderna är litet enkla som man tycka, men terrängens inverkan och korten som väljs i hemlighet varje stridsrunda gör att

det är tillräckligt för gamern att grubbla på. Precis som i Tolkiens saga kan ledare och karaktärer, med det rätta kortet, ibland avgöra en strid. Den som spelar Sauron måste gå till offensiven snabbt innan de fria folken hinner mobilisera, han har ett överläge i starten och kan ofta erövra Helms klyfta, Minas Tirith och/eller Lothlorien med litet tur och skicklighet. Men stressen att ringen rör sig gör att han inte får glömma att spendera tärningar och kort mot Frodo. I Mordor intensifieras jakten, en "hunt" lyckas varje gång Frodo rör sig, så då ökar slummens inverkan till ibland irriterande nivåer. Slumpen kan dock minska något om man lyckas dra och spela skyddskort som "Mithril coat & Sting" och "Phial of Galadriel". När man lärt sig reglerna och litet taktik brukar det bli mycket jämnt på slutet, att Frodo klättrar upp mot Domedagsklyftan samtidigt som den femte befästningen belägras är inte ovanligt och inget för den nervöse.

En strategi för de fria folken går ut på att satsa allt på att flytta ringen, retirera in i befästningarna och hoppas att Frodo hinner fram innan Sauron tar över Midgård. Du får räkna med att offra alla karaktärer förutom Aragorn och Gandalf för att skydda Frodo, och det kräver en del tur, men det är svårt att försvara sig mot. Tipset för Sauron är då att dra maximalt med kort för att "bolta" på Frodo, och jaga honom med Nazgûlerna. När Frodo tvingas stanna för att hela sig innan Mordor kommer du kanske ha tid att ta de där befästningarna. En annan strategi kan vara att få Aragorn till Gondor första rundorna och bygga upp en stark armé, får du dit Gandalf Vit också kan du rå på nästan allt Sauron kastar mot dig. Men Sauron behöver inte Gondor för att vinna, och kan anfalla alverna, dvärgarna och Dale i norr istället. Som ni märker är det ett flexibelt och balanserat spel, en följd av en mycket bra speltestning, och vi inom vår spelgrupp har bara upptäckt en liten del av möjligheterna. Ett perfekt spel för Tolkienintresserade som har en kväll över då och då, vare sig du är gamer eller inte. Titta efter expansionen som kommer i höst, med belägringsmaskiner, nya karaktärer och två bräden där striden om Gondor eller Rohan kan utkampas i detalj! ✕



KÖNSROLLER I ROLLSPEL

Rollspelsteoretisk artikel. Text: Sven Folkesson. Illustration: Mats Andersson.

Att överhuvudtaget prata om könsroller i dagens Sverige kan vara nog för att brännmärkas för all framtid. Men i samma land sitter många spelledare och skapar sina egna rollspelsvärldar eller tar del av andras. Med denna blygsamma artikel tänkte jag belysa en aspekt av dessa fiktiva samhällen som ofta hamnar i glömska.

"Könsroller i rollspel" riktar sig också till spelare som med artikelns hjälp kanske får tips med rollgestaltning eller får lite inspiration inför skapandet av en ny karaktär.

"Den medkänsla som många kvinnor hyser för djuren beror på att de båda är offer för män" – Carol Adams

SPELLEDAREN

Vare sig du skapat din egen fantasykontinent eller spelar rollspel i framtidens Shadowrun har könsidentiteterna en grundläggande betydelse för hela samhället och dess invånare. I en hemknäpad spelvärld har man alltid mycket större frihet att prova nya grepp, men även i dessa är det klokt om man ger de olika fenomenen (trovärdiga) förklaringar. Vill man bygga upp ett helt alternativt samhälle är självklart science-fiction eller fantasy de lämpligaste alternativen. Här kan man använda sig av annorlunda raser, konstiga naturlagar, mystiska krafter och så vidare för att fundamentalt vända upp och ner på steken. Placerar man däremot rollspelet i vår verklighets baktid är möjligheterna för egna idéer mycket mer begränsade. Å andra sidan har man då oftast tillgång till källmaterial i stora mängder, var ifrån inspiration och fakta lätt kan plockas. Man behöver dock inte gå längre än till exempelvis Mellanöstern i vår nutid för att finna en annorlunda syn på könsroller än den vi har i Sverige idag.

Män och kvinnor

Grundläggande är förhållandet mellan män och kvinnor. Är kvinnan förtryckt enligt patriarkaliskt mönster? Har hon stor frihet, såväl polistiskt som socialt? Eller är det rent utav venus som styr samhället? Kanske kvinnorna innehar

den religiösa makten medan männen bestämmer över världsliga spörsmål?

Som skapare av din egna värld har du som spelledare stor frihet att instifta det mönster som faller dig och din spelgrupp i smaken. I annat fall måste du ta hänsyn till historiska källor, nutida fakta eller speltillverkarnas vilja. I det sista fallet – du leder en kampanj i ett (antagligen) kommersiellt rollspel – är det dock ganska säkert att dessa inte lagt ner alltför mycket möda på att beskriva könsrollerna. I vilket fall som helst kan du få många goda uppslag till intressanta konflikter och äventyr om du funderar lite extra kring just detta. Dessutom lär du hjälpa spelarna och dig själv i gestaltningen av era karaktärer och säkert bidra till en och annan fundering kring jämlikhet och dylikt.

Tyvärr är det ju så att i de flesta samhällen är kvinnorna mer eller mindre förtryckta av männen. Du kan visserligen vända allt över ända genom att införa ett helt igenom jämlikt system, precis som man numera gör i de flesta lajvvärldar som skapas. Att lajvvarrangerer anammar denna variant är helt förståeligt eftersom alla deltagare måste beredas samma villkor. I en sluten rollspelgrupp kan man dock testa gränserna mycket mer och jag tror t.ex. att ett in absurdom hemskt könsrollssystem kan visa sig mer intressant för samtliga i spelgänget. Ytterligare får en alltid att tänka efter och dra paralleller till vår verklighet. Att som rollspelare spela en förtryckt eller förtryckande roll kan ge upphov till mycket givande diskussioner och lärdomar.

Barn och vuxna

Fortsättningsvis, hur är förhållandet mellan vuxna och barn? Lever pojkarna tillsammans med sina mödrar hela sin barndom för att vid tio års ålder träda in i mansvärlden genom plågsamma initieringsriter och mandomsprov? Är det männen och/eller kvinnorna som uppföstrar barnen, och gör de det på samma sätt? Uppfostras pojkar och flickor annorlunda, förbereds de för olika uppgifter? Lever vuxna och barn tillsammans? Måste ungdomarna arbeta hårt eller får de stor frihet? Vilka förväntningar har vuxenvärlden på barnens sexualitet och könsidentifieringar?

