

GÖTEBORGS UNIVERSITET
Institutionen för svenska språket

Att bygga fantasivärldar nu och då.

Hur presenteras rollspelet Drakar och Demoner i text och bild
år 1982 respektive år 2012.

Petter Nallo

Specialarbete, 7,5 hp
Svenska fördjupningskurs 1203
Vt 2013
Handledare: Andreas Nord

Sammandrag

Detta specialarbete presenterar jämförande analyser på två utgåvor av det svenska rollspelet Drakar och Demoner. Den ena utgåvan kom ut 1982 och den andra 2012. Analyserna visar på hur texterna som förklarar vad rollspel är samt den visuella stilen har förändrats under 30 år av kontinuerlig utveckling via en mängd olika utgåvor.

Nyckelord: Rollspel, strukturell analys, multimodal analys.

Innehåll

1. Vad är rollspel?	3
2. Vad är Drakar och Démoner?.....	3
3. Syfte och forskningsfrågor	4
4. Tidigare forskning	4
5. Metod	4
6. Analys av Drakar och Démoner 1982	5
6.1 Format och komposition.....	5
6.2 Läsbarhet	5
6.3 Relation till läsaren.....	6
6.4 Omslaget.....	7
7. Analys av Drakar och Démoner Rollspelet 2012.....	7
7.1 Format och komposition.....	7
7.2 Läsbarhet	8
7.3 Relation till läsaren.....	8
7.4 Omslaget.....	9
8. Jämförelse mellan de olika utgåvorna.....	9
8.1 Format och komposition.....	9
8.2 Läsbarhet	10
8.3 Relation till läsaren.....	10
8.4 Omslaget.....	11
9. Slutdiskussion.....	11
10. Litteraturlista	12
11. Bilaga 1 - Drakar och Démoner 1982	13
12. Bilaga 2 - Omslag 1982.....	17
13. Bilaga 3- Drakar och Démoner Rollspelet 2012	18
14. Bilaga 4- Omslag 2012.....	19

1. Vad är rollspel?

Innan vi går vidare kan det vara bra att försöka förklara vad rollspel är för något då det för de flesta är en udda hobby som är mycket svårförståelig. Rollspel är ett berättarspel med minst två deltagare (men vanligen mellan fyra till fem stycken). En person agerar som berättare och skapar en historia där de andra deltagarna styr var sin karaktär (vanligen kallad rollperson) i den uppbyggda världen. (Rsf = *Rollspel som fritidssysselsättning* 1997:6-7). Rollspelen presenteras i böcker där de dels innehåller beskrivning av världen som man ska spela i, dels regler för hur man hanterar konfliktsituationer i spelet och dels en förklaring till hur man spelar rollspel.

Rollspel blev en spelterm på engelska på 1970-talet (Rsf 1997:5) då det första rollspelet *Dungeons & Dragons* släpptes i USA. Men redan innan dess var termen och fenomenet känt i Sverige. Bland annat så anordnades projekt i skolorna där eleverna fick ta sig an olika roller för att lösa konflikter och ta moraliska ställningstaganden redan 1975 (Bondesson, Johansson & Sundström 1975:26-27)

2. Vad är Drakar och Démoner?

1982 släpptes första upplagan av *Drakar & Démoner*. En på den tiden helt ny typ av spel i Sverige. Det kom i en papplåda och bestod av ett häfte på 54 sidor i G5 format. Utifrån detta lärde sig spelarna att skapa olika roller och utifrån berättande och viss spelmekanik (slag med tärning) väva ihop historier och äventyr i en fantasi-värld.

Under åren som gick kom en mängd olika utgåvor av *Drakar och Démoner*. (https://sv.wikipedia.org/wiki/Drakar_och_Demoner) och tillbehörsböcker till spelet.

2012 släpptes en ny utgåva: *Drakar och Démoner Rollspelet*. Denna är 324 sidor i tvåfärg, liggande A4 format med hårda pärmar. Rent visuellt skiljer de sig åt natt som dag. 30 år har passerat men det är fortfarande ett rollspel som handlar om att skapa roller och berättande i en fantasi-värld.

3. Syfte och forskningsfrågor

Uppsatsens syfte är att ta reda på hur rollspel presenterats i text och bild och hur denna presentation förändrats mellan *Drakar och Demoner* 1982 och *Drakar och Demoner Rollspelet* 2012?

Jag kommer fokusera på två saker i min analys:

1. Texten som finns i början av böckerna som förklarar vad rollspel är och hur man spelar det.
2. Omslagen till de båda utgåvorna som ger betraktaren en bild om vad spelet handlar om.

