

Om Fantasyvärlden - A

av Thomas Allvin

Efter att ha mött ett antal olika fantasyvärldar i litteratur och rollspel skulle jag vilja påstå att det finns åtminstone tre olika "skolor" när det gäller magins förhållande till världen. Dessa skall inte ses som några slutna grupper, utan snarare som poler som specifika världar kan ligga olika långt ifrån. Här presenteras de i sin extremform.

Tolkien-skolan

I Tolkiens värld, liksom alla de världar som uppkommit i hans tradition, är direkt och utövad magi något ovanligt. Om magikerna kan sägas att de dels är mycket få, dels mycket mäktiga. De som finns är snarare centra kring vilka aktörer och skeenden snurrar än aktörer i ett spel. Hela ringen-trilogin kan ses som en väldig kraftmätning mellan Gandalf och Sauron. Vad Gandalf företar sig är således oändligt mycket viktigare än någon världslig konungs påbud. Motsvarande kan sägas om de magiska föremål som figurerar. Härskarringen är ju den artefakt kring vilken hela historien kretsar, och övriga föremål (Andúril, alvringarna, mfl) är alla mycket speciella ting som fyller mycket speciella roller. Det rör sig alltså inte om viljelösa redskap som man kan hantera efter behag.

Av detta följer att den magi som utövas endast i undantagsfall är av eldklotstypen. Istället består magikernas makt i det inflytande de utövar på sin omgivning. Elrond, Tom Bombadill och Galadriel har mutat in varsitt geografiskt område inom vilka deras ord är mer eller mindre lag – de kan till och med få själva naturen att följa deras vilja. Gandalf ensam har förmågan att ena de goda krafterna mot Sauron, vilket t.ex. visas när han återupprättar ordningen vid Théodens hov eller när han tar över försvaret av Minas Tirith. Sauron samlar i sin tur horder av orcher, onda människor och diverse mörkervarelser under sin fana. Om man tänker på saken så är faktiskt alla mäktiga härskare i Midgård antingen magiker själva eller i någon mening kontrollerade av en magiker. Magin är inte ett separat redskap utan den själva kraft som håller berättelsen samman.

Swords & Sorcery-skolan

I nära anslutning till denna pol finner vi lejonparten av alla fantasy-rollspel (med *Dungeons & Dragons* i spetsen). Karaktäristiskt för dessa världar är att magin är närvarande på ett direkt och iögonfallande vis. Magiker är ett artikulerat och noga definierat yrke, som köpman och krigare. Det finns så många magiker att de kan kvantifieras (delas in i grupper med olika särskiljande drag) och utgör nästan en egen samhällsklass.

Den typiska *Swords & Sorcery*-magikern är en ganska ambivalent figur. Å ena sidan besitter hon/han mycket uppenbara magiska krafter (kastar eldklot, frammanar demoner osv). Å andra sidan höjer hon/han sig inte nämnvärt över resten av samhället genom att antingen leva utanför det (företrädesvis i ett torn någonstans i vildmarken) eller vara synnerligen välintegrerad i det (som i Krilloan, där magikerna t.o.m. ombesörjer stadens brandförsvaret!). Häri ligger en paradox som kan ställa till med en del problem för spelledare. Mer om den längre ner.

Magiska föremål finns det fler än någon kan hålla reda på. Förutom ett fåtal mäktigare är de flesta mest en sorts praktiska redskap som kan användas av var och en som är lycklig nog att äga ett (säg den mäktige krigare som inte äger ett magiskt svärd). På vissa håll är magi och magiska föremål tom ett redskap i allmännyttans tjänst!

Naturmytiska skolan

I dessa världar är magin av ett jordnära slag, både i meningen att den utövade magin är av en icke-spektakulär natur och att den är nära förbunden med själva naturen och dess väsen. Ingen ljusväg eller vattenblix (hu!) med andra ord, utan mer av den sortens trollkonster som kan återfinnas i gamla folksagor och fornnordisk mytologi, eller möjligen en Wagneropera. Ofta finns det kopplingar till schamanism, keltisk druidism och naturläkekunst. Typiskt är att den magiutövande behöver vissa ingredienser ur naturen eller åkalla särskilda väsen för att lyckas med sin magi.

