

JANTELAGEN BORTOM TID OCH RUM

DESIGNTANKAR BAKOM CALL OF CTHULHU SVERIGE

TEXT

JONAS LARSSON OLANDERS

ILLUSTRATION

MARIUSZ GANDZEL & MIKE SZABADOS

Inför att *Call of Cthulhu* kommer ut på svenska bad vi Jonas Larsson Olanders att ta med *Fenix* läsare bakom kulisserna och berätta lite om hur arbetet har gått till och vad vi alla kan vänta oss av detta hett efterlängtade spel. Cthulhu har lockar många svenskar genom åren.

Trots att jag nu i över ett halvår varit redaktör för *Call of Cthulhu Sverige* ... vet jag fortfarande inte helt och hållet vad det innebär. Ibland har det mest känts som att läsa enorma mängder text, ändra sådant som verkat konstigt, för att sedan upptäcka att den nya texten bara blev än konstigare i slutändan.

Det som bäst fångar vad det innebär att vara redaktör är att man löser märkliga och underliga problem. Som att sitta sömnlös en natt och fundera över om jag ville ha med ordet 'pungspark' i regelböckerna. Ett parti pratade om att ge sina strider målande beskrivningar, och gav 'headbutt' och 'roundhouse kick' som exempel, och det fördes en diskussion om vilka färgstarka svenska motsvarigheter man skulle ha istället. Helst skulle det vara uttryck som inte gick att direktöversätta tillbaka till engelska, ett kriterium som

'pungspark' uppfyllde. När jag googlade var 'ball tap' det första förslaget jag fick, vilket var något helt annat enligt *Urban Dictionary*. När jag googlade 'groin kick' undrade *Google* rent av om det inte var 'groin attack' jag egentligen ville läsa om. 'Punganfall' antar jag är den korrekta översättningen av det.

Men trots att pungsparkar är något många utredare säkert sysslat med i olika kraftmätningar på liv och död valde jag att inte ha med ordet; vi valde istället 'dansk skalle' och 'rallarsving'. 'Pungspark' var lite för töntigt och humoristiskt i tonen.

Svenskan som språk har ju tyvärr den stämpeln. Action och dramatik låter inte lika coolt som på engelska, utan den svenska prosodin passar mer för musikalerna och pilsnerfilmer. Det enda undantaget, där svenskan är tillåten att passa för allvar och skräck, är när man spär ut det med diskbänksrealism,

som Mats Strandbergs *Hemmet* eller John Ajvide Lindqvists *Låt den rätte komma in*.

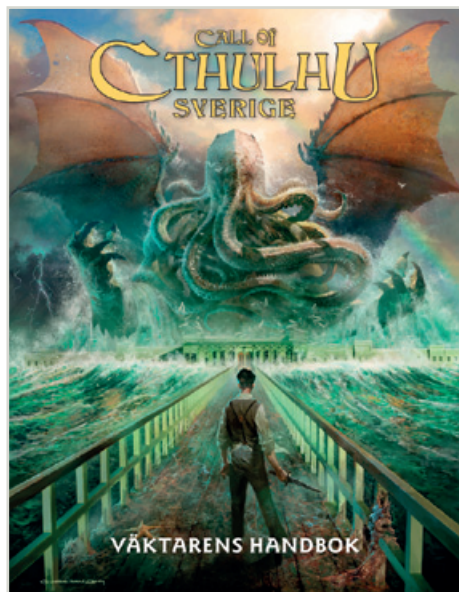
På svenska går det att beklaga sig över rygont och Försäkringskassan innan ett monster (som egentligen bara är en allegori för vemod och/eller klasskamp) sliter dig i stycken, men det går inte att säga att man sparkar kultisten på pungen för att förhindra honom att öppna en portal till Chaugnar Faugn.

(Jag har alltid varit fascinerad över Chaugnar Faugn. Hur kunde någon tycka att en lönnfet elefantfarbror passade in i Cthulhu-myten? Nu har jag i och för sig inte läst just den novell av Frank Belknap Long där Chaugnar Faugn förekommer, men de jag hittills har läst av honom har inte varit något vidare. Om någon mailar mig på jonas@eloso.se och försvarar Chaugnar Faugn lovar jag att läsa den omedelbart och posta en recension på min *Instagram*.)





Gardzel
2019



Vem är Jonas Larsson Olanders?