4. Tidigare forskning

Just svenska rollspelsböcker är ett område som inte har varit i fokus när det gäller forskning. Dels är det ett smalt område, dels är det en relativt ung form av litteratur. Forskning inom ludologi (forskning om spel) skulle förvisso kunna ge en djupare analys men då lämnar vi också svenska språket som ämne. Bland tidigare forskning som finns kan bland annat nämnas Ungdomsstyrelsens rapport från 1997: *Rollspel som fritidssysselsättning*. Här tar de upp vad rollspel är, vilka målgrupper som spelar dem samt hur det fungerar som organiserad hobby. Martin Hellberg Olssons (kombinerad C- och D-uppsats) *Rollspel som språkspel* från 2008 analyserar deltagarnas språk när de spelar rollspel. Han ger även en god genomgång över rollspelens historia. Man kan även hitta artiklar från tidskrifter under 80-talet som försöker förklara fenomenet rollspel såsom *Abrakadabra – vuxenläsning om barnkultur* från 1985.

5. Metod

Analysen av texterna: Jag kommer använda mig av analysmetoder som plockats samman från *Metoder för bruktextanalys* av Lennart Hellspång och *Vägar genom texten* av Lennart Hellspång och Per Ledin.

Via en strukturell analys (Hellspång 2001, kapitel 5) kommer jag fokusera på hur texten den är upplagd (dess komposition).

Därefter kommer jag använda mig av en läsbarhetsanalys (Hellspång 2001, kapitel 10) där jag kommer fokusera på textens språk, genomgång av läsbarhetsindex och eventuella felaktigheter.

Slutligen analyserar jag vilka språkhandlingar som används för att få kontakt med läsaren (Hellspång & Ledin 1997, Kapitel 9).

Analys av omslagen: Vid analysen av omslagen använder jag mig av *Den visuella texten: multimodal analys i praktiken* av Anders Björkvall och då mer specifikt kapitel 2 som fokuserar på interaktionen med läsaren och vilken typ av känsla bilden skapar via sin komposition och vad den berättar om spelet.

Jämförelse: Jag avslutar med en jämförelse mellan texterna och omslagen från 1982 och 2012 för att kommentera eventuella skillnader mellan de två upplagorna.

I min avslutande diskussion kommer jag sedan reflektera över hur det kan komma sig att dessa skillnader (om några) har uppstått.

6 Analys av Drakar och Demoner 1982 (Bilaga 1)

6.1 Format och komposition

Drakar och Demoner från 1982 är en bok på 54 sidor i G5-format. 7007 tecken (2 sidor) används till att förklara vad fantasi-rollspel är.

Textens är i sig uppbyggd av tio olika stycken som behandlar olika delar av spelet: 1. Introduktion till vad ett fantasi-rollspel är och vilka karaktärer som man brukar spela. 2. Att spelvärlden sköts av en domare som kallas spelledare. 3. En förklaring att spelet är ett samspel mellan spelare och spelledaren samt att det mesta sker muntligt. 4. Att spelets regler endast ska användas när de behövs och för att lösa tvister. 5. Ett exempel på hur man kan använda regler i rollspel. 6. Genomgång av spelledarens uppgift och att denne ska vara opartisk och göra spelet spännande för spelarna. 7. Att spelarna ska spela sina karaktärer och göra det innanför ramarna för vad karaktärerna kan och inte vad spelaren kan. 8. Mer tips för att spela sina karaktärer men nu med direkt tilltal (du-tilltal) och att man ska bläddra igenom boken och lära sig hur man gör en karaktär. 9. Ett exempel där man får läsa en berättelse som skulle kunna vara ett rollspel i du-tilltal. Här och där bryts den av med parenteser där det ställs en mängd frågor på hur läsarens karaktär hade agerat. 10. En avslutning där man ska reflektera över ens karaktär och hur denne skulle ha agerat.

6.2 Läsbarhet

Introduktionstexten är skriven för att vara lättförståelig. Det är något nytt som lanseras här och texten försöker förklara vad rollspel är så att alla kan förstå. Om man för in texten i databasen för läsbarhetsindex, LIX (<http://www.lix.se/>) och

låter denna analysera den finner man att den får LIX-värde 30. Det vill säga inom kategorin lättläst/barnböcker.

Det finns dock vissa andra saker som gör texten något komplicerad. Den som leder spelet omnämns med tre olika termer: spelledare, SL och Speldomare vilket kan vara konfunderande.

6.3 Relation till läsaren

Texten har ett direkt tilltal till läsaren och det finns ett tydligt textdu. Däremot finns det inget uttalat textjag även om författarens åsikter många gånger lyser igenom såsom i stycken som: ”Vanligtvis är det mer givande för en spelare att spela en karaktär som är helt olik honom/henne. Populärast är Magiker och Krigare – hur många riddare eller trollkarlar finns det i vår värld? (DoD82 = *Drakar och Demoner* 1982:3). Här kommer författaren in med sin åsikt i något som tycks vara en ren fråga om smak när det gäller vad som är mest givande eller populärast när man spelar.

