Examensarbete

HÖGSKOLAN I SKÖVDE

FOLKLIG LÄKEKONST OCH TROLLDOM I BORDSROLLSPEL

Hur det muntliga berättandet i bordsrollspel kan levandegöra folkminnen

FOLK MEDICINE AND MAGIC PRACTICES IN TABLE-TOP ROLEPLAYING GAMES

How oral storytelling in table-top roleplaying games can bring folklore to life

Examensarbete inom huvudområdet Media, Estetik och Berättande
Avancerad nivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2020

Louvisa Löfstedt

Handledare: Ulf Wilhelmson
Examinator: Stefan Ekman

Sammanfattning

Den folkliga läkekonsten och svartkonsten ingår i det immateriella kulturarvet, d.v.s. kulturarv som inte kan representeras av konkreta ting. Tryggandet av det immateriella kulturarvet handlar om mänskliga rättigheter, representation samt att få en koppling mellan dåtiden och nutiden. Folkminnen om läkekonsten innehåller både observationer av praktiserandet, men även samlingar av sägner som har förts vidare genom det muntliga berättandet. Rollspel som bordsrollspel ingår i nutida formen av muntliga berättandet. I det här arbetet undersöks hur bordsrollspel kan användas som ett verktyg för kulturarvsarbete och för att levandegöra folkminnen om den nordiska, folkliga läkekonsten och svartkonsten. Ett bordsrollspel utvecklades som en artefakt, där en guidebok, karaktärsformulär samt svartkonstbok ingick. Artefakten speltestades på en grupp av fem informanter som fick spela ett kort äventyr i en observation. Observationen triangulerades med en semistrukturerad gruppintervju. Slutsatsen var att framförallt bordsrollspelets estetik omslöt spelarna i en fiktiv imitation av folkminnet. Det muntliga berättandet i bordsrollspelet skapade en sägen om de kloka i rollspelets fiktiva värld och mellan gruppmedlemmarna. För att deltagarna skulle kunna reflektera över kulturarvet, visade det sig att det var viktigt med ett gruppsamtal efter spelsessionen. Bordsrollspelet gav spelarna en koppling mellan dåtiden och nutiden, vilket är ett av målen för tryggandet av det immateriella kulturarvet.

Nyckelord: Immateriellt kulturarv, folkminnen, folklig läkekonst, svartkonst, trolldom, muntligt berättande, bordsrollspel, rollspel

Innehållsförteckning

1 Introduktion ..... - 1 -

2 Bakgrund ..... - 2 -

2.1 Bordsrollspel teori och praktik ..... - 3 -

2.1.1 Litteraturvetenskapligt perspektiv på bordsrollspel ..... - 4 -

2.1.2 Bordsrollspel som subkultur ..... - 6 -

2.1.3 Bordsrollspels populärkulturella tillväxt ..... - 7 -

2.1.4 Bordsrollspel som muntlig berättartradition ..... - 7 -

2.1.5 Sammanfattning: Subkultur och populärkulturell tillväxt ..... - 7 -

2.2 Definitionen av Immateriellt kulturarv och kulturarvsarbete ..... - 8 -

2.3 Nedteckningarna och bevarandet av folkminnen ..... - 10 -

2.3.1 Tidigare folkminnesanteckningar om Läkekonst ..... - 11 -

2.3.2 Att tolka och problematisera folkminnesteckningarna som källa ..... - 11 -

2.4 Bevarandet av berättartraditioner i Sverige ..... - 13 -

2.5 Folklig Läkekonst ..... - 13 -

2.5.1 Folkföreställningar om trolldom och svartkonst i läkekonsten ..... - 15 -

2.5.2 Studier om Svartkonstböcker ..... - 17 -

3 Problemformulering ..... - 20 -

3.1 Metodbeskrivning ..... - 21 -

3.1.1 Arbetsmetod ..... - 21 -

4 Genomförande/Implementation/ Projektbeskrivning ..... - 22 -

4.1.1 Undersökningsmetod ..... - 22 -

4.2 Arbetsprocess ..... - 23 -

4.3 Terminologi i Bordsrollspel ..... - 23 -

4.4 Förstudie: Powered by The Apocalypse-spelsystem ..... - 25 -

4.5 Designval ..... - 37 -

4.6 Färdigställd artefakt och reflektion ..... - 50 -

5 Utvärdering ..... - 51 -

5.1 Pilotstudie: Karaktärskapandet ..... - 51 -

5.2 Presentation av undersökning ..... - 52 -

5.2.1 Deltagande informanter ..... - 52 -

5.2.2 Förberedelser innan observationen ..... - 53 -

5.2.3 Utformning av fältobservationen ..... - 55 -

5.2.4 Utformning av gruppintervju ..... - 56 -

5.3 Undersökningens resultat ..... - 57 -

5.3.1 Spelarnas Karaktärer ..... - 58 -

5.3.2 Resultat från observationen ..... - 59 -

5.3.3 Resultat av gruppintervju ..... - 67 -

5.4 Analys ..... - 71 -

5.5 Slutsatser ..... - 76 -

6 Avslutande diskussion ..... - 78 -

6.1 Resultatsammanfattning ..... - 78 -

6.2 Diskussion ..... - 78 -

6.3 Framtida arbete ..... - 79 -

Referenser ..... - 81 -

1 Introduktion

Syftet med detta arbete var att ta reda på hur bordsrollspel kan levandegöra immateriellt kulturarv som den folkliga läkekonsten. Dock handlar det inte om att återuppta en gammal tradition, utan att reflektera över och minnas det förgågna. Levandegörandet av folkminnen handlar främst om att se kopplingen mellan dåtid och nutid. I och med att bordsrollspel skapar en berättelse, undersöktes det även vilket/vilka narrativ som skapades och hur narrativet kunde återberätta folkminnet om den folkliga läkekonsten. Arbetet ställde frågan hur det muntliga berättandet i bordsrollspel kan levandegöra folkminnen om nordisk folklig läekkonst och trolldom. Dessutom, hur deltagarna engagerar sig i bordsrollspelets berättelse och vilket narrativ de skapar tillsammans.

Ett bordsrollspel skapades som artefakt, där en guidebok, fem olika karaktärsblad för olika roller samt en svartkonstbok ingick. I undersökningen deltog fem informanter som observerades samtidigt i en grupp. En av dem valdes ut som spelledare och fick tid på sig att förbereda ett äventyr som avstämdes med observatören. I spelsessionen skapade spelarna sina karaktärer och gruppen spelade ett äventyr. Därefter genomfördes en semistrukturerad gruppintervju, där informanterna reflekterade över rollspelsessionen och sin tolkning av bordsrollspelets syfte. Målet med undersökningen är att ta reda på hur bordsrollspelet levandegjorde den folkliga läkekonsten och hur narrativet som spelarna skapade förmedlade det.

För att få förståelse för vad folklig läkekonst innebär och varför just bordsrollspel har valts som plattform för att levandegöra folkminnen, förklarar bakgrunden de olika teorierna som behandlar folkminnen, kulturarv, folklig läkekonst samt teorier som litteraturvetenskap kopplade till bordsrollspel.

Själva idén om att göra ett bordsrollspel om nordisk läkekonst inspirerades av boken *Häxans årstider* skriven av Hella Nathorst-Böös (2018). Nathorst-Böös bok återberättar berättelser om de trollkunniga kloka i historien som t.ex. kungsbackagumman och hur man använde läkeväxter förr. Dessa återberättelser kopplar hon sedan med sin egna läkekonst och magi (Nathorst-Böös, 2018: 23). Dessa kunskaper, seder, traditioner, folkminnen och praktiserande kan klassas som immateriellt kulturarv, vilket innebär kulturarv och kulturuttryck som inte ~~kan~~ representeras som konkreta ting. Enligt UNESCO ska det tryggas för att representera olika samhällsgrupper och ge allmänheten en koppling mellan dåtiden och nutiden (UNESCO, 2003). Läkekonstens kulturarv väckte ett intresse hos mig eftersom jag har personligen ett intresse för det ockulta och magiska traditionerna genom kulturhistorien. Som personligt intresserad strävade jag efter att skapa någon form av interaktiv upplevelse som kunde väcka intresset för läkekonstens kulturarv även hos andra.

Folkminnet om den folkliga läkekonsten har hittills tryggats genom folkminnesteckningar, transkriberingar av svartkonstböcker och har forskats om av folklorister. Ett annat alternativ för att trygga det immateriella kulturarvet är att markandsföra och förmedla det till allmänheten. Eftersom bordsrollspel använder sig utav muntligt berättande, inspirerade det mig att använda det som plattform för att förmedla, marknadsföra och t.o.m levandegöra folkminnet om läkekonsten.

2 Bakgrund

I bakgrunden inkluderas framförallt litteraturvetenskapliga teorier om bordsrollspel för att kunna analysera och tolka narrativet som uppstod under observationen. Dessutom tas ~~även~~ teorier upp om bordsrollspelskulturen (som är en subkultur av rollspelskulturen), för att belysa hur deltagarna engagerar sig i artefakten och uttrycker sig under observationen. Bakgrunden kommer även inkludera definitionen av immateriellt kulturarv, folkminnen samt muntligt berättande för att sedan gå djupare in på källmaterialet om den nordiska folkliga läkekonsten och svartkonsten.

En del av bakgrunden kommer att diskutera ~~om~~ folkminnen, vilket definieras som folkets minnen av traditioner, sägner, seder m.m. som ingår i det immateriella kulturarvet. Det är kulturarv som inte kan representeras som objekt, utan genom uttryck som t.ex. dans, folktro, musik m.m. I folkminnesarkiven är nordisk läkekonst återkommande, eftersom det var ett av de tidigaste områdena som folkloristerna undersöktefrån slutet av 1800-talet till början av 1900-talet (Ohrvik & Guðmundsdóttir, 2014). Läkekonsten var en blandning av örtmedicin och magiska ritualer som användes dels för att bota sjukdomar, ~~men~~ dels ~~också~~ för att lösa vardagsproblem och kunde även brukas för illdåd. Det fanns de som ansågs vara särskild kunniga inom läkekonsten och svartkonsten, vilket var de kloka (Tillhagen, 1958). Eftersom läkekonst är ett folkminne om traditioner och seder från förr, ska det tryggas enligt UNESCO's konvention om det immateriella kulturarvet (UNESCO, 2003). En del av tryggandet av det immateriella kulturarvet är att forska om det. Carl-Herman Tillhagen (1958) som sammanställde den svenska kulturhistorien om den folkliga läkekonsten, motiverar att hans arbete är till för att framtida forskare ska kunna vidare undersöka och bevara läkekonstens kulturarv (Tillhagen, 1958). Samtidens folkloristiska forskning om 1800-talets läkekonst har dels fokuserat på att diskutera ~~om~~ folkminnesteckningarna som källa och nedtecknarnas bakomliggande ideologi (Raudvere, 2014), dels även visat ett intresse för svartkonstböckerna som användes i sammanband med läkekonsten. Forskningen om svartkonstböckerna har fokuserat främst på i vilka syften de användes (Mitchell, 2014), för vilka ändamål texterna i svartkonstböckerna doldes (Ohrvik, 2014) samt översatt svartkonstböcker till samtida engelska ~~språk~~ (Eytzinger 2013). Målet med detta arbete är att fortsätta med kulturarvarbetet av det immateriella kulturarvet folklig läkekonst via en media plattform. Frågan är hur?

I folkminnen om läkekonsten återfinns det dels dokumentationer om att läkekonst praktiserades av allmogen på 1800-talet, men dels också sägner om de klokas trolldomskrafter genom muntligt berättande. Det är exempelvis sägner om kloka som har fått magiska krafter genom att t.ex. finna försvunna Moseböcker (Tillhagen, 1958) eller skapat illusioner av att de kan ta av sina huvuden (Klintberg, 1972). Muntligt berättande ingår alltså i det immateriella kulturarvet och tryggas bl.a. av verksamheter som Sagomuseet. Sagomuseet bevarar gamla, muntliga sagor och uppmuntrar besökare att utveckla sin berättarförmåga (Sagobygden, 2020). Det är just berättarförmågan i det muntliga berättandet som återfinns i folkminnen som arbetet kommer använda som verktyg i ett interaktivt media för att levandegöra folkminnen om folklig läkekonst. Media som uppmuntrar just det muntliga berättandet är rollspel och särskilt bordsrollspel. Att rollspela innebär att man antar en fiktiv roll i en fiktiv värld (White m fl, 2018). Rollspel räknas också in som en muntlig berättartradition (ISOF, 3017) och även Sagomuseet har använt bordsrollspel för att uppmuntra muntligt berättande (Sagobygden, 2015). Eftersom folkminnen förs vidare genom det muntliga berättandet, är arbetets syfte att undersöka om

och hur ett bordsrollspel kan vara en plattform för bevarande av folkminnen av folklig läkekonst.

I genomförandet av undersökningen utvecklades en artefakt i form av ett bordsrollspel. Detta berodde främst på att spelledaren och spelarna samarbetar för att skapa ett unikt narrativ i bordsrollspel. Bordsrollspelets narrativ är uppbyggt av spelkaraktärernas förmågor, spelarnas val av handlingar, tärningslumpen och spelledarens dirigering av vad som händer härnäst. Det är ett spel med direkta handlingar och konsekvenser som inte är bunden till en fysisk värld, utan enbart påverkar en gemensam, föreställd värld (White m fl, 2018). I utvecklingen hämtades källmaterial från folkloristers forskning och folkminnessamlingar så som Tillhagens sammanställning av den nordiska folkliga läkekonsten. I bordsrollspelet ingick karaktärskapande för spelarna och guide och regler för hur spelledaren ska sätta upp spelet. Spelarna spelar som gamla kloka, medan spelledaren styr resten av en fiktiv, svensk by i en socken. Spelarnas mål är att som de kloka i byn, ska de bli mäktiga trollkonstnärer genom att få ett stort rykte. Detta rykte kan de utvidga genom att bota sjukdomar, hjälpa folk med vardagsproblem som bara svartkonst kan lösa, lära sig mer om svartkonst och om socknens vidskeplighet och folktro samt även utföra illdåd så som förbannelser. Som konsekvens av deras handlingar kommer olika sägner, rykten och folktro i den fiktiva spelvärlden uppstå om dem. Spelarnas karaktärer kan bli respekterade av både fruktan eller omtanke, eller bli helt bortglömd och förlora folkets tillit. Genom att skapa karaktärer och interagera i spelledarens värld, undersöktes dels hur deltagarna levde sig in i sina roller som gamla kloka och vad för uppfattning dem fick om den folkliga läkekonsten. Dels också vad för berättelser de skapade beroende på hur de hade interagerat. Dessutom undersöktes det huruvida rollspelet bidrog med att levandegöra folkminnet om läkekonsten.

Eftersom artefakten var ett bordsrollspel som krävde en grupp, hade undersökningen därför en kvalitativ ansats i form av en gruppobservation som sedan följdes upp med en semistrukturerad gruppintervju. Deltagarna var själv aktiva i bordsrollspelskulturen. Under observationen av bordsrollspelet antecknade observatören för att få en större överblick över spelsessionens narrativa struktur och spelarnas handlingar för att ta reda på mer om läkekonstens tradition. Därefter genomfördes en gruppintervju där deltagarna besvarade på frågor om upplevelsen, vad för uppfattningar de fick om läkekonsten och de klokas roll.

2.1 Bordsrollspel teori och praktik

Inom paraplybegreppet rollspel finns genren bordsrollspel. White m fl (2018) definierar bordsrollspel som likt andra rollspel där man intar en roll som en fiktiv karaktär i en fiktiv värld med en viss frihet och satta regler på vad och hur man får agera. Vad som gör bordsrollspel annorlunda från andra rollspelgenres som t.ex. live-action rollspel (LARP) eller massive multiplayer online roleplaying games (MMORPG), är att det drar mycket inspiration från krigsbrädspel och fantasy/science-fiction-litteratur så som Tolkien, där spelare sitter tillsammans runt ett bord med en spelledare som har förberett spelets äventyr med utmaningar och narrativ. Spelledaren kan ytterligare iscensätta äventyret med spelplaner, modeller och miniatyrer (White m fl. 2018: 64). I detta avsnitt kommer det först och främst redogöra litteraturvetenskapliga teorier kopplade till bordsrollspel. Därefter bordsrollspelets subkultur och populärkulturella tillväxt, eftersom det ger en kontext till varför bordsrollspel har blivit mer aktuellt i samtiden. Till sist kommer terminologin inom bordsrollspel att förklaras. Med de olika teoretiska perspektiven på bordsrollspel kommer sedan att användas för att motivera för att använda bordsrollspel som medel för att levandegöra folkminnen om läkekonsten.

2.1.1 Litteraturvetenskapligt perspektiv på bordsrollspel

José P Zagal och Sebastian Deterding (2018) definierar rollspel som en aktivitet där spelarna intar och agerar i fiktiva roller i en delad, fiktiv värld som skulle kunna likna med en improvisationsteater. Dock skiljer sig rollspel i bordsrollspel från improvisationsteater då spelaren istället för att gestalta kroppsligt vad ens karaktär gör, uttalar verbalt och beskriver sin karaktärs ageranden (Zagal & Deterding, 2018: 19-21). Spelaren kan rollspela på två olika plan: det ena planet är som sin karaktär (In-Character), då spelaren kommunicerar som sin karaktär och även beskriver karaktärens agerande. Det andra planet är ut ur sin karaktär(Out-of-Character), vilket betyder att spelaren istället kommunicerar som sig själva och inte som sin karaktär. Spelaren kan uttala sig i en situation att hen är ut ur sin karaktär för att markera att hens följande uttal sker som sig själv (Zagal & Deterding, 2018: 28). Vincent Baker(2010) beskriver rollspelet i Apocalypse World som en pågående konversation mellan spelledaren och spelarna där alla i tur och ordning får beskriva sin karaktärs inre tankar, tala både som sin och ut ur sin karaktär och berätta hur ens karaktär ska agera (Baker, 2010: 11-12). Detta skapar en interaktivitet i bordsrollspelet, vilket enligt Zagal och Deterding innebär att spelarnas interaktion konstant omgestaltar och formger spelvärldens struktur (Zagal & Deterding, 2018: 19-21).

Rollspel som media kräver alltså ett helt annat deltagande av användarna. I jämförelse med traditionell media där interaktivitet definieras som att vända på bokblad eller trycka på en fortsättknapp, påverkar användarens input vad som sker i rollspelets värld och blir en del av dess fiktion.

Analysen av fiktion och dess text har utförts länge inom litteraturvetenskapen. Därför pekar Julian Kücklich (2006) på spelarens involvering och faktumet att spel skapar fiktiva världar genom både text och filmrealism, som en anledning till att litteraturvetenskap är relevant i studiet av spel. Han påpekar dock att litteraturvetenskap inte kan tillämpas på alla spel, särskilt inte på spel som behandlar spelvärlden och dess invånare som sekundär rekvisita utan narrativt värde (Kücklich, 2006: 97-98). David Jara och Evan Torner (2018) framför ~~en~~ liknande argument om litteraturvetenskapens värde i spelanalys. Särskilt när det kommer till bordsrollspel argumenterar de för att regelsystemet främst är baserat på muntligt berättande i kombination med nedskriven text, vilka båda kan läsas och tolkas. Därmed går bordsrollspel att analysera ur ett litteraturvetenskapligt perspektiv (Jara & Torner, 2018: 265). Eftersom syftet med arbetet är dels att undersöka hur det muntliga berättandet i bordsrollspel kan levandegöra folkminnen om nordisk läkekonst, dels också vad för slags berättelser de skapar genom bordsrollspelet, är ett litteraturvetenskapligt perspektiv lämpligt som ett analytiskt ramverk. Dessutom, bör även narrativets uppbyggnad i bordsrollspel definieras för att förstå hur bordrollspel som text ska tolkas (Jara & Torner, 2018).

Kücklich tar upp tre huvudområden inom litteraturvetenskapliga studier som kan appliceras på den litterära analysen om spel: poetik, hermeneutik och estetik. Poetik förklarar han är själva regelramverket för hur man ska skriva och skapa verket. Det kan översättas till spelmekanik, speldesign, hur man ska skriva dialog i spel o.s.v. (Kücklich, 2006: 99-101). Jara och Torner tar bordsrollspel som ett typfall när det kommer till poetik, då det bygger på att publicera flera varianter av regelböcker till spelet. Regelböckerna beskriver hur man bygger upp världen, skapar äventyr, förbättrar ens berättande och rollspelande (Jara&Torner, 2018: 266). Själva artefakten som utvecklades är därmed poetiken i arbetet. I analysen av den producerade texten som deltagarna gemensamt skapade i rollspelet, undersöktes det hur deltagarna tolkade och använde sig utav artefaktens poetik för att skapa

bordsrollspelets fiktiva värld, karaktär och äventyr samt hur de tolkade läkekonsten genom spelreglerna.

Hermeneutik behandlar analys av en djupare mening som finns mellan raderna i texten. Istället för att se det bokstavliga, tolkas metaforer, symbolism och handlande för att nå fram till författarens mening med texten (Kücklich, 2006: 99-100, 103-107). Detta område är mer komplicerat enligt Jara och Torner, då det är svårare att utföra en djupgående, hermeneutisk cirkelanalys i bordsrollspel. En hermeneutisk cirkelanalys innebär att man t.ex. läser om en bok eller spelar ett spel ett antal gånger för att kunna finna den djupare meningen i mediets narrativa text. Visserligen finns möjligheten att spela om ett rollspel, däremot med ny vetskap om hur rollspels narrativa utfall kan ske, uppmuntras spelaren att utforska nya sätt att interagera istället för att upprepa samma interaktioner. Jara och Torner påpekar dock att det finns andra tillvägagångsätt att tolka hermeneutiskt i bordsrollspel. De lyfter fram närspelning, en variant av närläsning som ett tillvägagångsätt. Enligt dem innebär det att man försöker tolka spelledarens och speldeltagarnas subjektiva upplevelse av spelet och vad deras syfte är i rollspelet. I närspelning undersöker man bordsrollspelets hermeneutik genom att tolka spelarnas kroppspråk, röstskådespel och dialoger mellan varandra (Jara & Torner, 2018: 270-272). Genom närspelning som tillvägagångsätt, undersöktes det hur deltagarna subjektiv uppfattade temat folkminnen om de gamla kloka, läkekonst och trolldom, därefter analyserade det hur deras tolkning översattes i deras rollspel så som röstskådespel och dialoger.

Estetik handlar inom denna typ av analys om nöjet att spela ett spel och få vara del av spelets fiktiva värld. De tre viktiga aspekterna i spelets estetik är immersion, agency och förvandling. Känslan att omslutas av en fiktiv verklighet är immersionen i spelet. Immersion sker särskilt när spelaren får möjligheten att göra val. Val ger i sin tur spelaren en agency i spelet. Immersion och agency leder sedan till att spelaren är villig att maskera sig och identifiera sig med sin avatar (Kücklich, 2006: 107-108). I utvecklingen av artefakten var bordsrollspelets estetik viktigt att ha i åtanke för att skapa en förutsättning för spelarna att rollspela och känna sig som en del av den fiktiva världen. Dessutom, med estetikens aspekter i undersökningens diskussion, gav det även förutsättning för en diskussion om huruvida artefakten kunde omsluta spelarna i en fiktiv verklighet där de har agency och är villiga att rollspela som sin karaktär.

Utöver huvudområdena tar Jara och Torner även upp om den narrativa uppbyggnaden i bordsrollspel. Eftersom bordsrollspel kan tolkas som text menar de att det är viktigt att förstå textens uppbyggnad för att kunna analysera det. Dock menar Jara och Torner att bordsrollspel har ett mer unikt narrativ i jämförelse med andra litterära verk. De förklarar att narrativet kan beskrivas som hur berättelsen och intrigen interagerar med varandra, vilket skapar en narrativ diskurs som ska förmedla den övergripande berättelsen. Traditionellt sett beskrev definitionen endast ~~för~~ muntligt berättande genom en berättare och fiktionens berättarperson, dock menar de att eftersom narrativ kan tolkas som en mental konstruktion, behöver det inte nödvändigtvis vara verbalt eller av bestämda berättarroller, utan kan ta olika berättarformer (Jara & Torner, 2018: 274). Eftersom texten som producerades under observationen analyserades, bör bordsrollspelets narrativa uppbyggnad definieras.

Huvudsakligen anger de tre aspekter som utgör bordsrollspels narrativa uppbyggnad: Delad auktoritet och författandeskap, multi- och icke-linjära berättande och framtidsnarrativ. Jara och Torner förklarar att traditionellt tillhör äganderätten över narrativet en enskild

författare. Författaren bestämmer hur verkets berättelse och intrig ska interageras för att skapa diskursen i narrativet. I rollspel däremot menar de att författarskapet är delat mellan spelledaren och spelarna. Spelledaren har kontroll över spelvärldens berättelse, medan spelarna som har kontroll över sina karaktärer och vad för utfall de kan göra, har auktoritet över intrigerna. Tillsammans samarbetar spelledaren och spelarna för att skapa narrativets diskurs. Den narrativa linjäriteten beskriver i vilken ordning berättelsens händelser ska ske. I och med att spelarna har full kontroll över sina karaktärers handlingar som potentiellt är oförutsägbart för spelledaren, måste spelledaren förse spelarna med olika, möjliga narrativa linjäriteter med olika narrativa utfall i spelets äventyr. Därför är bordsrollspel narrativ antingen multi- eller icke-linjär. Vad som händer härnäst i spelets narrativ är helt uppbyggd på ett samarbete mellan spelarnas handlingar och spelledaren val av linjäritet, vilket gör att bordsrollspel kategoriseras som ett framtidsnarrativ (Jara & Torner, 2018: 270-275).

2.1.2 Bordsrollspel som subkultur

Eftersom arbetet undersökte en grupp av individer som var deltagande i bordsrollspelskulturen och syftet var att förstå hur de engagerade sig i artefakten, är det därför nödvändigt att identifiera vilka aspekter i subkulturen som engagerar fans att delta i bordsrollspel som hobby. De två huvudsakliga aspekterna bakom subkulturen är språk och uttryck, samt uppmuntrandet till fans att delta i skapandet.

Esther MacCallum-Stewart och Aaron Trammell (2018) förklarar att bordsrollspel var en av de tidigaste subkulturerna inom rollspelskulturen som undersöktes av kulturvetare, eftersom deltagarna hade ett särskilt uppträdande med internskämt, språk och uttryck (MacCallum-Stewart & Trammel, 2018: 365). T.ex. när spelare markerar om hen talar som sin karaktär eller som sig själv (Zagal & Deterding, 2018: 27-28). När det kommer till skämt är det återkommande bland fans av spelet D&D att lägga upp skämtbilder i reddit-tråden *r/DnDmemes* med motivet ”I roll to seduce a dragon!”, vilket hänvisar till stereotypen om att spelklassen bard alltid ska förföra drakar istället för att strida dem (Reddit, 2020). MacCallum-Stewart och Trammel menar att dessa uttryck är en del av det performativa beteendet som succesivt växt genom ett antal små grupper som har spelat bordsrollspel. När detta performativa beteende växer sig från grupp till grupp bidrar det till en gemenskap och därmed tillväxten av subkulturen (MacCallum-Stewart & Trammel, 2018: 365). Under observationen togs det hänsyn till vad för språkuttryck de använde för att förstå hur deltagarna kommunicerade med varandra och hur de använde dessa termer och interna skämt från bordsrollspelskulturen.

Utöver språk och uttryck, tar MacCallum-Stewart och Trammel även upp om att fans uppmuntras av utvecklare att delta, samarbeta och skapa eget material till bordsrollspel. Fans som får mer direkt influens över innehållets och textens produktion kallas för producer-fan. TTRPG-fans tillåts och uppmuntras av skaparna att skriva och designa egna äventyr samt skapa egna världar (MacCallum-Stewart & Trammel. 2018; 367-368). White m fl. förklarar att Gygax och Arneson var väldigt öppna med att spelarna skulle få bidra med egna förslag och tankar på hur D&D skulle kunna utvecklas. Tjuv-klassen är ett sådant exempel på samarbetet mellan fans och skaparna (White m fl. 2014: 68). Medan Baker i ett öppet brev uppmuntrar fans och andra bordsrollspelsutvecklare att använda Powered by the apocalypse-spelsystemet för att skapa sina egna bordsrollspel (Baker, 2020). Eftersom TTRPG-fans anammar en producer-fan roll, noterades det under undersökningen hur deltagarna skrev och skapade sina äventyr på eget bevåg, vad för eget material och regler de improviserade fram. Dessutom, noterades även hur öppna deltagarna var med konstruktiv

kritik och deras vilja att lägga fram förslag på förändringar och tillägg i framtida iterationer av artefakten.

