



"The split second of divinity - You drink up the sky
All heaven is in you arms." *Fate No More*

När illusionerna bryts. AB-91

MORGONSTJÄRNAN
Nummer 1
1992

FÖRORD

Nu stiger Morgonstjärnan över horisonten, Moras första och största rollspelstidning är född (...och som vanligt började det med ett stall och tre visa män...). Det är för Er denna tidning finns, dess syfte är att nära och insperera rollspelare hos alla läsare, att fungera som informationsblad mellan klubben och dess medlemmar. Här kan Ni publicera era åsikter om rollspel och upplysa alla andra spelare om era nya idéer. Artiklarna i detta nummer är skrivna av Anders Björkelid, Sven Söderkvist, Maria Bruhn. Bilderna är skapade av Anders Björkelid (omslagsbilden + Hrunger på sid9) och Maria Bruhn. Övriga bilder är gåvor från välvilliga gudar. Själva skapandet och tillverkningen av denna fantastiska fanzine har Staffan Andersson och jag gjort. Jag har jagat artiklar och sparkat på skribenterna för att få fart på dem, och Staffan har hjälpt mig med att sätta ihop allt och med layouten. Jag har även skickat med en liten extra bilaga, en kopia av en debattartikel om rollspel ur tidningen Sinkadus; Något att visa rollspels motståndarna och andra onda väsen.

Snart kommer nästa nummer, där kommer du att kunna läsa om live-roleplaying, Mutant Rymd, sällskapliga drakar, problem med tiden, mm. För att säga lite om Mora Rollspelsklubb; Så är vi nu ca. 50 medlemmar, vi består av de fristående spelgruppen; Öna1, Öna2, Våmhus1, Furudal1 och resten av MRK. För ni som har frågor om MRK, kontakta då Anders Björkelid (ordförande), tel: 0251-11258. MRK är sedan ett år med i SVEROK (Rollspelsklubbers riksförbund). SVEROK är uppdelat i distrikt varav Upplands+OSS-distriktet är det distrikt vi är på väg att gå med i. SVEROK har förresten anmält det nyhetsinslaget, som sändes på TV för ett tag sedan, hos TV-radionämnden. Nyhetsinslaget handlade om hur skadligt rollspel och framför allt KULT skulle vara. SVEROK ansåg att reportaget var osakligt och att det innehöll många felaktigheter, som att KULT är en engelsk produktion. Dessutom sade de att alla rollspel var som KULT. Jag måste säga att KULT är mycket speciell, speciellt bra. Så vitt jag har förstått hade reportarna inte kontrollerat källan tillräckligt noga. Källan var tydligen den mycket inobjektiva debattören Allan Rubin forts...sid 14..



VERKLIGHETSFLYKT OCH FILOSOFI

eller

EN MASSA SNACK OM NÅGOT VI REDAN VET

eller

ROLLSPELET SOM DET BORDE TE SIG I PLATONS IDÉVÄRLD

Hmm...

Treguld tog sats och avverkade avståndet från det ena hustaket till det andra i ett enda språng likt en förhållandevis vältränad vildkatt, puma eller annan medlem av kattdjursfamiljen. Han landade med en duns så tyst att själva tystnaden borde känt sig förolämpad och gått i förtidspension. Det gjorde den emellertid inte, allmänna företeelser gör sällan så. Treguld lät sin förplägnad glida av och avslöjade en svart kroppsnära dräkt av mjukt tyg från någon specialbutik för "Äventyrare litandes på sin smidighet snarare än sin förmåga att ränna svärd genom allt som rör sig": Han drog fram de magiska glasen han erövrat med mycken möda, en hel del lösende av kryptiska ledtrådar, lite vadande i orchblod etc. (de vanliga sakerna) och höll upp dem framför ögonen.

Inget hände.

Treguld svor en och annan otryckbar kötted, skakade glasen och fick samtidigt syn på en rad magiska runor inkarvade längs med nederdelen av glasens utsökta filigranram. Han kisade och försökte urskilja vad det stod. Han läppar rörde sig medan han stavade sig fram på ett språk sedan länge glömt av de flesta nu levande människor.

"Denna...s...i...a...Denna sida...upp". Treguld såg sig omkring, anigen generad och vände glasen upp och ned, eller ned och upp, det beror lite på hur man ser det. Allt är relativt.

Med förundran såg han genom dem upp mot Besvärjarens Torn för StorMagi.