Författaren tilltalar läsaren i slutet av stycke nio skapar en berättelse som ska simulera en rollspelssituation.

Idag ska det bli spännande. Förmannen på din faders gård ska åka in till staden för att handla förnödenheter, och han har frågat din karaktär om han vill följa med. Eftersom du aldrig varit i någon stad förut så kan du knappt bärga dig. Färden dit är händelselös. Du har sett farmens träd och fält förut. Den slitna landsvägen går nu förbi flera gårdar du aldrig förut sett. På avstånd ser du en mystisk svart tornruin ligga ensam på en avlägsen kulle. Förmannen berättar för dig att det är Krags ruin, och att det spökar där. Han berättar också att din far hjälpe till att döda ett troll här i närheten, men att du inte behöver vara orolig eftersom han har ett spjut med sig. (DoD82:3-4)

Berättelsen med du-tilltal bryts då och då av med frågor vilka ställs direkt till läsaren så att denne kan reflektera över diverse valmöjligheter och dilemman.

(Hur känns det att höra allt det här? Känn det nervöst att vara så här nära ruinen? Är du nyfiken på om det verkligen finns spöken där? Känner du dig lugnad av att förmannen har sitt vapen med sig? Önskar du att du hade ett själv, även om du inte vet hur man använder ett?) (DoD82:4)

Denna växling via olika tilltal löper vidare samtidigt som mer av berättelsen målas upp och läsaren får fundera över olika val som denne skulle kunna göra om detta hade varit en rollspelssituation.

6.4 Omslaget (Bilaga 2)

Omslaget till *Drakar och Démoner* från 1982 är en bild som föreställer ett dramatiskt skeende på avstånd. I vänster hörn ser vi en bepansrad individ på en flygande drake vilken tornar upp sig över en grupp med fyra personer till höger. En brandgul text högst uppe i det högra hörnet talar om att detta är ett äventyrsspel för 2-9 spelare från 11 år och uppåt. Längst ned på sidan är logotypen: Drakar och Démoner.

Bilden är distanserad och ingen av karaktärerna tittar åt vårt håll. Vi är i grodperspektiv. Det är uppenbart att personen på den gröna draken är faran. Ensam (tillsammans med sitt monster) attackerar han gruppen med personer. Dessa är fångade på en karg, svart, klippa medan personen på draken skulle kunna flyga därifrån om han så önskade. Han är ovanför dem i bilden vilket visar på hans dominans och riktar sitt spjut mot dem i en gest som att kasta det.

Individerna som porträtteras är alla av olika typ. Han (eller hon, eller kanske det) som rider draken är iklädd en heltäckande plåtrustning vilket tyder på att han är någon form av krigare. De som möter honom är något som liknar en barbarkrigare med ett svärd. En trollkarl i lila kläder som håller i en stav (syns dåligt på referensbilden) som det slår ut en flamma av eld ur toppen. Bakom dessa två står en person i en vit kåpa som ser "mystisk" ut. Detta kan vara både en man eller kvinna och står med händerna i ärmarna och tycks inte vara särskilt orolig över vad som händer. Nedanför dessa på en klippavsats står en man i röda kläder som till synes tycks vara obehäpnad och snarare försöker gömma sig från faran. Denna spridda blandning av karaktärer kan man se som en tydlig koppling till de roller man kan ta i spelet (*DoD82:18-19*).

Det som man också måste kommentera är bildens övergripande kvalité. Den är gjord på ett mycket naivistiskt/amatöraktigt sätt. Figurerna är statiska och färgläggningen bristfällig. För barn och ungdomar (eller i en tid då fantasy som genre var väldigt ovanliga) kan den säkert vara tilltalande men äldre betraktare kan se att det konstnärliga hantverket är ringa.

7. Analys av Drakar och Démoner Rollspelet 2012 (Bilaga 3)

7.1 Format och komposition

Versionen från 2012 är en bok på 324 sidor i A4 och av denna tillåts 1692 tecken (mindre än en halv sida) upptas av texten som förklarar vad rollspel är.

Texten i sig är uppbyggd av sex stycken: 1 En direkt fråga till läsaren om denne aldrig spelat rollspel förut och tips på att man ska bläddra igenom boken. 2 Beskrivning av att de finns två typer av deltagare, spelare och spelledare och att

endast spelledaren behöver läsa hela boken. 3 Vad en rollperson är med några exempel samt att rollpersoner också kan kallas ”äventyrare” eller ”karaktär”. 4 Spelledarens roll förklaras med att det är den som för berättelsen framåt och bestämmer hur reglerna bör tolkas samt att denne måste vara kreativ och påhittig. 5 Består av en enda mening: ”Att spela i *Drakar och Demoner* kallas att rollspela” (*DoDR12 = Drakar och Demoner Rollspelet* 2012:3). 6 En avslutande del att när man tittat igenom boken och förstått vad rollspel är bör man lära sig skapa en rollperson både som spelare och spelledare.