2.1.3 Bordsrollspels populärkulturella tillväxt

Efter en nedgång i antal aktivare spelaren efter 90-talet och tidigt 2000-tal, då internet och digitala spel fick sitt genomslag (Sverok, 2020), har bordsrollspelskulturen ökat i popularitet sedan mitten av 2010-talet. Vilket kan kopplas till att den 5:e utgåvan av D&D kom ut. I nyhetsartikeln *Dungeons and Dragons-creators and celebrity-players explain it's recent surge in popularity*, rapporterar IGN att efter 2018 hade antal aktiva spelare ökat med 52% sedan femte utgåvan publicerades. En av de bakomliggande faktorerna är att D&D som bordsrollspel är mycket lättare att lära sig spela. Crawford m fl som ingår i det nuvarande designteamet, förklarar i artikeln att deras ändamål med femte utgåvan var att bryta ned barriären för nykomlingar genom att eliminera svårigheterna i spelreglerna (IGN, 2019). I och med inlärningströskeln för spelet har sänkts, skulle man kunna argumentera för att det även har blivit lättare att använda som ett nytt narrativt verktyg för att skaps nya former av berättelser i det nutida medialandskapet. IGN rapporterade i artikeln att enligt D&D:s Senior direktör har över hälften av dem nya spelarna börjat spela p.g.a. att dem har sett grupper spela online (IGN, 2019). På sociala medieplattformar som Youtube (2004-) och Twitch (2006-) har olika kanaler etablerats som streamar shower där programdeltagarna spelar D&D och andra bordsrollspel. Det finns även Podcastkanaler som fokuserar på bordsrollspel och använder det för att skapa radioteater. Enligt IGN har två shower gjort en markant påverkan på deras publik och fångat publikens intresse för bordsrollspel. Den ena är *The Adventure Zone*(2014-), en podcast där en familj spelar bordsrollspel som t.ex. D&D och Monster of the Week. Den andra är twitchkanalen/youtubekanalen *Critical Role* (2015-), där amerikanska röstskådespelare streamar när de spelar D&D (IGN, 2019).

2.1.4 Bordsrollspel som muntlig berättartradition

Eftersom spelarna beskriver verbalt sina karaktärers handlingar i en slags improvisationsteater (Zagal & Deterding, 2018: 19-21), kan man klassa rollspel och bordsrollspel som muntligt berättande. ISOF räknar in rollspel som en ny företeelse inom den muntliga berättartraditionen. Bl.a. tar dem LARP (Live-action rollspel) som ett exempel på rollspel som för vidare det muntliga berättandet. De argumenterar för att även om rollspel oftast utspelar sig i en fantasivärld med påhittade karaktärer, är materialet oftast hämtad av en äldre tid och rollspelet strävar efter att återskapa dess tidevarv. Dessutom går rollspel ut på att muntligt skapa en berättelse tillsammans (ISOF, 2018). Sagobygden har även använt rollspel som ett sätt för att trygga berättartraditionen genom att skapa ett bordsrollspel inspirerat av småländska sägner och svensk folktro (Sagobygden, 2015). Eftersom både ISOF och Sagobygden har använt rollspel som plattform, påvisar det att rollspel räknas in som ett muntligt berättande och kan användas för att hålla berättartraditionen i liv.

2.1.5 Sammanfattning: Subkultur och populärkulturell tillväxt

Den stora popkulturella tillväxten, det ökade intresset och engagemanget i subkulturen samt att det har erkänts av kulturarvsinstitut som ISOF som en ny form av muntligt berättande, pekar det på att bordsrollspel som plattform har blivit allt mer aktuellt. I och med att fans i subkulturen är djupt involverade i bordsrollspel genom att uttrycka sig i språk, delta i skapandet och skapa föreningar för att bevara intresset, finns det ett engagemang i en plattform som kan nyttjas i flera syften.

2.2 Definitionen av Immateriellt kulturarv och kulturarvsarbete

I det härkapitlet kommer följande punkter tas upp: vad som utgör ett kulturarv, vad som skiljer ett immateriellt och ett materiellt kulturarv samt varför kulturarvsarbetet anses vara viktiga samhällsfrågor.

Cissela Génetay och Ulf Lindberg (2014) definierar kulturarv som mänsklighetens kulturella kvarlämningar. Génetay och Lindberg räknar in både materiella och immateriella uttryck i kulturarvsbegreppet. Skillnaden mellan det materiella och det immateriella är att konkreta ting som fornlämningar, föremål, konstruktioner, byggnader m.m. ingår i det materiella kulturarvet, medan traditioner och kunskaper ingår i det immateriella kulturarvet (Génetay & Lindberg, 2014: 12). I UNESCO:s definition av immateriellt kulturarv tydliggör de att det är kulturuttryck ärvt av förfäder som inte kan representeras som monument eller artefakter. Traditioner kan uttryckas i form av berättartraditioner, konstuppträdanden, textilkonst, danser, medan kunskap kan vara i form av folkminnen, sägner, seder och ritualer. Det är vad folket minns om sina traditioner och hur de uttrycker sin kultur (UNESCO, 2020). Det här arbetet kommer huvudsakligen att fokusera på det immateriella kulturarvet, eftersom arbetet behandlar nedteckningar av folktro, folksägner och folkminnen om läkekonst och trolldom. Dock i vissa fall kommer materiellt kulturarv i form av svartkonstböcker att användas som källmaterial till arbetets artefakt. Anledningen till detta är att förutom nedteckningarna är svartkonstböcker konkreta fornlämningar med nedskrivna trollformler och recept för botemedel som kan användas för att porträttera hur vissa gamla kloka praktiserade läkekonst i artefakten. Däremot, är det viktigt att noggrant definiera och avskilja vad som är immateriellt eller materiellt kulturarv.

När det kommer till kulturarvsarbete definierar Génetay och Lindberg begreppet som den ansvariga verksamheten över forskningen, vårdandet, beskyddandet och utvecklingen av kulturarven. Det finns främst 4 olika aktörsgrupper som arbetar aktivt med kulturarvsarbetet. Internationella organisationer, nationella myndigheter som riksantikvarieämbetet och kommunala verksamheter, privata företag samt civila föreningar som t.ex. hembygdsföreningar (Génetay & Lindberg, 2014: 12). Internationella organisationer och nationella myndigheter har olika motivationer till varför stater ska arbeta på en nationell nivå för att trygga och bevara det immateriella kulturarvet. UNESCO som är en internationell organisation, nedtecknade år 2003 en konvention för hur stater ska gå tillväga för att skydda och bevara immateriellt kulturarv (UNESCO, 2003). I jämförelse med konventionen för materiella kulturarv som nedtecknades första gången år 1954 efter andra världskrigets förgörelser av historiska byggnader (UNESCO, 2017), är konventionen för bevarandet av det immateriella kulturarvet väldigt ung. I konventionen innebär skyddandet av immateriellt kulturarv att nationerna som har skrivit på konventionen ska arbeta aktivt för att mäta och försäkra livskraftigheten hos nationens immateriella kulturarv genom att identifiera, dokumentera, forska, bevara, skydda, marknadsföra och förstärka kunskapen om det i både formella och informella undervisningsmiljöer (UNESCO, 2003). UNESCO:s främsta motiv för att trygga det immateriella kulturarvet är kopplat till mänskliga rättigheter. Enligt dem är tryggandet ett sätt att representera folkets röster och aspekter i kulturen som annars osynliggörs för att det inte är konkreta föremål. UNESCO presenterar 3 målpunkter för tryggandet av det immateriella kulturarvet: inkludering, representation och samhällsgrupper. Med inkludering menar de att det immateriella kulturarvet reflekterar hur olika samhällsgruppers kulturer i dåtiden har bidragit till nutidens traditioner. På så vis ska det skapa en länk mellan dåtiden och nutiden. Dessutom, genom att inkludera kultur som inte är konkret och ger det ett värde att bevara, ska det hjälpa att representera fler

samhällsgrupper och skapa en mer kulturmångfald (UNESCO, 2020). Enligt ISOF:s uppgifter undertecknade Sverige UNESCO:s konvention år 2011 (ISOF, 2019) och de nationella myndigheterna som ansvarar främst för kulturarvsarbetet i Sverige är ISOF och riksantikvarieämbetet. Génetay och Lindberg diskuterar om kulturarvsarbete och kulturmångfald som en del av samhällets hållbara utveckling. För det första, förespråkar de för att bevarandet och utvecklingen av kulturarv inte är motsatser, utan att det är integrerat med varandra. Att bevara och utveckla menar de är båda viktiga aspekter i kulturarvsarbetet (Génetay & Lindberg, 2014: 7). Deras argument kan kopplas till UNESCO's ståndpunkt att se länken mellan dåtid och nutid för att få förståelse för samtidens kulturuttryck (UNESCO, 2020). För det andra, genom att både värdera materiellt och immateriellt kulturarv som i behov av bevarande menar Génetay och Lindberg att det kan hjälpa med att få en större helhetssyn på kultur och att det kan förekomma i olika uttryck (Génetay & Lindberg, 2014: 12). Sammanfattningsvis argumenteras det på en internationell nivå för tryggandet av immateriellt kulturarv är en mänsklig rättighet som ska inkludera och representera samhällsgrupper som annars har osynliggjorts, medan på en nationell nivå diskuteras kulturarvsarbete som en del av samhällets hållbara utveckling och att inkludera immateriellt kulturarv ger en större helhetsbild på kulturarvet.

Syftet med det här arbetet var att vidare utveckla kulturarvarbetets tryggande och levandegörande av folkminnen om läkekonst och trolldom, vilket kategoriseras som immateriellt kulturarv. Det finns främst två huvudanledningar till att det anses vara viktigt att bevara det immateriella kulturarvet. För det första, argumenterade UNESCO för att det representerar kultur som har tidigare osynliggjort och ger människan förståelse för kopplingen mellan dåtiden och nutiden(UNESCO, 2020). Det kan hjälpa en att förstå hur föreställningar och folktro om magi och de gamla kloka uppstod och hur det kopplar till dagens föreställningar om magi. Även om det är gammal kunskap och samhället har utvecklats, är det enligt UNESCO:s ståndpunkt viktigt att förstå dåtidens kultur för att få förståelse för dagens kultur (UNESCO, 2020). För det andra, är det enligt riksantikvarieämbetet en del av samhällets hållbara utveckling. Även om det är gammalt kulturarv är det ett kontinuerligt arbete med att bevara det för att kulturen ska utvecklas och skapa kulturell mångfald (Génetay & Lindberg, 2014: 7-12). Därmed, strävade detta arbete att bidra till utvecklingen av kulturarvsarbetet för att skapa mer kulturell mångfald. UNESCO:s och antikvarieämbetets ståndpunkter användes för att argumentera för tryggandet, levandegörandet och undervisningen av folkminnen om läkekonst och trolldom. Vidare efter undersökningen diskuterades huruvida arbetet har uppnått deras ståndpunkter om kulturarvsbevaringen.

Sammanfattningsvist avser bevarandet av det immateriella kulturarvet traditioner, kunskaper och abstrakta kulturuttryck som inte kan representeras av konkreta ting (Génetay & Lindberg, 2014: 12). De nationer som har skrivit under UNESCO's kovention om det immateriella kulturarvet ska arbeta aktivt med att trygga och bevara det genom forskning, dokumentation och sprida kunskap om det till allmänheten (UNESCO, 2003). Att bevara immateriellt kulturarv handlar om representation och inkludering av olika samhällsgrupper (UNESCO, 2020) samt att bidra till en hållbar kulturmångfald (Génetay & Lindberg, 2014: 7).

2.3 Nedteckningarna och bevarandet av folkminnen

Eftersom arbetet refererar och använder folkminnesteckningar som källmaterial till porträtteringen av gamla kloka och deras läkekonst i artefakten, behövs det historisk kontext om folkminnesbevarandet och förståelse för varför folkminnesarkiv fortfarande verkar för att levandegöra och bevara folkminnen idag.

Till att börja med, när började man att dokumentera och bevara folkminnen i Sverige? I sin doktorsavhandling *Folkets minnen. Traditionsinsamling i idé och praktik 1919-1964* undersöker Fredrik Skott (2008) de svenska folklivsforskarnas syfte med bevarandet av folkminnen, en tidig form av skyddandet av det immateriella kulturarvet. Skott berättar om hur idén om bevarandet av folkminnen fick ett stort uppsving under 1800- till 1900-talet. Anledningen till detta var att folklorister uttryckte en rädsla för att folkets minne skulle försvinna i glömska och därför skulle arkivet verka som en fristad för folkets kultur. Detta ledde till att riksdagen gav stöd åt folkloristerna för att de skulle kunna anteckna allmogens berättelser, seder, sägner och traditioner och arkivera det i folkminnesarkivet.

Skott går sedan in på hur folkloristikens grundidé och ideal har förändrats i senare tid. Särskild under 1970-talet blev de tidiga folkminnesanteckningarna hårt kritiserade. Enligt Skott förändrades synen på folkminnesbevarandet i Sverige under den tiden, då den marxistiska teoribildningen dominerade inom samhällsvetenskaperna och humaniora. Etnologer och folklorister på 70-talet ansåg då att folkminnesarkivet var genomsyrad av borglig ideologi och en konservativ, idealistisk bild av det gamla, goa samhället innan industrialiseringen. De argumenterade för att tjänstemännen från arkiven gjorde urval av berättelser för att framföra den nostalgiska bilden av en enklare tid, vilket ska ha gjort de borgerliga och konservativa blinda för samtidens föränderliga kultur. Med denna kritik i åtanke ställer Skott frågan om hur genomsyrad nedanteckningarna av folkminnet var av nostalgi, idealisering och nationalromantik (Skott, 2008:13–26).

Skott drar slutsatsen att en stor del av nedanteckningarna inte alls målade upp dåtiden som nostalgisk. Han tar upp västsvenska folkminnesanteckningarna som ett exempel på en mer nyanserad och brutalare porträtt av folkminnets seder, traditioner och sägner. Med det menar Skott att metodiken för folkminnesanteckningarna var att återskapa en sann bild, där inget ska tas eller läggas till. Däremot, är det arkivariernas urval av vad de anser vara värd att forska om som är anledningen till att enbart en del av folkminnet har representerats i folkminnesforskningen. Dessutom, ansåg socialdemokraterna att historiska profiler från överklassen var överrepresenterade i den svenska historien. Därför stöttade den socialdemokratiska regeringen folkminnesnedteckningarna i syfte att representera och inkludera det vanliga folkets perspektiv i historian (Skott, 2008:281–285).

När det kommer till samtidens folkminnesbevaring, har folkloristiken enligt Skott gått från bevarandet av allmogens folkminne, till att interageras med etnologi och fokusera mer på samtidens kulturvetenskap (Skott, 2008: 13-15). Samtidigt finns det fortfarande myndigheter som arbetar med att bevara de gamla folkminnena och fortsätter att samla in dokumentationer om både dåtidens och samtidens kultur. Som tidigare nämnt ansvarar främst ISOF för bevarandet av folkminnen och språk i Sverige. Efter att Sverige 2011 undertecknade UNESCO:s konvention om det immateriella kultarvet, fick ISOF på uppdrag av regeringen att samla in folkminne och är nu ett av de största folkminnesarkiven i Sverige (ISOF, 2019).

Eftersom en stor del av källmaterialet som användes till porträtteringen av läkekonst kommer från folkminnesteckningar nedskrivna mellan 1800- och 1900-talet, är det nödvändigt att förstå hur olika forskningsideologier från olika tidsepoker påverkade författarna. Utifrån Skotts diskussion bör källmaterialet kritiskt granskas då tjänstemännen i arkiven ha påverkat urvalet av material som finns tillgänglig utifrån vad de har ansett vara mer värdefullt att vidare forska om (Skott, 2008).

2.3.1 Tidigare folkminnesanteckningar om Läkekonst

Den folkliga läkekonsten, folkminnen och folktro om de gamla kloka började nedtecknas av folklorister och folklivsforskare mellan slutet av 1800-talet och början av 1900-talet och utgör en stor del av de nordiska folkminnesarkiven (Ohrvik & Guðmundsdóttir, 2014:7) vilket tyder på att det länge har funnits ett intresse i att bevara det. Bl.a. Valter W Forsblom (1888-1960) dokumenterade läkekonstens praktik i det svensktalande området i Finland (Raudvere, 2014), medan Eytzinger nämner bl.a. Eva Wigström (1832-1901) som en folklorist som undersökte en svartkonstbok (Eyztinger, 2013: 25). I mitten av 1900-talet sammanställde Tillhagen på uppdrag av Nordiska Museet den svenska läkekonstens historia, där han refererar till både nordiska museets och andra vetenskapliga institutioners folkminnesarkiv. Syftet med hans verk var att det skulle brukas i framtida forskning. (Tillhagen, 1958). I samtidens forskning om läkekonst har fokus skiftat mer åt de ursprungliga författarna, deras ändamål med folkminnesnedteckningar och hur man i samtiden ska tolka deras texter (Ohrvik & Guðmundsdóttir, 2014), vilket kommer att diskuteras senare i näsa avsnitt.

Svartkonstböcker som förknippas med läkekonst och trolldom är ett återkommande tema i forskningen om den folkliga läkekonsten. Mitchell har i en studie undersökt hur svartkonstböcker har brukats i olika nordiska länder (Mitchell, 2014). Medan Ohrvik har försökt att dechiffrera i vilka syften texterna doldes i hemlig skrift i de norska svartkonstböckerna (Ohrvik, 2014). Till sist har Eytzinger översatt svartkonstböcker som ska ha varit i ägo av en präst (Eytzinger, 2013). Mer om detta kommer att redogöras i avsnitt 2.5.1.

Även om läkekonstens kulturarv har främjats av forskning, är det mindre vanligt i informella undervisande miljöer där allmänheten har kunnat ta del av det. Därmed fokuserar arbetet på hur kulturarvsarbetet med läkekonsten kan utvidgas för att sprida kunskapen bland allmänheten.

2.3.2 Att tolka och problematisera folkminnesteckningarna som källa

Den Kungliga Gustav Adolfs Akademin för svensk folkkultur grundades år 1932 i Uppsala med syftet att stödja den svenska folkloristiken. Enligt deras hemsida stödjer de forskningen om svensk folkkultur genom att dela ut stipendier, belöna den vetenskapliga verksamheten inom folkkultur, stödja undersökningarna och offentliggör forskningen om folkkultur genom att publicera tidskrifter och journaler med forskare inom etnologi och folkloristik (Gustavadolfsakademien, 2017). Akademien publicerar sju olika tidskrifter, varav en av dem är *ARV: Nordic Yearbook of Folklore*. I Den 70:e volymen av tidskriften behandlar artiklarna om området magi och läkekonst i text. Ohrvik och Guðmundsdóttir förklarar att artiklarna i tidskriften undersöker olika områden i magi och läkekonst, men det övergripande temat i texterna är hur en som läsare mottar nedteckningarna som källa. De menar att artiklarna utforskar och problematiserar de arkiverade nedteckningarna genom att ställa frågan om hur texten tolkas och vems röst läsaren tolkar. Vad Ohrivk och

Guðmundsdóttir uppmärksammar med de övergripande frågorna är hur dagens forskare ska använda texterna i undersökningsprocessen genom att utforska och förklara metodologin hos nedtecknarna och om huruvida det fanns en underliggande ideologi i texterna. Framförallt menar de att den kritiska analyseringen av texterna ska upptäcka vad för attityd som formade hos de tidigare folkloristerna, hur deras analytiska ramverk har påverkat folkminnesanteckningarna de producerade och hur det slutligen har påverkat vad för arkivmaterial som används i dagens forskning om folkkultur (Ohrvik & Guðmundsdóttir 2014:7-8).

En av artikelförfattarna i ARV som diskuterar specifikt om författarens underliggande ideologi och analytiska ramverk är Catharina Raudvere (2014) som i sin artikel skriver om Valter W Forsbloms (1888-1960) biografiska bakgrund som akademiker, hur hans intresse för läkekonst i svensktalande Finland kom till, samt kritiskt analyserar hans metodologi och bakomliggande mål med hans nedteckningar. Enligt Raudvere är Forsbloms folkminnesanteckningar högt värderade i de skandinaviska folkminnesarkiven, då innehållet har dels ett välstrukturerat tema med intervjuer och detaljerad fotografisk dokumentation. Dels beskrivs hans verk som en direkt inblick i en värld där sjukdomar och ondska bekämpades med häxkonster och läkekonster samt förklarade hur de magiska ritualerna gick till. Med förklaringar menar Raudvere att Forsblom samlade in terminologin för sjukdomarna, vad för förklaringar om sjukdomarnas orsak och påverkan som fanns och hur beroende byarna var av de kloka gummorna och gubbarnas kunskap. Raudvere lyfter särskild upp att Forsblom la stor vikt på att bevara besvärjelsernas poetiska språk, eftersom han ansåg att det var en slags, litterär poesi i folkkulturen. Sammanlagt gjorde Forsblom fem stora insamlingar relaterat till läkekonst och magi (Raudvere, 2014: 147-152).

Även om Raudvere själv argumenterar för att hans verk är anmärkningsbara och högt värderade inom folkminnesbevaringen, framför hon kritik mot honom som nedtecknare. Först och främst påpekar Raudvere att han fortfarande var en kandidatstudent när han utförde sina första nedanteckningar. Dessutom fortsatte han inte med en akademisk karriär, utan arbetade som sekreterare i folkarkivet och fortsatte med sina insamlingar på sidan av. För det andra, nämner Raudvere att även om hans motivation med insamlingarna var att de skulle tala för sig själva och representera en ren bild av magipraktiseringen bland finlandsvenskarna, påpekar hon att Forsblom fortfarande hade sin underliggande agenda. Enligt henne hade Forsblom åsikten att de gamla traditionerna höll på att dö ut på grund av moderniteten och ungdomen och därför ansåg han att läkekonsten bör bevaras och försvaras. Dessutom riktade han mycket kritik mot kyrkan för att de enligt honom hade utrotat vidskepelser från världen och folktron. För det tredje, bör hans metodologi ifrågasättas och inte idealiseras. Dels låtsades han tro på magin och läkekonsterna för att komma nära de gamla kloka och vinna deras tillit så att de kunde visa honom deras hemligheter. Dels också antar Forsblom förkristna element i hans verk (Raudvere, 2014: 152-155).

Med ARV-journalens syfte och Raudveres tillvägagång för att kritiskt tolka texter, hölls deras perspektiv i åtanke när det användes som källmaterial i artefakten.

2.4 Bevarandet av berättartraditioner i Sverige

Enligt ISOF innebär berättartraditionen att sägner, berättelser och sagor har muntligt överförts från mun till mun och spridit sig geografiskt mellan människor (ISOF, 2017). Eftersom muntligt berättande för vidare sägner och sagor i befolkningens minne, ingår även berättartraditionen inom folkminnen (ISOF, 2020). När det kommer till folkminnet om läkekonsten och om de kloka, består folkminnesanteckningarna förutom dokumentationer om praktiserandet, även av berättelser och sägner. Bengt af Klintberg (1972) samlade in olika svenska folksägner, där kloka och trollkunniga återkommer i flera berättelser. T.ex. en sägen berättar om en smed som kunde ta av sitt huvud och en annan sägen om en dräng som släppte ned ett avgnaget köttben i en bäck för att han ville lära sig spela musik från näcken (Klintberg, 1972). I Carl-Herman Tillhagens (1958) samling om svenska läkekonsten, innehåller många folkminnesteckningar som han refererar till sägner om de gamla klokas förmågor. Bl.a. berättar Tillhagen om en sägen i Norrland om trollkunniga som hade förvärvat magiska kunskaper genom att hitta och läsa ur sjätte- respektive sjunde moseböckerna som hade försvunnit från bibeln. Återkommande folksagor som Tillhagen nämner är om en pojke som råkade läsa i en kloks svartkonstbok och av misstag tillkalla små djävular till hans tjänst (Tillhagen, 1958: 55-77). Mer om folkföreställningar om magi inom läkekonst tas upp i kapitel 2.5.

Vissa berättelser kan vara kända över hela Sverige, medan andra har särskilda anknytningar till lokala och regionala platser och landskap. ISOF nämner Sagobygden i Kronoberg som en verksamhet anknuten till en lokal plats med syftet att bevara berättartraditionen och sagor från Kronobergs-området i södra Småland. Bl.a. har Sagobygden grundat Sagomuseet i Ljungby (ISOF 2017). Sagobygden motiverar att det muntliga berättandet bör tryggas eftersom det är en urgammal, mänsklig tradition. Äldre har berättat historier från förr för de yngre och fört vidare berättelser till nästa generation. De menar att det har gett människan en koppling mellan dåtiden och nutiden. Det muntliga blev sedan ersatt med det skrivna ordet och det tekniska berättandet i form av film, TV, radio och internet under 1900-talet och hotades av att dö ut. Sagobygden berättar att det var under 1980-talet som en rörelse för att trygga berättartraditionen började. Sedan dess har Sagobygden arbetat med att bevara de dokumenterade berättelserna från 1800-talets folksägner i södra Småland genom att återberätta dem muntligt på festivaler, evenemang och berättarturnéer (Sagobygden, 2020). Utöver berättarfestivalen är Sagomuseet verksamt inom pedagogik för grundskolan, årskurs 3-9. I samband med att estetiska aspekter som muntligt berättande blev en del av läroplanen 2011, menar Sagomuseet att de arbetar för att integrera berättartraditionen i skolan för att uppmuntra barn att utveckla sitt eget berättande (Sagobygden, 2020). Dessutom anordnar Sagomuseet aktiviteter för äldre i demensboende, guidade turer, skattjakt och geochaching (Sagobygden, 2020).

2.5 Folklig Läkekonst

Den svenska sjukvården som vi känner till idag var mycket annorlunda runt 1600-talet. David Dúner (2016) förklarar att de då ännu inte fanns en professionellt utbyggd eller organiserad sjukvård. De få upprättade sjukhus och legitima läkare som fanns då räckte inte till det antal patienter som var i behov vård. Inte förrän år 1663 upprättades den första organiserade, medicinska yrkesutövningen *Collegium Medicum*. Syftet med organisationen var att utvidga ett legitimt praktiserande av medicin och utbilda fler läkare för att motverka kvacksalvare och bedragares medicinpraktik. År 1708 upprättades den första svenska akademiska sjukhuset i Uppsala. Även om den medicinska yrkesutövningen och

utbildningen utvidgade sig runt i början av 1700-talet, påpekar Dúner att dessa läkare samt apotek som distribuerade medicin endast fanns i städer, vilket begränsade människors och särskild bybors tillgång till medicin och sjukvård (Dúner, 2016: 1075-1076). När den medicinska tillgången var begränsad förlitade sig folket istället på den folkliga läkekonsten. Tillhagen definierar folklig läkekonst som folkets traditioner och kunskaper om medicin, huskurer och magiskt utövande i syfte att bota sjukdomar, bringa lycka i vardagen och förbanna dem som behövde straffas. Tillhagen förklarar att varje hushåll hade ärvt kunskaper om huskurer, vilka växter som var läkande och kunde användas i magiska formler. Dessutom när böcker blev mer tillgängligt kunde folket hämta kunskap om medicin från huskursböcker (Tillhagen, 1958: 46-55). Dessa hushållsläror och huskursböcker publicerades bl.a. av präster. Dúner tar upp och diskuterar främst om Reineri Broocman (1677-1738) som en utgivare av hushållsläror. Broocman var en kyrkoherde som levde under 1700-talet och publicerade böcker om hushållsläran till folket. Enligt Dúner förespråkade Broocman främst för att varje hushåll bör tänka på att själva bevara en god hälsa genom att lära sig om huskurer, behandlingar, dietik, hygienska rekommendationer samt följa religiösa dygder. Dúner lyfter särskilt upp om att Broocmans hushållsläror är en reflektion av dåtidens världsbild och medicinska teorier. Dels hade Broocman kontakt med apotekare från olika städer i Sverige, men dels också förmedlade han även allmogens örtmedicinska kunskaper och föreställningar om övernaturliga orsaker bakom sjukdomarna. Dúner påpekar dock att Broocman inte hade några kopplingar till den lärda kulturen från universiteten. Detta gjorde att Broocman förmedlade en hushållslära som befann sig på ett ingenmansland mellan den lärda och den folkliga medicinkunskapen (Dùner, 2016: 1073-1076).