Med de magiskt polariserade glasen kunde han nu se varför ingen någonsin hälsade på i BTfSM: Över, under och runt byggnaden fullkomligt kokade luften av magi. Telepatiska snubbeltrådar, parapsykiska grindar, multidimensionella fallgropar och trollruneförsedda

vattenbalonger över dörrarna.

En veritabel labyrint. Treguld gav ifrån sig ett ljud, ungefär som en hyggligt duktig äventyrare som tittandes genom ett par magiska glasögon inser att han lovat lite för mycket.

Han kände att här fanns en utomordentlig ursäkt för att lägga av sig äventyrarmanteln och låta den ärvas av någon med lite mer styrka och intelligens. Och mindre fantasi.

Något i stil med en elefant.

Treguls tog sats. Tre meters sats. Det var sex meter till nästa hustak vilket gav honom ett avdrag på -6 från "Hoppra". Man med +3 i bonus för att han tog sats stannade han på ett avdrag av -3. Det gav honom totalt 1 chans på 3 att klara hoppet vilket tävningsslaget betämde att han gjorde. Vidare lyckades han turligt nog även med "Landa Totalt Ljudlöst Efter Fall" och förde därför inget som helst oväsen när vid nedslaget (trots ett avdrag på -4 pga. hårt, tegelartat underlag). Han tog av sig sin förklädand (vardagshandling: inget färdighetsslag nödvändigt annat än i extrema stressituationer) och plockade fram de magiska glasögonen han hade hittat i föregående äventyr. Han hade 10 i "Använda Magiska Föremål Av Okänd Art" och tävningen bestämde att han inte kunde använda just de här. Vem törs sätta sig upp mot ödet.

Försynt meddelade Treguld att han blev aningens, aningens uppretad i alla fall. En allsmäktig gud någonstans begrundade detta några sekunder och meddelade sedan nådigt att Treguld kunde ta och slå för "Finna Små Dolda Eller På Annat Sätt Förbisedda Detaljer" men med ett avdrag på -4 (medelsvårt slag). Dert nyckfulla ödet smålog plötsligt mot

Treguld som händelsevis råkade få syn på ett antal runor på Golthiska invävda i glasögonens ram. Inte för att han var expert på språket i fråga, men 4 är i alla fall 4 och nu strötrifflar ödesgudinnan mot Treguld, som slog en trea. Således kunde han uttyda hur man använder ett par glasögon på rätt sätt, en kunskap som han omedelbart meddelar att han utnyttjade. Efter en stunds väntade med ett märkligt bläddrande ljud uppfyllandes universum, hördes ett gudomligt "Aha !" och Treguld såg plösligt det magiska fält som omgav tornet ovanför honom. "Kunskap Om Magiska Skyddsfält" 15: Treguld fick 14 och kom helt plösligt underfund med vad han såg: Magiska fält med en effektkgrad av minst 25 !!

Han slog ett moralslag, fick -6 i avdrag pga. DEMORALISERA LITEN ÄVENTYRARE E3 och LAGOM SKRÄCK FÖR HUMANOID VARELSE E4 som fanns invävda i tornets skydd, misslyckades, skrynklade i vredesmod ihop sig själv och annonserade just till ingen alls att nästa gång skulle han minsann uppträda som elefant, för de hade i alla fall ett moralslag på 17. (-16 vid möte av Mindre Gnagare)

Efter MRK's besök på Dalcon i januari detta år började jag allvarligt grubbla på rollspelen, rollspelarna och vad vi egentligen tror vi gör. Till att börja med var det kanske den mängd av sk. tabletop spelare som svärmade omkring i lokalerna som fick mig att undra. Men också rollspels-turneringarna med den eviga frågan om det går att tävla i rollspel ledde till en viss eftertänksamhet. Vad är det egentligen vi försöker uppnå, vi som spelar rollspel ?

Varför gör vi det ?

Jag börjar med att utgå från min rent personliga syn på rollspelandet: För mig är det sagoberättandet, eller den improviserande teatern som är utgångspunkten. Skär bort allt

utanpåverk och vad som är kvar av rollspelet är egentligen bara en grupp människor som sitter och hittar på en berättelse för varandra. En av dem har hittat på historien och han ger sedan bort några av huvudpersonerna till de andra och låter dem bestämma vad de skall göra. Svårare än så är det inte, eller borde inte vara.