7.2 Läsbarhet

Om man för in texten i databasen för läsbarhetsindex (LIX) och låter denna analysera den finner man att den får LIX-värde 40. Någonstans inom kategorin för lättlästa nöjestidningar eller normalsvår tidningstext.

Författaren skapar dock förvirring med ett fel i andra meningen: ”*HAR DU ALDRIG spelat rollspel förut? Börja med att bläddra lite bland länkarna*” (*DoDR12:3*). Länkar är vanligt när man diskuterar webbsidor men i bokform blir det bara konfunderande. Det visar sig att *Drakar och Demoner Rollspelet* även finns tillgängligt som en betaltjänst på internet (<http://www.gamereactor.se/blog/viktor+eriksson/180135/>) och att man nämner länkarna snarare handlar om ett misstag där man kopierat text från nätet och klistrat in den i layouten.

7.3 Relation till läsaren

När det gäller språkhandlingar så börjar hela stycket med en fråga: ”*HAR DU ALDRIG spelat rollspel förut?*” Därefter kommer en serie uppmaningar ”*Börja med att bläddra lite bland länkarna. Försök inte läsa och lära dig allt från ”pärm till pärm”. Gör djupdykningar i de kapitel som du tycker låter roligast för stunden.*” Därefter är texten mer distanserad än väldigt diskuterande på ett nästan konverserande sätt tills slutet då författaren åter tilltalar läsaren direkt med ett du-tilltal: ”*När du känner att du [...].*” (*DoDR12:3*).

De stilistiska dragen försöker skapa en närhet till läsaren. Börjar med att bjuda in med en fråga och därefter en mängd råd.

Rollspel som koncept förklaras också via liknelser till andra medier: ”*Om man liknar rollspel vid en film så kan man säga att spelledaren är regissören och spelarna är huvudrollsinnehavarna.*” (*DoDR12:3*)

7.4 Omslag (Bilaga 4)

Omslaget till *Drakar och Demoner Rollspelet* från 2012 visar på en konflikt djupt ute i vildmarken. Här får vi en inblick i en spännande sagovärld som osar av trolskogar och med fornnordiska motiv och kreatur. Till vänster och i botten av bilden är samlade ett antal underliga varelser som kan vara troll. Dessa tycks vakta, vaka över eller frakta kistor med rikedomar. Bilden skärs av utav ett skummande vattenfall och på en utskjutande klippa står tre stycken skäggiga dvärgar som är beväpnade och just skjutit ett av de mindre trollen. Längst ned i högra hörnet står "Låt sagan förtrolla dig!" i orange färg och därefter en vit logotyp "Drakar och Demoner" och under detta "ROLLSPELET".

Bilden är distanserad och ingen av karaktärerna tittar åt vårt håll (en av dvärgarna kan möjligtvis göra det men då man inte ser ögonen så upprättas ingen kontakt). Vi får titta in i en scen i en dramatisk vildmarksmiljö där en konflikt just startat. Händelseförloppet i bilden är tydligt: dvärgen med bågen har just skjutit ett av trollen.

Bilden är mycket välgjord även om trycket fått den att bli suddig och grumlig. Från håll är den väldigt otydlig och flyter ihop till ett töcken av mörka färger där det är svårt att urskilja figurerna från bakgrunden men på nära håll kan man upptäcka en mängd detaljer på både omgivning och karaktärer. Helt klart har konstnären lagt ned mycket tid på denna bild och det handlar om en skicklig illustratör.

8. Jämförelse mellan de olika utgåvorna

8.1 Format och komposition

Skillnaden på längd mellan de båda texterna är påtaglig. Trots att den 54 sidiga utgåvan från 1982 är betydligt kortare läggs det mer än tredubbelt så mycket text på att förklara hur rollspel fungerar jämfört med den 324 sidiga utgåvan från 2012.