Hur barndomen ser ut är avgörande för hur de vuxna individernas identitet senare i livet kommer att bli, samt hur de kommer att acceptera den. Nu kommer vi ut på djupt vatten. Hur ser människorna på de två könen? Är mannen överdrivet maskulin och kvinna dito feminin? Är androgyni något positivt? Vad förväntas av en man och kvinna i samhället? Är homosexualitet och/eller bisexualitet socialt accepterat? Hur skall man bete sig för att vara sexuellt tilldragande för det motsatta eller samma könet? Skiljer sig synen på könen åt mellan olika samhällsklasser? Vilka psykologiska, kulturella och sociala faktorer påverkar människan i hennes könsroll? Är någon av dessa faktorer tongivande? Vill man helst se könen som två vitt skilda raser eller kanske som identiska förutom vissa fysiska skillnader?

"Det är oskulden som är mest kännetecknande för en androgyn. Så snart han bejakar sexualiteten bestämmer han sig för att bli antingen kvinna eller man."

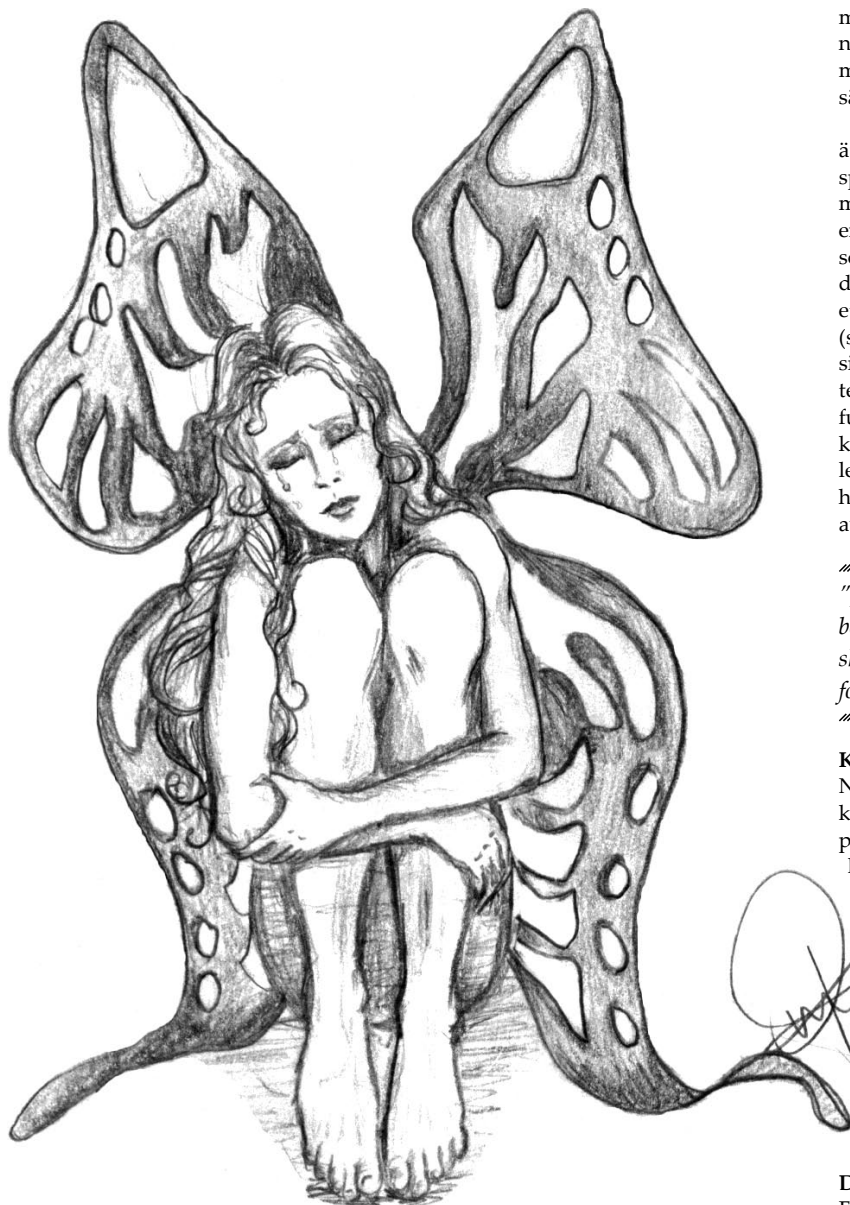
– Frédéric Monneyron

SPELAREN

En god rollspelande vän till mig fick av en slump veta att jag satt och skrev en liten artikel om könsroller. Genast utbrast han i telefonen: "Jag är så osäker i min egen mansroll att jag har svårt att gestalta en karaktär av motsatt kön!". Jag blev intresserad och bad honom utveckla tesen. Min vän kom fram till att när han spelade kvinnliga rollpersoner blev dessa roller ofta mycket klassiska, teatraliska arketyper. Som en följd av att han inte riktigt vet vad en man är kan han inte med trovärdighet gestalta en kvinna.

"Till och med de kvinnor som är mest tilltalade av manlig mjukhet vill inte längre ha män som bara är ett surrogat för traditionella kvinnor. Männen å sin sida är trötta på att behöva diska och städa för att få ligga med sina fruar."

– Merete Gerlach-Nielsen



Hela resonemanget baserar på faktapåståendet att kvinnan är mannens motsatt. Personligen är jag ej av den skolan. Visst har de olika könen sina egenheter, men de allra flesta är socialt betingade och inte genetiskt medfödda. Och vare sig vi vill det eller ej måste vi acceptera att vi kan påverka och manipulera våra psyken både enklare och hellre än våra genetiska arv.

Spela en kvinna? Aldrig i livet!

Jag har även på konvent mött rollspelare som problematiserat spelandet av kvinnliga roller. De känner sig antagligen låsta i en könsroll de inte tror sig behärska och främmande inför de kvinnliga särdragen som de kanske inte vågar bejaka hos sig själva. Att klara av att gestalta en rollperson av motsatt kön tyder inte på exeptionell skådespelartalang utan på förstående för könets struktur och förmodligen också på en inre nognad.

I vår nutid befinner sig patriarkatet i upplösning och männen har inte riktigt funnit någon surrogatroll ännu. Vi strävar öppet efter jämlikhet mellan könen, men finner ofta att vi inte lyckas nå ända fram. Försöka duger sägs det, men grundläggande är i själva verket om vi verkligen tror på det vi gör eller bara följer med strömmen. Detta gäller även spelarens rollperson: accepterar hon de rådande normerna eller har hon en rebellisk åskådning? Blickar man bakåt upptäcker man snart att samhällena till skillnad från nu nästan aldrig bekymrat sig över kvinnornas könsroll, speciellt inte i sociala sammanhang. Det är mycket viktigt att definiera spelvärldens syn på könsrollerna och såväl spelledaren och spelarna tillsammans måste kunna acceptera en i våra ögon snedvriden jämlikhet. Därmed aktualiseras problem som finns även i vår nutid. Om spelarna dessutom vågar pröva på att med en seriös inställning spela en rollperson av

motsatt kön kan de säkerligen också dra nyttiga lärdomar. Rollspel bjuder på mycket goda möjligheter att på ett unikt sätt leva andra människors liv.