När folkets egna kunskaper inte räckte till och det inte fanns tillgång till organiserad sjukvård, gick man till den kloke gubben eller gumman. Tillhagen förklarar att de kloka i folkminnen ansågs besitta värdefulla, uråldriga kunskaper och traditioner inom läkekonst och magi som de hade antingen ärvt av förfäderna eller erhållet av mörka krafter. Dem visste om vad som hade magiska egenskaper, vad för demoner och sjukdomsandar som orsakade sjukdomarna och hur man skulle bota dem. Det fanns inte bara en i varje socken, utan det kunde finnas flera som var kloka och som var kunniga inom särskilda sjukdomar. Tillhagen betonar särskilt att det säkerligen fanns fler kloka än vad det fanns läkare under hans samtid. Folkminnet om de gamla kloka beskrivs som en dualitet av Tillhagen. De kunde vara hjälpsamma och hyggliga, samtidigt som de kunde vara ondskefulla. De var inte omtyckta och oftast fruktade, samtidigt som dem var respekterade. Även om de var en viktig del av socknen, var de fortfarande utstötta. De som blev tilldelade rollen som de kloka föddes på en ovanlig tidpunkt eller med deformitet. Marginaliserade grupper som var socialt utstötta så som samer, finnar, romska m.m ansåg vara trollkunniga. Utöver socialt utstötta kunde även spelmän, dalkarlar och smeder besitta magiska kunskaper. Även dem mer respekterade figurerna så som präster ansågs också vara kunnig inom läkekonst och magi (Tillhagen, 1958:46-56).

I samtiden finns det paganism och wicca-rörelser som försöker återupprätta den folkliga läkekonstens traditioner. Nathorst-Böös har gett ut handböcker om växtmagi, örtkurer och läkekonst som enligt henne, är till för samtidens häxor. I *Häxans Årstider* skriver hon att hennes växtmagi är hämtad från nordisk tradition, wicca och hennes egna erfarenheter. Hon förespråkar främst för att använda växter som medicin istället för syntetisk medicin eftersom det är enligt hennes åsikt fri från biverkningar och stoppar korrupta läkemedelsföretag. Dock

påpekar hon att kvacksalvare inom alternativmedicinen inte heller ska komma undan bestraffad (Nathorst-Böös, 2018: 9-16).

I arbetet porträtteras folkminnet och folktron om läkekonstens tradition i form av ett bordsrollspel. De gamla kloka som utövade läkekonst och magi porträtterades och översattes till spelbara karaktärer i artefakten.

Sammanfattningsvis innebär folklig läkekonst traditionen av att på egen hand göra egna botemedel med örtmedicin och magi, eftersom sjukvården var begränsad för allmogen. De kloka ansågs vara bärare av hemlig kunskap som kunde bota svåra sjukdomar. Det finns samtida livsåskådningar inom paganism och Wicca som försöker att återta den folkliga läkekonstens traditioner.

2.5.1 Folkföreställningar om trolldom och svartkonst i läkekonsten

Förutom örtmedicinsk kunskap i läkekonsten är trolldom, magi och svartkonst ett återkommande element. Att kunna hela och läka har förknippats med magi sedan långt tillbaka i den nordiska historian. I asatron var guden Oden en vis trollkarl som offrade delar av sig själv för att få tillgång till hemlig kunskap och magi (Eytzinger, 2013: 46). Tillhagen förklarar att i det fornnordiska samhället hade präster som dyrkade asagudarna en kombinerad roll som hövding, magiker, läkare och religiös figur (Tillhagen, 1958: 51). Föreställningen om att bota sjukdomar med magi fördes sedan över till de kristna prästerna, som även hade ärvt de katolska munkarnas örtmedicinska kunskaper (Eytzinger, 2013:56) och använde Kristi namn för att bota sjukdomar (Tillhagen, 1958: 51). Dessutom fanns det en tidigare form av läkekonst innan 1600-talet vid namn löjveri. Lövjeri kommer från den äldre svenskan och kan översättas lif/lef som läkemedel och lyv som läkekonst (Eytzinger, 2013: 36). Anledningen till varför magi ansågs kunna bota sjukdomar och bara de trollkunniga kunde bota dem berodde främst på att enligt folktron orsakades sjukdomar av övernaturliga orsaker. Tillhagen nämner sjukdomsandar, demoner, de osynliga och förbannelser som enligt folktron var bakom sjukdomarna (Tillhagen, 1958:67). De osynliga förklarar Eytzinger är övernaturliga varelser från folktron som t.ex. älvor var ofta av ond natur och kunde förbanna en med älvblåst eller älveld, vars symptomer var feber och klåda. Andra övernaturliga varelser som kunde orsaka sjukdomar var kloen, en mask som enligt folktron levde i ens mage och om den rörde sig utanför sitt habitat kunde det orsaka bl.a ångest och galenskap (Eytzinger, 2013: 42-45). De kloka kunde enligt folktron förbanna folk med sjukdomar som benämndes som förgöring; magi som skadade andra. Det kunde vara speciella sjukdomar som diarré, förstoppning, stjäla någons själ m.m. Tillhagen nämner det värsta sättet att förgöra någon var att skjuta trollskott. Om den kloke sköt en magisk pil eller gevärsskott åt en riktning, kunde hen förgöra och sätta en grav sjukdom på en (Tillhagen, 1958:67-68).

Endast de som kunde se de osynliga och fördriva demoner kunde bota dessa sjukdomar, vilket var de trollkunniga gamla kloka. Denna trolldomskraft kallades i många olika sammanhang för svartkonst. Eytzinger markerar att svartkonst inte nödvändigtvis betydde illvillig eller mörk magi, utan betydde främst hemlig kunskap. Han förklarar att enligt folksägner trodde man att den som kunde se det dolda och uppnå hemlig kunskap utövade svartkonst (Eytzinger, 2013:20). Det fanns olika sägner om hur den kloke blev magiskt kunnig. Dels om man var född på en ovanlig tidpunkt eller med en missbildning ansågs man vara född med magi. Dels kunde man ha åkallat djävulen på ett universitet som t.ex. Lund eller Wittenbergskolan och ingått en pakt med honom för att förvärva magi med priset att ens odödliga själ var i hans ägo. Det var just djävulspakten som skapade rädsla i den kristna

världen, vilket ledde till häxprocesserna under 1600- och inledningen av 1700-talet som tog hundratals liv. Dessutom kunde man enligt sägner äta magiska djur som t.ex. den vita ormen för att få magiska krafter (Tillhagen, 1858: 48-61).

Enligt Tillhagen botade de kloka sjukdomar genom att kombinera örtmedicin med magiska läsningar. I de magiska läsningarna åkallade de kloka tre olika krafter. Den ena kraften var från hedniska gudar inom asatron. Dem andra två krafterna var den heliga kraften som änglar, Gud, Kristus, helgon och den underjordiska kraften som djävulen och demoner (Tillhagen, 1958: 102-103). De kloka kunde använda alla tre krafterna och även om de var kristna ansåg dem sig själva som en medlare mellan det goda och onda. Eytzinger förklarar att det berodde främst på att enligt folktron fungerade vissa krafter endast i vissa sammanhang. I den svenska folktron fanns det en domän som varken Gud eller Djävulen hade någon kraft över, utan var fortfarande i de fornnordiska gudarnas makt som t.ex. hos Tor och Oden. Runor användes i många av de magiska formlerna. Runmagi kallades för runegalder och ansågs vara välsignade med visdom från asaguden Oden, eftersom det var han som först hade lärt sig om runornas magi. Dock skulle man vara försiktig, för den som bar för mycket kunskap om runorna förlorade sin själ i mörkret. En annan hednisk folktro var att torsdagar var den mest potenta dagen att utföra magi, eftersom torsdagen var tillägnad till asaguden Tor. När det kommer till heliga och underjordiska krafter, användes främst heliga krafter för att bota och läka mest av präster. Medan onda krafter åkallades när det handlade om att straffa, fånga tjuvar och hitta borttappade saker. Dock nämner Eytzinger att även präster kunde åkalla underjordiska krafter och att vissa magiska riter för att bota sjukdomar krävde dessa krafter om sjukdomen var av ond natur. Ett uttryck som användes bland de kloka var ”ont botar ont”, vilket betydde att för att bota en förbannelse måste man ta till sig mörka krafter. Det handlade helt enkelt om vilken kraft som den kloka bedömde vara effektivt bot mot sjukdomen eller problemet (Eytzinger, 2013:21- 70).

Hur påverkade dessa folkföreställningar de kloka? Något som Tillhagen särskilt poängterar är att de kloka anammade ofta ryktena och sägnerna. Han förklarar att sägnerna kunde vara en fördel för att sprida vidare rykte om de själva. Ju mer omtalad den kloke var, desto fler trodde på dem, vilket gav dem fler klienter. Den kloka skapade sitt rykte genom att först lära sig om traktens existerande, folkmedicinska kunskap, sedan om bygdens skrock, vidskepelse och till sist bybornas vardagsliv. Med dessa iakttagelser kunde den kloke bygga ett rykte om hen och sprida det. Dock påpekar Tillhagen som tidigare att dessa folkföreställningar även kunde kosta deras liv, då det orsakade förföljelser och misstänksamhet. Tillhagen nämner bl.a. en sägen från Ångermanland och Medelpad där folket fick tillåtelse av kungen att dräpa samer för att de hade enligt dem satt skräck med sin trolldom (Tillhagen, 1958: 47-95).

Även om det finns dokumentation om att läkekonst har praktiserats av de gamla kloka, är folktron och sägnerna om trolldom en viktig del av den folkliga läkekonsten. Genom att både inkluderade det dokumenterade praktiserandet av läkekonst och folkföreställningarna om trolldom som källmaterial i artefakten, skapar det en förutsättning för att en diskussion om hur dessa element spelar in porträttreringen av läkekonsten.

Sammanfattningsvis orsakades sjukdomar av magiska och demoniska ting enligt folktron. Därför kunde bara trollkunniga kloka bota dessa sjukdomar. Magin som de kloka utförde kallades i vissa sammanhang för svartkonst. De kloka använde sig av hedniska, kristna och demoniska krafter i sina magiska formler, eftersom de ansåg sig själva som en medlare mellan de olika krafterna. Dessa föreställningar om deras magiska krafter var både på gott

och ont. Dels kunde de använda folktron för att sprida sitt rykte och få fler klienter, men dels också blev dem utsatta av förföljelser.

2.5.2 Studier om Svartkonstböcker

Ett återkommande ämne som tas upp i 70:e volymen av *ARV* är studier om svartkonstboks-traditionen i Norden. Två av artiklarna i journalen fokuserar på att analysera olika svartkonstböcker. Den ena är av Stephen A Mitchell som utför en komparativ studie mellan fyra svartkonstböcker funna i fyra nordiska länder (Mitchell, 2014), varav den andra är av Ann Ohrvik som strävar efter att upptäcka en hemlig, magisk värld i texterna hos två olika svartkonstböcker (Ohrvik, 2014). Utöver ARV-journalerna har även Fredrik Eytzinger transkriberat en svartkonstbok från äldre svenska till nutida engelska språket (Eytzinger, 2013). Visserligen räknas inte svartkonstböcker som immateriellt kulturarv, utan snarare som materiellt kulturarv eftersom de enligt Génetay och Lindbergs definition är konkreta objekt som representerar kulturellt värde (Génetay & Lindberg, 2014). Däremot, är det återkommande att innehållet i svartkonstböckerna har ett ursprung i seder och traditioner. I Eytzingers förord om svartkonstbokens ursprung, förklarar han att författaren till svartkonstboken troligtvis hade nedtecknat de lokala bybornas huskurer och traditioner inom trolldom. Han påpekar även att svartkonstböcker är gamla klokas personliga anteckningsböcker med trollformler, ritualer och recept på botemedel (Eytzinger, 2013: 21-22). Även Tillhagen påpekar att svartkonstböcker hade en stor betydelse för de kloka, eftersom enligt sägner fick de svartkonstboken som en gåva av djävulen för att kunna trolla. Magin var alltså kopplad till svartkonstboken. Dessutom, den som förvärvade en svartkonstbok kunde få magiska krafter enligt folktron (Tillhagen, 1958: 54-61). På så vis skulle man argumentera för att svartkonstböcker är ett verktyg som användes i läkekonstens och trolldomens tradition. Dessutom ger svartkonstböckerna en inblick i hur de gamla kloka praktiserade läkekonst och trolldom. Eftersom arbetets mål är att porträttera läkekonstens tradition och svartkonstboken var en del av läkekonstens praktik, inkluderades därför svartkonstboken som en spelmekanik i artefakten. Därmed, för att porträttera den folkliga läkekonstens tradition i arbetet, behövs det en inblick i vad tidigare forskare har funnit om svartkonstböckernas syfte och hur samtidens kulturarvsarbete jobbar med att trygga svartkonstböckerna.

Mitchell förklarar att idén om att manuskript och böcker kan bära på magiska krafter och hemlig kunskap, kommer bl.a. från kristendomens tradition av skrift och tro i bokens heliga text. Magiska manuskript och svartkonstböcker har haft olika benämningar genom historian. Under medeltiden fanns det tre olika termer för magiska texter enligt Mitchell: fiolkyngisboka/fjölkynngisbok, galldrabocum/galdrabók och boka. Framförallt användes Fiolkyngisboka och Galdrabók för att beskriva magiska texter. Efter 1600-talet förklarar Mitchell att termerna förändrades och magiska texter nämndes som trollböcker eller svartkonstböcker. I Mitchells undersökning har han valt att fokusera på svartkonstböckerna från medeltidens epok. Han motiverar att det ska ge honom förståelse för galdrabókstraditionen från den tidsepoken och vad för olika magiutövande som fanns i norden. Mitchell valde ut fyra böcker att undersöka i hans komparativa analys: en dansk medicinsk avhandling, en svensk huskursbok bevarat i Linköpings Stifts bibliotek, den norska svartkonstboken vinjeboka från Telemark och en isländsk galdrabók. I sin slutsats definierar han de danska och svenska manuskripten som läkekonst- och huskursböcker. Innehållet i dessa två böcker erbjuder botemedel som är mer åt det medicinska hållet, men de räknar även upp några sjukdomsorsaker som bara kan lösas genom magiska medel. När det kommer till Vinjeboka drar Mitchell slutsatsen att det har mer element av magisk tro och

användes i syfte att lära sig magi. Visserligen finns det huskurstips i Vinjaboka, däremot, lyfter Mitchell främst fram att boken har en högre densitet med trollformler. Slutligen, anser Mitchell att den isländska svartkonstboken är den sanna representationen av en nordisk svartkonstbok, då det innehåller både trollformler mot sjukdomar, förbannelser, använder namnen på både hedniska gudar och kristna figurer och har över 100 namn på olika trollformler. Oavsett hur mycket magi den ena eller andra boken fokuserar på, påpekar Mitchell att alla böcker söker svar på hur man ska bota sjukdomar och ondska och alla har en någorlunda magisk anknytning. Efter sin analys hävdar Mitchell att de utvalda böckerna representerar den övergripande bilden av hur magiska texter ser ut i Norden. Han hänvisar dock till att det finns data som inte är representerad, då lokala traditioner och tro om sjukdomsorsaker skiljer sig från plats till plats (Mitchell, 2014: 57-68).

Medan Mitchell fokuserar på vad för olika svartkonstböcker som har återfunnits i norden, har Ohrvik i sin artikel valt att undersöka det hemliga språket lønnskrift i de norska svartkonstböckerna från 1700-talet. Enligt Ohrvik användes lønnskrift för att kryptera och dölja det egentliga innehållet i svartkonstböckerna. I artikeln undersöker hon metoderna och motivationen bakom lønnskrift genom att applicera koncepten av epistemologisk och social sekretess. Epistemologisk sekretess innebär att kunskap ansågs vara fundamentalt hemlig till sin natur. Att få kunskap ansågs alltså att en kunde förstå och uppnå det dolda, medan social sekretess innebär att svartboksförfattaren avsiktligen dolde text för att skydda kunskap från utomstående. Genom att förstå krypteringens syfte ville Ohrvik ta reda på om det finns någon dold, magiskt universum i texterna. I sin undersökning upptäckte hon att lønnskrift generellt använde olika språk och fraser från latin, kvasi-latin, tyska, grekiska och engelska. Enligt Ohrvik blandades olika fraser från olika språk för att dölja informationen från de som inte hade utbildning eller språkkunskaper. Oavsett vilka språkkombinationer lønnskriften använde, upptäckte Ohrvik att både epistemologisk och social sekretess användes i de norska svartkonstböckerna, men av olika anledningar. Den epistemologiska sekretessen användes främst i svartkonstböcker som ett säljarargument till läsaren. I introduktionen skrev författaren att läsaren höll nu i en hemlig bok och om hen kunde kryptera lønnskriften var hen värdig den kunskap som skulle visa sig bakom det dolda. Den epistemologiska sekretessen användes därmed för att mystifiera bokens innehåll för att läsaren skulle reda ut innehållet. För akademikerna som var involverad i svartkonst, var den epistemologiska sekretessen viktig för att skapa en intellektuell exklusivitet. Medan den sociala sekretessen var mer inblandad när svartkonstboken i fråga var i ägo hos den ursprungliga författaren. Ohrvik menar att författaren dolde texten av moraliska skäl, då innehållet kunde vara förbannelser och personliga trollformler som ansågs av offentligheten som hednisk häxkonst och därmed farligt. Dessutom ville författaren möjligtvis inte att någon skulle kopiera hens kunskap och ha den för sig själv och därför användes lønnskrift för att exkludera andra läsare. I sin slutsats erkänner Ohrvik att hennes frågeställning ställdes fel, eftersom hon försökte nå ett hemligt, magiskt universum i texterna. Visserligen fann hon recept och magiska formler, däremot upptäckte hon istället att lønnskrift inte användes för att dölja en hemlig värld, utan för att antingen sälja in sig till läsaren eller behålla kunskapen för sig själv (Ohrvik, 2014: 101-121).

Förutom ARV-journalen har det även utförts forskning av självständiga akademiker. Fredrik Eytzinger (2013) beskriver sig själv som en självständig forskare som på egen hand har transkriberat svartkonstböcker ägda av en präst från 1700-talet i boken *Salamonical Magical Arts*. Visserligen kan man ifrågasätta hans titel som självständig akademiker, då denna bok inte är anknuten till någon akademiskt enhet och därmed, bör ifrågasättas som

källa. Dock, som Raudvere påpekade tidigare om att Forsblom, en högt ansedd bidragare till Nordens folkminnesamling, samlade in allt oexaminerad och utanför sitt arbete. Även om hans forsknings legitimetet kan ifrågasättas, används och refereras hans verk fortfarande (Raudvere, 2014). Boken är uppdelad i två olika delar, den första delen är introduktionen till boken, där Eytzinger går igenom olika återkommande begrepp och motiv för att ge den översatta svartkonstboken kulturhistorisk kontext, medan den andra delen är de transkriberade svartkonstböckerna. I sin transkribering har Eytzinger valt att översätta från svenska till engelska för att nå ut till en global publik att ta del av den svenska kulturhistorien om läkekonst och svartkonst. I metodbeskrivningen förklarar Eytzinger att han har strävat efter att behålla innehållet snarare än själva formen, vilket betyder att istället för att göra grammatiskt korrekta översättningar, fokuserar han på att behålla den ursprungliga betydelsen. Dessutom fanns det inte alltid korrekta, motsvarande ord på engelska. Denna metod bör dock kritiseras, eftersom han istället för att översätta, framför en tolkning av textens betydelse för den engelskpråkiga publiken. Under översättningen använda han av svenska akademiens ordbok och lexikon från mysticism böcker för att hitta liknande betydelser från svenska till engelska. Under översättningen stötte han på vissa gamla svenska ord som var svåra att översätta och valde då istället att behålla det ursprungliga ordet och skriva en fotnot med en engelsk förklaring om ordets betydelse. Eytzinger motiverar att syftet med transkriberingen inte var ett försök att presentera en förenad bild av hur magipraktiseringen och läkekonsttraditionen innebar i Sverige, utan att bidra med ett fönster in i en historisk värld där tron på magi var starkare än i dagens samhälle(Eytzinger, 2013: 7-15).

Sammanfattningsvis var svartkonstböcker de klokas anteckningsböcker där de samlade in sina recept och magiska formler. En del svartkonstböcker kunde räknas in som huskursböcker om innehållet var mer åt det medicinska hållet, medan andra var har mer magiska element (Mitchell, 2014). Svartkonstböckernas innehåll doldes i hemlig skrift både för att sälja in sig till läsaren och för att exkludera oönskade läsare (Ohrvik, 2014). För att vidare bevara svartkonstböckernas kulturarv, har Eytzinger översatt svartkonstböcker till en samtida publik med förklaringar om trollformlernas syften (Eytzinger, 2013).

3 Problemformulering

Syftet med detta arbete är att ta reda på hur bordsrollspel kan levandegöra immateriellt kulturarv som den folkliga läkekonsten. Man skulle kunna ifrågasätta varför det är relevant att bevara gammal tradition och kunskap om läkekonst som idag har ersatts med en organiserad sjukvård. Det handlar inte om att återuppta en gammal tradition, utan att reflektera och minnas dåtidens kultur. Eftersom folkminnen ingår enligt UNESCO's definition av immateriellt kulturarv och Sverige har följt konventionen sedan 2011 (ISOF, 2019), är det därför relevant för kulturarvsarbetet att fortsätta med att levandegöra och sprida kunskap om folkminnen om läkekonstens tradition. Även om läkekonstens kulturarv har främjats av forskning, är det mindre frekvent att det har upplysts för allmänheten i informella, undervisande miljöer där allmänheten har kunnat ta del av det. Fördelen med interaktiva medier som spel, är känslan av att omslutas av en fiktiv värld, vilket leder till att spelaren känner att hen har kontroll över sina handlingar i spelvärlden och på så vis vill leva sig in i roll som en del av världen (Kücklich, 2006).

Det är här som rollspel, och särskilt bordsrollspel kommer in i bilden. Rollspel innebär att spelaren antar en fiktiv roll i en fiktiv värld som styrs med olika satta regler. En spelledare skapar ett äventyr, medan de andra spelarna skapar karaktärer som ska delta i äventyret (White m fl. 2018: 64). Det som är viktigt att påpeka att själva bordsrollspelets guidebok, är endast regelverket som guidar hur man ska sätta upp rollspelet. Jara och Torner påpekar att bordsrollspelets narrativ inte existerar förrän spelarna har skapat sina karaktärer och spelar i ett äventyr skapat av spelledaren, där de kan genom sina karaktärer, skapa intriger i rollspelets berättelse och på så vis skapa rollspelets narrativa diskurs (Jara & Torner, 2018). Dessutom, i och med att bordsrollspel tillåter en att maskera sig som en karaktär, skapar det förutsättning för spelaren att leva sig in i karaktärer i en fiktiv värld (Kücklich, 2006). Därmed, är det viktigt att förstå att deltagarna bygger upp spelet tillsammans genom att använda regelverket för att skapa en berättelse. Det är då spelet existerar.

Engagemanget hos spelarna i rollspelets process, där en spelledare skapar ett äventyr, spelare skapar karaktärer som ska delta i äventyret och berättelsen de skapar tillsammans, kan man nyttja det i syftet för att levandegöra folkminnen om läkekonst? Om folkminnen om läkekonsten integreras i ett bordsrollspels design, kan spelledarens äventyr, spelarnas karaktärer samt berättelsen de skapar tillsammans, väcka ett intresse för detta kulturarv? Kan spelarnas fördjupning i deras karaktärer ge dem en förståelse för hur det var att vara en gammal klok förr i tiden, då sjukvård var begränsad och sjukdomar troddes botas med trollkonster? Dessutom, eftersom folkminne består en del av folksägner som överförts muntligt och det muntliga berättandet i rollspel har räknats in av både ISOF (2017) och Sagobygden (2015) som samtidens muntliga berättartradition, är det då inte idealt att använda bordsrollspel som plattform för levandegörandet av folkminnet om den nordiska läkarkonsten? Därmed, ställs följande frågeställning:

Frågeställning: Hur kan det muntliga berättande i bordsrollspel levandegöra folkminnen om nordisk folklig läkekonst och trolldom?

Delfråga: Hur engagerar sig deltagarna i bordrollspelets berättelse och vad för narrativ skapar de tillsammans?

3.1 Metodbeskrivning

3.1.1 Arbetsmetod

För att besvara frågeställningen skapades en artefakt i form av ett bordsrollspel. I utvecklingen av artefakten var det nödvändigt att definiera bordsrollspelets mål, regler, speldynamik samt designa karaktärsformulär. Viktiga faktorer i speldesignen var spelreglerna, speldynamiken, tillvägagångsättet i karaktärskapandet, spelledarens respektive spelarnas funktion samt hur spelledaren sätter upp ett äventyr. Alla aspekterna i bordsrollspelet skulle vara kopplade till frågeställningen och arbetets syfte. Som avgränsning användes ett redan existerande spelsystem som en grund. Spelsystemet som användes var *Powered by the Apocalypse* (2010) utvecklat av Baker. Detta berodde främst på att spelsystemet hade många andra bordsrollspel under sina vingar som hade övernaturliga teman, som dock var väldigt nordamerikanskt som t.ex. *Monster of the Week* (2015-), *Monsterhearts 2* (2020) m.m. Utmaningen var att anpassa det nordamerikanska, kulturella aspekterna till en mer nordisk-baserad folktro. En förstudie om spelsystemet utfördes för att få en förståelse för hur spelsystemet var uppbyggt, hur man skulle använda det för att bygga upp sitt egna bordsrollspel samt identifiera vilka aspekter i spelsystemet som behövdes anpassa sig till artefaktens vision. Fördelen med spelsystemet var att det redan fanns en mall för hur spelreglerna bör sättas upp och var mycket anpassningsbart till artefaktens tema. Dock uppstod frågan om licenseringen av spelsystemet. I och med att artefakten användes enbart i ett akademiskt syfte, bestämdes det att bordsrollspelet preliminärt inte skulle skapas av kommersiella skäl. Däremot, om det eventuellt kommer på fråga att kommersialisera spelet, kommer tillståndet om att använda spelsystemet diskuteras i framtiden.

När förstudien var genomförd, kunde utvecklingen av artefakten börja. Källmaterial om läkekonsten användes för att porträttera hur läkekonsten praktiserades, folktron om de kloka samt hur svartkonstböcker och trollformler användes. Innan den huvudsakliga undersökningen, genomfördes en pilotstudie. Deltagarna i pilotstudien hade en viss erfarenhet inom bordsrollspel och kunde ge en betydande insikt om vad för spelmekaniker som fungerade eller inte, vad som kunde tilläggas samt utvecklas vidare med. I och med att deltagarna i pilotstudien är med i själva utvecklingen av artefakten genom speltestning, deltog inte de i analysen, eftersom analysen skulle fokusera på deltagare som inte hade någon kunskap om artefakten.

4 Genomförande/Implementation/ Projektbeskrivning

4.1.1 Undersökningsmetod

För att undersöka hur bordsrollspel kunde levandegöra immateriellt kulturarv genom deltagarnas engagemang i det narrativ de skapar, behövdes en undersökningsmetod som kan mäta deltagarnas interaktion och upplevelse av artefakten. Enligt Østbye m fl (2003) är det passande att använda en kvalitativ ansats i en sådan undersökning, då artefakten kan tolkas som en mediaproduktion som förmedlar ett budskap till en publik. Genom att undersöka hur publiken tar emot och interagerar med produkten (Østbye m fl. 2003: 99-100), som i det här fallet är ett bordsrollspel, skulle det bidra till att besvara frågeställningen om huruvida spelets budskap om folkminnesbevaring av folklig läkekonst förmedlades till deltagarna. Dessutom skulle det besvara hur deltagarna interagerade med bordsrollspelet och vad för narrativ som uppstod. Därmed var en kvalitativ ansats lämplig för denna undersökning.

Undersökningen skedde på följande vis:

Artefakten testades på en grupp av fem informanter som skulle simulera en bordsrollspelsession. En av informanterna valdes ut som en spelledare varav resterande var spelare. Analysgruppen observerades. Anledningen till detta val av undersökning berodde på att undersökningen kunde kartlägga och samla in data hur spelarna intog sina roller som gamla kloka, vad för berättelser som uppstod samt hur de interagerade med varandra under bordsrollspelet (Østbye m fl. 2003: 108-109). Dessutom rekommenderar Jara och Torner att observera spelare i en s.k. närspelning för att kunna analysera hermeneutiken i bordsrollspelet (Jara & Torner, 2018). Därför kartlades deltagarnas aktivitet med artefakten, eftersom det skulle besvara frågeställningen om bordsrollspel kunde bidra till levandegörandet av läkekonsten. När det kommer till observatörens roll i fältobservationen bör hen enligt Østbye m fl. inta en position där forskarens närvaro är legitimerad. Observatören i denna undersökning intog rollen som fullständig observatör utefter Østbye m fl. definition (Østbye m fl. 2003: 111-113), vilket betyder att observatören själv inte deltog i bordsrollspelet. Detta berodde på dels att observatören i fråga har utvecklat artefakten och hens djupgående kunskap om bordsrollspelets regler kunde påverka resultatet i observationen. Dels också skulle observationen simulera en situation där informanterna var i ett umgänge och spelade spelet utan observatörens närvaro. Visserligen var informanterna medvetna om observatörens närvaro, dock interagerade observatören endast med deltagarna om det uppstod missförstånd eller spelets regler som inte spelledaren kunde själv förklara. Det huvudsakliga målet var att informanterna skulle på egen hand spela spelet och observatören enbart observera vad som hände i bordsrollspelet.