När det gäller kompositionen delar texterna stora likheter men det finns ett antal skillnader vilka presenteras nedan:

a) *Drakar och Demoner Rollspelet* 2012 ställer frågan om läsaren aldrig spelat rollspel innan medan *Drakar och Demoner* 1982 förutsätter att läsaren aldrig gjort detta och *Drakar och Demoner* 1982 är ju också det första svenska rollspelet.

b) *Drakar och Demoner* 1982 har med ett stycke om att rollspelet är ett samspel mellan spelarna och spelledaren. Likaså att rollspel är något som sker genom muntligt berättande. Detta saknas i *Drakar och Demoner Rollspelet* 2012.

c) *Drakar och Demoner* 1982 förklarar varför regler finns till och ger exempel på situationer där dessa kan användas. *Drakar och Demoner Rollspelet* 2012 har vare sig exempel på hur regler fungerar eller varför de finns men berättar att spelledaren är den som bestämmer hur regler bör tolkas och vilka regler som man ska använda och modifiera samt att spelledaren ska kunna regelverket bäst.

d) *Drakar och Demoner* 1982 har råd och tips på hur spelarna ska spela sina karaktärer. *Drakar och Demoner Rollspelet* 2012 saknar detta.

e) *Drakar och Demoner* 1982 har ett längre spelexempel där läsaren får läsa en berättelse och ställs frågor vilket ska simulera hur rollspel går till. *Drakar och Demoner Rollspelet* 2012 saknar detta.

8.2 Läsbarhet

Enligt läsbarhetsindex är utgåvan från 2012 något mer komplicerad än den från 82. Men texterna i båda versionerna arbetar med ett lättförståeligt språk och etablerar termer som hör just till rollspelsgenren såsom ”spelledare” och ”äventyrare”.

Man kan också se hur vissa termer från 1982 har renodlats till 2012 års utgåva. Exempelvis så heter det inte längre fantasi-rollspel 2012 utan bara rollspel.

8.3 Relation till läsaren

Båda utgåvorna kommer med utmaningar, påståenden och ställer frågor till läsaren. Det handlar om direkta tilltal och försök att skapa närhet till läsaren. *Drakar och Demoner* 1982 är mer frekvent med du-tilltal och växlingar mellan frågor och påståenden men då är också den texten längre och har ett rollspelsexempel vilket den andra saknar.

Drakar och Demoner Rollspelet 2012 har däremot en betydligt mer nedtonad röst och lägger inte in så mycket av sina egna åsikter i texten.

8.4 Omslag

Omslagen har ett liknande upplägg. Vi får en inblick i en fantasivärld och observerar en konflikt från trygg distans. *Drakar och Demoner* 1982 har ett mer naivt omslag. Det är tydligt vem som är den "onde" och färgerna är i serietidningspastell och det är designat så att det syns från håll mot en ljus bakgrund. *Drakar och Demoner Rollspelet* 2012 är mer svårt att tyda när det gäller att definiera olika roller i konflikten och vad bilden vill berätta. Detta kan i sig vara en poäng att det är något man ska reflektera över. Det är ett omslag som är fyllt av detaljer men samtidigt mörkt och murrigt vilket kräver att man studerar det på nära håll. När det gäller hantverksskicklighet så överträffar *Drakar och Demoner Rollspelet* 2012 den första utgåvan.

9. Slutdiskussion

När man jämför *Drakar och Demoner* från 1982 med *Drakar och Demoner* från 2012 så får man inte glömma de vitt skilda förutsättningarna som de båda produkterna hade. Utgåvan från 1982 var en helt ny typ av produkt på den svenska marknaden. Det var ett oprövat kort som likaväl kunde ha floppat som blivit den succé som spelet blev. Då det var en ny typ av spel krävdes det att texten var förklarande och tydlig även för en yngre målgrupp. Det fanns inget internet där man kunde söka fram information eller fråga på forum om hjälp om man inte förstod det som stod skrivet.

Drakar och Demoner från 2012 kommer i en tid då rollspel av olika slag funnits på svenska i mer än 30 år. Texten om att förklara vad rollspel är och fungerar är inte lika viktigt längre. Det går att hitta information om detta på internet och många av de som köper spelet får man förutsätta har spelat rollspel innan och kanske är fans av *Drakar och Demoner*.

Själv hade jag en teori att med tanke på att rollspelsböckerna växt i tjocklek och att spelkonceptet nu existerat i mer än tre decennier så borde den förklarande texten om rollspel vara längre och än mer precis och finlipad. Här hade jag fel. Textmässigt har det snarare skett en degenerering där förklaringen om vad rollspel är blivit otydlig och ett flertal viktiga textstycken från 1982 års utgåva plockats bort. Bland annat exemplet som förklarar hur rollspel går till och gör det möjligt för läsaren att få en inblick även om denne aldrig spelat det innan. Varför det har blivit så kan man endast spekulera i men man kan anta att författarna blivit hemmablinda och själva tycker att texten är förklarande och självklar eller så skapar man spelet till en etablerad skara följare men om det är planen så känns det som att introduktionstexten om vad rollspel är skulle ha strukits helt istället för att lämnas i detta stympade skick.