Artikelförfattaren Jonas Larsson Olanders är bibliotekarie och redaktör på Elos förlag. Han är även författare och har nyligen gett ut sin ungdomsfantasy *'Agenterna från MAD'*, vilken går att köpa på alla välbeställda digitala bokhandlar. Du kan även följa honom på Instagram på @larsson_olanders, särskilt om du älskar Frank Belknap Long

Det här är ju självklart subjektivt. Det finns inga fysiska lagar som beskriver hur ett språk egentligen är. Idag ser vi tyskan som hårt och militaristiskt, men innan världskrigen var det kärlekens och poeternas språk. Det var ändå något jag fick brottas med, och det var det jag till slut insåg var mitt huvuduppdrag: att få *Call of Cthulhu* att fungera på svenska.

Men vad är Call of Cthulhu?

Om du är en av dem som såg den här artikeln och beslutade dig för att läsa den för att den där sexige Jonas Larsson Olanders stod som författare utan att ha en aning om vad *Call of Cthulhu* är: välkommen! Kul att du tog dig förbi den långa inledningen!

Jag brukar beskriva *Call of Cthulhu* som världens näst största rollspel, bara en liten bit efter *Dungeons & Dragons*, alla rollspels moder. Det *Dungeons & Dragons* erbjöd var ju att låta unga tonåringar leva sig in i en berättelse där man var en stor och viktig hjälte. Något verkliga livet sällan erbjuder (inte ens när man blir vuxen) är en känsla av självförverkligande, men *Dungeons & Dragons* lärde oss att om man bara jobbade tillräckligt hårt (och hade en del tur) så fanns det inga gränser för vad man kunde klara av. I slutändan skulle man vara så tuff och stark att man kunde gå holmgång med gudarna.

Dungeons & Dragons kom ut 1974, och de flesta rollspel som följde efter var inte mycket mer än fotostatkopior. Även om man ändrade så att det inte var i lumliga fantasyskogar man nedgjorde monster, utan i rymden eller efter apokalypsen, var det fortfarande samma sak fast i andra kläder.

Call of Cthulhu vände istället på steken och gjorde ett rollspel där rollpersonerna var svaga. De var inga hjältar, utan vanliga personer på fel plats vid fel tidpunkt, dömda att i de flesta fall misslyckas. Det visade sig att misslyckande var roligt. För mig var *Call of Cthulhu* rollspelet som visade att det inte bara var **målet** (besegra Tiamat) som var viktigt, utan även **resan** (leta efter ledtrådar om Shub-Niggurath).

Regel tekniskt baserar sig *Call of Cthulhu* på *Basic Roleplaying System* (samma system som de tidiga *Drakar och Demoner* hade som grund). Ens färdigheter är procentbaserade; man slår två T10:or och försöker komma under sitt färdighetsvärde i till exempel *Library Use* - en av *Call of Cthulhus* mest kända färdigheter, vilket på svenska blev *Bibliotekskunskap*. Se där ett exempel på redaktionellt arbete. Om ni visste hur många timmars diskussion, research och överväganden som gått in i olika ord skulle ni, liksom vi, förlora en del *Sinneshälsa* på kuppen.

Sinneshälsa, på engelska *Sanity*, är en annan känd aspekt från reglerna. Den fung-

erar som mentala hit points: råkar du ut för något hemskt tar ditt sinne stryk på samma sätt som din kropp kan göra. Men där det i de flesta rollspel är relativt lätt att få tillbaka hit points så är *Sanity* i praktiken sällan något man får tillbaka. Detta kan leda till unika situationer där spelare lever sig in i sina rollkaraktärens fasa och tar beslut de inte skulle ha tagit i ett annat rollspel. Mitt favoritexempel är när jag spelade med min fru en gång och hennes karaktär hörde hur någon stackare slets i bitar i rummet intill. Med blicken stirrande tomt framför sig sa hon då till mig: *"Min karaktär kryper ihop och håller för örönen i tjugo minuter, sedan låtsas hon som ingenting och går därifrån."* Få andra rollspel uppmuntrar en till att gå i sådana tankegångar.

Rollspelet *Call of Cthulhu* baserar sig på författaren H.P. Lovecrafts verk, och det bästa sättet att förstå honom är att gå till *Youtube* och titta på de där filmerna som visar hur stort universum är, eller hur stor del av Jordens historia som människan utgör. Det är svindlande, för mänskligheten är *ingenting* på den skalan.