Observationen följdes sedan upp med en gruppintervju. Detta berodde främst på att bordsrollspel är en upplevelse där deltagarna kollektivt bidrar till rollspelets narrativ. Huvudsyftet med arbetet var att ta reda på den gemensamma upplevelsen spelarna hade när de interagerade med artefakten. Visserligen hade man kunnat ha individuella intervjuer för att ta reda på varje deltagares subjektiva upplevelser, opåverkade av grupptryck. Däremot, avgränsades undersökningen till en enda gruppintervju, då enskilda intervjuer med varje deltagare skulle ta för långt tid samt kartläggningen av varje informants åsikt skulle ha förlängt diskussionen, vilket kunde vilseleda arbetets huvudsyfte. Dock fanns det fördelar med gruppintervjun. Utefter Østbye m fl. definition, kunde frågor som dök upp under

observationen bekräftas och klargöras i gruppintervjun. Dessutom fick intervjuaren tillgång till gömd information som inte kom fram under observationen.

Gruppintervjun var semistrukturerad, eftersom det dels behövdes definierade frågor i förhand, då deltagarnas svar på dessa frågor var viktig data att ha med i resultatet. T.ex. frågor som bekräftar informanternas förståelse för artefaktens syfte var viktig data att ha förberedda frågor för. Dels var det också till nytta att hålla vissa frågor mer öppna för att kunna ställa frågor som dök upp under observationen (Østbye m fl. 2003: 101-103). Dessutom, tenderar bordsrollspel att ha ett improviserande narrativ i icke-linjär natur (Jara & Torner, 2018:270), vilket gör att oförberedda saker kan ske i bordsrollspelet och därmed var det viktigt att ge utrymme för mer öppna frågor som kunde specifik klargöra händelser under spelsessionen.

De förberedda frågorna var främst till för att besvara frågor om hur de tolkade temat läkekonst i bordsrollspelet samt om de förvärvade nya kunskaperna om läkekonsttraditionen. Därefter fanns det både förberedda och öppna frågor för att besvara hur deltagarna skapade berättelsen i bordsrollspelet och hur de tolkade narrativet.

4.2 Arbetsprocess

Arbetsprocessen var upplagd i tre steg. I första steget definierades återkommande terminologi inom bordsrollspel i syfte att förenkla läsningen. I andra steget genomfördes förstudien, där viktiga aspekter i Powered by the apocalypse-systemets spelmekanik definierades och diskuterades om hur de skulle tillämpas i artefakten. Diskussionen sammanställdes sedan till designmål som utvecklingen av artefakten skulle följa. Slutligen, i det tredje steget genomfördes artefakten.

4.3 Terminologi i Bordsrollspel

Inom bordsrollspel används olika begrepp som är återkommande i genren. Utifrån ett litteraturvetenskapligt perspektiv beskrivs detta som konventioner, vilket betyder att många av begreppen är förväntade eller t.o.m. förutsatta att de används i sammanhang med bordsrollspel (Kücklich, 2006: 103). I detta arbete återkommer många av dessa begrepp i texten, i och med att arbetet behandlar ämnet bordsrollspel och själva artefakten var ett bordsrollspel. För att underlätta läsningen och ge kontext till begreppen, kommer detta avsnitt förklara dem. I vanliga fall skulle många av dessa begrepp förklaras utifrån Dungeons and Dragons definitioner av begreppen, eftersom spelet anses vara pionjärer för bordsrollspel, (White m fl, 2018: 68) vilket gör spelet kanonisk och därmed en av grundarna bakom konventionerna i genren (Jara & Torner, 2018: 273-274). Däremot, användes spelsystemet *Powered by the Apocalypse* (2010) i utvecklingen av artefakten och därför refererar terminologin till det spelsystemet. Det är värt att påpeka att olika spelsystem i bordsrollspel har olika uppfattningar och egna konventioner och begrepp. Dessa förklaringar representerar främst *Powered by the Apocalyspse* samt de gemensamma och återkommande konventionerna inom genren bordsrollspel.

Spelsystem

White m fl. definierar spelsystem som regelverket för de olika bordsrollspelens spelmekanik. I spelsystemet kan det ingå hur man skapar karaktärer, stridsregler, hur man bygger spelets värld, äventyr och skapar scenarion (White m fl. 2018: 66). Flera olika spel kan använda en

och samma spelsystem, men med egna modifikationer för att anpassa efter spelets estetik. Ett exempel på ett sådant spelsystem är *Powered by the Apocalypse* (2010-), som har flera olika speltitlar under sina vingar som t.ex. *Monster of the Week* (2015), *Monsterhearts* 2 (2020) m.m. (Apocalypse-world, 2020).

Regelböcker och guideböcker

Varje spel publicerar böcker som ska guida användarna vad för genre rollspelet är, var rollspelet utspelar sig i, hur man sätter upp spelet och vad för regler som ingår m.m. Detta kan beskrivas utifrån ett litteraturvetenskapligt perspektiv som bordsrollspelets poetik, som talar om dess regelverk, genre och konventioner (Jara & Torner, 2018:265–266). *Apocalypse World*: *The Master of Ceremonies Playbook* är regelboken för *Apocalypse World* som talar om hur speldeltagarna ska rollspela, vilka regler som gäller och hur spelarna skapar karaktärer m.m. (Baker, 2010).

Kampanj

Beskriver det pågående spelet som kan vara i flera spelsessioner. Under flera tillfällen samlas spelgruppen för att spela en kampanj. Kampanjen kan innehålla ett huvudäventyr, men även mindre äventyr och uppdrag. Under kampanjen utvecklas karaktärer i både personlighet och nivå (White m fl, 2018: 64). Det finns även kampanjer som varar endast under ett speltillfälle. Matthew Mercer (2017) definierar dessa korta kampanjer för ”one-shots”, som kan översättas till engångskampanj på svenska (Geek & Sundry, 2017).

Äventyr

Definieras av White m fl. som den dramatiska kurvan med sekvenser av event i rollspelet. Utifrån den dramatiska kurvan struktureras äventyret på följande vis: det finns en början som är till för att dra spelarnas karaktärer in i äventyret, mittendelen representerar olika utmaningarna och till sist representerar slutet klimaxet där spelarna möter slututmaningen som kan vara i form av en strid mot huvudskurken i äventyret. I slutet inkluderas epilogen som skriver utfallet efter klimaxet. Dock påpekar White m fl. att även om deras beskrivning är själva grundformen av ett äventyr, betyder det inte att alla är strukturerade på samma vis. De menar att beroende på vad för litteraturgenre som spelledaren tar inspiration från, kan äventyrets innehåll, tema och struktur se ut på olika vis (White m fl. 2018: 65). *Apocalypse World* hämtar inspiration från postapokalyptisk fiktion (Baker, 2010:96), varav andra bordsrollspel som använder *Powered by the Apocalypse* som t.ex. *Monster of the Week* inspireras av fiktiva, amerikanska TV-serier med övernaturligt tema där huvudkaraktärerna bekämpar en ny fiende eller ett nytt monster varje avsnitt (Evilhat, 2015).

Spelledare/Game Master

Enligt Zagal och Deterding definition av termen, är spelledaren eller Game Master på engelska, personen i bordsrollspelet som organiserar spelet. Spelledarens ansvar är att sköta allt som sker förutom spelarnas agerande och interaktioner i rollspelet. Zagal och Deterding räknar upp dessa som spelledarens ansvarsområden: beskriva världen, befolka och spela som alla icke-spelbara karaktärer (NPC) (Zagal &Deterding, 2018: 27-28). Spelledaren kan ha olika benämningar, beroende på bordsrollspelets tema. I *Apocalypse World* benämns spelledaren som Master of Ceremonies (MC) vars huvudområde är att skapa en trovärdig, apokalyptisk värld med fullspäckad spänning (Baker, 2010: 108).

Spelkaraktär och karaktärsformulär

Deltagarna i bordsrollspelet som inte är spelledare är spelarna. De skapar sina karaktärer som de ska rollspela som. Eftersom bordsrollspels uppbyggnad är baserad på papper och penna-genren, är det vanligt att fylla in information om sin karaktär på ett karaktärsformulär. Zagal och Deterding definierar karaktärsformulär som ett slags protokoll och statistik över ens karaktär som innehåller information om karaktären och dess status. Karaktärsformuläret sammanställer ofta dess klass, ras, bakgrund, attribut, färdigheter, personlighet m.m. (Zagal&Deterding, 2018: 27-28) Under kampanjens gång när ens spelkaraktär utvecklas, kan ens attribut och karaktärsdrag förbättras och förändras, vilket är anledningen till att det är nödvändigt att alltid ha sitt karaktärsblad närvarande under rollspelet. T.ex. i Monster of the Week, fyller spelaren in i erfarenhetsrutor varje gång spelaren misslyckas. När alla erfarenhetsrutor är ifyllda, har karaktären gått upp i en nivå. Då suddar spelaren ut alla rutor och får välja från en lista hur karaktärens ska utvecklas. T.ex. höja vissa attribut eller få en ny färdighet (Evilhat, 2015).

Tärningar och slumpen

Zagal och Deterding räknar upp två olika syften som tärningar används för i bordsrollspel. För det första används tärningar för att beräkna karaktärers attribut, status och hälsa som representeras i hälsopoäng. För det andra, används det för att slumpmässigt beräkna och avgöra en karaktärs agerande och huruvida hen lyckas eller ej. Anledningen till varför slumpen används förklarar Zagal och Deterding beror på att det måste finnas regler och slumpmässiga element för att balansera, begränsa den oändliga fantasin och skapa utmaningar i bordsrollspelet. Därför använder sig många bordsrollspel av tärningar som slumpmässigt avgör resultatet av spelarnas och spelledarens spontana agerande i rollspelet. En karaktärs attribut som har tagits fram genom tärningslag, kan även addera eller minimera poäng när spelaren kastar tärning för ens karaktärs agerande. Dessutom används tärningar ofta för att beräkna hur mycket skada en karaktär tar eller hälsa en karaktär återfår (Zagal & Deterding, 2018: 29-30).

4.4 Förstudie: Powered by The Apocalypse-spelsystem

Artefakten använder spelsystemet *Powered by The Apocalypse*, skapad av Vincent Baker (2010) till hans bordsrollspel *Apocalypse World* (2010) som utspelar sig i en apokalyptisk, hård värld där överlevnad är huvudmålet (Baker, 2010). Detta beror dels på att spelsystemets struktur och regler är mer lättillgängliga att adaptera. Det finns redan många olika bordsrollspel med övernaturliga och mytologiska teman som t.ex. *Monster of the Week* (2015-) och *Monsterhearts 2* (2020), som använder spelsystemet men har anpassat det efter sina narrativa teman (Apocalypse-world, 2020). Eftersom artefakten kommer också att använda spelsystemet och anpassa det till temat folklig läkekonst, bör dess poetik analyseras i en förstudie. Dels för att få en grundförståelse för hur man ska bygga upp ett bordsrollspel med spelsystemet (Jara & Torner, 2018: 266), dels också hur artefaktens speldesign ska anpassa och ändra spelsystemet efter arbetets forskningssyfte. Andra spel som har använt spelsystemet kommer även att refereras som exempel för att jämföra olika tillvägagångsätt av att anpassa spelsystemet. Förstudien delas upp på följande vis: Första steget är att studera och redogöra hur de väsentliga delarna av designen är uppbyggda. Därefter diskuteras hur designen bör anpassas till artefakten.

Spelsystemets tema och mål: Överlevnad efter apokalypsen

Baker beskriver sitt bordsrollspel som ett rollspel i en apokalyptisk värld där allt är förgjort, och världen är en hård plats att överleva i.

” Nobody remembers how or why. Maybe nobody ever knew. The oldest living survivors have childhood memories of it: cities burning, society in chaos then collapse, families set to panicked flight, the weird nights when the smoldering sky made midnight into a blood-colored half-day” (Baker, 2010: 6)

För att spelarna ska begripa temat har Baker definierat en lista med principer. De principer som Baker framförallt belyser är att spelledaren bör bygga upp en grotesk och hård apokalyptisk värld genom att fylla den med svåra terränger och landskap, territorium där olika grupper strider över och blodiga scener. Att rollspela i en apokalyps är enligt Baker, strävan att överleva (Baker, 2010:110). Därför följer spelets poetik (Jara & Torner, 2018) det tema som Baker har definierat. Det intressanta är att andra bordsrollspel som har använt spelsystemet har tolkat överlevnad och anpassat det efter sina egna teman. Monster of the Week har använt temat överlevnad för monsterjakt, där spelarna ska jaga övernaturliga varelser från amerikanska urbana legender och folklore. Monster of the Week har alltså lagt till ett övernaturligt lager över temat överlevnad (Evilhat, 2015). Temat i Monsterhearts 2 är också baserat på det övernaturliga från populärkulturen, dock mer vinklat åt tonårsdrama och ungdomsromaner som t.ex. *Twillight* (2008). Dessa två bordsrollspel har den gemensamma nämneraren att luta sig mera åt det övernaturliga hållet snarare än överlevnad i en apokalyptisk värld. Detta visar att andra bordsrollspel som har använt spelsystemet inte nödvändigtvis behöver följa temats ursprungliga principer, utan det kan tolkas och anpassas beroende på vad ens egna bordsrollspel ska ha för tema.

Hur temat bör tillämpas i artefakten

Temat överlevnad i en apokalyptisk värld överensstämmer inte med artefaktens tema. Däremot finns det en viss gemensam grundidé med överlevnad. Allmogen behövde varken jaga monster eller strida för de begränsade resurserna, men fattigdomen, sjukdomar och den begränsade sjukvården var svårigheter som de behövde möta för att överleva (Dúner, 2016). Därför förlitade sig många på den folkliga läkekonsten och de klokas förmågor (Tillhagen, 1958). Även om de kloka inte jagar monster, finns det inslag av övernaturlighet i folkminnet om läkekonsten. Sägner berättar om vad för trollkonster de kloka kunde utföra och vilka övernaturliga varelser som orsakade sjukdomarna (Tillhagen, 1958). Därmed, bör temat tillämpas på följande vis:

Powered by the apocalypse	Artefakten
Temat är överlevnad i en apokalyptisk värld där resurser är få och man måste strida för sina terratorium. Andra bordsrollspel har använt överlevnad fast mer lutat åt det övernaturliga så som monsterjagande.	Anpassa temat överlevnad till en fiktiv värld baserad på 1800-talets Sverige, där fattigdomen och sockenbor hade ingen tillgång till legitim sjukvård. Folktron i det övernaturliga var stor och de som kunde bota de sjuka vår kloka trollkunniga. Det handlar om att överleva sjukdomar och fattigdom genom att förlita sig på läkekonsten och svartkonsten.

Tabell 1 Hur temat ska anpassas till artefakten

Karaktärskapande: Arketypiska roller

I jämförelse med D&D som har olika fantasyraser och yrkesroller att kombinera med (Crawford m fl, 2014), fokuserar Powered by the apocalypse mer på arketypiska roller som ska fylla olika funktioner i spelargruppen. T.ex. The Operator, som fungerar som strategisk ledare, The Driver, som är föraren i gruppen och The Battlebabe, som ska fylla funktionen som förföriska stridsmästare (Baker, 2010: 26-31, 44-49, 68- 73). Det finns heller inga bestämda fantasyraser, utan Baker antar att alla spelkaraktärer är mänskliga (Baker, 2010). I MOTW används också arketyper, fast mer anpassat efter olika expertområden inom monsterjakt. T.ex. finns The Chosen, som är utvald av högre makter att rädda världen från ett växande hot, The Expert som håller all kunskap om det övernaturliga och The Monstrous, en före detta människa som har förvandlats till ett monster och strider mot sina omänskliga instinkter (Evilhat, 2015). Varje roll i PBTA har en uppsättning med unika drag (moves på engelska) och förmågor som definierar deras funktion i spelet (Baker, 2010). I MOTW finns det även ytterligare val som spelaren kan välja för att specificera och skräddarsy sin karaktärs egenskaper. T.ex. The Monstrous har olika alternativ för förbannelser som vampyr, ghul, varulv m.m. (Evilhat, 2015). När det kommer till beskrivande karaktärsdrag som namn, utseende, personlighet m.m., har Baker skrivit en lista som spelaren kan välja att skriva in i respektive kolumner. Det nämns inte om det är obligatoriskt att välja utifrån listan, utan det kan tolkas mer som förslag (Baker, 2010).

Val av arketyp, anpassade karaktärsförmågor och drag samt beskrivande karaktärsdrag har två syften. För det första är rollbeskrivningarna till för att ge förståelse för vad för funktion ens karaktär kommer ha i bordsrollspelet. För det andra ger det spelarna material för att kunna beskriva, rollspela och ge liv till sina karaktärer. Det blir en del av vad Zagal och Deterding beskrev som rollspelskonversationen. Spelarna kan beskriva hur de talar och agerar som sin karaktär (Zagal & Deterding, 2018:19-21). Detta bidrar även till rollspelets innebörd och mening när spelarna utforskar sin karaktärs inre motiv (Jara & Torner, 2018). För det tredje, skapar valen av karaktärsdrag en känsla av agency över sin karaktär. När en spelare får chansen att skräddarsy, blir hen mer villig att maskera sig och rollspela som sin karaktär och därmed omsluta sig av spelets fiktiva värld (Kücklich, 2006). Visserligen är det inte helt fritt, då det finns ett antal begränsade roller och respektive karaktärsdrag-val. Däremot, eftersom spelarna har en producer-fan dynamik i subkulturen är det därför förekommande i bordsrollspelskulturen att tolka rollerna och deras förmågor och skräddarsy det efter sina egna idéer och önskemål (MacCallum-Stewart & Trammel. 2018; 367-368).

Sammanfattningsvist beskriver varje roll en arketyp och vad för funktion man har i äventyret. I PBTA är det baserat på arketyper i apokalyptiska genren, medan MOTW har olika arketyper av monsterjägare. Det finns ytterligare val som är mer beskrivande över

karaktärens utseende och personlighet, men även specifika handlingar och förmågor för rollen. Det finns alternativ listade för att spelaren ska kunna skräddarsy sin karaktär utefter ens önskan.

Hur karaktärsroller bör tillämpas i artefakten

Precis som i PBTA antas karaktärerna vara mänskliga och inte fantasyraser. När det kommer till roller med olika funktioner i rollspelet, finns det ett tillvägagångsätt för att anpassa det till temat läkekonst och svartkonst. Tillhagen nämner att det fanns olika personer som troddes vara trollkunniga enligt folktron. Dels fanns det de kloka som kallades för trollkona, trollkarl, viskarl, klok gumma m.m., men också yrkesroller som präster, smeder och spelmän tillskrevs som trollkunniga och utövare av läkekonst/svartkonst (Tillhagen, 1958). Ett potentiellt problem som skulle kunna dyka upp i speldesignen är att alla olika kloka egentligen uppfyller samma roll som läkare och trollkonstnärer. Dock menar Tillhagen att det kunde finnas flera kloka i en och samma by och socknen. Vissa utövade läkekonst vid siden av sitt huvudsakliga yrke, medan andra livnärde sig på läkekonst. Dessutom, praktiserade de kloka sin magi olika. Prästerna som var trollkunniga tillskrevs ofta som helare, medan spelmän ansågs vara bedragare och näckens lärling (Tillhagen, 1958). Eftersom olika personer som troddes vara trollkunniga praktiserade läkekonst och svartkonst på olika vis, bör det användas för att definiera deras roller, funktioner i spelet samt expertområden.

Powered by the apocalypse	**Artefakten**
Rollerna är definierade efter arketyper från olika genrer inom media. Varje roll har olika funktioner i spelet med unika förmågor och karaktärsdrag som bidrar till rollspelets äventyr.	Rollerna kommer att baseras på olika arketyper som troddes vara kunniga inom läkekonst och svartkonst från folkminnesteckningarna. De kommer inte baseras på vad för funktion de uppfyller i en äventyrsgrupp, utan istället att det fanns flera i en och samma socken/byn som kunde vara kloka. Specifika förmågor och drag unika till rollerna kommer att anpassas sig efter varje roll.

Karaktärsattribut – karaktärens styrkor, svagheter och grund drag

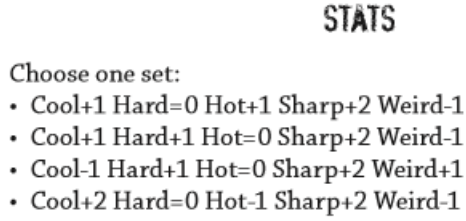
Syftet med karaktärsattribut i PBTA är till för att bestämma spelkaraktärens kännetecken och sätta ett värde som bestämmer vad ens styrkor och svagheter är. Baker skriver att varje karaktärsattribut kan ha -3 som minimalt värde och +3 som maximalt värde. Värdet på attributen kommer sedan att spela roll i spelarens handlingar, eftersom attributen är kopplade till vad för grund drag samt karaktärsspecifika drag varje spelkaraktär kan utföra. Spelaren rullar tärning för det drag hen vill göra, använder attributen och adderar dess värde som ska tillämpas i draget. Tärningsslaget adderat med attributets värde avgör huruvida spelaren lyckades eller ej med draget (Baker, 2010: 14).

De karaktärsattribut som finns på varje karaktärsformulär i PBTA är:

- Cool
  Beskriver en lugn och kalkylerande personlighet. Hur man hålla huvudet kallt under svåra situationer. Grund drag kopplat till Cool är *Do something under fire*.
- Hard
  Hur våldsam och emotionellt stark man är. Tillskriver både fysiskt och psykisk styrka. Grund drag kopplat till Hard är *Go Aggro* och *seize by force*
- Hot
  Beskriver hur attraktiv och vacker ens spelkaraktär är. Grund drag kopplat till Hot är *Seduce* och *Manipulate*
- Sharp
  Spelkaraktärens intelligens och skarpsinne. Grund drag kopplat till Sharp är *read a sitch* och *read a person*
- Wierd
  De onaturliga och övernaturliga förmågorna en spelkaraktär kan besitta. Beskriver även om man är konstig eller galen. Grund drag kopplat till Wierd är *Open your brain*
- Hx
  Beskriver hur väl ens spelkaraktär känner till de andra spelarna. Baker markerar att det inte handlar om vad man tycker om varandras karaktärer, utan hur väl man känner till dem. Grund drag kopplat till Hx är *help interfere* och *Session end*. (Baker, 2010: 14)

Dessa karaktärsattribut talar om för spelaren vad för egenskaper som är nödvändigt för att överleva i en apokalyps. T.ex. attributen Hard är en nödvändig egenskap för att kunna utföra fysiska handlingar i rollspelet. *Go Aggro*, som är en sådan handling, kan innebära att barrikera sig i säkerhet eller att hota någon en NPC till följa spelarens vilja (Baker, 2010: 86). Attribut är alltså en viktig del av spelets poetik, eftersom attributen styr handlingarna som är en del av bordsrollspelets spelmekanik (Kücklich, 2006).

Oavsett om alla roller har samma attribut, betyder det inte att alla har samma värden på det. Olika roller har olika styrkor och svagheter och spelaren kan prioritera hur hen vill dela ut värdena till attributen. Att räkna ut och dela ut ens attribut kan se olika ut beroende på vad för spelsystem man följer. I PBTA, får varje roll välja mellan fyra olika färdigräknade uppsättningar av attribut som de kan fylla i sitt karaktärsformulär (Baker, 2010).


STATS

Choose one set:
- Cool+1 Hard=0 Hot+1 Sharp+2 Weird-1
- Cool+1 Hard+1 Hot=0 Sharp+2 Weird-1
- Cool-1 Hard+1 Hot=0 Sharp+2 Weird+1
- Cool+2 Hard=0 Hot-1 Sharp+2 Weird-1

Figur 1 Färdiguträknade attribut

Förutom att påverka chansen att lyckas i handlingar, tjänar attribut även syftet att ge rollspelaren underlag för hur hen bör rollspela som sin karaktär. Om en karaktär har t.ex. +2 i hard men -2 i sharp, betyder det att spelaren kan tolka sin karaktär som fysiskt stark, men

inte intellektuell. Attributen kan alltså även avgöra en karaktärs personlighet till en viss grad (Baker, 2010: 14). Detta skulle man kunna tolka som att bordsrollspelets poetik, vilket är attributens värden, som guidar spelaren hur hen bör hermeneutiskt tolka spelreglerna för att porträttera sin karaktär (Jara & Torner, 2018).

Hur karaktärsattribut bör tillämpas i artefakten

Utefter PBTA kan man utgå att attributen bör främst styras av tre viktiga synpunkter. För det första, attributen bör utgå efter spelets poetik (Kücklich, 2006). Spelets regelsystem ska definieras för att skapa attribut och grund drag som är relevant till regelsystemet. För det andra, bör attributen definieras utefter vad för egenskaper som är nödvändigt för att lyckas i artefaktens narrativa tema. För det tredje, ska attributen kunna tolkas hermeneutiskt av spelarna när de porträttrerar sina karaktärer (Jara & Torner, 2018).

Först och främst bör artefaktens poetik byggas på det narrativa temat, vilket tidigare definierades som överlevnad under sjukdom och fattigdom där man förlitade sig på de klokas läkekonst och svartkonst samt att de kloka använder sitt rykte för att förstärka socknens tilltro och få fler patienter (Tillhagen, 1958). Attributen bör därför vara anpassade efter vad för egenskaper och handlingar som är nödvändigt för att utföra läkekonst och svartkonst samt sprida rykten om sig själva.

Den största skillnaden gentemot PBTA och MOTW, är att artefakten inte kommer att fokusera på fysiska strider och stridsstrategier. Snarare lutar sig det narrativa fokuset dels på PBTA:s wierd-attribut, eftersom det attributet bygger på övernaturliga drag (Baker, 2010: 14), vilket kan relateras till det magiska elementet i folklig läkekonst och svartkonst. Dels också mer karisma och skarpsinnade attributen som Sharp, cool och hot. Visserligen kanske är egenskapen att förföra någon inte relevant i ett spel om klokas läkekonst, men det finns en koppling mellan de mer manipulerande och övertygande aspekterna i attributen *hot* till de kloka. Något som Tillhagen poängterar är att de kloka medvetet försökte övertyga andra att de var trollkunniga genom att utföra magiska ritualer eller iscensätta att de kunde t.ex. läsa av ens tankar (Tillhagen, 1958). I och med att de kloka behöver övertyga andra, är det nödvändigt med ett karisma-baserat attribut som *Hot*, fast under en annan benämning. Som kontrast till att kunna övertyga och bedra, bör även *Sharp* vara kvar, eftersom det behandlar egenskaper som att kunna se igenom en lögn, läsa av andra, logisk deduktion och att undersöka saker och ting. När det kommer till *Hx* som attribut finns det aspekter i det som kan kopplas till den folkliga läkekonsten. Enligt Tillhagen var det viktigt för en klok att sprida rykten och kännedom om sig själva genom att utnyttja folkfantasin om de trollkunniga kloka. Kunskapen om den folkliga läkekonsten bygger främst på folkminnen, folktro och muntliga berättelser om de klokas förmågor (Tillhagen, 1958). Istället för att basera mekaniken Hx på vad andra spelare känner till om varandra, kan Hx omvandlas för att passa en mekanik för rykten och folksägen.

När det kommer till hur man bör sätta ut värden till karaktärsattributen, finns det en fördel med att ha färdiguträknade uppsättningar av värden att dela ut till attributen. För det första sparar man tid på att inte själv behöva rulla fram värden. För det andra, kan de uppsatta värden balansera karaktärernas värden på deras attribut, vilket Zagal och Deterding påpekade var viktigt i bordsrollspel (Zagal & Deterding, 2018). Med dessa attribut-anpassningar ska spelaren kunna tolka dessa attribut hermeneutiskt för att kunna porträttera en klok. För att sedan estetiskt tilltala till spelaren så att hen kan maskera och rollspela som sin karaktär (Kücklich, 2006).

Därmed bör karaktärsattributen tillämpas på följande vis:

Powered by the apocalypse	**Artefakten**
Attributen är anpassade efter egenskaper som är nödvändiga för att överleva en apokalyptisk värld med grundläggande drag kopplade till attributen. Spelarna kan tolka attributen för att porträttera sin karaktärs personlighet, förmågor, styrkor och svagheter. Det finns färdiguträknande värden att sätta in i attributen.	Anpassa attributen och deras respektive grundläggande drag till egenskaper som är nödvändigt för att utföra svartkonst, läkekonst och övertyga andra. Omvandla särskilt Hx-attributen till en mer ryktesbaserad spelmekanik. Färdiguträknade värden kommer att användas.