Nu borde det vara helt uppenbart vilket av exemplen ovan som jag tycker representerar rollspel. För mig skall allt som saktar ned berättelsen skäras bort. Regler är till för att brytas, eller (helst) slopas. Ibland måste man ändå använda dem för att inte vara vara partisk, eller för att ta in ett moment av slump i spelet. Ser man det på det sättet är det förstås vansinnigt att tävla i rollspel med en bedömningsskala efter hur väl man "klarade" äventyret. Hellre skulle man då bedöma subjektivt hur bra berättelsen var. Kanske inte lika rättvist, men kul. Dessutom kan man slopa en hel massa onödigt regeldiskuterande och spelarna behöver aldrig lära sig en massa invecklade regler. Det räcker om spelledaren kan dem, och använder dem med förnuft.

Tyvärr faller min idealbild av rollspelet till föga inför verkligheten. Det är inte bara det att många spelledare skulle ha svårt att vara konsekventa i ett regellöst system. Nej, det främsta problemet är att alla rollspelare inte alls har samma bevekelsegrund som jag. De vill helt enkelt inte uppnå samma saker i spelet som de jag presenterade här ovan.

Jag tycker mig kunna urskilja fyra typer av rollspelare. Ingen av dem är absolut gränserna mellan dem är suddiga, men i alla fall.

Till att börja med har vi Berättaren

eller Rollspelaren. Ingen presentation nödvändig eftersom jag redan har beskrivit honom.

Sedan finns Problemlösaren som försöker klura ut äventyrens gåta. Han spelar inte särskilt mycket teater, använder sin egen intelligens för att knäcka alla situationer han ställs inför. Främst spelar han äventyr av deckar-nötskaraktär, med ledtrådar, misstänkta och hela faderullan. Effektspelaren är för det mesta en yngre spelare och alltid (efter vad jag erfar) en kille. Denna individ eftersträvar liksom den rena Problemlösaren och Paragrafryttaren att klara av själva äventyret. Man för honom är det inte själva syftet med spelandet utan bara något som är önskvärt. Nej vad han får ut av spelat är maxade magiska föremål, stora skatter, höjda grundegenskapsvärden och maffiga strider. Han är väldigt sällan en Problemlösare men kan mycket väl vara såväl Berättare som Paragrafryttare. Slutligen Paragrafryttaren som ser spelet som en regelsimulering av en fiktiv verklighet. Han kan alla regler och alla undantag. För att klara av äventyret (vilket är hans mål) utnyttjar han reglerna maximalt utan att reflektera om de är rimliga för situationen eller om handlanddet är förenligt med rolltolkningen. För rolltolkning är något som Paragrafryttare inte bryr sig ett vitten om. Som spelledare letar han upp luckor i reglerna och fyller sida efter sida i vaxdukshäften med specialregler och tabeller. En strid för en paragrafryttare är inte blanka vapen som möts med metallisk klang utan en lång serie siffror som ställs mot varandra och som vinnas av den som utnyttjat reglerna på smartast (och för det mesta mest orealistiskt) sätt.

Det är egentligen helt fel att dela in rollspelare i snäva grupper eftersom mycket få av oss passar in i någon av dem. Men jag tycker ändå att man här kan se två åsikter som är så diametralt olika som de båda berättelserna i artikelns början. Kanske är jag för radikal, men jag anser att Paragrafryttaren och Berättaren skall hållas ifrån varandra. På det sättet kommer de att störas minst av varandras existens och inga fåniga diskussioner om rollspel kan uppstå mellan dem, diskussioner som aldrig leder någonstans eftersom de pratar om två helt olika saker. Kanske kan man hålla en någorlunda balans i en spelgrupp där alla känner varandra och vet vad man har att vänta sig. Men på konvent tycker jag att spelledare klart skall annonsera vilken kategori de tillhör så att inte spelare och spelledare sitter och retar upp sig på varandra. En tävlingskategori för båda riktningarna vore även önskvärt, om de nu är så att tillräckligt många Berättare har behov av att tävla i rollspel.

Slutligen: Det finns oräkneliga sätt att spela rollspel på. Men två av huvudinriktningarna rimmar så uppenbart illa att det vore befogat att ge dem olika namn för att undvika missförstånd. Kanske kan man kalla de ena för Rollspelare och de andra för Regel-spelare. Kanske låter Berättare och Konfliktlösare mindre tillspetsat, även om det är luddigt.

För mig kommer det alltid att heta Rollspelare och Fia-spelare.

Anders



DALCON

En massa strul en massa pengar och en hel del folk som hoppade av och bytte platser. Ett postkontor med öppettider helt utanför vår planering.

Anmälningar på årsmötet, alldeles i sista sekund.

Trots allt kom vi till Borlänge spelconvent fredagen den tredje januari.