Innan Charles Darwin och evolutionsteorin var vi skapelsen krona. Gud hade gjort oss till sin avbild - vi var Världens Huvudpersoner. Men Darwin och vetenskapen visade att vi inte var mer än apor med kläder och knappt en fotnot under Jordens levnad.

I *Dracula* av Bram Stoker är det viktigt vad hjältarna gör. När de besegrar vampyren gör de aktivt världen till en bättre plats. Men Cthulhu? Han bryr sig inte om oss. Även om vi lyckas vara till besvär trycker han bara på snooze, och sen när han vaknar igen har hela vår civilisation dött ut av sig själv.

Det är bland annat den här nerven av kosmisk sanning - för ingen kommer verkligen att komma ihåg oss efter klimatförändringar och atomkrig - som gjort att vi fortfarande pratar om Lovecraft än idag, trots hans litterära och personliga brister.

Den svenska utgåvan

Men vad gjorde vi på Elos för att göra *Call of Cthulhu* till vårt eget?

Det enkla svaret är att vi helt enkelt flyttade rollspelet från det amerikanska 20-talet till det svenska. Trots att de hade många likheter skiljde sig USA och Sverige mycket åt under den här tiden. De hade alkoholförbud med tillhörande maffiaverksamhet. Vi hade motbok och hårda straff för hembränning. Båda hade innovation, men vi hade klasskamp och arbetarklassens framträdande på den politiska scenen. Egentligen skulle det inte krävas mer än så för att flytta scenen till Sverige. Med Chaosiums goda vilja och hejarop i ryggen, ska sägas.



Men vi ville gå längre än så. Vi ville inte bara få en ny känsla, vi ville förstå vad den känslan var. Kunde vi definiera den kunde vi måla upp en kreativ karta för oss att följa.

Den första skillnaden är ju att Sverige är mycket mindre än USA. Men Sverige är fortfarande inte litet – det bor bara inte så många människor här. Det betyder att det finns mycket utrymme och plats för uråldrig ondska att växa i. Och något som Sverige har – som nationen USA inte har – är en lång historia.

Sverige är en av Europas äldre nationer (i alla fall topp tio, beroende på hur man räknar), så den uråldriga ondskan har haft gott om tid att växa fram i symbios med samhället. Var det något Lovecraft skrev om så var det ju ensliga avkrokar som liksom svulster inte längre passar in när den civiliserade världen växer.

För växer, det gör Sverige under 1920-talet. Vi är inte ett av världens rikaste länder än, men vi håller på att bli, och det finns en entreprenörsanda och uppfinningsrikedom

som verkligen inte klär ett så litet land som påstår att lagom är bäst. Det är chockerande, när man tänker efter, att lilla Sverige då är på tredje plats när det gäller antal upptäckta ämnen på periodiska systemet och att världens finaste vetenskapliga pris delas ut här: i Jantelagens högborg.

Från det är det inte långt att ta steget till att undersöka meteoriter som förändrar landskapet och bygga maskiner som kallar fram revor i rumstiden. Sverige är ett land av forskare, upptäcktsresande och äventyrare – utredare kort och gott – instängda i ett land med väldigt lite människor och väldigt många mörka hörn.

Men vad betyder detta, rent praktiskt?

Jo – vi lade mycket krut på research, för att ge spelledaren en stor verktygslåda för att hitta det som hjälper henne gestalta sitt unika 20-tal. När man sysslar med det finns det dock så mycket att gräva i att man inte riktigt vet var man ska sluta.

Även vid äventyren lade vi in extra krut, och det var därför vi valde att göra så många

redan från start istället för att ta dem lite på om på. Istället för att “bara” gör ett äventyr med kultister, eller “bara” ett äventyr med deep ones (eller *de dunkla*, som vi säger) har vi försökt att tänka ut äventyr som inte skulle kunna gå att få till via vanliga *Call of Cthulhu*.

I grundboken får man *I älvdalen boende*, av Daniel Lehto, som utspelar sig i Tornedalen. Tornedalingarna har, liksom samerna (likt ursprungsbefolkningen i Amerika), behandlats illa under den svenska historien, på ett sätt som skapat ett nästan unikt utanförskap. Som så ofta är fallet med ursprungsbefolkningar eller minoriteter vill resten av landet äta kakan (tvinga tornedalingar att bli så svenska som möjligt, t. ex genom stryk i skolan om eleverna avslöjas med att prata modersmålet meänkieli) men ändå ha den kvar (ha så lite med tornedalingar att göra som möjligt) vilket gjort det till en spännande miljö att utforska och lära sig mer om.