Tärningar, grundläggande drag och rollspecifika drag

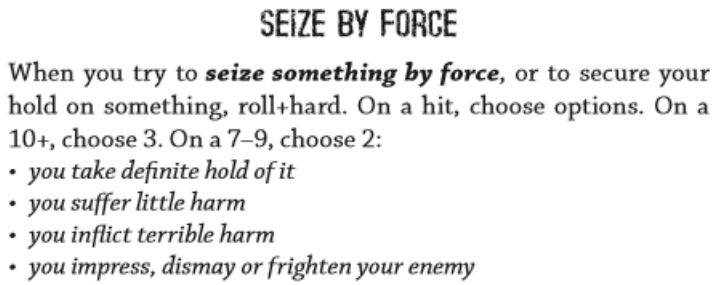
Tärningar

I PBTA-spelsystemet används två sex-sidiga tärningar som förkortas till t6. Tärningarnas syfte i spelsystemet är att beräkna och avgöra om spelkaraktären lyckas eller ej med sina handlingar. Varje drags handling oavsett grundläggande eller rollspecifik, är kopplade till olika attribut. När spelaren uppmanas i dragets beskrivning att rulla tärning, rullar hen de två t6:orna och adderar attributens värde till rullning. T.ex. en karaktär har +2 i Sharp och ska rulla för *read a person*, rullas 2 t6:or + 2. Resultatet bedöms sedan av spelledaren på följande vis: om resultatet av rullningen är lika med 6 eller mindre, misslyckas man. Om det är 7-9 lyckas man delvist, medan 10 eller mer är framgångsrik lycka med sitt drag. (Baker, 2010: 12-13).

Tärningsslumpen och det satta regelverket för vilket värde som krävs för att lyckas med ett drag, används främst för att balansera och skapa utmaningar i bordsrollspelet (Zagal & Deterding, 2018:29-30). Den slumpmässiga naturen är en stor bidragande faktor till hur den narrativa linjäriteten i bordsrollspel är mer multi eller icke-linjärt, eftersom varken spelledaren eller spelaren kan förutse om de lyckas eller ej med rullningen, utan måste hålla det öppet för de olika möjliga utfallen som kan ske efter resultatet av rullningen (Jara & Torner, 2018).

Drag – karaktärernas handlingar

Varje attribut innehar ett eller flera grundläggande drag, vilket är drag som alla karaktärer har tillgång till oavsett roll. När spelaren ska rulla för att utföra draget, finns det förutom om man lyckas eller ej, ett par nivåer av framgångar. Istället för att säga att man lyckas delvist om tärningsslagets resultat blir 7-9, kan spelaren få olika alternativ. T.ex. om spelaren slår för *seize by force* och får 7-9 i resultat, kan hen välja 2 av 4 möjliga utfall. Medan om spelaren slår 10 eller mer, får hen välja 3 utfall(Baker, 2010:86).



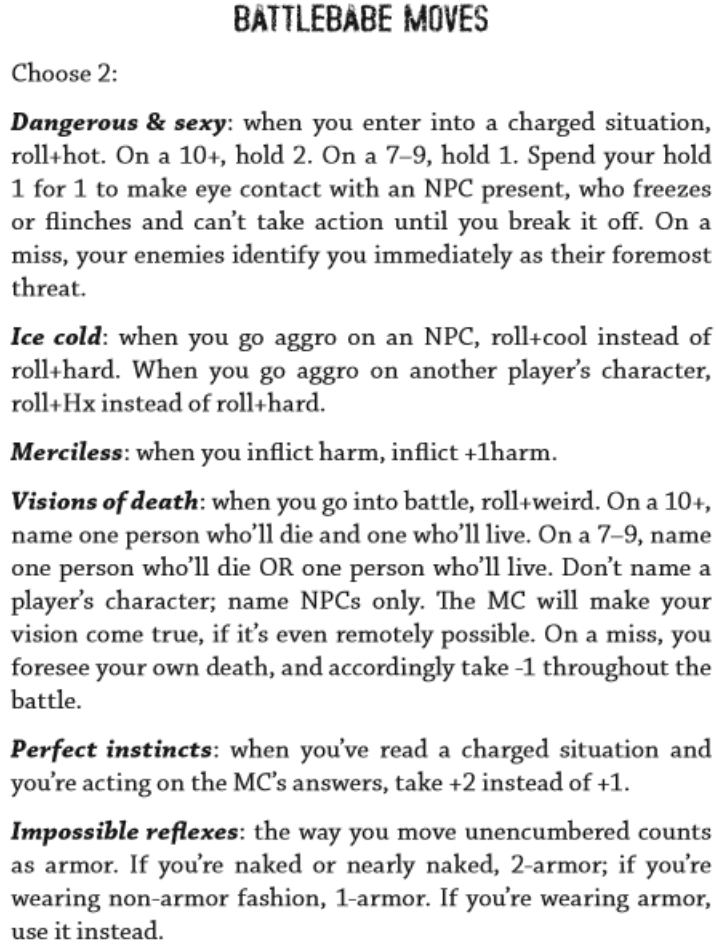
SEIZE BY FORCE

When you try to ***seize something by force***, or to secure your hold on something, roll+hard. On a hit, choose options. On a 10+, choose 3. On a 7–9, choose 2:

- *you take definite hold of it*
- *you suffer little harm*
- *you inflict terrible harm*
- *you impress, dismay or frighten your enemy*

Figur 2 Exempel på grundläggande drag med olika utfall beroende på tärningslag

Utöver de grundläggande dragen, finns det unika drag specifikt kopplade till rollerna. I PBTA får man välja utifrån en lista med beskrivningar för varje roll-baserat drag och lägga till i kolumnen för karaktärens drag (Baker, 2010).



BATTLEBABE MOVES

Choose 2:

Dangerous & sexy: when you enter into a charged situation, roll+hot. On a 10+, hold 2. On a 7–9, hold 1. Spend your hold 1 for 1 to make eye contact with an NPC present, who freezes or flinches and can't take action until you break it off. On a miss, your enemies identify you immediately as their foremost threat.

Ice cold: when you go aggro on an NPC, roll+cool instead of roll+hard. When you go aggro on another player's character, roll+Hx instead of roll+hard.

Merciless: when you inflict harm, inflict +1harm.

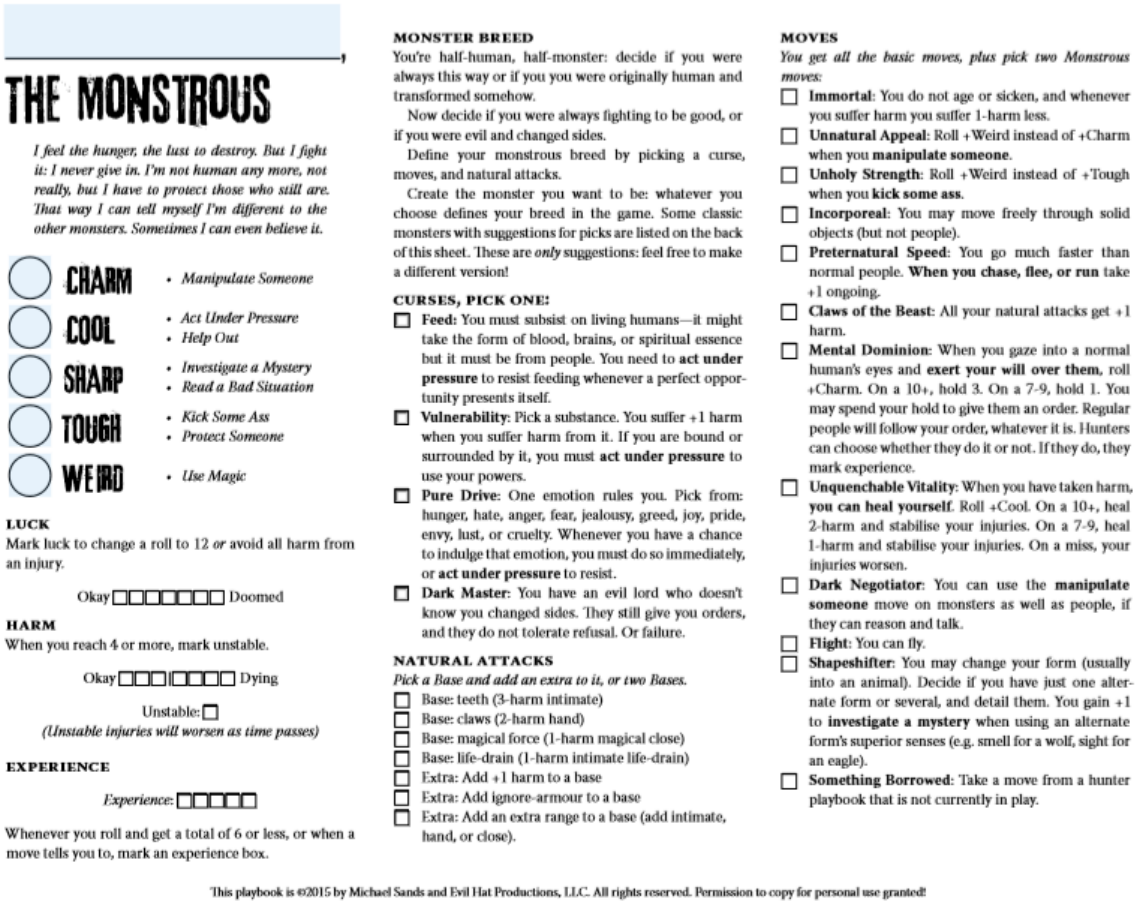
Visions of death: when you go into battle, roll+weird. On a 10+, name one person who'll die and one who'll live. On a 7–9, name one person who'll die OR one person who'll live. Don't name a player's character; name NPCs only. The MC will make your vision come true, if it's even remotely possible. On a miss, you foresee your own death, and accordingly take -1 throughout the battle.

Perfect instincts: when you've read a charged situation and you're acting on the MC's answers, take +2 instead of +1.

Impossible reflexes: the way you move unencumbered counts as armor. If you're naked or nearly naked, 2-armor; if you're wearing non-armor fashion, 1-armor. If you're wearing armor, use it instead.

Figur 3 Val av battlebabe-specifika drag i PBTA

Medan i MOTW står alla unika roll-drag med beskrivningar i karaktärsformuläret som man får fylla i rutor för vilka man väljer. Dessutom finns det ytterligare val som specifikerar karaktärens bakgrund och förmågor. T.ex. The Monstrous får välja vad för förbannelse hen har som t.ex. varulv eller vampyr samt också vad för kroppsliga vapen kopplade till förbannelsen hen kan använda (Evilhat, 2015).



THE MONSTROUS

I feel the hunger, the lust to destroy. But I fight it: I never give in. I'm not human any more, not really, but I have to protect those who still are. That way I can tell myself I'm different to the other monsters. Sometimes I can even believe it.

CHARM • *Manipulate Someone*

COOL • *Act Under Pressure* • *Help Out*

SHARP • *Investigate a Mystery* • *Read a Bad Situation*

TOUGH • *Kick Some Ass* • *Protect Someone*

WEIRD • *Use Magic*

LUCK

Mark luck to change a roll to 12 *or* avoid all harm from an injury.

Okay☐☐☐☐☐☐ Doomed

HARM

When you reach 4 or more, mark unstable.

Okay☐☐☐|☐☐☐☐ Dying

Unstable:☐

(Unstable injuries will worsen as time passes)

EXPERIENCE

Experience:☐☐☐☐☐

Whenever you roll and get a total of 6 or less, or when a move tells you to, mark an experience box.

MONSTER BREED

You're half-human, half-monster: decide if you were always this way or if you you were originally human and transformed somehow.

Now decide if you were always fighting to be good, or if you were evil and changed sides.

Define your monstrous breed by picking a curse, moves, and natural attacks.

Create the monster you want to be: whatever you choose defines your breed in the game. Some classic monsters with suggestions for picks are listed on the back of this sheet. These are *only* suggestions: feel free to make a different version!

CURSES, PICK ONE:

☐ **Feed:** You must subsist on living humans—it might take the form of blood, brains, or spiritual essence but it must be from people. You need to **act under pressure** to resist feeding whenever a perfect opportunity presents itself.

☐ **Vulnerability:** Pick a substance. You suffer +1 harm when you suffer harm from it. If you are bound or surrounded by it, you must **act under pressure** to use your powers.

☐ **Pure Drive:** One emotion rules you. Pick from: hunger, hate, anger, fear, jealousy, greed, joy, pride, envy, lust, or cruelty. Whenever you have a chance to indulge that emotion, you must do so immediately, or **act under pressure** to resist.

☐ **Dark Master:** You have an evil lord who doesn't know you changed sides. They still give you orders, and they do not tolerate refusal. Or failure.

NATURAL ATTACKS

Pick a Base and add an extra to it, or two Bases.

☐ Base: teeth (3-harm intimate)
☐ Base: claws (2-harm hand)
☐ Base: magical force (1-harm magical close)
☐ Base: life-drain (1-harm intimate life-drain)
☐ Extra: Add +1 harm to a base
☐ Extra: Add ignore-armour to a base
☐ Extra: Add an extra range to a base (add intimate, hand, or close).

MOVES

You get all the basic moves, plus pick two Monstrous moves:

☐ **Immortal:** You do not age or sicken, and whenever you suffer harm you suffer 1-harm less.
☐ **Unnatural Appeal:** Roll +Weird instead of +Charm when you **manipulate someone.**
☐ **Unholy Strength:** Roll +Weird instead of +Tough when you **kick some ass.**
☐ **Incorporeal:** You may move freely through solid objects (but not people).
☐ **Preternatural Speed:** You go much faster than normal people. **When you chase, flee, or run** take +1 ongoing.
☐ **Claws of the Beast:** All your natural attacks get +1 harm.
☐ **Mental Dominion:** When you gaze into a normal human's eyes and **exert your will over them,** roll +Charm. On a 10+, hold 3. On a 7-9, hold 1. You may spend your hold to give them an order. Regular people will follow your order, whatever it is. Hunters can choose whether they do it or not. If they do, they mark experience.
☐ **Unquenchable Vitality:** When you have taken harm, **you can heal yourself.** Roll +Cool. On a 10+, heal 2-harm and stabilise your injuries. On a 7-9, heal 1-harm and stabilise your injuries. On a miss, your injuries worsen.
☐ **Dark Negotiator:** You can use the **manipulate someone** move on monsters as well as people, if they can reason and talk.
☐ **Flight:** You can fly.
☐ **Shapeshifter:** You may change your form (usually into an animal). Decide if you have just one alternate form or several, and detail them. You gain +1 to **investigate a mystery** when using an alternate form's superior senses (e.g. smell for a wolf, sight for an eagle).
☐ **Something Borrowed:** Take a move from a hunter playbook that is not currently in play.

This playbook is ©2015 by Michael Sands and Evil Hat Productions, LLC. All rights reserved. Permission to copy for personal use granted!

Figur 4 The Monstrous karaktärsblad från MOTW med val av roll-specifika drag och karaktärspecifika val som vad för förbannelse karaktären ska ha

Nästan alla drag är kopplade till olika attribut och för att utföra dem ska spelaren rulla för det attributet som står i dragets beskrivning. I vissa drag får spelaren även addera ytterligare värden till rullningen eller använda ett annat attribut. T.ex. Battlebabe-draget *Ice cold* tillåter spelaren att använda attributen cool istället för hard när karaktären ska göra draget *go aggro* (Baker, 2010: 28). Dragen ger även karaktären ytterligare egenskaper och förmåner som andra roller inte har. I MOTW kan rollen The Monstrous använda draget *Unquenchable Vitality* för att läka och stabilisera sig själv när hen har tagit skada (Evilhat, 2015).

När det kommer till reglerna för hur man ska utföra dragen, skriver Baker att det är helt enkelt upp till spelaren att bara säga det. Det finns ingen turordning, utan Baker tar för givet att spelarna ska respektera varandra och naturligt gå i tur och ordning. Dock trycker Baker på att om draget ska räknas som en handling i rollspelets narrativ, måste hen beskriva och berätta hur och varför karaktären utför det draget. Baker uppmuntrar spelledaren särskilt att ställa spelarna frågor för att de ska utveckla och revidera narrativet över deras handlingar och drag (Baker, 2010: 12-13). Baker försöker alltså att uppmuntra deltagarna att fördjupa sig i sina karaktärer och narrativet för att de ska leva sig in mer i rollspelets värld. Rollspelets estetik är alltså inte bara spelsystemets förmåga att fängsla spelaren i en fiktiv värld som Kücklich beskrev (Kücklich, 2006), utan även hur spelarna bidrar med sin maskering för att göra rollspelets narrativ estetiskt tilltalande och levande (Kücklich, 2006). Detta är vad Jara och Torner menade med att bordsrollspel som fiktivt verk, är mer av ett kollektivt verk (Jara & Torner, 2018).

Hur tärningar och drag bör tillämpas i artefakten

Tärningsystemet som bestämmer om spelarna lyckas eller ej med sina drag samt villkor för olika tärningslag kommer att behållas i artefakten. Detta beror på att i och med arbetets avgränsning med att använda ett färdigt spelsystem och tärningssystemet är själva kärnan som balanserar regelverket. Huruvida om det ska finnas olika alternativ för vad man kan göra med draget beroende på hur väl man lyckas eller om det ska tas bort för avgränsningens skull, fanns med i åtanke under designprocessen. Beroende på hur välutvecklat artefakten blev under arbetets gång, fanns det en möjlighet att inkorporera den aspekten.

De grundläggande dragen bör vara kopplade till attributen, men eftersom attributen anpassades till artefaktens tema om läkekonst och svartkonst, bör dragen redigeras för att det ska ha en koppling till de nyanpassade attributen. Dessutom, grundar artefakten inte sig i strid, utan snarare åt det övernaturliga hållet. Därför bör både de grundläggande och karaktärspecifika dragen baseras på det. När det kommer till drag som har med läkekonst och svartkonst att göra, bör det vara i åtanke om hur de klokas läkekonst ska representeras i spelet. Eftersom folkminnet om dem består både av nedteckningar om vad folktron trodde de kunde göra och hur de i verkligheten bar sig åt och praktiserade (Tillhagen, 1958), borde både aspekterna representeras i dragen.

För att göra rollerna unika och särskilja en från en annan, bör de karaktärspecifika dragen baseras på vad utdragen från folkminnesteckningarna har beskrivit hur de olika trollkunniga arketyperna praktiserade läkekonst och svartkonst. T.ex. vad folkminnen beskrev om vad en trollkunnig präst kunde göra (Eytzinger, 2013) i jämförelse med en spelman eller en dalkarl (Tilhagen, 1958). Dessutom, i och med att Tillhagen återberättar olika folkminnen om hur en kunde bli klok , att det fanns många olika folksägner om vad de var kapable till samt att de kloka hade olika specialområden (Tillhagen, 1958), finns det många alternativ för hur man kan bygga en klok som karaktär. Det bör därför finnas flera olika alternativ av karaktärspecifika drag, men även mer bakgrundsbeskrivande val för att kunna skräddarsy sin kloka karaktär. Därmed, bör de karaktärspecifika dragen och bakgrundsbeskrivande alternativen efterlikna mer MOTW än det ursprungliga PBTA. Genom att ge mer alternativ för att skräddarsy sin karaktär, ger det spelaren mer agency i spelet och därmed ger dem möjligheten att maskera sig (Kücklich, 2006)

Powered by the apocalypse	**Artefakten**
2 t6:or används för att bedöma huruvida man klarar ett drag eller utmaning. Det finns tre olika nivåer för hur man genomförde draget eller handlingen. De grundläggande dragen är kopplade till attributen och alla har tillgång till dem. De karaktärspecifika dragen är till mer för att ge rollerna unika drag som bara de kan. I MOTW finns det även ytterligare alternativ för att skräddarsy sin karaktärs bakgrund och ge dem unika förmågor.	Tärningsystemet för hur väl man genomförde ett drag bör vara kvar som det är. De grundläggande dragen ska vara kopplade till de redan anpassade attribut och fokusera mer på handlingar kopplade till läkekonst samt sociala interaktioner. De karaktärspecifika dragen ska baseras på vad folkminnet berättade om vad de olika trollkunnig troddes kunde göra och vad observationerna sade om hur de praktiserade. För att ge möjlighet till mer skräddarsydd karaktär och representera att de kloka kunde vara väldigt olika, kommer de karaktärspecifik dragen samt bakgrundsbeskrivande alternativen baseras mer på MOTW design.

System för Magi i Monster of the Week

Magi och övernaturliga krafter har endast några roller tillgång till och det räknas in som karaktärspecifika drag i Apocalypse world. De två rollerna som har övernaturliga krafter är *The Brainer*, som har förmågor som att läsa ens tankar och styra folks vilja, och *The Hocus*, som är mer av en magisk profet med följare (Baker, 2010). Däremot, i MOTW finns rollen *The Spellslinger*, som är bokstavligen en magiker. Förutom att ha karaktärspecifika drag som fokuserar på magiska förmågor, finns det en särskild kolumn för magi i strid. *Spellslinger* får från början välja tre olika trollformler. Varje trollformel har en bas, som sedan kan specifieras med en effekt. Om man väljer en effekt räknas det in som vald trollformel. Av de tre trollformlerna måste åtminstone en vara en bas-trollformel (Evilhat, 2015).

Hur magi bör tillämpas i artefakten

Eftersom temat svartkonst och läkekonst liknar mer hur MOTW har porträttrerat magi som karaktärspecifika drag, bör artefakten därför efterlikna MOTW's system för magi. Dock bör några ändringar ske.

För det första, går vissa magiska egenskaper och tekniker som de kloka gjorde i folkminnet att översätta till karaktärspecifika drag. Dessa drag är inte direkt trollformler, utan ska representera egenskaper som hjälpte de med att praktisera magi. T.ex. att åkalla mörka krafter, vara clairvoyant för att förutse saker och ting, kunna läsa alkemist-symboler, se osynliga varelser m.m (Tillhagen, 1958).

Gällande hur trollformler, magiska ritualer och recept på botemedel ska hanteras och översättas till ett system i artefakten, bör det först understrykas att deras strider inte ska vara för strider som i MOTW. Visserligen fanns det trollformler för att ge lycka till strid genom att t.ex. smörja magiska salvor på gevär eller svärd från Eytzingers transkriberingar, men de var inte till för att den kloke själv skulle strida (Eytzinger, 2013). Målet med spelet är att porträttera hur de kloka botade sjukdomar och löste bekymmer med läkekonst och svartkonst. Därför bör trollformlerna och botemedlen inte vara för strider, utan för läkande ändamål. Sedan är frågan om alla trollformler och botemedel recept ska omvandlas till karaktärspecifika drag så som *Spellslinger*. Eftersom det fanns ett stort antal trollformler och botemedelsrecept, som dessutom kunde vara åt samma sjukdom eller besvär, i både Eytzingers transkriberingar (Eytzinger, 2013) och Tillhagens återberättande om läkekonsten (Tillhagen, 1958), skulle det ta alldeles för stor plats i karaktärsformuläret att ha karaktärspecifika drag för trollformler och botemedel. Istället bör de vara speciella drag som finns på en separat lista som alla roller har tillgång till.

Dessutom är det viktigt att ha i åtanke att nedteckningarna berättade om att trollformlerna och recept för botemedel skrevs ned i svartkonstböcker. Som Eytzinger påpekade var svartkonstböckerna de gamla klokas personliga anteckningsböcker (Eytzinger, 2013: 21-22). En stor del av forskningen om läkekonsten har fokuserat just på att tolka svartkonstböckerna så som Mitchells (2014) och Ohrviks (2014) artiklar. Även Tillhagen understryker att svartkonstböckerna ofta troddes vara källan till deras magiska ursprung (Tillhagen, 1958). I och med att svartkonstboken var ett betydelsefullt verktyg i läkekonstens tradition, borde svartkonstboken representeras som en spelmekanik där spelkaraktärerna kan samla in trollformlerna och botemedlen.

Därmed bör magi tillämpas på följande vis:

Monster of the Week	**Artefakten**
Det finns en roll som kallas för spellslinger i MOTW som har tillgång till karaktärspecifika drag för att kasta trollformler. Trollformlerna är byggda främst för strider och kan skräddarsys med en bas och en effekt.	Magisystemet ska efterlikna mer efter MOTW system för magi. Det kommer ske flera ändringar för att anpassa till temat läkekonst. Magin och botemedlen ska inte fokusera på strid, utan på att bota sjukdomar och lösa bekymmer. Vissa magiska egenskaper som har med att hjälpa de kloka med att praktisera läkekonst ska omvandlas till karaktärspecifika drag. De trollformler och botemedel som har med att läka, bota och lösa bekymmer ska omvandlas till särskilda drag som alla roller med svartkonstböcker har tillgång till. Varje klok ska tillgång till en separat svartkonstbok som fungerar som ett drag, fast med fokus på trollformler, huskurer och botemedel. I svartkonstboken kan de skriva i trollformler och botemedel. Dessa trollformler och botemedel fungerar som drag, fast i samband med magiska ritualer. Det ska finnas en separat lista med trollformler och botemedel som spelarna kan lägga till i sina karaktärers svartkonstböcker.

Erfarenhetspoäng och karaktärsprogression

För att hålla räkningen på spelkaraktärernas progression i rollspelet, finns det en parameter för erfarenhetspoäng. Parametern innehåller fem kolumner som fylls i. Det finns tre olika sätt för en karaktär att få erfarenhetspoäng i PBTA:

1. Rulla för ett av de två attribut som är överstrykta för spelkaraktärens roll. Baker förklarar att varje karaktär får två överstrykta attribut. Den ena överstryks av en annan spelkaraktär som känner den rörande karaktären bäst. Den andra överstryks av spelledaren (Baker, 2010: 105).
2. När en spelkaraktärs Hx-attribut med en annan spelkaraktär är +4 eller -4
3. När spelaren uppmanas i dragets beskrivning.

När alla fem är ifyllda, har spelkaraktären gått upp i en nivå. När man går upp i en ny nivå, skriver man först in den nya nivån i en ruta för nivåer, sedan väljer man från en lista med olika alternativ för hur man vill förbättra sin karaktär. Det kan vara attribut, lägga till nya karaktärspecifika drag o.s.v. När spelaren har valt ett alternativ, skriver hen in det i sitt karaktärsformulär. Till sist suddar spelaren ut de ifyllda kolumnerna och börjar om igen i karaktärsprogressionen från den nya nivån (Baker, 2010: 177-181).

Hur erfarenhetspoäng och karaktärsprogression bör tillämpas i artefakten

Grunden för erfarenhetspoäng, parametern och att gå upp nivå bör vara kvar, dock hur poängen ska utdelas bör ändras. Eftersom erfarenhetspoäng och parametern är till för att representera en spelkaraktärs framgångar för att närma sig målet, bör erfarenhetspoängen delas ut i artefakten när spelaren har närmat sig artefaktens mål, vilket är att läka, läsa bekymmer och skapa ett rykte om sig själv. I och med att Hx kommer att omvandlas till en

mekanik för rykten och folksägen, bör det också vara i åtanke om och hur spelarna ska få erfarenhetspoäng för det.

Erfarenhetspoäng ska tillämpas på följande vis:

Powered by the apocalypse-systemet	**Artefakten**
Det finns en parameter med fem rutor som fylls i varje gång spelarna får erfarenhetspoäng. Det finns ett antal kriterier för när spelkaraktärerna får erfarenhetspoäng. När spelkaraktären har gått upp i en nivå får spelaren välja förbättringar så som nya drag och förbättrade attribut.	Grundsystemet för att få erfarenhetspoäng, gå upp i nivå och välja förbättringar ska vara kvar, men anpassas. Kriterierna för erfarenhetspoäng ska reflektera den kloka karaktären framgångar med att läka, kasta trollformler och vidga sitt rykte.

4.5 Designval

I detta avsnitt beskrivs processen bakom spelmekanikernas designval. Syftet med artefakten är främst till för att kunna besvara frågeställningen och delfrågan genom att observera deltagare som rollspelar läkekonstens seder. I första delen av förstudien definierades artefaktens övergripande tema, vilket var överleva fattigdom och sjukdomar med hjälp av de trollkunniga klokas läkekonst. Temat verkade som en övergripande vision för alla designval.

Förutom temat som övergripande vision, användes slutsatserna från förstudien som visioner för respektive designval. Därefter med stöd av källmaterialet om läkekonstens och svartkonstens praktik, diskuterades och fastslogs hur prototypen skulle utvecklas. Till sist förklaras prototypens utveckling.