Man hade förstås kunnat tro att det var fredagen den trettonde. I alla fall för arrangörerna. Det finns situationer när man undrar om människan fyller någon funktion i skapelsen. Det här var en sådan. Visserligen fanns där vissa antydningar till organisation: Det "fanns" lappar på dörrarna som dels talade om vad som spelades där, dels meddelade vilka som sov där när det inte spelades det som angavs på den första lappen. Det "fanns" små lappar som man fäste på kroppen och som talade om för andra att man faktiskt hade betalat entré avgiften. Man bortsett från detta var organisationen minimal.

Kanske är jag naiv, men jag väntar mig att en så stor samling av rollspelare på en och samma plats ska ge upphov till utbytta idéer och nya bekantskaper i massor.

Så var inte fallet här. Instängda i varsitt bås satt små samlingar av spelare och gjorde sitt bästa för att spela så isolerat från andra som möjligt. Våra grannar i rummet intill gick t.o.m. så långt att de satte stolar för dörren och lappar med "stör ej" på dem. Detta var bara för att kunna spela samma Fia-spel som de troligen alltid spelar

hemma i Kristianstad, Narvik eller Burträsk, var de nu kom ifrån.

Men det fanns ljuspunkter även i den bunker som utgjorde konventlokalerna. Främst bland dessa måste nämnas den spelledare som tillät oss att gestalta två tomtar, deras förvirrade magiker skyddsling, en minotaur med regelfixering, någon obestämd Nisse-gubbe och Groo. Sötare äventyr har aldrig skådats insidan av ett rollspelshuvud. Det var komplett: med mörka kryptor, kryptiska ledtrådar, trådiga lösningar, lösmynsta demoner och en elefant.

Inte lika sött men väl så trevligt var Stormbringer äventyret där spelaren mycket snabbt anpassade sig till situationen och la undan det färdigskrivna sidorna redan efter tio minuters spel. Dessutom skänkte han oss äventyret efter dess något snöpliga slut. Sensmoralen torde lyda: låt aldrig Mats slå en tärning i kritiska situationer. Vaggarna blir så lätt upprörda.

Andra trevliga saker var att såväl Mats, Per och Nils som Öna-I faktiskt klarade av Cthulhu-äventyret. Fast jag hävdar förstås fortfarande att det var spelledarens fel att inte vi andra gjorde det.

Vidare var KULT äventyret förvirrat, Cyberpunk försvunnet och punkarna överraskade. Pappret slut på alla toaletter, vinden blåsandes åt fel håll till och från Pizzerian och auktionens priser absurda.

Intill förbannelse.

Anders

Ett av de senaste inköp som klubben har gjort är rollspelet "Ars Magica". Det är Mattias som drev fram inköpet och det är också han som sitter med

det hemma och (förhoppningsvis) för-

söker sätta sig in i reglerna. Man det är jag som skriver den här sporadiska recensionen (till en tidning jag inte vet om den kommer att finnas) eftersom jag hann titta igenom regelboken när beställningen levererades hem till mig. Av det lilla jag har sett hittills kan jag inte annat säga än att jag är fascinerad.

"Ars Magica" [lat. magins konst] utspelar sig i ett medeltida Europa, långt före EG. Den egentliga skillnaden gentemot det verkliga dåtida Europa är förekomsten av magi. I "Ars Magica" spelar du magiker, ett i och för sig rätt uttjatat tema, men här finns en hel del idéer som blåser liv i gamla klyschor och får dem att kännas riktigt fräscha. Främst är det den stora tonvikten på rollspel som gör spelet speciellt. Du skapar dig en rollperson, en magiker, men du blir inte ensam för alla i sällskapet gör likadant. Ingen är vid den här tidpunkten spelledare. När så alla har varsin trollkonstnär buntar ni ihop dem i en slags sammanlutning, ett magiskt kloster. Här kallat Covenant. Covenantet arbetas så fram till en helhet där sådana saker som historia, antal anställda, ekonomi etc. klarläggs. Sedan kommer handlingen att kretsa runt detta Covenant på så sätt att magikerna i det då och då ger sig av på klassiska äventyr (här kallade "sagas") för att finna det

föremålet eller prata med den personen.