Hur könsrollerna ser ut i spelvärlden är mycket viktigt för dig som spelare, speciellt om du tänker skapa en roll av motsatt kön. Hur skall en individ av det ena eller det andra könet bete sig, vilka sociala och kulturella restriktioner måste du ta hänsyn till med tanke på ditt kön, et cetera. Fråga helt enkelt din spelledare (som förhoppningsvis dessförinnan till sig själv ställt frågorna i det tidigare avsnittet "Spelledaren" ovan) hur samhället fungerar i detta avseende. Kan du vara krigare trots att du är kvinna? Ser samhället inte dig som en riktig karl om du har homosexuella relationer? Vad förväntas av en man/kvinna?

~~~~~  
"Ju svagare en man känner sig inom-bords, desto mer kommer han att försöka skaffa sig yttre pansar för att förvillia folk." – Guy Corneau  
~~~~~

Könsrollernas betydelse

Nästa steg är att på djupet dyka ner i din karaktärs psyke. Hur ser din rollperson på sin egen könstillhörighet? Mår han/hon bra av de förväntningar samhället har? Uppfyller karaktären dessa krav?

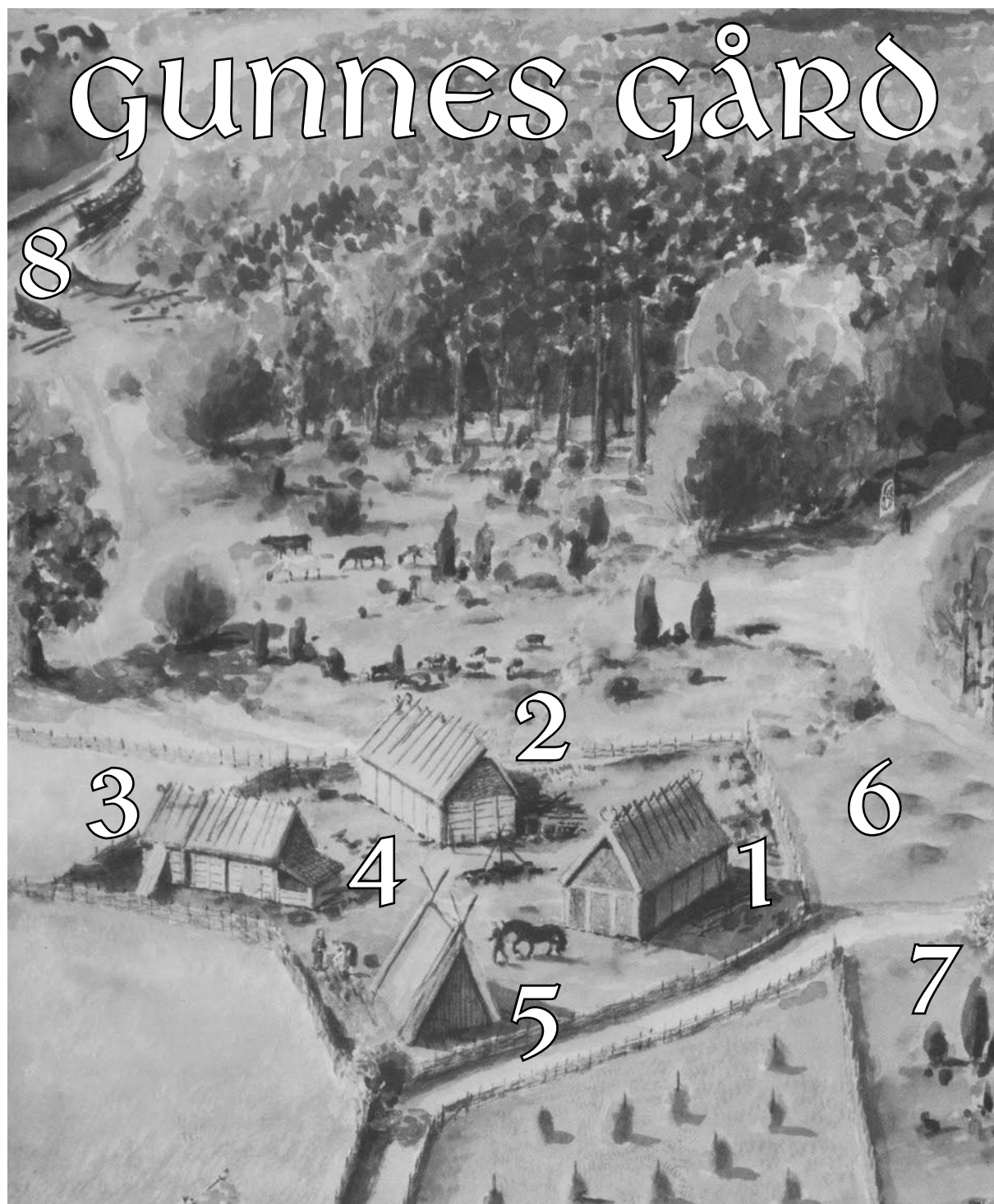
Är kanske rollen feminin eller maskulin in absurdum, och är det i så fall tolererat av omgivningen? Accepterar din rollperson sin könstillhörighet? Vad anser karaktären vara normalt ifråga om kontakter med människor av samma och olika kön? Är han/hon tolerant mot avvikelser eller inte?

Det hjälper dig!

Faktum är att genom att behandla sådana här frågor kommer det inte att bli svårare för dig att gestalta din karaktär, utan tvärt om! Genom att sätta upp kriterier för hur könsrollerna ser ut har du en grund att stå på. Dessutom kommer det kännas mycket mer genuint när du t.ex. gestaltar en rik borgare på 1800-talet som verkligen är en patriark eller en kvinnlig ödlekvinna från Xwsdzre som helt enligt de rådande kulturella reglerna förtär sin make efter befruktningen. När du och dina vänner skapar er unika spelupplevelse runt köksbordet är det enbart till fördel om ni verkligen känner att ni spelar i en värld som likt vår har oskrivna sociala regler och underliga kulturella riter. ✕

~~~~~  
"Enligt min åsikt har kvinnor rätt att arbeta var de vill så länge middagen står på bordet när jag kommer hem."  
~~~~~

– John Wayne



Modul till rollspelet Viking. Text: Niklas Hallgren. Foto: Joel Bellander. Illustrationer: Johan Lundqvist.