För att ge deltagarna ett regelverk för hur artefakten ska spelas, skapades en guidebok. Till spelarna som ska skapa karaktärer, skapades karaktärsformulär för varje valbar roll i rollspelet. Till sist, en lista med trollformler och botemedel recept som kan läggas in i spelarnas svartkonstbok.

Det bör understrykas att artefakten endast är en prototyp. Utvecklingen fokuserade främst på att fastställa den grundläggande spelmekaniken för att kunna sätta upp ett rollspel. Vissa spelmekaniker utvecklades grundligt utan något större djup. Tanken är att spelmekanikerna kan utvecklas vidare efter arbetet när undersökningsgruppen har uttalat sina tankar och åsikter om vad som kan förbättras med artefakten.

Designval: Roller

Mål från förstudien om roller
Rollerna kommer att baseras på olika arketyper som troddes vara kunniga inom läkekonst och svartkonst från folkminnesteckningarna. De kommer inte baseras på vad för funktion de uppfyller i en äventyrsgrupp, utan istället att det fanns flera i en och samma socken/byn som kunde vara kloka. Specifika förmågor och drag unika till rollerna kommer att anpassas sig efter varje roll.

Prototyp

Första steget i processen var att i källmaterialet hitta arketyper eller yrkesroller som ofta tillskrevs som magiskt kunniga och som praktiserade läkekonst. För att avgränsa arbetet, men samtidigt ge variation på olika valbara roller, sattes fem som max antal roller. De återkommande arketyperna samlades sedan i ett persona galleri med olika utdrag från olika källor om deras förmågor. Därefter gallrades de mindre arketyperna bort eller sammanfogades med en annan roll som hade gemensamma egenskaper. Till sist blev det fem olika roller.

Följande arketyper definierades och översattes till roller i artefakten:

1. **Prästen**

Det intressanta är att i första anblick verkar det vara ironisk att prästen skulle vara trollkunnig när de tillhörde den kyrkliga församlingen som var bakom häxprocesserna. Tillhagen förklarar att även om fallet var så, sträcker sig idén om prästen som läkekunniga långt bak i historien till forntida Sverige, då hövdingen hade en kombinerad roll som både makthavare, magiker och läkare (Tillhagen, 1958: 51). När Sverige sedan kristnades importerade de katolska munkarna örtmedicinska kunskaper som är en stor del läkekonstens lära samt ockulta föreställningar och kunskaper (Eytzinger, 2013). Svartkonstbokstraditionen kan även spåras till den kristna kulturidén om kodex och böcker som behållera av magi (Mitchell, 2014). Svartkonstböckerna som Eytzinger transkriberades hade bl.a. varit i en präst ägo. När Sverige sedan konverterades till protestantism, vandrade de katolska munkarna som bydoktorer (Eytzinger, 2013). De protestantiska prästerna tog över läkekonstens kunskaper och flera publicerade hushållsläror så som Broocman. De var förmedlaren mellan den lärda och den folkliga medicinkunskapen (Dúner, 2016). Enligt sägner sades det att präster kunde hela de sjuka med gudomliga krafter, men även straffa tjuvar med onda makter (Eytzinger, 2013: 30-31).

Eftersom prästen är en återkommande karaktär i läkekonstens och svartkonstens tradition, ska prästen vara en valbar roll. Egenskaper, förmågor och hur de fick sina magiska krafter enligt folktron överätts till magiska ursprung och karaktärspecifika drag. Det främsta fokuset för prästen kommer vara de örtmedicinska kunskaperna och helande krafterna.

2. **Spelmannen**

Att spelmannen var trollkunnig grundades främst i folkföreställningarna. Enligt Tillhagen sades det att spelmän lärde sig spela av de övernaturliga och särskilt näcken (Tillhagen, 1958:51). Från Klintbergs samling av folksägner berättas det om hur spelmän offrade t.ex. blodsdroppar till näcken för att kunna lära sig näckens konst att spela fiol. När de hade förvärvat magiska krafter av näcken kunde de enligt sägner spela sådan trollsk musik att det satte människor i trans. En återkommande sägen är spelmän som får människor att inte kunna sluta dansa tills de dör genom att spela näckepolskan eller Älvdansen (Klintberg, 1972). Spelmannen som roll kommer därför fokusera främst på förmågor som har med trolsk och förförande musik och att tala med de övernaturliga.

3. **Smeden**

Tillhagen berättar att det finns urgamla föreställningar som sträcker sig tillbaka till forntiden om att smeden skulle vara trollkunnig. Detta förklarar han berodde på att de kunde tämja elden och stålen, vilket var enligt folktro två viktiga beskyddande element mot förbannelser

och sjukdomar. I nordisk mytologi berättas det om mästersmeden och trollkonstnären Völund som smidde åt gudarna, men var kapabel till att dräpa dem med om de förargade honom (Tillhagen, 1958: 51). I Klintbergs samlingar kunde smeden även göra tjänster åt näcken för att få fiskelycka och skapa illusioner som att t.ex. kunna ta av sig sitt huvud (Klintberg, 1972). Smeden som roll kommer främst fokusera på att skapa magiska föremål.

4. Den kloka

De kloka som definition har hittills använd för alla som troddes vara trollkunniga inklusive präster, smeder, spelmän o.s.v. Något som Tillhagen noterar är att de flesta kloka ägnade sig åt läkekonsten på sin lediga stund när de inte var upptagna med deras huvudsakliga yrken som att t.ex. vara en smed eller präst. Däremot, nämner han att det fanns de som ägnade sig åt läkekonsten på heltid och anammade yrket som klok (Tillhagen, 1958:47). Denna roll ska representera de som livnärde sig enbart på läkekonsten och svartkonsten. Visserligen skulle man kunna dela upp det till fler roller, då Tillhagen också nämner att det fanns särskilda tillskrivna krafter till dalkarlar, lappar, finnar och romer samt att många kloka hade specialområden som djurläkare, åderlåtning eller en viss sjukdom (Tillhagen, 1958: 47-50). Dock om roller skulle skapas för varje sjukdomsområde eller härkomst, skulle det bli väldigt många roller. Arbetet har redan begränsat sig till fem som max antal roller. Istället, kommer sådana detaljer som om de var dalkarl eller djurläkare omvandlas till mer karaktärspecifika alternativ så som i MOTW hur de gjorde rollen *The Monstrous* (Evilhat, 2015). En mer skräddarsybar roll kan bli komplicerat, men samtidigt kan det vara ett passande alternativ för rollspelare som finner en estetisk tillfredställelse att få ha många val för att kunna leva sig in och maskera sig i rollspelets värld (Kücklich, 2006). Därmed, kommer den kloka som roll vara designad för att vara mer skräddarsydd och förmågorna ska baseras runt att den kloka livnärde sig helt på sin läkekonst.

5. Den lärda

Det svarta fåret bland rollerna, eftersom den lärda inte är tänkt att vara en klok som praktiserade läkekonst, utan representera de som hade ett akademiskt intresse för det ockulta, folktro och folkmedicinska traditionerna. Särskilt folkloristerna som var djupt involverade i att nedteckna folkminnet om läkekonstens och svartkonstens tradition bland allmogen (Ohrvik & Guðmundsdóttir, 2014). Även om Forsblom var en observant, var han enligt Raudvere väldigt involverad och kom väldigt nära sina informanter genom att spela med att han trodde på de klokas kunskaper, vilket gjorde att han själv blev en del av sin observation (Raudvere, 2014). Men som observanter av den folkliga läkekonsten gjorde de inte immuna från att bli tillskrivna trollkonster. Eytzinger förklarar att det fanns en rädsla bland allmogen för folkloristerna som vågade sig läsa i svartkonstböckerna, för de trodde nämligen att de blev besatta av de djävulska krafterna (Eytzinger, 2013: 25). Det fanns de lärda som uppsökte den dolda, ockulta kunskapen. Ohrvik förklarar att intellekt och kunskap förknippades med det dolda som svartkonst och det ockulta och bara de intellektuella var värdiga att ta emot den kunskapen (Ohrvik, 2014). Den lärda kommer därför att representeras som en roll med fokus på att uppsöka kunskap, observera och lära sig om traktens traditioner. Målet med denna roll är att representera hur folkloristernas folkminnesteckningar har bidragit med att vi i samtiden kan läsa om dåtidens traditioner och kulturer, vilket är en viktig del av det immateriella kulturarvsarbetet enligt UNESCO (UNESCO, 2020).

Med dessa roller definierade kan de sedan bli tillskrivna med magiska ursprung och karaktärspecifika drag.

Designval: Attribut

Mål från förstudien
Anpassa attributen och deras respektive grundläggande drag till egenskaper som är nödvändigt för att utföra svartkonst, läkekonst och övertyga andra. Omvandla särskilt Hx-attributen till en mer ryktesbaserad spelmekanik. Färdiguträknade värden kommer att användas.

Prototyp

Till att börja med, skapades attribut som kändes nödvändiga för rollspelets tema och mål. I PBTA fanns det totalt sex olika attribut (Baker, 2010). Målet är att åtminstone ha attribut för svartkonst, läkekonst och att övertyga. Det bör alltså finnas minst tre attribut och för att avgränsa arbetet, högst sex. I utvecklingen skapades fem attribut, varav Hx-liknande attribut uteblev för att omvandla till en egen spelmekanik. Följande attribut skapades:

- **Karisma**

Eftersom de kloka ska bemöta klienter och bybor som uppsöker deras hjälp, samt representera hur de kloka använde knep för att sprida rykten och övertyga andra att de var trollkunniga (Tillhagen, 1958), behövdes det ett attribut som reflekterade sociala interaktioner. I PBTA fanns attributen Hot, som handlade mer om att manipulera med sitt utseende (Baker, 2010). Istället för att avgöra hur attraktiv man är för andra, skulle ett sådant socialt attribut användas för hur man framstår av andra och hur väl man kan övertyga andra. Därför omvandlas attributen till karisma i artefakten.

- **Läkekonst**

Detta attribut är det viktigaste för att framställa och representera läkekonstens tradition från folkminnet. Läkekonst som attribut ska avgöra hur väl en spelkaraktär är kunnig inom läkekonsten, vad för örtmedicinska kunskaper hen har, hur väl de kan diagnosera sjukdomar samt förmåga att brygga huskurer och bota sjukdomar.

- **Svartkonst**

Ytterligare ett attribut som är viktigt porträttera för att uppfylla arbetets syfte att representera de magiska elementen i läkekonsten. Medan läkekonsten har mer med örtmedicinsk kunskap, handlar svartkonst om den dolda kunskapen och magiska krafterna som det ryktades att de kloka hade. Det ska representera hur de använde sig av magiska ritualer, åkallandet av hedniska, onda och goda krafter i sina trollformler och botemedel (Eytzinger, 2013). Dessutom den mer ockulta aspekten som de lärda och prästerna erhöll om som t.ex. magisk skrift, alkemistiska tecken m.m. (Ohrvik, 2014).

- **Skarpsinne**

Attributen baserades på *Sharp* i PBTA, ett mer intelligens-baserad attribut som användes för att se igenom och läsa av andras egentliga avsikter (Baker, 2010). I och med att det kommer

ske mycket sociala interaktioner behöver man inte bara kunna själv uppträda eller övertyga, utan man själv måste ha skarpsinnet att se igenom andras lögner. Det ger också möjligheten för spelledaren som vill skapa mer av ett mysterium eller utmaningar som handlar om att avgöra NPC:ers egentliga avsikter eller härleda funna ledtrådar. Dessutom kan skarpsinne vara ett attribut som handlar om intelligens och akademiska kunskaper, vilket är de lärda och prästernas styrka. Prästen enligt Eytzinger hade tillgång till mer böcker och ockult kunskap (Eytzinger, 2013), medan de lärda observerade de kloka (Raudvere, 2014) och försökte se igenom de klokas trollkonster så som Tillhagen kritiserade de kloka (Tillhagen, 1958).

Färdiguträknade värden

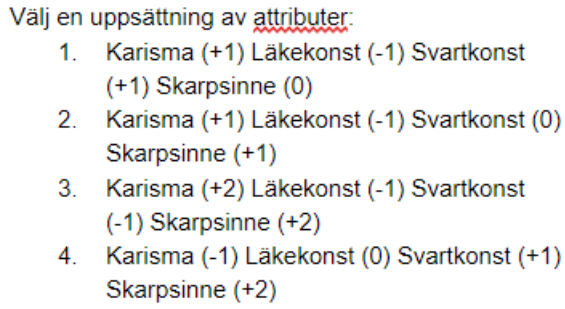
För varje attribut finns det en tom ruta där spelaren kan sätta in ett värde. PBTA:s uppsättningar av olika alternativ för hur värden ska sättas ut användes som en mall i utvecklingen. För varje roll ska det finnas fyra olika alternativ för hur spelaren ska sätta in värden i attributen. För att balansera rollernas attribut, var det viktigt att fastslå vilka attribut som skulle vara rollens främsta styrka samt svaghet. Dessa styrkor och svagheter prioriterades när de olika alternativen för färdiguträknande värden skulle räknas ut.

Roll	**Styrka**	**Svaghet**
Präst	Läkekonst/Svartkonst/Karisma/Skarpsinne	Det attribut som inte är prästens styrka
Spelman	Karisma/Svartkonst	Läkekonst
Smeden	Läkekonst/Svartkonst	Skarpsinne
Den kloka	Läkekonst/Svartkonst	Skarpsinne
Den lärda	Skarpsinne/Svartkonst	Läkekonst

Tabell 2 Balansering av styrkor och svagheter mellan rollerna

Det uppstod ett problem när prästens styrkor och svagheter skulle definieras, eftersom prästen är väldigt mångsidig. Dels nämnde Eytzinger att de var kunniga inom det ockulta, var utbildade och involverade i svartkonst, men dels också lärde de läkekonst från byborna (Eytzinger, 2013). Eftersom de stod nära byborna som en religiös förmedlare (Dúner, 2016), är karisma också nödvändigt. Designvalet här var att göra prästen mer valfri för spelaren att välja vad för styrka respektive svaghet rollen skulle ha. T.ex. om en spelare vill göra en okarismatisk präst som framstås som en pajas, men är väldigt kunnig inom svartkonst. Prästen kan därför vara en roll för de spelare som vill ha mer valfrihet i hur hen vill porträttrera sin präst (Kücklich, 2006).

Därefter räknandes fyra olika uppsättningar av värden till attribut för varje roll med tumregeln vad som bör vara deras styrka respektive svaghet. I PBTA-systemet kan ens värde vara max +3 och min -3. I PBTA:s roller var det +2 det högsta som en roll kunde börja med. Därför baserades värdena på det (Baker, 2010).



Figur 5 Exempel på färdiguträknade värden för spelmannens attribut

Reflektion

Totalt blev det fem attribut. Dessa attribut kommer användas sedan för att skapa de grundläggande dragen. Eftersom PBTA hade mellan 2-3 grundläggande drag (Baker, 2010), kommer speldesignen sträva efter att ha ungefär lika många grundläggande drag per attribut. Hx utelämnades som attribut. Istället användes det som bas för att omvandlas till en egen spelmekanik; anseende och ryktesmeter-systemet. Mer om detta diskuteras i nästa designval.

Designval: Anseende och ryktesmeter

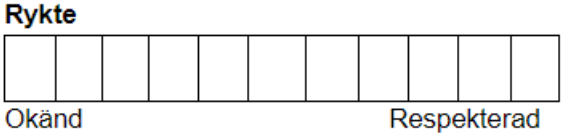
Något som Tillhagen utmärker är att rykte och anseende var väldigt viktig för en klok:

"För de flesta kloka gällde regeln, att deras rykte var minst å den ort, där de bodde. Tilltron växte inom vissa gränser med avståndet, och det var därför inte ovanligt, att det ena häradet eller landskapet mer nyttjade grannhäradets eller grannlandskapets trollgubbar än sina egna." (Tillhagen, 1958:47)

Eftersom rykte och anseende var viktigt för att folk skulle tro på deras läkekonst och att attributen Hx handlar just om relationer och hur väl andra känner till varandra, är det mer passande att omvandla attributen till en egen spelmekanik. På så vis kan det även reflektera hur de kloka enligt Tillhagen aktivt försökte bygga ett rykte för att bli allt mer mäktigare (Tillhagen, 1958). Det kan då även koppla till spelets mål att bli den mest eftertraktade kloka i rollspelets värld.

Prototyp

Istället för ett attribut, omvandlades Hx till en parameter som kallades för ryktesmeter. Detta för att ge spelarna en visualiserad översikt över hur pass ryktbara deras karaktärer är i rollspelet.

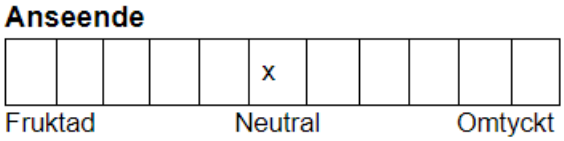


Figur 6 Ryktesmetern

Spelaren tjänar rykten genom att utföra drag eller handlingar som kan ge ryktespoäng. Ryktespoängen delas ut när spelaren lyckas med ett drag som har en stor påverkan på

rollspelets fiktiva värld och dess befolkning. På så vis ger rollspelet konsekvenser och spelaren känner att hen gör en skillnad i rollspelets värld med sina intriger och är delaktig i dess narrativ (Jara&Torner, 2018). Ryktesmetern kopplar även till spelets tema och mål att bli den mest ryktbara kloka i rollspelet.

Dock kändes det fattigt med bara en ryktesmeter, med tanke på att Tillhagen även nämnde att det fanns stora uppfattningar om de kloka. Vissa kloka var omtyckta, andra var väldigt fruktade (Tillhagen, 1958). Att ta med befolkningens uppfattning i spelmekaniken kan ge en ytterligare nivå till konsekvenserna av spelarnas intriger i den narrativa diskursen (Jara&Torner, 2018). Därmed skapades anseende-metern som en separat parameter för att mäta upp hur spelvärldens befolkning uppfattar spelkaraktärerna.



Figur 7 Anseendemetern

I ryktesmetern ökas antalet succesivt, medan i anseende-metern börjar spelaren från medialpunkten neutral. Tanken är att spelaren kan tjäna poäng på båda sidorna, eftersom det ska reflektera dualiteten i folkminnets uppfattning om de kloka. Att de kunde vara omtycka, men samtidigt fruktade av andra (Tillhagen, 1958). Anseendet ger mer konsekvenser i form av att fruktad och omtyckt ger olika fördelar och nackdelar i spelet. En mer fruktad spelkaraktär får mer fördelar med drag och handlingar som är kopplade till att skrämma och utföra trollkonster som är mer illvilliga. Medan en mer omtyckt klok får mer fördelar när det kommer till att läka och komma närmre andra bybor. Spelaren kan också förlora poäng om de misslyckas med ett drag med syftet att tjäna fruktad respektive omtyckt-poäng. Detta gör att det finns en stark konsekvens-känsla i spelet. Att ge spelaren konsekvenser för deras handlingar ger spelaren både agency och känslan av att de är en del av världen (Kücklich) och att de påverkar den narrativa strukturen i rollspelet (Jara&Torner, 2018).

Reflektion

Hx-attributen i PBTA förvandlades från ett attribut till två parametrar som mäter upp spelkaraktärens rykte och anseende. På så vis lägger det en stor vikt på att en kloks rykte var viktigt för att deras förmågor skulle spridas för att få fler klienter samt större självförtroende om deras läkekonst (Tillhagen, 1958).

Designval: Magiskt Ursprung

En stor del av folkminnet om de kloka och deras läkekonst handlade om hur de kom sig att de var magiska och hur de fick magiska krafter. Dessutom förklarade Tillhagen hur de egentligen bar sig åt för att lära sig läkekonst (Tillhagen, 1958). För att representera denna aspekt i artefakten, kommer varje roll ha olika alternativ för hur de fick sina magiska krafter. Dessa alternativ liknar mer de karaktärspecifika egenskaperna som fanns i MOTW:s roller som t.ex. val av olika förbannelser för rollen *The Monstrous* (Evilhat, 2015). Dilemmat var om artefakten endast skulle representera folktron om de magiska ursprungen eller

Tillhagens förklaringar om hur de egentligen bar sig åt. Det som är viktigt att understryka är att det fanns en stark koppling mellan folktron och verkligheten. Tillhagen menar att de kloka använde både folkföreställningarna om hur de fick magiska krafter, men även att de observerade och kunde även bli utvalda som efterträdare av företrädande kloka (Tillhagen, 1958). Ett exempel är från Eytzinger som berättar om att prästerna lärde sig av allmogen om deras huskursrecept, samtidigt som bybor fruktade för att han gått i pakt med djävulen på Witternbergskolan (Eytzinger, 2013). Det fanns de som också enbart hade folkföreställningar om deras magiska kunskaper som spelmannen som lärling till näcken (Tillhagen, 1958). I och med att det skulle vara svårt att utesluta det ena från det andra, eftersom det skulle leda till att vissa roller inte skulle få några magiska ursprung alls samt att folkminnet består både av nedtecknade observationer och berättelser från folktron, bör både aspekterna representeras i det magiska ursprunget.

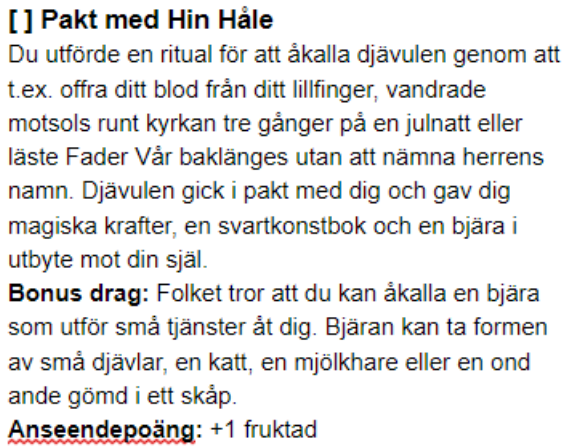
Prototyp

Varje roll ska ha alternativ för magiska ursprung som särskilt tillskrevs till dem. T.ex. spelmannen och näcken, Prästen och Witternbergskolan, De kloka från dalarna m.m (Tillhagen, 1958). För att ge variation sattes minst tre som antal alternativ för magiska ursprung.

Spelmannen och Smeden hade mindre specifika folksägner om deras magiska ursprung i jämförelse med prästerna, de kloka och den lärda. Därför fick de även de mer generella magiska ursprungen som t.ex. märklig födelse för att det skulle bli minst tre olika alternativ. Alla roller hade minst tre ursprung, förutom den kloka som fick fyra magiska ursprung, varav alternativet *Det norrländska mörkret* hade två underkategorier. Detta berodde främst på att den kloka är designad för att vara mer skräddarsybar, vilket betyder fler alternativ att välja mellan.

För varje magiskt ursprung finns det en kort, generell beskrivning. Beskrivningen är dels till för att ge spelaren en kontext till hur spelkaraktären fick sina magiska krafter, men även för att undervisa och levandegöra folkminnet om de klokas ursprung. I guideboken står det även att spelarna kan frivilligt använda de generella beskrivningarna som underlag för att skriva sina egna bakgrundshistorier. Detta för att tilltala producer-fan-aspekten inom bordsrollspelskulturen och uppmana dem att delta i skapandet av rollspelet (MacCallum-Stewart&Trammel. 2018).

För att det magiska ursprunget ska ha en spelmekanik utöver det narrativa och efterlikna hur bakgrundspecifika valen påverkar spelkaraktärens förmågor (Evilhat, 2015), utvecklades ett bonusdrag för varje magiskt ursprung. Syftet är att bonusdraget ska illustrera hur spelkaraktären använder sitt magiska ursprung till nytta och estetiskt tilltala spelaren genom att inge känslan av att de har anammat spelkaraktärens bakgrund (Kücklich, 2006)



Figur 8 Exempel på magiskt ursprung för rollen Den kloka

Utöver bonusdrag ger även varje magiskt ursprung ett antal anseende- eller ryktespoäng i början av rollspelet. Detta för att illustrera aspekten att det magiska ursprunget grundade sig delvist i hur folkföreställningarna ryktades om hur de kloka blev trollkunniga (Tillhagen, 1958). På så vis kommer det i rollspelet att redan börjas i en liten skala ryktas om de spelkaraktärerna. Dessutom tjänar det även syftet att från början av rollspelet göra spelarnas spelkaraktärer till en del av spelvärlden. Deras intriger påverkar redan i början av rollspelet, vilket förmedlar att spelarna kommer att vara en del av narrativa strukturen och diskursen (Jara&torner, 2018)

Designval: Karaktärspecifika drag, grundläggande drag och tärningsystem

Mål från artefakten
Tärningsystemet och bedömningen för hur väl man genomförde ett drag bör vara kvar som det är. De grundläggande dragen ska vara kopplade till de redan anpassade attribut och fokusera mer på handlingar kopplade till läkekonst samt sociala interaktioner. De karaktärspecifika dragen ska baseras på vad folkminnet berättade om vad de olika arketypiska trollkunniga roller troddes kunde göra och vad observationerna sade om hur de praktiserade. För att ge möjlighet till mer skräddarsydd karaktär och representera att de kloka kunde vara väldigt olika, kommer de karaktärspecifika dragen samt bakgrundsbeskrivande alternativen baseras mer på MOTW design.

Prototyp: Tärningsystemet

Från början var planen att låta tärningssystemet och de olika nivåerna för hur väl man lyckas med sina tärningskast vara kvar som de var i PBTA. Dock, på grund av avgränsad tid för att utveckla ett system där det finns alternativ varje drag beroende på tärningskastet, behövdes tärningssystemet och nivåerna för hur väl man lyckas förenklas.

Nivåer för hur väl man lyckades med tärningskastet gick från tre till endast två nivåer. Detta berodde främst på att 10+-nivån skulle innebära att man fick bonuseffekter och välja flera alternativ, vilket redan var för invecklat och komplicerat i och med den begränsade tiden. För att kompromissa och ändå göra tärningsslaget mer betydelsefullt, kopplades det till anseende- och ryktespoängen. Om spelaren gör ett drag som kan ha stor påverkan i narrativet, finns det anseende- och ryktespoäng i prispotten. Om spelaren lyckas, sker den

önskade effekten och spelaren vinner poängen. Dock om spelaren misslyckas, finns det risk för att spelaren förlorar poäng och motsatta effekt sker.

Därmed, blev tärningssystemet följande i artefakten:

Resultatet av att slå två 6-sidiga tärningar (2t6)	**Lyckas eller ej**	**Konsekvens**
1-6	Misslyckas	Misslyckas med sitt drag. Motsatta effekten kan ske. Risk att förlora ryktes eller anseendepoäng.
7-10+	Lyckas	Lyckas med sitt drag och den önskade effekten sker. Chans för att vinna ryktes eller anseendepoäng. Kan även ge erfarenhetspoäng.

Tabell 3 Nivåer för tärningskast

Prototyp: Grundläggande drag

I och med att tärningssystemet har förenklats, kommer det inte finnas olika alternativ för utfall om man lyckas med sitt drag. Istället kommer de grundläggande dragen efterlikna mer skill-checks i D&D, där det de grundläggande dragen inte har detaljerade beskrivningar om vad konsekvenserna blir, utan det är mer upp till spelledaren att bedöma och beskriva vad som händer här näst (Crawford, m fl, 2014). Istället kommer karaktärspecifika drag ha höga insatser i tärningskastet med detaljerade konsekvenser.

Varje grundläggande drag är kopplad till de etablerade attributen. Tumregeln var att ha minst en och högst tre per attribut. Följande grundläggande drag skapades:

Attribut	**Grundläggande drag**
Karisma	Skrämma, Övertyga, Uppträd
Läkekonst	Diagnosticera sjukdom, Örter och växter, Stabilisera skada
Svartkonst	Utför magi, Lär dig en ny trollformel, Återkalla ockult kunskap
Skarpsinne	Undersök, upptäck lögn, akademisk kunskap

Tabell 4 Grundläggande drag kopplade till attributen

Prototyp: karaktärspecifika drag

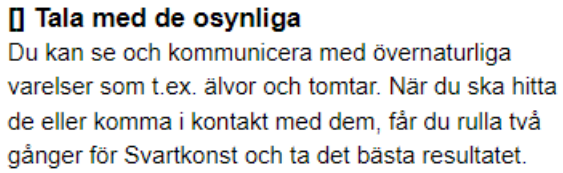
Till sist designades de karaktärspecifika dragen. Denna spelmekanik var det mer kritiskt att porträttera detaljerat hur de kloka praktiserade läkekonst och svartkonst, men även vad för förmågor de troddes vara kapabla till enligt folktron (Tillhagen, 1958). Dessutom, i och med att de grundläggande dragen inte fick lika detaljerade konsekvenser, sattes huvudfokus på att ge de karaktärspecifika dragen konsekvenser som kan påverka spelkaraktärens anseende, rykte och även ge erfarenhetspoäng. För att balansera dragen ska det även finnas drag som handlar mer om att stödja eller ge förmåner i andra drag.