Det är för det mesta bara en av magikerna som ger sig av och han spelar då naturligtvis av "sin" spelare. De

spelare vars magiker inte följer med för iklä sig rollerna av "bipersoner" t.ex. krigare som skyddar uppdraget eller nära vänner till covenantet som följer med som hjälp. En av spelarna måste naturligtvis också vara spelledare. När så äventyret är avklarat kan man se vilka konsekvenser det får för covenantet i stort och nästa gång kan en annan spelare kasta i sin magiker i farligheterna. På det här sättet kan man lätt och ledigt byta spelledare under berättelsens utveckling. Resultatet av detta borde bli en slags historia som fabuleras ihop av en grupp människor inom en given men mycket elastisk ram. Alltså precis vad rollspel egentligen ska vara.

Jag skall inte orda så mycket över "Ars" regler utan bara säga att de är extremt lättförståliga och anpassningsbara. Bara när det gäller mer rent sk. "kampanjspel" övergår de till en form som kräver mera tid. Men i det fallet stör det ju inte flytet i spelet på något sätt. Magisystemet är indelat i ett slags koordinat system med magiska fält kontra magiformer. Dessutom erbjuds oändliga variationsmöjligheter i och med reglerna för improviserad magi.

Mer kan kanske inte sägas med den korta titt jag har haft på spelet. Men vi återkommer säkert bara vi har kommit igång med spelandet.

Anders

ARS MAGICA

"Gaslyktornas glåmiga sken flyter kring i London-dimman som små glober av ljus med eget liv. Fukten tränger genom era tjocka kläder och lämnar en kall hinna på er hud där den snabbt försvinner, bortspolad av kallsvett. En mörk skepnad, ett fladdrande av stora läderartade vingar och plötsligt griper en hand i Charles och drar ut honom i dimman. Röda ögon lyser mot er som två kolbitar glödgade av hat....

-Jaha, det är en karpatisk vampyr. Den dödar man med en påle genom hjärtat och ett avhugget huvud fyllt med vitlök.

Den har förresten bara 15 hit points. "

Kanske situationen inte är helt bekant. För det mesta håller spelare tyst om liknande stämningsförstörande kunskaper, men faktum är (och det är illa nog) att de flesta spelare besitter sådana. Detta beror för det mesta på att alla spelare har spellett spelet i frågan och inget ont i det. Det är bra att så många som möjligt är spelledare i så många spel som möjligt. Det är så att säga nödvändigt för hobbyns överlevnad.

Dessutom fungerar det alldeles utmärkt i sådana spel som DoD och Mutant. Här

ROLLSPELS ETIK

konstruerar spelledaren själv såpass mycket av materialet att det inte gör något om medspelarna har de exakta värden på en muterad samuraj tiger. Dessutom gör oftast den kunskapen vare sig från eller till eftersom sätten att besegra en sådan varelse (med traditionellt spelande) inte är så varierande. (Hugg eller slå). Vill man införa ett mått av mystik och hemliga krafter i dessa spel gör man för det mesta det själv, utan att tillgripa några färdiga regelkonstruktioner. Mystiken kan på detta sätt bli så mycket tätare i och med att det man möter helt plötsligt inte följer de regler och lagar man trodde gällde hela universum.

Men när vi kommer till skräckrollspelen blir det något helt annat....

I spel som Chill, CoC och Kult är grundkravet för spelare nästan total okunnighet. Här möter rollpersonerna färd bortom deras referansramar. De ställs inför det faktum att världen (mer eller mindre) inte ser ut som de hade tänkt sig.

I sådana fall blir det rent ut sagt förödande om de besitter detaljkunskap om enskilda

varelser egenskaper. I Chill går det väl an om man vet vad en varulv är. Eller tom. hur man dödar den. Vilken person som helst i dagens samhälle, med aldrig så liten kunskap om sagor och det okulta, känner till silverkulans betydelse.

Har man sedan läst Lovecraft (vilket man naturligtvis inte skall låta bli att göra) så vet man både ett och annat om Cthulhu-myten. Men inte så att det skadar spelet. Det är kanske t o m så att skräcken för "the Great Old Ones" ökar om man redan har tagit del av böckernas framvisande berättelser om skräck bortom tid och rum. För H P Lovecrafts berättande är allt annat än avslöjande. Men när spelarna har läst igenom regelboken och

är väl medvetna om hur mycket skada en "Star-Spawn och Cthulhu" tål, då har man gått för långt.