I norra Mälardalen ligger Upplands Väsby, en enkel förort till Stockholm men med en rik historia. Många är fornlämningarna i trakten och i nummer 18 av Runan åskådliggjordes Runsa borg. Nu är det dags att föra över ännu en spännande sevärdhet till rollspelens värld.

Gunnes gård är en autentisk rekonstruktion av en vikingatida gård, men originalet är inte hämtat från trakten utan från Pollista i Övergrans socken. Skolbarn som vuxna kan numera ta del av det

vardagliga livet på en vikingatida gård, och Runan ger er läsare möjlighet att använda den i ert rollspelande.

Gården

Överblick

Det sedvanliga långhuset (eller Hallhuset om man så vill) lyser med sin frånvaro, och istället består gården av ett flertal mindre hus. Här finns två boningshus (1 & 2), varav det ena även används som

kokhus, två fähus (3 & 4), och ett stall (5). Runt gården ligger inhägnade beteshagar för de otaliga fåren, medan grisarna hålls hägnade mellan stall och fähus.

Strax nordost om gården ligger gårdens gravfält (6), och i närheten ligger blotplatsen (7), vackert belägen på en mindre kulle beklädd av otaliga björkar.

I sydväst löper Väsbyån (8) genom landskapet och ger gården en naturlig gräns åt det hållet. Än ger även gårdsborna ypperliga tillfällen till handel ef-

tersom det är många som färdas längs ån, mot norr och Sigtuna, mot söder och Birka.

Inhägnaderna

Runt gården löper en kraftig hägnad, vars främsta uppgift är att hålla inne höns eller andra djur som av någon anledning springer fritt inne på gårdsplanen. Runt denna finns sedan ett antal fält, alla hägnade var för sig. Jordbruket måste skyddas mot betande djur, och djurens beteshagar är givetvis inhägnade för att hålla djuren inom området.

Den närmaste omgivningen består av ängar eftersom trä och ved har en strykande åtgång på gården, och från gården har man en ganska bra sikt åt alla håll.

Gravfältet

Strax nordost om gården ligger gravfältet (6), som med tidens gång bara blir större och större. Här ligger anfäderna och deras tillhörigheter, och platsen vårdas vördnadsfullt av gårdens innevånare. Alla vet ju att de som dött sedan länge befinner sig i Valhall eller dödsriket, men platsen står för så mycket mer än bara en minneslund. Det är inte sällan man har fått ta till vapen för att få bort lösdrivare vilka grävt efter värdefulla föremål i jorden. Och även om vissa tider är svårare än andra, skulle Gunne själv aldrig frestas av att gräva upp eventuella ting ur marken. Vidskepligheten under denna tid är stor, och drabbas man inte av Gudarnas eller anfädernas vrede kanske en kummelgast drar ned den olycksalige under jorden.



Boningshusen

Det större av de två boningshusen (1) används inte enbart av familjen. Huset är uppdelat i två rum, varav det mindre kan inhysa ett flertal djur. En välkänd symbios: djuren får trygghet och skydd mot väder och vind, och människorna i sin tur får värme av djuren. Det mindre rummet har en egen ingång på den bortsidan av huset, men man kan även innifrån det större rummet, via en liten dörr, komma in i det.

Det större rummet har ett stort loft där famljemedlemmarna sover, och under detta finns ett större antal bänkar, som även kan tjäna till sängplatser om det skulle behövas. Närmast kortsidan av huset finns en eldhärd och ovanför denna en rökgång ur taket. Boningshuset är välplanerat och kan fylla många funktioner, men främsta fördelen är loftet vilket sparar mycket plats.

Det lite mindre av de två boningshusen (2) används främst för bryggning och matlagning, men även för allehanda andra hantverk som kan behöva utföras under tak: vävning, finsnickeri etc. Till skillnad från det större boningshuset består detta bara av ett rum, och inget loft. Anledningen är enkel, eldhärden är nämligen stor och placerad i mitten av rummet. Längs väggarna löper bänkar, innehållandes allehanda användbara ting, och sitta sarna kläds av fårfallar. På väggarna sitter hyllor och diverse krokar uppsatta, och trots att huset är ganska litet rymmer det mängder av föremål och mat. Från krokarna hänger korv, skinkor och fisk, och runt otaliga pinnar, vilka är upphängda med rep från taket, sitter bröd i alla möjliga former och smaker.

Vid besök eller annan anledning kan man med enkelhet även sova i detta hus, och just nu sover Huskarl här.



Stallet

Huset (5) är av annorlunda form än de andra, och har relativt högt i tak. Här kan upp till fem hästar stå. Det är nästan uteslutande om natten som hästarna är inlåsta i stallet. Om dagarna nyttjas de på fälten, eller under färder längre än vad som kan avklaras med apostlahästar. Att gården är relativt välbärgad är hästarna ett tydligt tecken på. Många andra gårdar använder i stället oxar på fälten och under handelsfärder.



Fähusen

Gårdens främsta inkomstkälla är jordbruk och boskapsskötsel. Gunne har ett flertal olika djur på gården, och alla fyller just sin speciella funktion: Får, för ullens skull; kor, för mjölk och kött; getter, för mjölk; grisar, för köttets skull; höns, för ägg och kött; hästar, för transport och arbete, samt prestige.

De två fähusen är näst intill sammanbyggda, och det är endast en väldigt trång passage mellan byggnaderna. I det mindre fähuset (3) bor grisarna, vilka har en hägnad inne på gården. Inhägnaden ligger

på baksidan av fähusen och husväggarna utgör en del av denna. En gång i tiden var platsen gräsklädd, men numera är allt innanför inhägnaden en enda lervälling.

Det större fähuset (4) inhyser kor och getter när fåren är ute på bete. Annars flyttas kor och får till det stora boningshusets mindre rum, vilket förövrigt är ungefär lika stort som detta fähus. På kortsidan av huset har man byggt till ett mindre skjul, hönshuset. Här kan hönsen, i mängder av halm, i lugn och ro lägga ägg, när de inte springer fria på gårdsplanen.



Blotplatsen

En bit bort från gravhögarna ligger blotplatsen (7) vackert belägen i en björklund, en aning upphöjd på en mindre kulle. Trästatyer av gudarna står i centrum av en ring av stenar, på vilka man kan sitta. Träet av vilka statyerna är utmejslade är mörkt rödfärgat, av otaliga mängder blod från djur som stänkts på gudabilderna under blot. Men alla blotriter inkluderar inte blod eller offer i form av djur, utan här finns även utlagt blommor och frukt till Gudarnas ära.

Man firar de vanliga högtiderna, men de främsta gudarna är i detta fallet inte Tor eller Oden, utan snarare Ull och Frej.