Ett dilemma som dök upp var om alla trollformler, magiska ritualer och huskursrecept skulle förvandlas till karaktärspecifika drag. Nackdelen är att det skulle bli en alldeles för lång lista med karaktärspecifika drag. Dessutom, var huskursrecept och svartkonstformler något som alla roller skulle kunna lära sig och skriva i en mer personlig svartkonstbok istället. Därför bestämdes det att trollformler, magiska ritualer och huskursrecept i syfte att bota sjukdomar, lösa problem eller nedsätta andra i förbannelser, flyttades till en separat spelmekanik för svartkonstböcker. Varav magiska ritualer och förmågor i syfte att diagnosticera sjukdomar, se osynliga varelser, åkalla olika makter m.m. som förknippades med respektive roll översättas till karaktärspecifika drag.

Första steget i utvecklingen var att återgå till persona-galleriet och sortera utifrån källmaterialet vilka förmågor som förknippades med vilken roll. T.ex. att prästen åkallade Kristi namn för att bota sjukdomar (Tillhagen, 1958: 51). Därefter omvandlades det till karaktärspecifika drag. För att skapa karaktärspecifika drag skapades två mallar; den ena som behandlar drag som stödjer praktiken av läkekonst och svartkonst, och den andra för karaktärsdrag som ger betydelsefulla konsekvenser

Mall för karaktärsdrag som är mer stöttande i praktiken av läkekonst och svartkonst	
Förmåner	Bonusvärden att addera till rullningen
	Ge spelaren övertag, vilket innebär att spelaren får rulla två gånger och ta det bästa resultatet.

Tabell 5 Mall för stöttande karaktärspecifika drag



Figur 9 Exempel på ett stöttande karaktärspecifikt drag

Mall för karaktärsdrag med stora konsekvenser	
Avsikt med draget	Här beskrivs vad avsikten med draget är.
Uppmana vad för attribut som ska rullas för att avgöra om spelaren lyckas med sitt drag eller ej.	T.ex. rulla för svartkonst. Spelaren rullar 2t6:or och adderar värdet utdelat till svartkonst t.ex. +1.
Om man lyckas	- beskriv hur utfallet sker i rollspelets narrativ - bestäm om det ska delas ut anseende- och/eller ryktespoäng för draget - ge erfarenhetspoäng om draget har väldigt stora konsekvenser
Om man misslyckas	- beskriv hur utfallet blir i rollspelets narrativ: vad för motsatt effekt sker? - bestäm om spelaren ska förlora anseende och/eller ryktespoäng

Tabell 6 Mall för karaktärsdrag med stora konsekvenser

[] Hitta gömda ting
Du kan åkalla demoniska krafter som kan hitta gömda ting åt dig. På en söndag eller torsdag, rulla för svartkonst. Om du lyckas, får du reda på var det gömda tinget är. Du får +1 erfarenhetspoäng. Om du hjälper en bybo att hitta det gömda tinget, får du även +1 omtyckt. Om du misslyckas kan du inte använda draget förrän nästa söndag eller torsdag. Om du hjälper en bybo och misslyckas, förlorar du även ryktespoäng.

Figur 10 Exempel på karaktärsdrag med stora konsekvenser

Designval: Svartkonstboken

Mål från förstudien
Magisystemet ska efterlikna mer efter MOTW system för magi. Det kommer ske flera ändringar för att anpassa till temat läkekonst. Magin och botemedlen ska inte fokusera på strid, utan på att bota sjukdomar och lösa bekymmer. Vissa magiska egenskaper som har med att hjälpa de kloka med att praktisera läkekonst ska omvandlas till karaktärspecifika drag. De trollformler och botemedel som har med att läka, bota och lösa bekymmer ska omvandlas till särskilda drag som alla roller med svartkonstböcker har tillgång till. Varje klok ska tillgång till en separat svartkonstbok som fungerar som ett drag, fast med fokus på trollformler, huskurer och botemedel. I svartkonstboken kan de skriva i trollformler och botemedel. Dessa trollformler och botemedel fungerar som drag, fast i samband med magiska ritualer. Det ska finnas en separat lista med trollformler och botemedel som spelarna kan lägga till i sina karaktärers svartkonstböcker.

Prototyp

Den ursprungliga idén var att representera svartkonstboken i form av en separat formulär, där spelaren skulle kunna skriva in trollformler, magiska ritualer och recept på huskurer. Varje trollformel och huskursrecept skulle ha beskrivningar likt de karaktärspecifika dragen. Problemet som uppstod var att tiden till att utveckla artefakten började rinna ut. För att behålla svartkonstbokens funktion, blev lösningen att svartkonstboken får representeras i spelarnas personliga anteckningar.

Lista med trollformler och botemedel

För att skapa listan med olika trollformler och botemedel användes främst trollformler från Eytzingers transkribering av svartkonstböcker. Dock fanns det inte tillräckligt mycket med tid för att utveckla de djupare likt de karaktärspecifika dragen. Istället behölls trollformlernas och huskursreceptens ursprungliga beskrivningar.

Designval: Karaktärsformulär

Till sist sammanställdes all information som spelaren behöver om sin karaktär med attribut, förmågor, rykte, anseende m.m. i ett karaktärsformulär. Layouten för karaktärsformuläret tog inspiration från MOTW, där all information inklusive beskrivningar för dragen är samlade i karaktärsformuläret. Detta för att spelaren ska lättare åtkomst till information direkt på ens karaktärsblad, istället för att alla spelare ska behöva dela på en guidebok.

Designval: Guidebok

Guideboken ska representera rollspelets poetik, vilket betyder att det ska förklara för spelledaren och spelarna hur regelverket fungerar i rollspelet (Jara&Torner, 2018). Apocalypse World 1st edition (Baker, 2010) användes som en mall för att organisera i vilken ordning spelmekanikerna och reglerna skulle vara i. I guideboken introduceras läsaren till vad artefaktens tema och mål är, förklarar spelmekanikerna i rollspelet, samt även tips på hur man kan rollspela och bygga upp rollspelets värld.

4.6 Färdigställd artefakt och reflektion

Den färdigställda artefakten bestod till sist av en guidebok, där hela rollspelets regelverk och spelmekaniker är samlade. Fem olika roller med respektive karaktärsformulär där all information om rollerna stod. Till sist, en liten lista med de svartkonstformler och huskursrecept från Eytzingers transkriberade svartkonstböcker (Eytzinger, 2013).

De allra mest väsentliga designvalen i artefakten kunde framställas för att uppfylla artefaktens syfte. Givetvis fanns det grundidéer och andra designval som fick skrotas på grund av brist på tid och resurser. Det är viktigt att påpeka att detta endast är en prototyp och inte ett fulländat spel. Den ursprungliga visionen för artefakten påminner mer om ett fulländat spel med djupare och mer välutvecklade spelmekaniker. T.ex. fanns det en tanke att göra svartkonstboken mer komplex som ett separat formulär där spelaren kunde skriva in sina trollformler och huskursrecept. Listan skulle vara mycket större och varje trollformel och huskursrecept skulle likna de karaktärspecifika dragen. Dessutom var det planerat att skapa ett färdigskrivet äventyr till undersökningsgruppen. Däremot, var visionen alldeles för ambitiös i förhållande till den givna tiden för att utveckla artefakten.

Eftersom detta är bara en prototyp och de väsentligaste spelmekanikerna kunde ändå utvecklas, kan man argumentera för att prototypen kan uppfylla arbetets syfte. De grundidéer som uteslöts från utvecklingen kan fortfarande vara i åtanke om artefakten kommer att utvecklas vidare i framtiden.

5 Utvärdering

Arbetets syfte var att levandegöra folkminnen om den nordiska, folkliga läkekonsten och svartkonsten genom det muntliga berättandet i bordsrollspel. Eftersom muntligt berättande innebär att man för vidare historier från mun till mun (Sagobygden, 2020) och bordsrollspel skapar en fiktiv värld som baseras på verklige historiska tidevarv (ISOF, 2018), undersöktes om bordsrollspel kunde återberätta folkminnen om läkekonst för att levandegöra dess kulturarv.

I det här kapitlet speltestades artefakten i en pilotstudie och sedan undersöktes i en observation hur spelarna levandegjorde läkekonstens kulturarv genom bordsrollspel och om det kunde vara ett verktyg i kulturarvsarbetet för tryggandet av immateriellt kulturarv.

5.1 Pilotstudie: Karaktärskapandet

Syftet med denna pilotstudie var att ta reda på om det är möjligt att skapa karaktärer och spela rollspelet på en och samma spelsession. Om det visade sig att det tog för lång tid i pilotstudien, behövdes observationen delas upp till flera tillfällen.

Två informanter deltog i pilotstudien som hade en relativ erfarenhet av att spela rollspel och kände till konceptet med att skapa rollspelskaraktärer. Observatören började med att förklara kort om rollspelets tema och vad det gick ut på samt de grundläggande reglerna för att skapa karaktärerna. Den första informanten som fick göra sin karaktär, behövdes vägledas av observatören för att hen skulle förstå varje alternativs syfte. Medan första informanten fick hjälp, kunde den andra på egen hand titta igenom de andra rollerna och läsa själv reglerna för att förstå regelverket. För den första informanten tog det ungefär 15 minuter att skapa sin karaktär, medan för den andra informanten tog det bara 5 minuter. Totalt tog karaktärskapandet ca 34 minuter för två informanter. Därefter intervjuades informanterna kort om deras upplevelse av karaktärskapandet. Båda förstod hur man skulle göra sin karaktär, hur spelmekanikerna hängde ihop och hur det magiska ursprunget gav karaktären en bakgrund för hur de fick sina magiska krafter. Informanterna upplevde att de olika rollerna var väldigt distinkta i vad de kunde göra och var väldigt förvånade att smeden var tillskriven som trollkunnig. De uttryckte nyfikenhet att ta reda på mer om läkekonsten. Även om de själva inte skulle få rollspela som sina karaktärer, började de redan vid karaktärskapandet föreställa sig hur de skulle ha levt ut som sina karaktärer.

Pilotstudiens resultat visade på tre viktiga synpunkter. För det första, visade spelarna att redan vid karaktärskapandet började de föreställa sig som deras karaktärer och försjunka sig i rollernas egenskaper som kloka. Karaktärskapandet är en del av att leva sig in och omslutas av rollspelets fiktiva värld (Kücklich, 2006). För det andra, eftersom det var två deltagare som tog ungefär en halvtimma på sig att bli introducerade till rollspelet och skapa karaktärer i pilotstudien och den riktiga undersökningen kommer ha en grupp på 4-5 spelare, kan man beräkna att med att karaktärskapandet kan ta runt 1 timma. Det finns möjlighet att få tid till både karaktärskapandet och att spela rollspelet om man beräknar att det ska ta mellan 3-5 timmar att spela. För det tredje, effektiviserades tiden när den andra informanten kunde läsa och bestämma i förväg vad hen tänkte välja till sin karaktär, vilket resulterade i att tiden gick fortare för hen att skapa sin karaktär. För att effektivisera hela processen med att skapa karaktärer, kan det därför vara lämpligt att förbereda spelarna och låta de inför observationen själva läsa igenom reglerna och rollerna. Dock att de inte får skapa sina

karaktärer utanför observationen, utan att det fortfarande sker vid observationen så att observatören kan nedteckna tecken på inlevelse i karaktärskapandet.

Dessutom är det viktigt att nämna att den som ska spelleda måste vara insatt själv för att självständigt kunna hålla det utan observatörens närvaro. Observatören som fick agera som spelledare i pilotstudien har all kunskap om artefakten och kunde förklara hur spelet gick till. Därför kommer spelledaren även behöva förbereda sig och lära sig om artefaktens regelsystem för att kunna spelleda spelet.

Eftersom observationen kan ta upp till 5 timmar, är det inte säkert att det finns tid för att hålla i en gruppintervju direkt efter. Därför bör intervjun flyttas till någon dag därefter observationen. Under den tiden kan det ge informanterna tid att reflektera vad som hade hänt under observationen och vid intervjun då diskutera den underliggande meningen med rollspelet som skapades av deltagarna i en kulturell kontext (Jara & Torner, 2018). Dessutom kan informanterna formulera konstruktiv kritik om producer-fans när det kommer till artefaktens speldesign (MacCallum-Stewart & Trammel. 2018).

Sammanfattningsvis visade pilotstudiens resultat att karaktärskapandet är nödvändigt i observationen för att mäta inlevelsen. För att effektivisera tiden bör både spelarna och spelledaren förberedas och lära sig spelreglerna och fundera på vilka roller att effektivisera tiden bör både spelarna och spelledaren förberedas och lära sig spelreglerna och fundera på vilka roller de kan tänka sig att spela som. Spelledaren ska kunna spelreglerna för att spelleda rollspelet utan förlita sig på observatören. På så vis kan observatören koncentrera sig på att vara en fullständig observatör.

5.2 Presentation av undersökning

5.2.1 Deltagande informanter

För att kunna simulera en bordsrollspelsession där en grupp spelar bordsrollspel, bör därför de deltagande informanterna observeras i en grupp. Totalt deltog fem informanter i gruppen, varav en valdes ut till spelledare eller ”sagoberättare” som det kallas i artefakten. Övriga i gruppen deltog som spelare. Det var viktigt att finna en grupp av informanter som känner varandra från början, har tidigare rollspelat tillsammans och deltar i bordsrollspelets subkultur. Dels för att observationen ska simulera en grupp vänner som rollspel tillsammans, men dels också för att den gruppen har då erfarenhet hur man rollspelar och har då redan anammat subkulturens internskämt, språk, uttryck och producer-fan fenomenet (MacCallum-Stewart & Trammel, 2018). Eftersom de redan har förkunskaper om hur man rollspelar, är de också mer benägna att förstå hur man går in i en roll och rollspelar ”In Character” (Zagal & Deterding, 2018), vilket underlättar den hermeneutiska tolkningen av deltagarna i närspelningen (Jara & Torner, 2018).

Följande informanter deltog i undersökningen:

Informant	Ålder	Könsidentitet	Erfarenhet inom bordsrollspel
Sagoberättaren Patrik	24	Man	Har spelat bordsrollspel sedan 2015. Har haft rollen både som spelare och spelledare. Spelat många olika bordsrollspel.
Spelare Arne	26	Man	Har spelat bordsrollspel sen början av år 2019. Sedan dess har han spelat i två D&D-kampanjer.
Spelare Brynhild	24	Odefinierat	Började spela bordsrollspel mellan 2017-2018, Framförallt D&D. Har varit med i två stora D&D-kampanjer och även varit spelledare för en D&D one-shot. Kör även enklare varianter av Mist.
Spelare Cecilia	24	Kvinna	Har sen början av 2019 varit med i en D&D-kampanj
Spelare Daniella	23	Kvinna	Har spelat aktivt sedan 2017, men har spelat några one-shots tidigare i tonåren. Har spelat D&D mest. Har nästan alltid haft rollen som spelledare och enbart spelat en gång som en spelare.

Figur 11 Tabell över deltagande informanter

Observera att varje informant går under pseudonymer och det är inte deras riktiga namn.

5.2.2 Förberedelser innan observationen

Inför observationen skedde utomstående förberedelser som kommer att dokumenteras i detta avsnitt. Som tidigare nämnt i slutförandet av artefakten fanns det en ursprunglig plan att förse informanterna med ett färdigt äventyr som de kunde spela under observationen. Däremot, prioriterade utvecklingen främst på att framställa ett fast regelverk med guidebok, karaktärsblad och svartkonstbok för att undersökningen skulle vara åtminstone genomförbart. Dock behövs det fortfarande ett äventyr som kan spelas under en engångskampanj. Dels då observationen ska simulera en bordsrollspelsession där deltagare rollspelar i ett äventyr. Dels också är äventyret som förbereds av spelledaren, en viktig del som utgör rollspelets berättelse i den narrativa diskursen (Jara & Torner, 2018) och arbetets syfte är att levandegöra läkekonsten genom bordsrollspelets narrativa uppbyggnad. Lösningen var därför att schemalägga förberedelser och ge spelledaren tid till att skapa ett

kort äventyr innan observationstillfället. En fördel med detta är att i verkligheten är det vanligt att spelledaren behöver förbereda innan spelsessionerna. Zagal och Deterding förklarade att spelledaren har ansvaret över att organisera spelvärlden och dess befolkning (Zagal & Deterding, 2018). Dessutom, kan observatören under förberedelserna undersöka hur spelledaren tolkar artefaktens poetik (Jara & Torner, 2018), läkekonstens och svartkonstens kulturarv och hur hen använder det för att sätta upp ett äventyr till engångskampanjen.

Spelarnas förberedelser

Inför observationen skickades artefaktens guidebok och karaktärsblad till både spelarna och spelledaren. Spelarna instruerades att läsa igenom guideboken och karaktärsbladen för att lära sig artefaktens grundregler samt börja fundera på vad för karaktärer de ville skapa. Själva karaktärskapandet kommer att ske under observationen.

Detta beror på att observationen ska fokusera på hur rollspelet estetiskt tilltalar spelarna och får dem att leva sig in i en fiktiv värld (Kücklich, 2006) om läkekonst och på så vis, levandegöra folkminnen om läkekonstens tradition. Om observationen inkluderar instruktioner för spelets poetik, finns det risk för att det kommer ta upp en alldeles för stor del av observationstiden och den avsatta tiden för själva rollspelet rinner ut. Detta kommer givetvis att noteras i diskussionen om hur det har påverkat undersökningen.

Förbereda äventyret med Spelledaren

I informantgruppen fick en frivillig informant ta an rollen som spelledare. Informant Patrik ställde upp och fick i uppgift att förbereda ett äventyr inför observationen. Innan observationen hade observatören och Patrik möten för att avstämma hur han hade tänkt utforma äventyret och observera hur hans tolkning av poetiken och temat påverkade hans val.

Det första som Patrik anmärkte var att han var väldigt bekant med spelsystemet. Han refererade till The Adventure Zone-podcasten som har spelat en Monster of the Week-kampanj (The Adventure Zone, 2018-2019), vilket använder sig också av Powered by the Apocalypse-systemet (Evilhat, 2015). Dessutom påminde artefakten honom om Fate-systemet, vilket han menade var väldigt likt PBTA. På så vis har Patrik uttryckt att han vet hur själva rollspelskonversationen ska föras i artefakten. Patrik talade även om hans tillvägagångsätt när det kommer att vara en spelledare: ”Jag tycker rullningarna ska vara få, men svåra, där det krävs att spelarna ställer rätt frågor. Det är så jag GM:ar iallafall”. Något som han även underströk var att han tyckte det var viktigt med samtycke och etikett vid rollspelsbordet. Innan rollspelet börjar gör han en så kallad ”trigger-check”, där spelarma kan tala om för spelledaren om det finns känsliga ämnen som upplevs vara för obehagliga att ta med i rollspelet.

Som en med tidigare erfarenheter med spelsystemet, uttryckte han att tärningssystemet kan skapa problem. Vanligtvis finns det tre nivåer för om man lyckas eller ej, varav den andra är delvis succé. Patrik menade att den andra nivåns syfte är att spelarna kan lyckas, men de måste göra en uppoffring. Han argumenterade för att uppoffringar är en viktig aspekt i PBTA-spelsystemet och därför kommer han att försöka att själv skapa en andra nivå och avgöra efter egen bedömning vad konsekvenserna blir.

Därefter gick Patrik vidare och berättade om vad för äventyr han hade skapat. Äventyret ska utspela sig i Örnsköldsvik, vilket är hans hemstad. Detta beror på att han dels känner till området lite bättre och kan få det kännas mer trovärdigt med sin norrländska dialekt. Dels också för att han hade läst från guideboken att magi troddes komma från Norrland, vilket skulle då vara passande att äventyret utspelade sig i en norrländsk miljö. När det kommer till äventyrets berättelse, nämnde han att filmen *The Conjuring*(2013) var en inspirationskälla och det han ville att spelarna skulle utföra i rollspelet var någon form av exorcism. ”Jag tänker mig att spelarna ska bli kallade för att en sjukdom har börjat härja i byn. Tanken är att sjukdomen orsakas av en demon som måste bli exorcerad.”. Själva sjukdomen förklarade Patrik skulle tas form av feber. Samtidigt ville Patrik även få in en ytterligare orsak som påverkar byn negativt, nämligen att brunnen skulle vara förgiftad. Han förklarar att sjukdomen och den förgiftade brunnen var orsakade av demonen och för att lösa mysteriet och verkligen sätta stopp för det måste man exorcera demonen. Spelsessionen planeras att vara ca 4 timmar, men om tiden skulle börja rinna ut, försäkrade Patrik att han skulle kunna ta bort någon av orsakerna för att korta ned speltiden. ”Jag kan improvisera och se till att spelarna håller sig till rollspelets huvuduppdrag”.

När det kommer till rollspelets tema om läkekonst och svartkonst, berättar han att han inte hade några tidigare förkunskaper om det och hade lite svårigheter för hur han ska porträttera det i rollspelet. Han visste inte heller om det fanns kloka som praktiserade läkekonst eller folksägner om magiska ting i Örnsköldsvik. Det han visste om var att man hade enligt honom konstiga idéer om vad som var orsakerna bakom sjukdomarna.

Vid ett andra avstämningsmöte, hade Patrik gjort efterforskningar på egen hand om Örnsköldsvik på 1800-talet och om vad för folksägner som fanns i området. Han hade framförallt hittat att staden växte väldigt snabbt under 1800-talet på grund av linolja-framställningen. Enligt honom fick staden namnet efter Per Abraham Örnsköld, vilket Patrik gärna ville ha som en NPC i rollspelet. Dessutom fann han intressanta platser som han tänkte ha med, där spelarna kan bl.a. hämta magiska ingredienser. Dessa platser var Sidensjön, Nolaskogen och Skulberget där det sades att banditer höll till och där filmen *Ronja Rövardotter*(1984) spelades in. Dock fann inget om läkekonsttraditioner, mytologiska varelser eller folksägner från Örnsköldsvik. Däremot, tänkte han istället hämta inspiration från Skaraborgs sägner eller hitta själv på folksägner.

Något som Patrik uttryckte var att han skulle vilja förmedla i kommande rollspel var konflikten mellan den kristna tron och de gamla sederna. ”Det ska inte vara något blodigt motstånd, men mer av en konflikt mellan nya och gamla läror”.

Sammanfattningsvist, kommer spelledarens äventyr handla om att en demon har satt sin fot i Örnsköldsvik och är den egentliga orsaken bakom det förgiftade vattnet och febersjukdomarna som härjar. Äventyrarna måste lösa mysteriet och försöka excorcera demonen för att stoppa förgiftningen och bota sjukdomen för gott.

5.2.3 Utformning av fältobservationen

Den ursprungliga uppläggningen av fältobservationen var att det skulle ske i en hemmamiljö för att simulera en rollspelsession med en vänskaplig grupp som umgås hemma hos någon. Däremot förhindrade COVID-19 pandemin från att träffa informanterna fysiskt och därför behövdes utformningen ändras. Det går dock att genomföra observationen digitalt, eftersom det finns hemsidor och plattformar för att kunna spela bordsrollspel på distans. T.ex. finns hemsidan rolld20, där man kan skapa kampanjer för olika spelsystem (rolld20, 2020).

Dessutom finns det chattrum som Discord (2015-) och Zoom (2011-) som båda har webkamera- och mikrofon-funktionerna. På så vis kan observatören fortfarande genomföra närspelningen som Jara och Torner rekommenderade och tolka rollspelets inneboende mening (Jara & Torner, 2018). Därmed, sker fältobservationen digitalt på distans via en chattgrupp på discord med både webkamera och mikrofon.

Observatören hör endast samtalet och kommer ha både sin webkamera och mikrofon av under spelsessionen. Endast i början av undersökningen kommer observatören vara närvarande för att informera observationens upplägg.

Upplägget ser ut på följande vis:

1. Observationen börjar med att observatören redogör för informanterna att de ska spela ett one-shot äventyr skapad av sagoberättaren samt observationens upplägg. Detta är det enda tillfället som observatören kommer vara närvarande, och kommer sedan att inta en fullständig observatör genom att stänga av kameran och mikrofonen. Hörlurarna kommer fortfarande på och observatören kan fortfarande observera de andra informanterna som har sina webkameror och mikrofoner på.
2. Sagoberättaren tar över kommandot för att hantera rollspelsessionen. Han ska börja med att förklara kort vad det är för rollspel och ge spelarna kontext till rollspelets övergripande handling och var det kommer utspela sig. Han ska även kort förklara rollspelets regler, men inte gå igenom hela regelboken då spelarna har fått i uppdrag att läsa igenom det innan.
3. Spelarna skapar sina karaktärer. Sagoberättaren hjälper varje spelare med att skapa sin karaktär. Om en spelare vill spela som rollen Den Lärda med det akademiska ursprunget *Folklorist*, bör spelaren ha kontaktat med sagoberättaren innan rollspelet eftersom rollen då kräver en hemlig alias. Karaktärskapandet ska ta mellan 30-45 minuter max. Observatören ska anteckna om det redan finns indikationer på att spelarna börjar transformera sig själva till sina karaktärer och hur de uppfattar de klokas förmågor och egenskaper inom läkekonst och svartkonst.
4. Rollspelsessionen börjar. Sagoberättaren inleder rollspelet och spelarna får börja rollspela. Speltiden får ta mellan 4-5 timmar med enstaka pauser i mellan åt. Observatörens uppgift här är dels att göra en närspelnings-studie och föra anteckningar över spelsessionens gång.

Spelarna och spelledaren har tillgång till karaktärsformulären, regelboken och svartkonstboken. De kan antingen skriva ut eller fylla in digitalt. Alla ska även ha tillgång till åtminstone en t6:a, helst två stycken, för att kunna rulla i rollspelet. Det rekommenderades också att spelarna skulle ha anteckningsblock för att föra anteckningar.

5.2.4 Utformning av gruppintervju

Eftersom spelsessionen kan vara upp till fem timmar, kan det bli påfrestande med en uppföljande intervju direkt efter rollspelets slut. Dessutom hade inte alla möjlighet att utföra gruppintervjun på samma dag, utan kunde inte förrän tre dagar efter spelsessionen. Detta är nackdelen med en gruppintervju, då alla måste vara närvarande samtidigt för att delta och att komma på ett datum som alla har möjlighet ledde till att det sköts upp några dagar senare. Detta kommer att hänvisas i analysen samt diskussionen om resultatet.

Intervjun är semistrukturerad med en kvalitativ ansats. Dessa frågor var förberedda till gruppintervjun:

- Sagoberättaren, berätta vad för äventyr du hade förberett till spelarna.
- Sagoberättaren, hur gick processen till när du skapade äventyret?
- Hur kopplade du det till rollspelets tema: läkekonst och svartkonst?
- Spelarna, när ni läste igenom regelboken, kände ni förberedda inför rollspelet? Kunde ni förstå reglerna? Var det någon regel som kändes lätt eller svår att förstå?
- Hur upplevde ni att era karaktärer var en del av rollspelets värld?
- Hur upplevde ni att era karaktärers handlingar hade konsekvenser i rollspelet?
- Om ni reflekterar tillbaka till bordsrollspelet, hur skulle ni tolka rollspelets berättelse? Fanns det något mellan raderna?
- Denna artefakt handlar om läkekonstens och svartkonstens traditioner under 1800-talets Sverige. Då man gick till de kloka om råd för bot mot sjukdomar och lösa vardagsbekymmer. Hur uppfattade ni det?
- Hur uppfattade ni era roller? Varför de var tillskrivna som trollkunniga? Var det någon roll som överraskade er?
- Tror ni att rollerna som porträtterades i bordrollspelet har funnits på riktigt eller inte?
- När det kommer till magiska ursprung och drag, uppfattar ni det som enbart sägner eller finns det några sanningar i det?
- Hur tyckte ni att de goda, onda och hedniska krafterna representerades? Varför tror ni att de tre krafterna är så viktiga i läkekonsten?
- Varför tror ni det var viktigt för de kloka att skapa ett rykte och anseende om sig själva?
- Varför blev era karaktärer mer skrämmande/omtyckta? Var det något ni strävade efter?
- Vad för syfte hade svartkonstboken i rollspelet?
- Syftet med detta arbete var att försöka levandegöra och förmedla kunskapen om den nordiska läkekonstens och svartkonstens kulturarv genom ett bordsrollspel. Hur tyckte ni att rollspelet förmedlade det, respektive, vad tyckte ni att rollspelet inte förmedlade?
- Slutligen, har ni några övriga tankar om rollspelet och hur ni upplevde det? Om artefakten utvecklas vidare, skulle ni då vara intresserade av att spela igen?