I likhet med schamanismen och druidismen så kan magi i naturmytiska skolan inte skiljas från religion. Till skillnad från Tolkiens skolan (där gudar eller halvgudar antingen själva är aktörer eller befinner sig bortom världens cirklar) och *Swords & Sorcery*-skolan (där gudarna mest kommer till uttryck genom kulter och religioner, utan att nödvändigtvis ha en magisk anknytning) är

Magi och Makt

gudarna alltid närvarande i den naturmytiska skolans värld, även om de sällan direkt lägger sig i världens skeenden. Däremot förser de sina tillbedjare med magiska krafter och kunskaper. Magikeryrket och prästyrket är därför ofta detsamma. Observera att en gud i det här fallet inte behöver vara en allsmäktig åsk- eller himmelsgud (som ofta är fallet i *Swords & Sorcery*-skolan), utan kan vara någon sorts naturgudom, en förfader eller skyddsande. Magikerna är alltså väl integrerade i samhället och har sina bestämda uppgifter och plikter. Eftersom deras krafter ofta är beroende av att de förvaltar de religiösa traditionerna väl är deras makt betydligt mer kringskuren än *Swords & Sorcery*-skolans egensinnige eldklotsmagiker.

Magiska föremål av den typ som finns i Tolkien- och *Swords & Sorcery*-skolorna finns i princip inte, däremot föremål som anses besitta en särskild helighet. Det är så gott som alltid ett naturobjekt.

Makt och magi

Eftersom vi inte är bekanta med magi och magiker från vår egen värld (eller ens från vår världs historia) bör man ta sig en extra funderare på vilken roll magikerna skall spela i världen. Främst är det frågan om makt som är intressant, och då menas inte hur enskilda magiker klarar sig i stridssituationer o.dyl. (vilket reglerna kan ge ett direkt svar på) utan vilken makt magikerna utövar på samhället i sin helhet. Detta är i synnerhet ett problem för *Swords & Sorcery*-skolan (som ju de flesta rollspel bygger på) där man ofta får intrycket av att magikerna bara slängts in utan någon tanke på hur de skall passa in i helheten. Trots att de enligt reglerna besitter en mängd exceptionella förmågor som med rätta borde göra dem till den styrande eliten i vart samhälle så brukar de flesta magiker vara ganska sorgliga karaktärer som driver omkring i de mest meningslösa sysslor (se bara på spelarna själva).

Detta är en paradox som varje världskonstruktör bör ta itu med. Nedan följer ett par förslag.

1. Magikerna styr (alternativ I)

Det är verkligen magikerna som styr världen. Detta betyder ju inte att de har total kontroll mer än någon kung i en feodalstat, men att de flesta höga posterna i ett samhälle besitts av magiker. De flesta staterna i världen är alltså någon sorts *magicokratier*, och problemet förskjuts istället till att förklara varför eventuella undantag inte är det. (Tänk er t.ex. ett geografiskt område där magi av någon anledning inte fungerar – en intressant fristad för oppositionella av olika slag.) De flesta spelledare vill nog inte ha en värld som fung-

Årets Svenska Fantasyroman!



Ars Moriendi – konsten att dö

av Pål Eggert

Jungfrun Ariette som ska offras till stadens drake, uppfylls av tvivel inför sin förestående död. Hon jagas av sitt eget samvete och onda krafter genom en hård verklighet, där myterna visar sig vara skrämmande verkliga.

Den gotiska romanen *Ars Moriendi*, är en modern tolkning av St:Georg-mytten, rik på mystik och med erotiska undertoner. 180 sidor, hft.

Sätt in 90:– på postgiro 454 02 40-1, så kommer boken snarast.

Från årsskiftet tvingas vi ta ut en portokostnad på 20:– för varje försändelse, så passa på att beställa boken genast!

Hör även av dig för vår utgivningskatalog!

Bokförlaget Paradishuset, Vildandsvägen 18:H209, 227 34 Lund

Hemsida: www.geocities.com/SoHo/Studios/2134

erar på detta sätt, men tänk åtminstone över det som ett intressant alternativ till mer traditionella former.