Vi har också två omfattande äventyr på väg, där vi i *Tjurmannen från Kungsskär* (av Michael Petersén och Gunilla Jonsson)



tar avstamp i Stockholm för att sedan besöka våra skandinaviska grannar i en klassisk minikampanj i flera delar med resor mellan olika platser. I *En Seans i Stockholm* (av Gabrielle de Bourg) skådar vi istället genom förstoringsglasat över Stockholm. Dessa tre författare har även tillsammans skrivit konventsäventyret *Gula Filmen*, vilket var en ögonöppnare för mig – jag hade ingen aning om att svensk filmindustri under en kort period var en stor konkurrent till Hollywood. Man lär sig något nytt varje dag. *Gula Filmen* skulle ha blivit konventsäventyr på *GothCon*, men den kommer istället att nu återfinnas i startboxen.

Vid varje äventyr har vi försökt fråga oss själva vad vi kan göra för att erbjuda något nytt och spännande, och jag är rätt säker på att vi har lyckats. (Ja, förutom med *Hemligheten på Hvitfeldska* och *Bjurlidsguldet*, förstås. Nörden som har skrivit dem är helt hopplös. Eller vänta. Det är ju jag!)

Har ni inte ett till skräckrollspel?

Jo, det stämmer. Förutom att ge ut och om-
arbeta *Call of Cthulhu* har vi nyligen även
släppt vår egen version av *Chock: åter från
graven*.

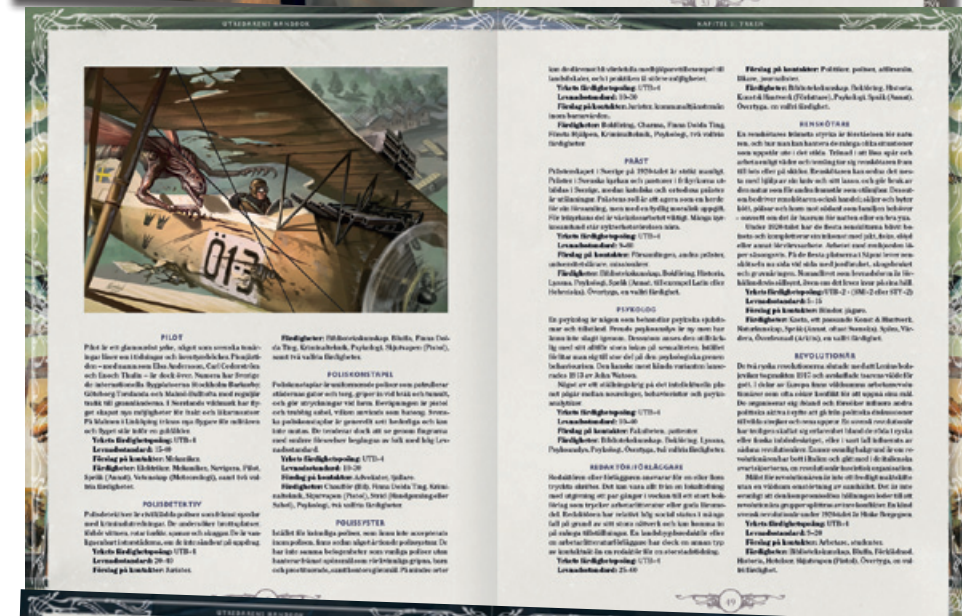
Är det inte lite som om Wizards of the Coast skulle ge ut både *Dungeons & Dragons* och *Pathfinder*?

Skrapar man på ytan fanns det mycket som skiljer *Call of Cthulhu* och *Chock: åter från graven*. Även om många gillar båda rollspelen finns det fortfarande fans som bara vill spela det ena. Det var dessutom på två helt olika sätt vi kunde jobba med rollspelen som produkter.

Jag älskar Lovecraft och *Call of Cthulhu*, men jag insåg fort att det fanns en massa oskrivna regler och lagar som man inte fick bryta, för gjorde man det slutade det vara *Call of Cthulhu*. Trots att lovecraftiansk skräck är stort är det fortfarande en subgenre, och det kunde ibland vara lite väl snävt.