En tydlig förädling har dock skett när det gäller produktionskvalité och illustrationer. De två olika utgåvorna är som natt och dag när det gäller detta. Den från 2012 kan man ha på sitt soffbord utan att skämmas och den har en lyxkänsla över sig. Utgåvan från 1982 känns som något som hör hemma i barnens spelhylla.

10. Litteraturlista

Bergquist, Theodore; Malmberg, Magnus & Jarve, Anders 2012. *Drakar och Demoner Rollspelet*. Stockholm: Riotminds.

Björkvall, Anders 2009. *Den visuella texten : multimodal analys i praktiken*. Stockholm: Hallgren & Fallgren studieförlag AB

Bondesson, Ebba; Johansson, Inge & Sundström, Lennart 1975. *SOS-projekt 13. Moralutveckling genom rollspel*. (avhandling)

Hellberg Olsson, Martin: 2008: *Rollspel som språkspel, en undersökning av språkanvändning i bordsrollspel*. Göteborg: Göteborgs universitet.

Hellspång, Lennart & Ledin, Per 1997. *Vägar genom texten. Handbok i brukstextanalys*. Lund: Studentlitteratur.

Hellspång, Lennart 2001. *Metoder för brukstextanalys*. Lund: Studentlitteratur.
Perrin, Stephen; Björklund, Thomas; Thor, Lars-Åke & Malmberg, Fredrik 1982. *Drakar och Demoner*. Stockholm: Target Games AB.

Riotminds onlinetjänst med Drakar och Demoner:
<http://www.gamereactor.se/blog/viktor+eriksson/180135/> (hämtad 20120528)
Rothlin, Anne 1985. Drakar och Demoner. *Abrakadabra. Vuxenläsning om barnkultur*. 1985/6:24-26.

Ungdomsstyrelsen rapporterar 9 1997. *Rollspel som fritidssysselsättning*. Stockholm.

Utgåvor av Drakar och Demoner:
https://sv.wikipedia.org/wiki/Drakar_och_Demoner (hämtad: 20130528)

11. BILAGA 1

(Om Rollspel)

Drakar och Demoner (1982)

DRAKAR & DEMONER

DEL 1

I. INTRODUKTION

Vad är ett fantasi-rollspel?

Ett fantasi-rollspel (FRS), är ett spel där man skapar karaktärer som lever sina liv i en speciellt konstruerad spelvärld. Karaktärerna behöver inte vara kopior av de som spelar dem. Vanligtvis är det mer givande för en spelare att spela en karaktär som är helt olik honom/henne själv. Populärast är magiker och krigare – hur många riddare eller trollkarlar finns det i vår värld?

Spelvärlden sköts av en domare (hädanefter kallade spelledare, förkortas SL), som hittar på de situationer spelare ställs inför samt spelar 'världen' (d v s monster och personer som befolkar denna).

Ett FRS är alltså ett samspel mellan spelare, som sköter karaktärer, och en SL vilken sköter den värld som äventyren tar plats i. Större delen av spelet sker muntligt. Spelaren talar om för SL vad de vill och/eller försöker göra. SL talar sedan om för dem om de får eller kan göra det och om inte vad som händer i stället.

Spelets regler är i sig endast viktiga när det är en fråga om att lyckas med något. Reglerna är nämligen den grund som gör spelvärlden förståelig. Reglerna visar även karaktärernas kunskaper och erfarenheter, och bestämmer sannolikheten att lyckas med olika saker. Reglerna är också spelarnas rättesnöre. Så snart det uppstår tvist om något får eller kan utföras, har reglerna sista ordet.

Anta att en spelare talar om för SL att han vill öppna en dörr för att ta sig in i ett rum. SL talar om för honom/henne att dörren är låst, varvid spelaren säger att han/hon kan öppna den. Utan regler skulle en lång diskussion kunna uppstå. Reglerna talar om för er hur ni ska avgöra hur saker och ting avlöper i spelet. Reglerna använder sig ofta av tärningskast i olika sammanhang. Ibland används ett tärningskast för att ta reda på om någonting sker eller inte. Om till exempel ett anfall lyckas eller inte, och om anfallaren fumlade eller lyckas få in en superb träff. Den skada ett vapen tillfogar en motståndare bestäms även den genom ett tärningskast.

I FRS har SL det stora ansvaret att förbereda en spelvärld och sedan sköta den helt opartiskt. Väldigt ofta gör han/hon i ordning något monsters håla där spelarna sedan går in. Det är SLs uppgift att sköta världen så att de andra spelarna får de spännande. Spelaren måste dock i möjligaste mån undvika

att låta sina egna känslor spela med, även om spelarna hotar att ta kål på hans/hennes favoritmonster.