Dagligt arbete

Familjen har inga trälar i sin tjänst utan sköter allt på egen hand. Främsta sysselsättningen är jordbruket, och man odlar både korn och havre på de bördiga fälten runt gården. Männen sköter detta ansträngande arbete, och till sin hjälp har de hästar och plog, eller lie vid skördandet.

Männen fiskar även i den intilliggande Väsbyån, (8), vilken förbinder Oxundasjön i norr och Edssjön i söder. Familjen har flera mindre båtar till sitt förfogande, men dessa kan knappast användas till annat än just fiske.

Jakt är ännu en inkomstkälla, och runt gården ligger bra jaktmarker för Älg, rådjur, hjort och även vildsvin.

Kvinnorna sköter främst hushållet och boskapet. Andra sysselsättningar är skinngarvning, keramik, karda ull och spinna samt vävning.

Gården är självförsörjande vad gäller mat och man byter främst till sig salt och järn.

Familj och historia

(Se nästa uppslag för mer information om de individer som beskrivs nedan.)

Vibjörn och Huskarl förlorade för många vintrar sedan både deras familj och gård vid en ödeläggande brand. De båda bröderna hade varit på jakt för att tre dagar senare återkomma och upptäcka förödelelsen.

Vemod och sorg till trots beslöt de båda bröderna sig för att åter bygga upp gården, ett aningen naivt företag då de endast var två. Även om de skulle lyckas med det ansträngande arbetet skulle de aldrig hinna skörda eller fortsättningsvis hinna med allt arbete som en gård kräver.

Till brödernas stora glädje fick de hjälp av granngården och den redige Gunne och hans familj. Barnen hjälpte till med skörd och byggandet av nya hagar medan Gunne själv yxade till trä och fraktade det till boningsplatsen. Under denna tid av febrilt arbete började Vibjörn uppvakta Gunnes dotter Gudlög, en vacker men bestämd kvinna på fjorton vintrar. Vibjörn var då själv 22 och hade förlorat sin fru med barn i lågorna.

Ett år senare var de gifta och Vibjörn flyttade till Gunnes gård i väntan på egen mark. Under tiden kämpade Huskarl envist vidare på brödernas gård alldeles ensam. Visserligen fick han emellanåt hjälp av Gunnes familj, men sakta men säkert började bröderna inse att deras gård skulle förfalla och de hoppades snart kunna sälja den. Ett gyllene tillfälle uppenbarade sig den kommande hösten då Gunne plötsligt blev allvarligt sjuk. Vi-

björn bearbetade Gudlög, som vid detta tillfälle var den som bestämde hos Gunne. Till slut gick hon motvilligt med på att köpa brödernas gård och mark. Brödernas glädje över att deras plan gått i lås blev dock kortvarig. Gudlög är en bestämd och intelligent kvinna och såg givetvis till att hon allena ägde brödernas gård, och Vibjörn, trots att han var av manligt kön och tillika hennes man, hade ingenting att säga till om. Huskarl försvann snart med silver och hästar från trakten och Vibjörn fann sig ensam, helt utan något att säga till om. För att ytterligare strö salt i såren tillfrisknade Gunne helt mirakulöst några veckor senare.

16 vintrar har nu hunnit passera och Gudlögs systrar är sedan länge bortgifta. På gården bor nu bara Gunne, Gudlög och Vibjörn med sina barn. Vibjörn har

till slut funnit sig i sitt öde och kan inte annat än att älska den kvinna som allt som oftast får som hon vill. De har hunnit få fem barn tillsammans, tre söner och två döttrar, vilka alla arbetar på gården.

Gunne själv lyfter numera inte ett finger, utan spenderar dagarna med att berätta historier eller att vara i vägen i kokket.

Brödernas gård har i det närmaste förfallit, men nyttjas numera som lagringsplats för hö och halm till djuren. Den tillhörande marken har införlivats med Gunnes gård, och där man inte odlar går djuren och betar.

Förra hösten kom plötsligt Huskarl tillbaka till gården. Utfattig och vanställd av strid arbetar han nu på gården tystlåten om vad han varit med om.





äventyrssuppslag

"Du undkommer aldrig ditt förflutna"

Rollpersonerna befinner sig på genomresa när de hör högljudda röster. Det visar sig vara ett flertal beridna män som förhör en stackars gammal man på vägen. Männen frågar efter en fruktansvärt ful man vid namn Huskarl.

Antingen har rollpersonerna redan varit på besök på gården och vet vem Huskarl är, eller så kommer de snart dit.

Männen som söker efter Huskarl kommer från Uppsala-trakten och har letat länge och väl, och är beredda att fortsätta sitt sökande till de finner honom. Detta eftersom Huskarl inte bara stulit en hel del silverpenningar utan även dödat en man i deras släkt vid flykten.

Ett moraliskt dilemma: männen har all rätt att ta tillbaka vad som är deras samt att skipa rättvisa, men samtidigt är Huskarl idag en bättre man och hans hjälp behövs verkligen på gården.

Familjen kan knappast erbjuda rollpersonerna något dyrbart om de väljer att hjälpa dem, d.v.s. om man inte värdesätter vänskap.

"Det som göms i snö..."

Rollpersonerna är antingen på genomresa eller besök när Forkunn, den mellersta pojken, meddelar att någon grävt stora hål bland gårdens gravfält. En undersökning visar snabbt att tjuvarna inte bara stört anfäderna utan även kommit över deras tillhörigheter. Ett antal uttapade silvermynt från fjärran länder tyder på att man fått tag på rikligt med silver.

Gunne förbannar händelsen och tar rollpersonerna avsides. Den gamle räven hade gömt sina skatter bland gravarna i hopp om att ingen skulle ta sig för att vanhelga dessa. Rollpersonerna får i uppdrag att finna tjuvarna och ge mat åt örnnarna, samt att givetvis återbringa silvret. Spåren leder missvisande ner till ån.

Gärningsmannen är ingen annan än Huskarl, och om han valt att stjäla på eget bevåg eller om han är skyldig mäktiga män silvret får du som SL avgöra.

"Brännande minnen"

När rollpersonerna har slagit läger för natten kommer plötsligt en man instapplandes i lägret. Det visar sig vara Vibjörn, en gammal kamrat till en av rollpersonerna. Han är utmattad av en ritt under flera dagar, och med ansträngning talar han med rollpersonen. För sjutton vintrar sedan brann hans gård ned och han förlorade sin familj, tiden sedan dess drar han endast i korta drag. Nyligen fick han ryktesvägen reda på att det var en storbonde i Väsbytrakten som satt gården i brand pga av en skuld. Vibjörn har aldrig vetat om detta förrän nu, och vit av ilska kräver han givetvis hämnd! Han behöver rollpersonernas hjälp, eftersom övriga i familjen är emot hans planer, och dessutom upptagna med ett betungande arbete på gården.