För att inte tala om det splittrarna, hitintills ganska ofördärvade Kult. Här skall rollpersoner hämtade ur en nutida, verklighetsnära värld, konfronteras med det faktum att den kanske inte alls är vad den ser ut att vara. Det kanske finns perversiorer som sträcker sig utanför tom. människans fantasi. Här är det inte bara förödande att veta vad en Cenobite har för egenskaper, här är det katastrofalt att överhuvud-



taget kunna sätta ett namn på den. Jag kan inte tänka mig något mer stämningssförstörande än att spela med spelare som vid mötet utbrister; Jävlar, en Cenobite! Även om han för den skull är rädd för den, så kommer det faktum att han har ett namn på den innebära att han kan diskutera den på ett helt annat sätt. I Kult bör man inte vara medveten om som en bråkdel av spelledarens kunskap. Man skall aldrig kunna med säkerhet säga vad man ser och varifrån det kommer. Det här är en mycket grov generalisering som innehåller dussintals med undantag. Jag hoppas ni förstår ungefär vad jag menar.

Men hur kan jag sitta och bestämma sådana här saker som om jag vore någon slags allsmäktig uttolkare av Kult. Svaret är naturligtvis att jag inte kan det. Jag kan bara berätta hur jag uppfattar spelet och hur just jag tycker att det skall spelas. Det får inte betraktas som någon lag, det skall inte ens betraktas som något jag tycker är önskvärt. Jag anser att Kult är en skräckskildring för oss som ser det cyniska i verkligheten, ett svart epos över samtiden. En slags kommentar. Jag kan inte förstå hur man skulle kunna spela Kult på det klassiska rollspelssättet där man placerar RP i en främmande miljö, låter dem besegra några farliga monster, utföra

en handling som klarar uppdraget åt dem. och tar sig (kanske) hem helskinnade. Eller ännu mer absurt, får någon slags belöning på slutet. Å andra sidan tror jag säkert att det finns personer som spelar spelet så här och de skall naturligtvis få göra det utan att någon ser ned på dem för det.

Men här kommer kärnan i mitt resonemang. Etiken.

De personer som spelar ett spel, vilket som helst, på ett visst sätt får på inga villkor ta för givet att alla andra gör likadant. Man kan aldrig veta hur en annan spelgrupp är upplagd och hur de handhar reglerna. Följaktligen kan vissa grupper med all säkerhet sitta och konstruera en ny Kult-varelse tillsammans, något som jag finner övermåttan absurt. Därför: Berätta aldrig för andra rollspelare om äventyr eller regler om du inte är säker på att denne vill veta. Framför allt gäller det skräckrollspelen och i synnerhet gäller det Kult, där man gör bäst i att låta så många personer som möjligt sväva i stor osäkerhet som möjligt.

Men det gäller även sådana spel som Drakar och Demoner eller AD&D. Vem vet, du kanske är väl medveten om Vicotniks planer, kanske inte exakt men i alla fall stort. Man du vet faktiskt inte om den pratar med ens känner till en person med det namnet existerar.

Allt detta gäller naturligtvis omvänt. Om en spelledare försöker hålla dig, som spelare i ovisshet, så är det för att hans spelstil är sådan. Du kommer troligen att ha roligast om du anpassar dig efter den och inte gör allt för att kika i hans hemliga anteckningar eller går och köper äventyret för att läsa det från pärm till pärm. Det handlar ju inte om att klara av ett äventyr som sådant utan att uppleva det. Vad är det för mening med att fuska i rollspel?

S a m m a n -
fattningsvis
måste det
påpekas att
man kan gå
omkring och
vara stum av
rädsla för att
s ä g a
någonting fel.
Men man kan
vara en liten
a n i n g
försiktig och
ta reda på om
alla verkligen
vill höra vem
som
är
mördaren i
deckaren de
läser.

Anders

PS: För er som inte orkar läsa allt svammel kan jag berätta vad som egentligen står här ovan är: Ge f-n i att pladdra så mycket om Kult!

Prata lite mindre om annat också.

Tack så mycket.



Vikingsens våldsamma lag

Omkring år 930 skickades en islänning vid namn Ulfljótr till Norge för att lära sig Gulatingslagen, som praktiserats vid ett ting i socknen Gula, vid Sognefjord sedan urminnes tider. Gulatingslagen var en ganska omfattande lag, som inte bara gällde i Norge utan även på Hjalmland och Shetlandsöarna. Ulfljót tillbragte tre år i Norge och återvände sedan fullärd till Island, där han med sin farbroders hjälp anpassade lagen till förhållandena där. Han fick till stånd en samling, som kallades Ulfljóts Lag och hans bror Grimr Gietskor letade upp en bra mötesplats för den folkförsamling som skulle anta och tillämpa lagen. Han fastnade för en märklig formation vid floden Öxará på öns sydvästra del och döpte platsen till Thingvellir. Två klyftor, Allmannagjá och Hrafnagjá, begränsade den i öster och väster och uppför Allmannagjás lodräta vägg drogs vägen till tinget på branta trappor av lava. Eftervärlden vet inte så mycket om själva Ulfljóts lag, men det är säkert att det är från dess dagar som Alltinget och lagarna däromkring stammar.