Spelarnas uppgifter består i att spela sina karaktärer inom gränsen för KARAKTÄRENS kunnande. Bara för att en spelare råkar vara en hejare på kemi och vet hur man får fram ämnen genom kemiska processer betyder inte det att hans/hennes karaktär kan bli alkemist hur som helst.

Att röra sig inom gränserna för en karaktär blir en utmaning för spelaren. Det är just detta som gett den här typen av spel dess namn ROLLSPEL. Spelarna spelar sina karaktärens roll som om de vore verkliga. Det här är den svåraste och samtidigt mest givande delen av ett rollspel.

Som allt annat blir det lättare att rollspela ju mer man gör det. Håll alltid reda på din karaktärs personlighet, men låt den även kunna förändras av händelser i spelet. Ha gärna olika roller för olika karaktärer

Allteftersom du går igenom den här boken kommer du att lära dig grunderna för ett rollspel. Boken förklarar de mekanismer som ligger till grund för spelvärlden. Du måste dock själv skapa karaktären och hans/hennes personlighet. När du läst igenom den här kommer du ha en karaktär färdig, klar för användning. Exempel: Din karaktär är en ung man eller ung kvinna (det är bara att välja). Han (vi väljer en han) känner inte till så mycket om världen, eftersom han levt och växt upp på en fridfull bondgård någonstans i världen. Det här spelet startar med hans första steg mot att bli vuxen.

Idag ska det bli spännande. Förmannen på din faders gård ska åka in till staden för att handla förnödenheter, och han har frågat din karaktär om han vill följa med. Eftersom du aldrig varit i någon stad förut så kan du knappt bärga dig.

Färden dit är händelselös. Du har sett farmens träd och fält förut. Den slitna landsvägen går nu förbi flera gårdar du aldrig förut sett. På avstånd ser du en mystisk svart tornruin ligga ensam på en avlägsen kulle. Förmannen berättar för dig att det är Krag's ruin, och att det spökar där. Han berättar också att din far hjälpte till att döda ett troll här i närheten, men att du inte behöver vara orolig eftersom han har ett spjut med sig.

(Hur känns det att höra allt det här? Känn det nervöst att vara så här nära ruinen? Är du nyfiken på om det verkligen finns spöken där? Känner du dig lugnad av att förmannen har sitt vapen med sig? Önskar du att du hade ett själv, även om du inte vet hur man använder ett?)

Färden varar i sammanlagt tre timmar. Byn Ullestad (den heter så för att man handlar mycket med ull här) är liten. Den består av ungefär 20 byggnader utspridda längst en å. För dig som inte sett något större än en bondgård, är Ullestad en upplevelse.

Förmannen binder nu fast hästarna vid en stolpe och skjuter fram ett tråg med vatten så att de kan dricka. När han ser hur hänförd du är säger han åt dig att gå omkring lite. "Var försiktig", säger han. "Du är bara barnet, och det har kommit främlingar till byn".

(Hur känns det att bli kallad barn? Blir du rädd när du tänker på att det finns utomssocknes i byn, eller vill du träffa dem?)

När du går omkring i byn, finner du att det ligger en handelsstation vid 'huvudgatan'. Där finns också ett trähus med en målad skylt på utsidan, ett stall oh ett par fina hus målade i färger mer lysande än något du sett hemma på gården. Ett dussintal människor rör sig ute på gatan.

Du viker av från huvudgatan, in på en av de stigar som slingrar sig fram bakom byggnader och längst med olika trädgårdar. Du antar att människorna som jobbar på fälten utanför Ullestad bor i staden, och att trädgårdarna tillhör dem. Ett litet barn skriker någonstans till vänster om dig. Några gäss korsar gatan framför dig på väg mot ån.

Uttråkad återvänder du till huvudgatan. Du ser inte till förmannen. Han är antagligen inomhus och håller på med affärer.

Plötsligt dyker en man med hjälp och rustning fram ur byggnaden närmast dig. Han har en sköld fastspänd på ryggen och ett svärd sitter vid hans sida. Mannen raglar fram mot dig, snubblar och stöter till dig. Du slås omkull och betraktar honom från marken. Han svår åt dig, vänder sig om och går iväg.

(Blir du arg. Rädd? Skäller du på honom, varvid du kanske gör honom ännu surare. Du kanske är imponerad och önskar att du hade vapen och rustning?).

Under tiden du betraktar honom har han kommit fram till en avtagsväg, och just som han är på väg att svänga om hörnet faller han omkull. Omedelbart när han slog i marken, föll han i sömn. När du ser dig omkring finner du att ingen finns i närheten. Bredvid honom på marken ligger en börs, som han uppenbarligen har tappat.