Om rollpersonerna accepterar lovar Vibjörn dem att de kan ta vad helst de erövrar hos storbonden...

spelledarpersoner



gunne

Kön: Man
Ålder: 55

Sty: 8
Smi: 7
Kro: 10
Vis: 15
Vil: 12
Uts: 13
Upp: 11

Utseende/beteende

Gunne är en fetlagd gammal man med nästan helt vitt hår, d.v.s. det han har kvar. Han har ett slitet skägg som flickorna på gården ofta flåtar. Gubben tar sig fram med käpp, kuttryggad och halt som han är på gamla dagar. Gunne är dock alltid på gott humör och älskar att berätta historier från förr, t.ex. om när han var ung och stilig och själv ingick i väringagardet hos kejsaren i Miklagård. Faktum är att han aldrig har varit där, även om han som ung reste väldigt mycket.

Färdigheter

Allmänbildning 10, Lagkunskap 10, Geografi 8, Historia 7, Läskunnighet/Runor 8, Berättarkonst 12, Värdera 10, Bryggning 10. (Det var länge sedan Gunne gav upp sina stridsfärdigheter.)

Kläder & Utrustning

Gunne ikläder sig funktionsdugliga men knappast vackra kläder. Han bär även väldigt mycket kläder då han ofta fryser, även under sommaren. I övrigt bär han med sig en käpp, kniv och alltid något ätbart.



gudlög

Kön: Kvinna
Ålder: 30

Sty: 10
Smi: 12
Kro: 12
Vis: 15
Vil: 17
Uts: 14
Upp: 14

Utseende/beteende

Gudlög är Gunnes yngsta dotter och hon, liksom sin far, kan verkligen charma sin omgivning. Det hela förenklas givetvis av att hon är en riktig skönhet. Hennes mörkblonda hår löper i flåtor till halva ryggen, och hennes ljusa ögon tillsammans med ett bländande leende kan få även den mest förhårdade att ge efter. Gudlög är dock väldigt envis och bestämd, och hon är den som bestämmer på gården – en kvinna man inte vill stöta sig med.

Färdigheter

Läskunnighet/Runor 7, Ledarskap 10, Allmänbildning 8, Särvård 9, Boskapskötsel 10, Bryggning 10, Jordbruk 8, Laga mat 11, Sömnad 12, Pilbåge 9, Kniv 10.

Kläder & Utrustning

Gudlög ikläder sig färglada, vackra kläder med tillhörande spännen. Hon är fåfång och verkligen mån om sitt yttre. I bältet bär hon en mindre kniv och en vacker kam av ben.



vibjörn sibbeson

Kön: Man
Ålder: 38

Sty: 13
Smi: 14
Kro: 13
Vis: 12
Vil: 12
Uts: 11
Upp: 16

Utseende/beteende

Vibjörn ser sliten ut och skulle förmodligen vara mycket smutsig om det inte vore för hustrun Gudlögs ständiga förmaningar. Han är ganska tystlåten och mycket hårt arbetande. Det bruna håret hålls kort och skägget likaså för att slippa ohyra. Det är svårt att reta upp mannen, men lyckas man har man en mycket farlig och bestämd fiende framför sig.

Färdigheter

Gillra Fällor 8, Spåra 12, Boskapskötsel 11, Fiske 8, Jakt 10, Jordbruk 11, Snickeri 10, Dricka 10, Slagsmål 12, Yxa 12, Kniv 10, Pilbåge 14, Undvika 14.

Kläder & Utrustning

Vibjörn bär stryktåliga kläder och är raka motsatsen till sin fru. I bältet bär han kniv och en liten yxa, något som ogillas av Gudlög.



huskarl sibbeson

Kön: Man
Ålder: 40

Sty: 15
Smi: 13
Kro: 14
Vis: 11
Vil: 13
Uts: 9
Upp: 12

Utseende/beteende

Huskarl är en man som utstått mycket smärta, och hans kropp är ärrad. Vänster öra är avskuret och ansiktet deformerat av kross- och skärskador. Han är en reslig och tystlåten karl, som ger ett respektin-givande intryck.

Färdigheter

Allmänbildning 10, Asakult 10, Geografi 8, Fiske 10, Jakt 12, Snickeri 11, Gömma sig 11, Spel 10, Överlevnad 10, Dricka 10, Hoppa 8, Kasta 8, Klättra 10, Rida 10, Simma 8, Smyga 13, Stridsvana 14, Slags-mål 11, Sköld 14, Svärd 14, Kniv 10.

Kläder & Utrustning

Huskarl har liksom sin bror hellre dug-liga kläder än vackra. Trots hårt arbete går han alltid beväpnad och har aldrig långt till härkläderna.



kättilälv

Kön: Man
Ålder: 9

Sty: 9
Smi: 15
Kro: 9
Vis: 11
Vil: 13
Uts: 12
Upp: 15

Utseende/beteende

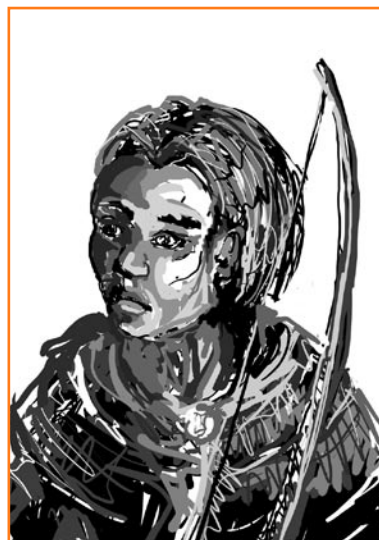
Kättilälv är den yngsta sonen på gården och en riktigt frisk fläkt. När andra är tysta och trötta har pojken alltid något att berätta. Hans bruna kalufs döljer nästan hans fräkniga ansikte, och man märker snart att han är Gunnes klara favorit bland barnbarnen.

Färdigheter

Boskapsskötsel 5, Jakt 8, Jordbruk 5, Spel 8, Övertala 10, Fingerfärdighet 8, Hoppa 8, Kasta 7, Klättra 8, Rida 7, Simma 7, Smyga 9, Kniv 10, Pilbåge 13.

Kläder & Utrustning

Kättilälvs kläder tycks alltid vara trasiga till moderns förtret. Vilda lekar och för den delen även en hel del arbete gör sitt för kläderna. I bältet bär han en kniv.



forkunn

Kön: Man
Ålder: 12

Sty: 11
Smi: 14
Kro: 11
Vis: 12
Vil: 14
Uts: 12
Upp: 14

Utseende/beteende

Forkunn är stor för sin ålder och liknar sin far på många sätt. Han är oftats tyst-låten och kan ibland försvinna i dagar på jakt. Gudlög brukar se med bekymrad blick på Forkunn, medan Vibjörn ser honom sin avbild och gör allt för ho-nom.