Alltinget hölls samlat i två veckor varje år alltifrån torsdagen i elfte sommarveckan, det vill säga en torsdag mellan den 18 och 23 juni och godarna, islands hövdingar, fick lov att vara framme på Thingvellir före solnedgången denna dag. På fredagen invigdes tinget högtidligen av en

allsherjargodi, ättling till Ingolf, islands första stora kolonisationsman, som gjorde anspråk på stora landområden och ägde marken kring Thingvellir. Allsherjargodi helgade tingsplatsen och nedkallade asagudarnas välsignelse. Detta ämbete försvann naturligtvis när kristendomen kom på 1000-talet och biskoparna fick säte och stämma på Alltinget. Oberörd av religionsbytet förblev logogumadr, lagsagomannen, som denna fredag framlade ett program för Alltingets arbete, varpå godarna utnämde medlemmar i fyra domstolar, en för varje fjärding av ön. På lördagen hölls middag och fest för de hundratals islänningar från skiftande samhällsklasser som alla samlats för att beskåda rättegångarna. Efter middagen marscherade tinget i högtidlig procession till Lagberget, väster om Thingvellir, där lagsagomannen anvisade plats åt de fyra domstolarna och tillkännagav alla de mål domstolarna hade att behandla. Sedan arbetade tinget alla dagar utom de två söndagarna då logretta, lagrätten, sammanträdde på Lagberget.

Lagrätten var ingen domstol utan en lagstiftande församling på drygt hundrafyrtio personer, vars främsta uppgift var att välja lagsagoman. Denne utsågs på tre år i taget, under vilken tid han hade att läsa upp lagen i dess helhet, alltså med en tredjedel om året. Detta var en mycket betungande uppgift och det hände att lagsagomän avgick för att rösten svek

dem! Lagsagomannen var den isländska republikens enda ämbetsman och han fungerade enbart under de två veckor då Alltinget var samlat. Alltinget saknade alltså ett verkställande organ för sina domar och beslut, varav följde att islands många visa lagar och välutvecklade juridik aldrig kom att skapa någon ordning och trygghet i landet.

Mord och andra tillika grova brott drogs inte nödvändigtvis inför rätta utan gjordes ofta upp med nya våldsdåd, de berörda familjerna emellan. Om nu misshälligheterna ändå nådde Alltinget var det ingen ovanlighet att processen där förhindrades med vapenmakt. Det ansågs nämligen som en självklarhet att parterna skulle anlända med väpnade följ, bestående av släkt, vänner och



andra anhängare. Om svaranden sedan var militärt överlägsen kunde han rätt och slätt förjaga käranden och lyckades han med detta, ja, då lades målet ned och han var en fri man. Blodiga strider kunde ibland utkämpas mitt framför ögonen på den sittande rätten utan att några större åtgärder vidtogs för att avstyra slagsmålet.

De isländska sagorna är fulla av berättelser om våldsamma sammandrabbningar inför Alltinget på Thingvalla; Hönsa-Thoris Saga berättar till exempel om när de stora godarna Tungu-Odd och Thordr Gellir drabbade samman inför tinget, dit den förre anlände med över trehundra man för att snabbt driva bort Tungu-Odd. Vid denna batalj ingrep dock tinget för att få stopp på blodsutgjutelsen, men innan så skedde hann ändå sex män stupat.

De gamla nordiska lagarna var inte särskilt intresserade av att straffa och bestraffa; Huvudsaken för dem var att ge kompensation för skada av allehanda slag. Den normala påföljden av ett brott var

alltså böter. Fängelse, spö-, och dödsstraff förekom inte, troligen främst därför att inga exekutiva myndigheter fanns. Liktydigt med dödsstraff var dock domen fredlöshet; Det var då upp till målsägaren själv att om han så önskade uppsöka den skyldige och döda honom.

Denna våldsamma vikingarätt mildrades allteftersom kristendomen fick fäste på Island och såg ett abrupt slut år 1262, då Island blev lydrike under Norge och den norska kungen.

