



När JRR Tolkien skapade sitt Midgård skrev han in tydliga moraliska naturlagar i dess struktur. Jag vet inte om detta skedde medvetet eller om han helt enkelt ville följa sin genres traditionella litterära spelregler. I vilket fall som helst löper de midgårdabor som bryter mot morallagarna avsevärda risker. Konventionella fantasyrollspel brukar ha helt andra moraliska regelsystem och andra konsekvenser för omoraliskt beteende. Om man väljer att spela en kampanj i Tolkiens värld är det bra att ha allt detta i åtanke så att det uppstår en god midgårdastämning under äventyr.

Anders Blixt

Anders Blixt är en av Sveriges flitigaste rollspelsförfattare och jobbar som *Sverox*' inhouse-skrubent.

nga enkla utvägar

– rollspel i JRR Tolkiens Midgård

Midgårdens moraliska kompass

Här följer några riktlinjer för hur Midgårdens moraliska naturlagar är konstruerade. De är samtliga baserade på vad JRR Tolkien själv skrev om sin värld.

1. Ondskan är ond – och det märks

Midgårdens övermänskliga skurkar skäms inte för sin skurkaktighet. Hyckleri vore dem främmande – kanske undantaget Hajens maktutövning i Fylke som verkar ha skett under falska förespeglningar om "omfördelningar". Varken Sauron eller Morgoth sticker under stol med att målet är att upprätta en världsomspännande despoti. Häxmästaren av Angmar hade något lägre ambitionsnivå, men han var väl inte fullt så mäktig.

De mänskliga skurkarna, t ex Ormstunga och Lotho, försöker vara dolska men misslyckas på grund av sina inneboende brister. Lotho är för dum för att hantera Hajen. Ormstunga är alltför uppfylld av sina lidelser för att kunna dölja sin sanna natur.

Den övernaturliga ondskans egenskaper skiner till och med igenom i hur den låter och hur den ser ut. När Gandalf talar Svarta språket i Vattnadal skär orden i lyssnarnas öron. Ondskans mäktiga hantlangare ser skrämmande ut per automatik och har därför svårt att förklara sig. När Saurons sändebud kom till dvärgakungen före Ringens krig för att söka upplysningar om Bagger, var han så uppenbart en tjänare åt Skuggan att dvärgarna inte kunde låta sig luras.

2. Kompromissa inte med fienden

Skuggan har under Midgårdens alla åldrar försökt locka individer ur de fria folken till köpslagan och kompromisser.

Det slutar alltid med seger för Skuggan och katastrof för motparten: Barahirs män mördas (inklusive förrädaren), Celebrimbor blir först bedragen och krossas sedan, Sarumans öde blir grymt, och så vidare.

Skuggans främsta frestelse är mänsklig odödlighet. Detta är dock en omöjlighet, eftersom Eru Iluvatar lade in människans dödlighet i skapelsen från början, men så många Midgårdabor fruktar döden att de låter sig luras av Skuggans falska förespeglningar. Följderna är alltid besvikelse och/eller katastrof. Det var ju med sådana löften som Sauron störtade Númenor i fördärvet.

3. Inga enkla utvägar, inga lyckliga slut

Midgård erbjuder inga enkla utvägar om man vill hålla sig till de fria folkens ideal. Människor och alver måste riskera livet i kampen mot Skuggan och många måste dö eller lemlästas för att hålla ondskan stängd. Vid Elronds rådslag slår Gandalf och Elrond fast att det finns inget enkelt sätt att göra sig av med Ringen. De som är där måste besluta hur man ska gå den tunga vägen in i Skuggans rike med blott hoppet som stöd.

När kampen mot Sauron är över, noterar den uppmärksamme läsaren att endast några få av huvudpersonerna får se ett riktigt lyckligt slut: Faramir och Éowyn, Sam och Rosa Kattun. De flesta har däremot fått något bittert av kriget: Frodo har fruktansvärda själsliga ärr; Galadriel har förlorat mycket av sin makt; Lothlórien är inte längre detsamma; spridda över Rammans Echor ligger alla de som stupade i kampen mot Mordor; Rohan har fått en ny kung; och så vidare.

Skuggan är inte heller skingrad för evigt. Den ondska som Morgoth inymp-



ade i världen och som Sauron odlade lever vidare. Orcherna finns kvar i Dimmiga bergen och på andra ställen. Gondor och Rohan har många strider framför sig mot politisk motståndare i öster och söder, vilka ogillar att dessa två riken har blivit regionens stormakter.