Med *Chock: åter från graven* var däremot fältet öppet. Visst, det baserade sig på gamla svenska *Chock* (som i sin tur baserar sig på *Chill*), men det var ändå alltså rätt löst definierat ("Där har ni S.A.V.E. Där har ni monster – gå ut och lek nu."). Även om *Call of Cthulhu* var vårt favoritband så var ändå *Call of Cthulhu Sverige* en cover (med en massa extra refränger, förstås), medan *Chock: åter från graven* var vår egen musik (även om noterna är rätt gamla början).

En viktig sak för mig som redaktör var dock att definiera skillnaderna mellan *Call of Cthulhu* och *Chock: åter från graven* och göra dem ännu tydligare. Det mest konkreta





exemplet är *kapitel 6* från *Investigator's Handbook: Investigator Organisations*.

Detta är något som dök upp i senaste utgåvan av den amerikanska förlagan, och något jag inte tyckte kändes som Lovecraft till att börja med. Utredarnas fiender kan slå sig ihop i hemliga sällskap och kulter för att planera världens undergång, men utredarna? Jag kan inte dra mig till minnes någon gång i Lovecrafts verk där huvudpersonerna sluter sig samman i äventyrargillan för att på bästa sätt organisera hur de skall bekämpa ondskan.

Däremot är ju hemliga sällskap och organisationer precis vad *Chock: åter från graven* handlar om, så därför fick det kapitlet ryka från *Call of Cthulhu*.

Ett exempel åt andra hållet är att vi fick in några bilder på tentakelmonster till *Chock: åter från graven*, vilka jag valde att låta ligga kvar i bildbanken. Det finns ju inget i *Chock* som förhindrar tentakelmonster, men det är ändå bra att vara tydlig med identiteten. De bilderna kan man kanske spara till en framtida crossover.

Just nu sitter vi faktiskt och planerar nästa omgång *Chock*, och en del pdf-baserade produkter i väntan på detta.

Men varför svenska?

Jag har nu svarat på vem jag är, vad *Call of Cthulhu Sverige* är och vad vi gjort. Men den viktigaste frågan kvarstår: Varför?

Call of Cthulhu är redan ett väl etablerat varumärke i Sverige. Och de flesta i kundkretsen är bra på engelska. Inte behövs det väl en svensk översättning? Visst är det kul att göra svenska rollspelsäventyr, men hade man inte kunnat skriva dem direkt på engelska och pitcha till Chaosium?

Vi lever i ett skede där den svenska rollspelsmarknaden växer och mår bra, men med det svenska läsandet är det sämre. I bibliotekarie- och lärarkretsar pratar vi knappt om något annat än om hur barns och ungdomars läsförmåga bara blir sämre för varje år ... och att även vuxna läser allt mindre och mindre.

Min son, som har dyslexi, har svårt för de engelska originalen, men kommer nu att ha det mycket lättare att läsa dem på svenska. Och många vuxna är sämre på engelska än vad de öppet vågar erkänna. Rollspelsmarknaden växer, men ska den fortsätta med det behöver vi ta bort fler trösklar allt eftersom.

Det handlade dock inte bara om läsfrämjande. Det handlade också om att det verkade

roligt, och om att vi kunde. *Jantelagen* lär oss att man inte ska sticka ut hakan eller tro att man är något, men ju mer jag lärt mig om svensk historia – desto mer tror jag att *jantelagen* inte är mer än ett hittepå.

Ingen har tidigare översatt ett så stort rollspel som *Call of Cthulhu* till svenska. Precis som utredarna på 1920-talet har Elosö ställt sig längst fram i fören för ny och utforskad mark. Även om vi blir uppätta av en shoggoth föredrar vi det framför att bara sitta hemma och lida.

Så för att sammanfatta

Egentligen skulle grundböckerna ha kommit till *GothCon*, men på grund av corona har releasen skjutits upp till sensommaren när världen förhoppningsvis har lugnat ner sig. Vi släpper dock grundböckerna digitalt till påsken och portionerar ut äventyren allteftersom för att hålla hoppets låga brinnande.

Om du har varit nyfiken på *Call of Cthulhu*, men aldrig tagit steget fullt ut, då är detta tiden för dig. Om du är ett gammalt fan med alla de engelska böckerna är min förhoppning att vår cover är tillräckligt lockande för att du ska vilja komma och lyssna.