Trots att den isländska fristaten senare återupp stod lyckades man aldrig mer återskapa vikingatidens mäktiga Allting, men dess traditioner är än i dag fast rotade och vördade bland sentida ättlingar. Och än i dag märks en viss förkärlek för att göra upp brott de berörda parterna emellan! (Erfarenheter från fiskrensar-karriären på Heimaey.)

Maria Bruhn (Nei, ekki bein áftur...)

.... (en sk. professionell debattör som är kraftigt negativ till bla. rollspel, och mycket annat).

Heja, SVEROX, på dom bara.

Något alla missade (även jag) var att Rättviks rollspelsklubb, Valkyr, hade öppet hus (mini-konvent) under påsken där alla var välkomna till spel. De hade bland annat en turnering i Dungeons & Dragons som var lyckad. Var beredda nästa gång, då skall jag förvarna er.

De enda framtidsplanerna MRK har hittills är ett stort spelmöte med färdiga äventyr och spelledare, ett slags mini-konvent. För vore det inte roligt att träffa och spela med alla andra rollspelar. Att testa nya spelledare och äventyr. Om ni hjälper till lite kommer det att bli så kul att orcherna nere i Mordor blir gröna av avundsjuka.

Ansvarig utgivare, redaktör och sådant är jag, så klart. Alla rättigheter till artiklarna och bilderna är författarnas respektive tecknarnas och eftertryck och dylika elakheter är givetvis förbjudet.

PS: För att tidningen skall leva vidare behövs bidrag från Er. Om du har något att skriva om, vad som helst, diskussionsartiklar, recensioner, nya regler, monster, klagobrev, mm, fatta genast penna och SKRJV. Skicka bidragen till Mats Rytthier, Box 6445, 792 97 MORA, tel: 0250-35056.

Tack för alla artiklar, bilder och tack för mig. Vi syns.

KRILLOAN

Jag tror att äventyrsspel har något slags komplex när dom skall beskriva platser eller saker som inte kom med i första vändan, det ska vara supermaxat, nya dimensioner, allt ska vara bättre än det andra och eftersom Krilloan är en ganska ny produkt är det första intrycket att den är ganska söndermaxad. Det är maginoder hit och det är enorma magiordnar dit, blandat med elaka alver som försöker döda goda elakingar. Man kan säga att det är det klassiska konceptet upp och ner, spetsat med för mycket magi.

En av de första sakerna man måste göra som spelledare är att sätta sig ned och fundera ut hur världen är uppbyggd, finns alla dom där dimensionerna, hur fungerar magi, är magi en gud etc... När det är löst blir det lite svårt att komma ner på gräsrotsnivå med samma känsla som förut men det får så, några ingrepp som anser nödvändig för att kunna skapa ett roligt spel är att minska ner på magins inflytande och utbredning lite, men bara lite, eftersom magin har haft och fortfarande har en stor del av Krilloans makt i sina händer.

Men nu ner på gräsrotsnivå. Staden är mysig och lite mystisk, innehåller exakt mängd av ungdomsligor och brottslingar, lagom många värdshus och horhus. Många fulla sjömän och lite organiserad brottslighet, att glömma är inte konkurrensen

och spioneriet mellan olika handelshus och mellan länders ambassader. En lönnmördare bör få fullt upp.

Själva stadssystemet är lagom inveklat och det är lagom svårt att klättra längs maktstegen. Några små modifikationer som allmänna val kan skapa en helt ny känsla, och ge en nya möjligheter till maffia- och annan amoralisk- verksamhet (ta över värdshus-stilen).

Några djungel äventyr i Krilloans omgivning täcker andra intressen. Som helhet är det lite svårt att täcka allting, att kunna få en helhet. Men med mycket fantasi och rätt sorts spelare kan Krilloan komma upp i samma klass som Marsklandet. Sevärdheter: *Kristallberget*, ett berg av blå kristall som ligger i stadens västra del, enormt mysigt med värdshus inhuggna i rena kristallen ger den rätta fantasy känslan.

Arturkastell: Storvesirens palats, känn lukten av blommorna och dröm dig in.

Peststaden: En sevärdhet men man ser inget annat än en mur med några skelett runt.

Meh-Sylphin: Luftöarnas stad, imponerande med upp till hundra meter höga naturlig torn som överklassen och ordomagiker håller till i.

Arenan: Satsa pengar på några gladiatorer. Eller varför inte själv ge dig i kast med exotiska djur mot betalning.

Betyg: 4 av 6.

Rekommederat yrke: Kriminell yuppie.

Pris: 249 kr hos Mora Lek & Hobby. Sven