Färdigheter

Jakt 14, Fiske 10, Hoppa 10, Kasta 10, Klättra 10, Rida 10, Simma 10, Smyga 10, Spåra 14, Kniv 10, Pilbåge 14.

Kläder & Utrustning

Slittåliga kläder i mörka färger klär sig Forkunn nästan alltid i – eftersom han föredrar det vid jakt. Han bär en kniv i bältet och oftast har han sin pilbåge med sig.



tore

Kön: Man
Ålder: 14

Sty: 13
Smi: 14
Kro: 12
Vis: 14
Vil: 15
Uts: 14
Upp: 15

Utseende/beteende

Tore är ingen pojke längre, till Gudlögs förtret och Vibjörns glädje. Han är en robust ung man med brunt hår till axlarna och blå ögon som nästan ser malplacerade ut i det grova ansiktet. Han är mån om sitt yttre och har många små kvinnliga beundrare i bygden, och längtar efter stordåd snarare än nästa skörd på gården.

Färdigheter

Läskunnighet/Runor 5, Sjunga 10, Övertala 10, Dansa 10, Boskapsskötsel 8, Fiske 8, Jakt 8, Jordbruk 9, Skaldekonst 6, Hoppa 10, Kasta 10, Klättra 10, Rida 10, Simma 10, Slagsmål 10, Undvika 12, Sköld 12, Kniv 10, Svärd 11, Spjut 10, Pilbåge 14.

Kläder & Utrustning

Tore bär färgglada kläder och ser till att hålla dem rena. I sitt bälte bär han förutom en kniv ett svärd han vunnit av Huskarl i spel.



IRNVI

Kön: Kvinna
Ålder: 7

Sty: 7
Smi: 15
Kro: 9
Vis: 10
Vil: 13
Uts: 12
Upp: 14

Utseende/beteende

Irnvi är en söt liten flicka och ett riktigt yrväder. Ibland kan hon vara så ivrig att berätta något att hon kastar ett vedträ på valfri familjemedlem om hon inte får uppmärksamhet. Hennes blonda hår är oftast flätat, annars är det bångstyrt, och hennes vackra ansikte avslöjar att hon kommer bli eftertraktad av männen i bygden om några år.

Färdigheter

Bryggning 5, Laga mat 5, Sömnad 8, Kasta 8, Simma 5, Sjunga 7, Dansa 7, Undvika 10.

Kläder & Utrustning

Nätta och färgglada kläder med söta spännen bär Irnvi med stor förtjusning.



fastvi

Kön: Kvinna
Ålder: 15

Sty: 11
Smi: 15
Kro: 11
Vis: 14
Vil: 14
Uts: 16
Upp: 13

Utseende/beteende

Fastvi är väldigt vacker. Hennes mörkblonda hår, blå ögon, vackra leende och nätta näsa är oemotståndliga. Hon är en glad ung kvinna med upptäckarlust och smått manliga sinneslag. Till Vibjörns vrede uppvaktas hon av flertalet karlar i bygden, till och med en man från Uppsala hälsar på ibland. Flera bråk har faktiskt uppstått mellan rivaliserande uppvaktande familjer, men allt detta småskrattar Fastvi åt.

Färdigheter

Läskunnighet/Runor 5, Boskapsskötsel 6, Bryggning 6, Jordbruk 7, Laga mat 9, Lädermakeri 9, Spel 8, Särvård 10, Övertala 10, Dansa 10, Hoppa 8, Klättra 8, Kasta 8, Simma 6, Rida 6, Undvika 11, Kniv 11, Slagsmål 10.

Kläder & Utrustning

Fastvi anpassar sina kläder efter situationen, vackra vid besök och slittåliga vid arbete. Hon är renlig och ser till att alltid bär med sig sin kniv och kam.



PERSONLIGT MED KRISTER SUNDELIN

Namn: Krister Sundelin.
Ålder: 34 år.
Hemort: Skövde.
Favoriträtt: Kyckling i gräddsås.
Favoritdryck: Cola Light Citron.
Favoritfilm: "Den gode, den onde, den fule" av Sergio Leone.
Favoritmusik: Filmmusik och jpop.
Favoritrollspel: Star Wars d6 2nd ed, Revised & Expanded.

Intervju med Krister Sundelin. Text: Pontus Löf. Illustrationer: Krister Sundelin.

Krister "Krille" Sundelin är en rollspelsmakare som skrivit för kända svenska rollspel (Neotech, Eon, Lemuria) och som fabricerar egna rollspel under varumärket Rävsvans förlag. En del publicerar Sundelin gratis på sin hemsida Rollspelssmedjan (www.foxtail.nu), men han säljer även tryckta produkter. Exempel på Rävsvans alster är det episka fantasyrollspelet "Västmark", det manschauvinistiska kobold-nostalgiska fantasyrollspelet "Playelf", regelverket "Gränsvärldar" (med flera SF-världar), den alternativa Eon-världen "Skymningshem" och den fristående manga-uppföljaren "Skymningshem: Andra Imperiet" (som är Sundelins senaste tryckta rollspel). Vidare har han gjort en modern action-version av DoD-världen "Ereb Altor" som utspelar 900 år efter Den Femte Konfluxen. På hemsidan finns även mycket mer som filmmusik-recensioner, artiklar och kåserier. Sundelin är också den mest flitige skribenten på forumen hos www.rollspel.nu med över otroliga 18 000 inlägg.

Hur kom du i kontakt med rollspel?

– En kompis visade mig den ökända blå "Drakar och Demoner"-boxen under sommaren 1982. Två veckor senare så köpte jag min egen box, och sen var jag fast.

Vad är rollspel för dig?

– För mig är det ett interaktivt gruppnöje, ett sätt för en grupp människor att skapa en story ihop.

"I längden så kommer väl en dinomördare att göra slut på hela tjofräset, eller så slocknar solen, eller så har vi ihjäl oss själva, så ur det perspektivet så kommer rollspel förmodligen inte att överleva."

Vilken är din målsättning med Rävsvans förlag?

– Jag vill ge ut ett antal rollspel som jag tycker saknas på den svenska marknaden. Det känns allt som oftast att svenska rollspel idag krånglar till saker onödigt mycket, och de flesta av dem saknar fokus på den där grejen med att skapa en

story ihop. Jag vill ge ut spelen som saknas, helt enkelt.

Filmen "Snatch" är en jättebra liknelse när det gäller vad jag vill uppnå. När jag såg den första gången så satt jag med öppen mun under hela inledningen och undrade "vad sjutton är det här för film?". Samtidigt njöt jag fullständigt av berättarteknik, klippning, dialog, story, och det faktum att det var så avskalat. Det är ungefär den känslan som jag vill uppnå.