2. Magikerna styr (alternativ II)

Detta är en mer subtil variant som ger mer djup åt spelvärlden än den ovanstående. Magikerna är bara intresserade av att få makt över den parallella och delvis överlappande verklighet som befolkas av gudar, andar, demoner, parallellvärldar samt – just det – andra magiker. Huruvida detta maktspel är mer eller mindre viktigt än det som tar plats på den världsliga politikens arena beror förstås på vem man frågar. Magikerna är hur som helst bara intresserade av den världsliga politiken i den mån denna påverkar deras egna intriger. De återfinns därför inte på styrande poster i samhället (det skulle de helt enkelt inte ha tid med) men kanske i nära anslutning, t.ex. som rådgivare åt någon härskare för att på så sätt få insyn även i den sfären.

3. Maktbalans

De flesta av världens magiker är medlemmar av olika samfund, ordnar o dyl som konkurrerar med varandra om makt och inflytande. Dessa parter samspelar dock på ett sådant sätt att systemet hela tiden är i jämvikt, varför de alltid kan hindra varandra från att vinna något större inflytande på den världsliga makten som



skulle kunna rubba balansen. För att uttrycka det mer konkret: Om en magiker ur animistsamfundet lyckas nästla sig in hos landets konung blir han snart "oskadliggjord" av nekromantikerna (med erfoderligt bistånd av elementarmagikerna), som inte kan acceptera denna förskjutning av maktbalansen. Eftersom samfundet hela tiden är upptagna med att bekämpa varandra får resten av världen frid nog att sköta sig själv.

4. Splittring

Magiker är misstänksamma, egocentriska typer som inte litar på någon, allra minst andra magiker. De är alltför måna om sina egna hemligheter och upptagna med att snoka reda på andras dito för att kunna lita på varandra. Alla försök att bilda större sammanslutningar som skulle kunna utgöra en maktbas för inflytande på omvärlden slutar i interna intriger, giftmord och allmänt kaos. De flesta magiker verkar därför i enskildhet, antingen helt för sig själva eller i någon annans tjänst, och blir därför aldrig något hot mot traditionella makthavare annat än i undantagsfall.

5. Motmedel

Magikerna besitter visserligen stora krafter, men vanligt folk vet i bästa fall hur man kan handskas med dem. Ett bra exempel är (det negativa) sambandet mellan magi och järn i gamla *Drakar och Demoner*, som kan utnyttjas av världsliga härskare för att kontrollera, eller åtminstone skydda sig emot, samhällets magikunniga. Ett alternativ skulle kunna vara att magikernas konster inte biter på samhällets prästerskap (som har gudarnas beskydd) vilka i sin tur behöver den världsliga maktens beskydd (mot vanligt, rått folk) och därför är i dess tjänst. Här finns ett stort utrymme för kreativa och intressanta lösningar, inte minst för spelarna!

6. Utanförskap

Magiker ses av folk i allmänhet som onda häxmästare och svartkonstnärer som i pakt med mörkrets makter ständigt väver sina klibbiga nät till försåt för vanligt folk. Inte sällan sammanblandas de med de demoner som de sägs frambesvärja. Varje magiker löper därför en, åtminstone potentiell, risk att bli lynchad såfort han/hon visar sig i offentliga sammanhang.

Detta behöver inte gå till överdrift för att bli ett effektivt antimagiskt medel. De flesta magiker kommer att tvingas verka i skymundan och hålla en allmänt låg profil för att inte bli misstänkliggjorda (t.ex. mörda en fiende med en vanlig dolk istället för ett eldklot). Mer framstående och exponerade magiker behöver antagligen den världsliga maktens sanktion (och beskydd) för att accepteras av folket, och den magiker som genomför en statskupp får omedelbart ett uppror på halsen.

Betänk att en samhällsordning, även en medeltida feodalstat, i längden inte kan bygga enbart på tvångsmakt och förtryck, utan måste uppfattas som mer eller mindre legitim av alla inblandade för att kunna bestå.

7. Tabu

På grund av en gudagiven ordning, en urtida förbannelse eller något annat är magikerna förbjudna att skaffa sig någon större makt på det världsliga planet. De som bryter mot denna ordning drar ofta stor olycka över sig och sin omgivning, varför dessa bekämpas intensivt av övriga magiker. Alla magikerakademier har också noggranna lämplighetstest för att sälla bort giriga och makt-hungriga adepten (jfr Luke Skywalker och Yoda i *Rymd-imperiet slår tillbaka*). Detta kanske är den mest bekväma av alla lösningar, men huruvida den befrämjar ett intressant och underhållande spel eller inte får var och en avgöra själv.