4. Girighet är livsfarligt

Den girigt eftertraktar guld och materiella ting går ofelbart under på grund av detta. Thingols åtrå efter silmarillerna ledde till vettlöst uppträdande gentemot dvärgarna vilket i sin tur vållade hans egen död och hans rikets undergång. Thorin Ekensköldes vägran att förhandla om sin skatt ledde till hans död. Sjöstads borgmästare drabbades av "draksjukan" och svalt ihjäl i ödemarken. När Galadriel välsignar Gimli och säger att guldet aldrig ska få makt över hans sinne oavsett hur mycket som rinner genom hans händer, har detta sålunda en moralisk poäng.

Tolkien förklarar i den posthumt utgivna boken *Morgoth's Ring* varför guld är så farligt. Under Första Åldern försökte Morgoth ta herraväldet över världen genom att inympa sin kraft i den. På detta sätt blev hela Arda (dvs både Midgård och Aman) besmittat av hans ondskas. Guld blev särskilt illa påverkat; det är så att säga Morgoth-ledande.

5. Edsbrott går igen

En ed har en övernaturlig kraft som binder de som svär den till dess innehåll. Aragorn kunde återkalla edsbrytarna till Erechs sten, eftersom dessa inte skulle få dödens frid förrän de hade fullgjort sin ed. I Sagor från Midgård skildras hur Cirion och Eorl svär evig trohet mellan sina respektive folk. Den härskare som bryter en sådan ed kom-

mer säkert att gå ett fasansfullt öde till mötes.

6. Magin tynar bort

I Midgård blir allting mindre storslaget med tiden. Första Ålderns hjältar var mäktigare än Tredje Ålderns. Númenors storhet överträffade på alla sätt Gondors. Detta gäller även magi och övernaturliga väsen. Både Morgoth och Sauron förlorade i magisk kraft allteftersom de spenderade den på sina olika projekt. Andra Ålderns Sauron var ett behagligt och förledande väsen som kunde bedra både Celebrimbor och Ar-Pharazôn, men alla dessa talanger gick förlorade vid Númenors undergång. Under Tredje Åldern förmådde Sauron endast manifesteras sig som en skräckgestalt; det är inte ens klarlagt om han hade någon riktig kropp.

Samma försvagning gäller magiker inom de fria folken. Fëanor kunde inte tillverka nya silmariller, eftersom han hade lagt ner så mycket av sin själskraft i de tre första. Därför måste magiker vara försiktiga med vad de gör och hur de går tillväga.

Tips till SL

ICE (Iron Crown Enterprises) hade i många år licensen att ge ut spelprodukter för Tolkiens Midgård. Företaget publicerade ett rollspel och tjugotals moduler som kartlade olika delar av Midgård. De flesta led dock av en avgörande svaghet: de betonade konventionella grottröj och monsterjakter och undvek just de speciella tolkienistiska rollspelsaspekterna. Låt oss hoppas att de nya Tolkienspel som ska komma undviker just de fallgroparna.

Det finns några enkla tumregler som en spelare kan tillämpa under Midgårdskampanjer.

1. Låt spelarrollerna drabbas fullt ut av konsekvenserna av okloka moraliska beslut. Giriga rollpersoner ska råka illa ut på grund av sin girighet – de får fiender och drabbas av olyckor. Edsbrytare råkar ännu värre ut.
2. Ondskan kommer i många former, men den är alltid lika farlig. Den fria spelarroll som kompromissar med en representant för Skuggan kommer att bli bedragen.
3. Magiker ska permanent förbruka magisk kraft utan chans att återvinna den när de utför betydelsefulla magihandlingar. (Tänk dessutom på att magi i Midgård mer handlar om magiska föremål än besvärjelser. När du läser Ringtrilogin, jämför hur många besvärjelser som kastas med hur många magiska föremål som påverkar handlingen.)
4. Inga helt lyckliga slut. Även om spelarrollerna framgångsrikt slutför ett uppdrag ska där finnas lite smolk i glädjebägaren. Allt blir inte som det var tidigare, utan något väsentligt har blivit skadat eller förstört.

Sist men inte minst: Saurons återkomst är okänd före Tredje Ålderns 2900-tal. Han är lömsk och lämnar inga spår efter sig. Sauronistiska kännetecken som Locklösa Ögat och Svarta Språket används inte av ringvälnaderna och andra av Saurons tjänare vid tidpunkter dessförinnan. De *får* ju inte avslöja att deras herre agerar i bakgrunden. (Här bröt ICE mot Tolkiens anda i många fall.) De lärde bland de fria folken tror att Dödsbesvärjaren i Dol Guldur är en ringvälnad eller något liknande.