Just nu har jag fokuserat mig lite på manga och anime. Jag ska inte säga att jag känner till varenda manga och anime som någonsin gjorts, men jag är väl förtrogen med teckningsstil och berättarstil. Så jag försöker utforska den grenen just nu med produktlinjen. "Skymningshem: Andra Imperiet" tittar närmare på action/space opera-delen av manga och anime, men jag har ett annat spel på gång som kommer att titta mer på shojo manga (serier för tjejer) och maho shojo (magiska flickor, i stil med "Sailor Moon"). Det förra är rätt hyfsat konventionellt, medan det senare behöver rätt stora avsteg från hur rollspel normalt fungerar.

Slutligen försöker jag titta på att expandera interaktionen mellan spelgrupper mer. Tanken är att spelgrupper ska kunna kommunicera med varandra och utbyta material mellan varandra, så att en spelgrupps material ska kunna komma andra tillgodo och expandera hela spelvärlden.

Vilken rollspelsproduktion är du mest nöjd med?

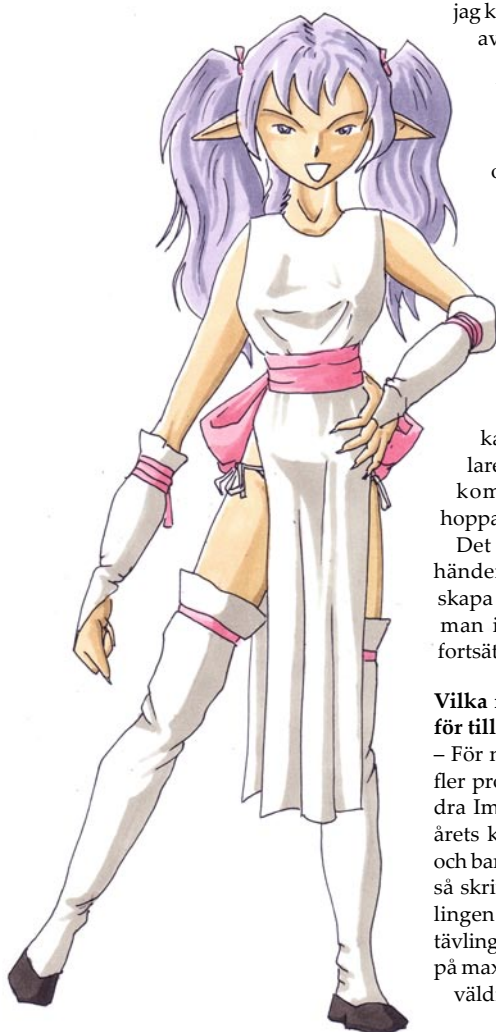
– Lätt. "Skymningshem: Andra Imperiet".

Vad anser du om de svenska rollspelen som ges ut för tillfället?

– Mina två stora favoriter just nu är "Mutant: Undergångens Arvtagare" och "Western". Båda är jättebra exempel på riktigt bra rollspel: lagom komplexa regler, helball miljö, och inte mycket som kommer i vägen för storyn.

Är rollspel underhållning eller kultur?

– Ja. Det är kultur, och det är underhållning. Huruvida det är finkultur är en helt annan fråga. Där skulle jag vilja säga nej, men då kommer väl ett antal rollspelspretton att hata mig.



Vad tror du om rollspelens funktion i framtiden? Kommer rollspel att överleva?

– I längden så kommer väl en dinomördare att göra slut på hela tjofräset, eller så slocknar solen, eller så har vi ihjäl oss själva, så ur det perspektivet så kommer rollspel förmodligen inte att överleva. Men det var nog inte det svaret du ville ha. Ja, rollspel kommer att överleva, så länge som det finns en önskan att utforska andra roller, berätta stories i grupp och framförallt att skapa. Frågan är mest i vilken form.

Jag tror att vi har fått en liten glimt av framtiden i form av "Neverwinter Nights" och alla MMORPG, MUSH, MUD m.fl. förkortningar. Det gick ju att skapa egna moduler till "Neverwinter Nights" som andra kunde spela i; det tillsammans med konnektiviteten hos onlinerollspel tror jag kommer att bli den framtida formen av rollspel.

Men än så länge så ligger bordsrollspel långt före. Det är mycket enklare att skapa en gemensam story i bordsrollspel än online just nu. Rollspelare har en önskan att inte styras av spelkonstruktörens story, så det måste gå att skapa egna stories, annars så kommer onlinerollspelen inte att kunna ersätta bordsrollspel. Vidare är onlinerollspel fortfarande för begränsade när det gäller rollpersonsgenerering. Men vem vet? En dag kanske det blir lika enkelt eller enklare i ett digitalt medium, och i så fall kommer rollspel förmodligen att hoppa in på det digitala planet.

Det kan också hända att det aldrig händer, att storiesarna är för svåra att skapa gemensamt online. I så fall så har man inte så mycket annat val än att fortsätta med analoga bordsrollspel.

Vilka rollspelsprojekt driver du aktivt för tillfället och har du några på gång?

– För närvarande jobbar jag stenhårt på fler produkter till "Skymningshem: Andra Imperiet". Dessutom skriver jag på årets konventsscenario till "Västmark", och bara för att stressa upp mig ännu mer så skriver jag på bidrag till Dogma-tävlingen på Rollspel.nu. Det är kul – en tävling som går ut på att skriva ett rollspel på max två A4-sidor. Det tvingar fram en väldigt avskalad ekonomi i rollspelen,



så man har helt enkelt inte plats med allt fluff som brukar komma in i fullvuxna rollspel.

Vilka är dina bästa ställtips för den som vill konstruera egna rollspel?

– Det första tipset är "glöm'et". Det är ett helsickes slit att skriva ett rollspel.

Struntar man i det första tipset så är det andra "keep it simple, stupid" eller KISS. Kan du inte sammanfatta ditt spels koncept i tre meningar och dess regelsystem i ungefär lika mycket så är det förmodligen för krångligt för att vara värt att göra.

Det tredje tipset är att analysera andra spel. Och jag menar verkligen att analysera sönder och samman: plocka isär spelet i dess beståndsdelar, och se på vad dess absoluta grund är och vad de olika delarna däröver tillför.

Slutligen, ett visdomsord från John Wick, som designade "Orkworld". Varje regelsystem består i princip av två moment, hur man dyrkar upp dörrar och hur man slår ihjäl goblins. Resten är antingen fluff eller administration.

Vad anser du om fansinhobbyn?

– Att det inte är min grej. Det är jättekul att folk skriver fansin och expanderar hobbyn på det sättet och de fyller en viktig roll i hobbyn, men var och en blir salig på sitt. Jag skriver rollspel, andra skriver fansin.

Vad skulle helst vilja se hända år 2005 när det gäller rollspel?

– Att jag blir tvungen att trycka om "Skymningshem: Andra Imperiet". Det vore riktigt, riktigt skoj! ✕