(Vad gör du nu? Vill du tjäna snabba pengar? Vad sägs om hans svärd? Du kanske till och med kan ta hans hjälm utan att han vaknar? Här har du ett tillfälle att förändra hela ditt liv. Nå hur blir det? Ett utmärkt tillfälle att komma någonvart här i världen (om än ohederligt). Tänker du försöka hjälpa honom. Du kanske borde läma honom åt sitt öde och gå någon annan stans? Du kan göra som du vill eftersom det inte finns någon SL som kan väcka honom.)

Längre ned på gata sitter en kvinna ovanpå en tunna. Hon är inte alls som de kvinnor du sett förut. Hennes ansikte är kraftigt sminkat, någonting som du hitintills bara hört talas om, men aldrig själv sett. Hon ler mot dig när du närmar dig, och ropar till dig att komma över till henne. Hon erbjuder sig att sälja en flaska magisk dryck till dig.

(Vill du köpa? Har du pengar? Om inte, du ärliga varelse, ger hon dig drycken gratis, om du lovar att göra henne en tjänst, någon gång i framtiden. Hon vill att du ska svära på detta vid din själ, innan hon ger dig flaskan. Den eden är för dig ganska meningslös. Hon bryr sig inte ens om ifall du dricker den nu, sparar den eller frågar förmannen om vad det är. . .)

Du vandrar tillbaka till vagnen.

Där har du något att fundera över. Inte så värst mycket att göra men det finns flera möjligheter med någon med lite hjärna. Det beror på din karaktär. Är

han/hon ärlig eller oärlig, godtrogen eller försiktig, i skuld till kvinnan eller fri att göra som du vill?

Hur en karaktär ska utvecklas beror även på hur din grundkaraktäristiska ser ut. Dessa diskuteras nedan. Du måste dock klä siffrorna med fantasi, och det är det som är spelets kärna.

Antal meningar (M): 121

Antal ord (O): 1523

Antal ord med fler än 6 tecken (L): 272

Genomsnittlig meningslängd ($L_m = O / M$): 12,59

Andel långa ord ($L_o = L / O * 100$): 17,86

Läsbarhetsindex ($LIX = L_m + L_o$): 30

12. BILAGA 2

Omslag - Drakar och Demoner 1982



13. BILAGA 3

Drakar och Demoner (2012)

I KORTHET

HAR DU ALDRIG spelat rollspel förut? Börja med att bläddra lite bland länkarna. Försök inte att läsa och lära dig allt från ”pärm till pärm”. Gör djupdykningar i de kapitel som du tycker låter roligast för stunden.

Det första som kan vara bra att känna till är att det i spelet finns två typer av deltagare: spelare och spelledaren. Om man liknar rollspel vid en film så kan man säga att spelledaren är regissören och spelarna är huvudrollsinnehavarna. Endast spelledaren behöver läsa hela boken, spelarna bör nöja sig med att läsa förstå hur man gör en rollperson.

En rollperson (förkortas RP) är den påhittade roll som spelaren tar i rollspelet, det kan till exempel vara en fet och girig köpman, en stark och rättfärdig krigare, eller – för all del – en hjälplös och klantig spoling. Alla spelare har en rollperson som de styr över i spelet. En rollperson kan också kallas ”äventyrare” eller ”karaktär”.

Spelledaren (förkortas SL) är den person som inte har en egen rollperson, men som istället leder själva spelet. Det bör aldrig vara mer än en person som är spelledare åt gången. Spelledarens uppgift är att föra berättelsen – äventyret – framåt genom att förse spelarna med den information som behövs för att de ska kunna förstå omgivningen och utifrån den göra vissa val och handlingar utifrån sina rollpersoners karaktärer och bakgrunder.

Spelledaren är den som bestämmer hur regler bör tolkas, men också vilka regler man bör använda eller modifiera. Det är spelledaren som bör kunna regelverket bäst. Att vara spelledare handlar dock inte bara om att kunna reglerna. En spelledare måste också vara kreativ och påhittig eftersom det är han/hon som hittar på alla de äventyr som rollpersonerna kastas in i.

Att spela Drakar och Demoner kallas att rollspela.

När du känner att du har fått en övergripande bild av vad boken innehåller och förstår vad ett rollspel är, börja med att lära dig hur man skapar en rollperson. Oavsett om man är spelare eller spelledare, så är det bäst att lära sig reglerna kring detta först.

Antal meningar (M): 21

Antal ord (O): 344

Antal ord med fler än 6 tecken (L): 80

Genomsnittlig meningslängd ($L_m = O / M$): 16,38

Andel långa ord ($L_o = L / O * 100$): 23,26

Läsbarhetsindex ($LIX = L_m + L_o$): 40

14. BILAGA 4

Omslag Drakar och Demoner Rollspelet 2012