5.3 Undersökningens resultat

Resultatet kommer att presenteras i följande ordning:

Först presenteras karaktärskapandet från observationen och en sammanställning av spelarnas karaktärer. Deras beskrivningar och kommentarer kommer från både observationen och gruppintervjun. Detta för att läsaren ska få en överblick om karaktärerna som kommer att nämnas i resten av resultatet. Därefter sammanfattas den narrativa texten som sagoberättaren och spelarna tillsammans producerade under rollspelets gång. I tredje delen presenteras observationer från närspelningen. Det behandlar spelarnas kommentarer om spelet, deras förståelse för reglerna, tolkningar av läkekonstens kulturarv, gester, kroppsspråk, röstskådespel och hur spelarna interagerar mellan varandra. Till sist presenteras gruppintervjuns resultat.

5.3.1 Spelarnas Karaktärer

Spelarnas karaktärer

Här presenteras spelarnas karaktärer som de skapade till sagoberättarens äventyr under observationen och vad de hade att säga om deras karaktärer i gruppintervjun. Det intressanta var att många spelare ritade eller redigerade bilder som illustrerade hur spelarna hade tänkt ut att deras karaktärer skulle se ut. Spelaren Arne hade haft idén om en prästerlig karaktär och hade innan redigerat en bild i photoshop för hur hans karaktär skulle se ut. Medan Brynhild och Cecilia ritade under rollspelets gång medan de lyssnade på sagoberättarens beskrivningar.

Deras val till karaktärerna sammanfattas i detta avsnitt, men representerar inte deras fullständiga karaktärsformulär. För att se dessa finns de tillgängliga i Appendixet.

Karaktärskapandet i observationen

Vid karaktärskapandet styrde Patrik upp det med att alla i sin tur fick nämna vilka roller de var intresserade av, varav han försökte att dela ut rollerna efter önskemål och anpassade så att det inte fanns flera av en och samma roll. Därefter i var sin tur fick spelarna hjälp med att välja attribut, magiskt ursprung, karaktärspecifika drag, trollformler och utrustning. Patrik uppmanade de andra spelarna att medan han hjälpte en, kunde de själva kolla sina karaktärsformulär och bestämma vilka alternativ de ville välja. För mer detaljerad information om deltagarnas karaktärer, se Appendix A. Sammanfattningsvist skedde karaktärskapandet på följande vis:

Arne presenterade sin idé om att göra karaktären Dag-Otto från Vallarnas friluftsteater i Falkenberg (Stefan & Krister, 2001) till en präst. Idén till karaktären hade han förberett innan observationen och han var väldigt bestämd över att vara prästen. När han skulle välja det magiska ursprunget och dragen var han väldigt noga med att välja något som passade hans karaktär och vad för attribut han hade. ”Jag kan inte ta den andra som har med att hitta böcker för jag är inte alls skarpsinnig, jag tar då ’ärvda krafter’”. Patrik och Arne börjar skämta om draget ”gudstjänst” som prästen får från början och fantiserar hur kul det skulle vara att se Arne rollspela som en pajas till präst. Som karaktärspecifikt drag valde Arne *brygg huskur* eftersom han ville porträttera Dag-Otto som en omtyckt präst.

Härnäst på tur var Brynhild och hens karaktär Smeden Siv. Siv är enligt Brynhild, en smed som inte är av ond natur, men hon är fruktad av sin omgivning på grund av hennes mystiska, magiska krafter. ”Det jag ville göra var att göra den muskulösa, gamla smeden-arketypen som inte tar något nonsens fast som en kvinna”. Brynhild förklarade vidare sedan att hen alltid strävar efter att göra unika karaktärer som inte liknar varandra. ”Jag spelar redan som en Bard i D&D och Spelmannen liknar den klassen, så jag ville istället gå åt ett mer annorlunda håll”. Karaktären Siv kommer från byn Tuna, vilket var Eskilstunas ursprungliga namn. Brynhild berättade att byn döptes efter helgonet Eskil som försökte konvertera Tuna till kristendomen, men mördades. Eskilstuna är nämligen Brynhilds hemstad och hen förklarade att dessa historier var något som alla fick lära sig i skolan. När Brynhild valde det magiska ursprunget *smidesgudarnas välsignelse*, som bl.a. ger karaktären clairvoyanta drömmar, utbrast sagoberättaren Patrik: ”Det där lät riktigt coolt! Holy shit! Det här blir roliga drömmar”. Han blev dock ännu mer storögd och förbluffad när Brynhild valde draget *Smid ut ögat*: ”Oh my god det är helt jävla fucking brutalt. Holy fuck det här är så brutalt.

That's insane.". "Once again har Brynhild the wackest character" Inflikade Arne. "Men jag gillar ju konstiga karaktärer! För en gång skull får jag göra en mörk karaktär." sade Brynhild.

Cecilia valde spelmannen, eftersom Brynhild hade valt smeden. Patrik gjorde en liknelse mellan spelmannen och klassen bard i D&D för att hon skulle lättare förstå vad rollen innebar. Hennes karaktär heter Stella och är en 28-årig kvinna från Stockholm som tidigare i sitt liv har begått ett stort misstag. För att fly från Stockholm tog hon kontakt med Näcken och lärde sig spela nyckelharpa. När hon valde näckens lärling som magiskt ursprung, erkände Patrik att han inte hade mycket kunskaper om näcken. "Visst är det han som dödar barn och spelar fiol?". De andra deltagarna fyllde in med deras egna kunskaper om näcken som en mytologisk varelse som lockade folk med sitt fiolspel och dränkte de i sjön. "Man sade ju att Näcken kunde ta en för att skrämma barn förr." nämnde Brynhild. Cecilia påpekar att Stellas bakgrund var något hon inte hade planerat från början. Ursprungligen hade hon tänkt välja rollen smed, men eftersom Brynhild redan valt det så tog hon spelmannen istället. Istället kom hon på det mesta under rollspelsessionen. "Jag tänker att det mesta kommer spontant fram under rollspelets gång om hur ens karaktär är. Men det är något jag brukar göra i rollspel."

Daniella hade bett Patrik att vänta med henne till sist, eftersom hon hade en idé men ville se vad de andra valde för att se om hon behövde anpassa sig efter gruppen och göra en karaktär som inte var för lik någon annans. Efter att alla hade skapat sina karaktärer kunde hon följa sin ursprungliga idé och hon förklarade att hon ville spela som en dalkarl eftersom hon själv befann sig och var ifrån dalarna. Att kunna beskydda gods från tjuvar och spå i brännvin tyckte hon var väldigt underhållande. Daniellas karaktär heter Skräddar-Mats och är en skogsmulle till dalkarl som är begravd i jord och löv. Daniella uppskattade att hans ålder var ungefär 37 år gammal, men att varken han eller ingen annan vet hur gammal han är egentligen. Daniella berättade att hon valde dalkarl som magiskt ursprung eftersom hon själv är från dalarna och tyckte att det lär som en kul idé. Hon motiverade att det var lättare för henne att komma in i sin karaktär genom att tala dalmål. Hon hade dessutom frågat hennes pappa om hennes hembys historia inför rollspelet. Det fanns tydligen en gård som kallades för skräddargården och de som bodde där kallades för t.ex. Skräddar-Mats, även om de inte var skräddare själva. "Jag skulle kunna prata i flera timmar om Skräddar-Mats för jag har blivit helt kär i honom som karaktär".

Det uppstod lite tekniska problem, eftersom de insåg att de inte kunde skriva in digitalt i karaktärsformulären, utan fick fylla i via ritprogram.

5.3.2 Resultat från observationen

Först presenteras den narrativa texten som producerades under rollspelets gång. Texten representerar endast vad som skedde i rollspelets berättelse när spelarna var In-Character och vad sagoberättaren berättade om vad som hände. Det tar inte upp interaktioner och diskussioner mellan spelarna när de var out-of-character. Det kommer däremot att tas upp i närspelning-avsnittet.

Totalt tog det 5 timmar för informanterna att spela, varav 1 timma gick åt att göra karaktärer och 4 timmar att spela genom äventyret.

Rollspelets narrativa förlopp

Rollspelet utspelar sig i Örnsköldsvik runt 1800-talet. Gruppen har blivit inkallad av länshövdingen Per Abraham Örnsköld angående om en sjukdom som har börjat härja i orten. Eller ja, alla förutom Stella, som bara har anslutit sig till gruppen för att hon trivdes i deras sällskap. Gruppen har liftat med en bonde och sitter i hans vagn på väg till Örnsköldsvik.

Spelarna presenterar sina karaktärer inför varandra. Brynhild börjar med att beskriva Siv som en muskulös, kvinnlig smed som ser väldigt otäck ut. ”Hon ser ut som en person som skulle kunna köra en spik igenom en”. Hon vet inte varför hon blev kallad, eftersom hon håller sig för det mesta till verkstaden, men hon misstänker att någon hade säkert skvallrat om hennes magiska verktyg. Därefter beskriver Cecilia sin karaktär Stella som en väldigt blek och fräknig kvinna med korpsvart, rufsigt hår med kortlugg. Hennes klänning var säkert fint ljusblå och dyr en gång i tiden, men nu ser det väldigt smutsigt och trasigt ut. Med sig har hon endast en väska och en nyckelharpa. ”Jag var inte kallad, jag bara liftade med från Sundsvall”. Här näst på tur var Dag-Otto Flink, en karismatisk men korkad präst vars rykte har spridit sig från Falkenberg till Örnsköldsvik. Han talar med en komisk röst och kan inte uttala bokstaven ”r”. Sagoberättaren inflikar: ”Per Abraham undrar nu också varför han har kallat Dag-Otto Flink”. Sist, men inte minst har vi Skräddar-Mats. En dalkarl från skräddargården. Han är inte en skräddare själv påpekar Daniella, utan är snarare en skogsmulle som är täckt av kvistar och smuts och går i trasiga kläder. Han är mycket kunnig om djuren och naturen och hjälper resande att ta sig runt i Dalarna. ”Folk vet att man ska hojta till Skräddar-Mats om man vill få skydd och bli botad”. De lär känna varandra under resans gång.

Till slut kommer de fram till Örnsköldsvik. Det är en växande by som försörjer sig på linoljeframställningen. Från bytorget kan de se tre höga berg i horisonten. De kan även se vid en högre kulle står en praktfull herrgård. De tar sig till länshövdingen Per Abraham Örnsköld, som ger de i uppdrag att ta reda på vad det är för sjukdom som har spridit sig i byn. Den mystiska sjukdomens kända symptom är utmattning, sömnlöshet och hög feber. Byns kloka gumma Veklina är den som brukar kunna bota sådana sjukdomar, men hon är alldeles för gammal och sjuk för att kunna göra bot. Om de lyckas belönas de med 100 riksdaler per person. Gruppen försöker luska ut så mycket de kan från herr Örnsköld om vad han vet om sjukdomen. Bl.a. Skräddar-Mats frågar om han är medveten om att det kan ha en koppling till skogen. Efter för många frågor ber Örnsköld dem att lämna hans kontor, eftersom han har sina händer fulla med arbete. Han uppmanar de att undersöka och tala med byborna om de vill veta mera.

Gruppen kommer överens att de borde gå först till den gamla kloka Veklina för att höra med henne om vad hon vet. Medan de traskar dit åt tittar byborna lustigt på denna märkliga grupp. Gamla Veklina bor i en liten, sjabbig stuga utanför byn. Det ser ut som en stuga som ingen riktigt vill ha något med att göra. Dag-Otto och Skräddar-Mats knackar på dörren. En liten, rädd flicka som heter Josefina öppnar försiktigt dörren. Gruppen försöker övertala henne att låta de få träffa Veklina, men flickan blir alldeles för rädd och stänger dörren mitt framför näsan på dem. Stella tar då fram sin nyckelharpa och börjar spela på en trolsk visa, vilket förtrollar flickan till att lyda Stellas befallningar. De får stiga in och träffa Veklina, som beskrivs av sagoberättaren som en riktigt, riktigt gammal gumma med rynkor överallt och kinder som hänger ned för hennes ansikte. Kloka Veklina berättar att i hennes spådom spådde hon att denna sjukdom inte var naturlig, utan av ond natur. Flickan Josefina som

talar för Veklina, tappar fokuset hela tiden och vaknar till varje gång Veklina puttar till henne.

I stugan beskriver sagoberättaren att det är fullt med glasburkar med örter, växter, grodögon och andra märkliga ingredienser. Skräddar-Mats undersöker de och upptäcker en vas med ett parfymerat, glänsande halmstrå. Han misstänker att det är en form av svartkonst för att hålla sjukdomen borta, men det tycks misslyckas med det, eftersom Skräddar-Mats även misstänker att Josefina också har blivit smittad av sjukdomen. Stellas förtrollning försvinner och flickan kastar ut dem från stugan.

Gruppen lyssnar in på byskvallret och lyckas nappa upp att en man vid namn Knut har en son som har insjuknat. De tar sig dit och eftersom Dag-Otto är en präst, låter Knut de få komma in och undersöka hans son. Knut talar om för Stella om hur sonen insjuknade och hur de hade följt kloka Veklinas råd, men det hade inte hjälpt ett dugg. Under tiden använder Skräddar-Mats sitt brännvin för att spå vad för sjukdom det kan vara. Medan Dag-Otto testar att kasta vigvatten och läsa en latinsk fras, eftersom han gissar på måfå att det kan vara demoniska krafter. Till hans förvåning vaknar sonen upp med klaröppna ögon och tittar rakt på honom. På latin viskar sonen: ”Här hör du inte hemma”. Skräddar-Mats brännvin bubblar då till och skvätter överallt på den sjuka sonens kropp. Dag-Otto förstår genast att sonen har blivit besatt av demoniska krafter och för att bota honom måste de genomföra en exorcism.

För att genomföra exorcismen, ger sagoberättaren ledtråden att de måste ta reda på hur de ska genomföra det, eftersom ingen av karaktärerna har det som ett drag, måste de försöka hitta på en lösning för det. De får en ledtråd att i det stora grevehuset på kullen bor Nyberg, en nyrik som samlar på alla möjliga böcker. Gruppen bestämmer sig för att dela på sig.

Eftersom både Skräddar-Mats och Dag-Otto är lärda inom huskurer och kan mycket om örter och växter, går de ut i skogen för att hitta ingredienser till en huskur för att bota febern. Trots att Skräddar-Mats örtlära kommer från seder medan Dag-Ottos kommer från den kristna läran, samarbetar de tillsammans för att brygga en huskur mot febersjukdom genom att smeta på mosade blåbär på ugglekvistar och mosa mynta och vigvatten till en såsliknande konsistens. När de börjar närma sig en plats som kallas för Skrevan, får Skräddar-Mats syn på en osynlig som varnar de att fly från platsen. De lyder den osynliga och tar sig därifrån.

Under tiden går Siv och Stella till Nyberg för att hitta ockulta böcker och förhoppningsvis en trollformel för hur de ska exorcera demonen. De får reda på av pigorna i pighuset att de ska ha sett Nyberg fått leverans av ockulta böcker. Därefter lyckas de övertala Nyberg att få ta en titt i hans bibliotek för att se om de kan finna ett sätt att exorcera demonen. Stella hittar en bok som ser ut som en urgammal svartkonstbok, men vågar inte vidröra den. Istället får Siv äran att bläddra i den, eftersom hon själv är mer kunnig inom svartkonst. Denna svartkonstbok är fylld med runskrift och de verkar ha varit ägo av Kunnigunda, en kvinnlig präst inom asatron. Medan Siv läser somnar hon och drömmer en clairvoyant dröm som om hon var Kunnigunda själv. Hennes uppdrag är att fördriva onda krafter och det sista hon minns är att hon blev mördad vid berget i Nolaskogen. När Siv vaknar har hon fått kraften att kunna fördriva och exorcera demoner.

De återförenas igen vid Knuts stuga för att berätta vad som har hänt och påbörjar ritualen för att fördriva demonen som besatte sonen. Dag-Otto börjar först med att skvätta deras huskur med ugglekvistarna och recitera en latinsk fras: ” Adjure te, spiritus nequissime, per

Deum omnipotentem". Sedan påbörjar Siv med en blot för att fördriva ut demonen. Hon lägger först en korpfjäder på sonens panna. Därefter gör hon en åderlåtning genom att överföra sitt blod till sonen. Därefter börjar hon läsa en magisk ritual på fornnordiska: " siriþR kiarþi bur þosi muþiR alriks tutiR urms fur salu hulmkirs faþur sukruþar buata sis".

De lyckas fördriva ut demonen och på så vis, tillfrisknade alla som hade drabbats av den mystiska febersjukdomen. De blir belönade av Herr Örnsköld och i slutet tänker Stella att denna historia kommer bli spännande att återberätta genom sin musik.

Närspelningens resultat

Sagoberättaren Patrik började med att erkänna att han inte hade läst igenom allt, men att han kände igen det mesta eftersom det liknande MOTW och Fate Core-spelsystemet. "Jag tänker att vi läser igenom och försöker lära oss tillsammans!" De andra deltagarna hade också läst igenom eller åtminstone lusläst reglerna.

Vid karaktärskapandet klargjorde de tillsammans en del av spelmekanikerna som berörde karaktärerna. Patrik förklarade att det var tillåtet med att ha flera som var kloka, men de andra rollerna var inte tillåtna att ha flera av. De förstod att de magiska ursprungens syfte var att ge en slags bakgrund till karaktärerna samt att det fanns krav för vissa karaktärspecifika drag som t.ex. att man behövde +2 i karisma och +2 i svartkonst för att kunna välja draget *näckepolskan* till spelmannen. Vid andra tillfällen var det reglerna som var otydliga när det kommer till att förklara hur vissa drag fungerade. Beskrivningen för draget *smid ut ögat* gjorde informanterna förvirrade, eftersom det stod att det endast kunde utföra på en torsdag, men inte på söndagar och andra dagar, vilket de tolkade först att man inte kunde utföra på någon dag alls. De kom fram till slut efter en diskussion att det egentligen betydde att man kunde utföra det bara på en torsdag.

När det kommer till hur anseende och ryktesmetern förklarade Patrik att man får poängen är man lyckats med ett drag eller när ett drag säger det. Det uppstod dock ändå lite missförstånd för hur man skulle addera eller subtrahera poäng på anseende-metern under rollspelets gång. I regelverket stod det att man kunde få poäng på båda fruktad- och omtyckt-sidorna av anseendeparametern. Dock tolkade Arne att om man hade +1 i fruktad-poäng från början, subtraherades det om man fick +1 i omtyckt, vilket ledde till att han fick 0 i anseende poäng.

I slutet av karaktärskapandet när Arne skulle välja trollformel att lägga till i svartkonstboken blev Arne osäker på vad han fick lägga till. Eftersom det fanns två separata listor för huskurer och trollformler att lägga till i svartkonstboken och det stod i bonusdraget att Arne kunde välja en trollformel, blev han osäker om han bara fick välja trollformel och inte någon huskur. Han antog till sist att det måste vara bara trollformler som gällde. Trollformeln han valde att lägga till var *få en kvinna* med motivationen: "Jag kan vara en kärleksfull präst som hjälper folk att få sina kvinnor".

Medan informanterna diskuterade om vad för karaktärspecifika drag de skulle välja, började de föreställa olika scenarion för när de skulle rollspela dragen. T.ex. hur Dag-Otto skulle hålla i en gudstjänst utan att göra bort sig. Arne framförallt visade upp sin förmåga att imitera karaktären Dag-Otto och länkade ett klipp på Youtube för att de andra skulle få höra hur han pratade. De skämtade även med varandra om vad för olika möjliga huskurer de skulle kunna brygga. "Man skulle ju kunna blanda vigvatten tillsammans med bubbelvatten och örtte!" sade Arne och skrattade.

Även om det uppstod frågetecken om vad vissa egenskaper som Kabbala-skriften var till för och informanterna vid flera tillfällen nämnde att de inte hade all kunskap om asatron, nordiska folkväsen o.s.v. hjälpte de ofta åt med att fylla i mellanrummen med vad de kunde. T.ex. hjälptes de åt att förklara vem näcken var. Patrik påpekar särskilt till spelarna att även om han har gjort efterforskningar om läkekonst, kristendom och asatron, kommer han att hitta på mycket själv. Han uppmanar spelarna att även de själva ska vara kreativa och hitta på själva om de inte riktigt vet om en viss sägen eller mytologi. ”Äsch, vi är inte här för att lära oss, vi är här för att rollspela!” sade Arne.

Sista steget innan rollspelet kunde börja gjorde Patrik en s.k. trigger-check som han hade nämnt i förberedelsen att han skulle göra. ”Om det finns triggers som ni vill undvika, skriv i discord-chatten eller privat till mig on ni vill”. Eftersom Brynhilds karaktär har förmågan att använda spikar och det finns alternativet att använda åderlåtning i sin läkekonst, nämnde Arne att han är lite känslig för spikar. Utöver det gjorde ingen annan informant rösten hörd i samtalet vad observatören vet om.

Efter en timmas karaktärskapande började rollspelsessionen.

Sagoberättaren började med att iscensätta rollspelet genom att beskriva var och när rollspelet utspelar sig. För att förstärka den visuella föreställningen i rollspelet, skickar han bilder på t.ex. målningar av Örnsköldsvik på 1800-talet och bilder på särskilda platser de kunde undersöka som t.ex. Nolaskogen, grottbilder och Skrevet. Medan han visar bilderna för spelarna skämtar han om att han känner sig som en turistbyrå som försöker göra reklam för att locka spelarna att besöka hans hemstad. Han låter sedan spelarna introducera varandras karaktärer för varandra och frågar var och en varför de hade blivit kallade av Per Abraham Örnsköld. Han använde Örnsköld som en uppdragsgivare och gav spelarna en motivation till varför de skulle ta sig an äventyret.

Det är tydligt att sagoberättaren förstod sig på rollspelskonversationen, då han ofta började med att beskriva vad spelarna kunde se och höra och vad som skedde runtomkring dem. Varav han därefter frågade spelarna vad de ville göra. Antingen riktade han frågan individuellt eller som en öppen fråga för alla. Han levandegjorde rollspelet genom att beskriva NPC:ers utseende, deras handlingar och använde sitt egna kroppspråk för att signalera spelar hur NPC:n reagerar på karaktärerna. T.ex. när Dag-Otto närmade sig skvallrande bybor höjde Patrik sitt ögonbryn och beskrev hur de blev förbryllade över att en pajas som han skulle vara en präst. Dessutom röstskådespelade han för olika karaktärer. T.ex. flickan Josefina rollspelades med en ljus och försiktig röst, medan Per Abraham Örnskölds röst var mer bestämd, vältalig och barsk.

I början av rollspelet tog det ett tag för spelarna att komma in i sina karaktärer och interagera med varandra. Däremot, under tiden när de fick möjligheten att utforska och interagera rollspelets värld, finna ledtrådar och lära känna varandras karaktärer, blev de alltmer bekväma med sina karaktärer och att interagera med varandra. Även om de förstod från början av rollspelet att de skulle beskriva sina handlingar som en berättelse och leva sig in i rollen, kunde man observera att deras inlevelse växte under rollspelets gång. När spelarna beskrev sina handlingar, fick de i respons av sagoberättaren vad som hände härnäst. Varpå spelarna reagerade och agerade på konsekvenserna, sagoberättaren ger en respons os.v. Vid ett tillfälle när Arnes karaktär skvätte vigvatten på Knuts son och fick i respons av spelledaren att han talade tillbaka på latin: ”du hör inte hemma här”, reagerade Arne starkt och utbrast: ”Shit jag fick rysningar på riktigt!”

Vid vissa tillfällen var det spelarna istället som uppmanade sagoberättaren att ge dem mer detaljerade beskrivningar för att leva sig in mer i berättelsen. T.ex. i den gamla kloka gumman Veklinas stuga, bad de sagoberättaren att beskriva mer. Varpå han beskrev hennes samlingar av märkliga ingredienser och sjabbiga inredning. Ibland hjälpte spelarna till med miljöbeskrivningen som t.ex. vi Knuts stuga bidrog Cecilia med: ”Det är väldigt stökigt i hans rum, han behöver kasta undan sina strumpor.”

Vid en scen mellan Dag-Otto och Skräddar-Mats när de försvarade sig själva med ett kors respektive botarkniv., visualiserades den av Brynhild i form av en skiss.

Figur 1 Brynhilds skiss på Skräddar-Mats och Dag-Otto

Spelarna porträtterade sina karaktärers personlighetsdrag genom att beskriva deras handlingar. T.ex. beskrev Arne ofta hur Dag-Otto reciterade treenigheten, visade omtanke för de smittade genom att lägga varsamt hans hand på deras axel och säga: ”arma, arma barn.”. Medan Brynhild beskrev Sivs skrämmande fasad genom att beskriva hennes kroppsspråk. Cecilia beskrev sina handlingar för att ge mer bakgrundshistoria om sin karaktär. T.ex. när hon skulle tala med Nybergs pigor beskrev hon att: ”Min karaktär har varit piga innan, så hon känner till var de håller sig till hus och hur man pratar med dem.”

De använde även gester i verkligheten för att demonstrera sina karaktärers handlingar. T.ex. använde Daniella hennes kopp med saft och rörde motsols med en sked för att demonstrera hur Skräddar-Mats spådde i sitt brännvin. Även några spelare gjorde till sina röster, främst Arne och Skräddar-Mats, som imiterade Dag-Ottos röst respektive överdrev sin dala-dialekt. Även om Sivs röst inte var tillgjord, porträtterade Brynhilds hennes barska personlighet genom att ge sarkastiska och vassa kommentarer. Dessutom beskrev de sina karaktärers tankar och känslor och motiverade anledningarna till deras handlingar. Cecilia beskrev återkommande hur Stella funderade på olika visor hon skulle skriva ned baserat på äventyret. Arne motiverade Dag-Ottos pacifistiska handling gentemot flickan Josefina med: ”Jag kommer inte hota henne för det är inte hur Dag-Otto är.”. Vid vissa tillfällen bortsåg de från sina karaktärers känslor och tankar för att spelarna själva var nyfikna över vad som skulle ske. T.ex. när Siv läste i svartkonstboken motiverade Brynhild hennes handling till sagoberättaren att hon ville att det skulle ske något i äventyret.

Äventyrets progression liknade ett mysterium, där de gick från punkt A till B för att hitta ledtrådar för att sedan dra en slutsats av vad som är orsaken bakom sjukdomen. Spelarna

hade kunnat valt att tävla mot varandra om vem som tjänade mest ryktespoäng bland byborna och löste mysteriet först. Däremot, eftersom sagoberättaren hade satt upp äventyret så att de alla hade blivit kallade, samarbetade de tillsammans istället. De använde sina olika styrkor till nytta som t.ex. Stella som kunde förtrolla andra med sin musik, när Skräddar-Mats och Dag-Otto trots olika läror, hjälptes åt att brygga huskuren mot febern och när Siv använde sina kopplingar till asatron. Dessutom hjälpte de varandra med tärningsrullningarna. Sagoberättaren tillät de andra spelarna att addera deras attributpoäng till Brynhilds svartkonst-rullning för att genomföra exorcismen. När de var out-of-character diskuterade de sinsemellan om olika teorier och planerade strategier för hur de skulle ta sig an saker och ting. T.ex. vem som ska diagnosticera, hur de skulle dela upp sig m.m. Spelarna hjälpte även varandra att ge plats åt andra som inte hade fått interagera lika mycket. T.ex. när de skickade fram Siv för att tolka Veklinas spådom eftersom Brynhild hade varit ganska tyst i början av rollspelet.

När det kommer till tärningsrullningarna hade deltagarna en övergripande förståelse för vilket attribut som skulle användas till vilken situation. T.ex. för att söka örter och växter förstod de att de behövde använda attributen *läkekonst – örter och växter* eller för att komma in i Veklinas stuga antog de att det var karisma-baserat och rullade för det. Dock kunde det uppstå situationer när sagoberättaren ansåg att en tärningskast borde göras för att överkomma en utmaning, men ingen av attributen passade riktigt in i utmaningen i fråga. T.ex. fanns det inget attribut som passade för att återkalla information om andra personers historia. Sagoberättaren antog då att de kunde använda *skarpsinne*.

Dessutom upplevde spelarna att det var ibland svårt att förstå när man lyckades eller ej. Framförallt upplevde de att det saknades ett mellanting som i PBTA och MOTW. Sagoberättaren löste detta med att lägga till en husregel: om han bedömde att tärningslagets resultat var en s.k. mixed success, kunde de lyckas men fick offra ryktes- eller anseende-poäng. Dock upptäckte de snart ett ytterligare problem. Ingen av spelarna hade några ryktespoäng eller ganska obetydlig mängd med anseendepoäng, vilket ledde till konsekvensen inte blev så stor, eftersom det inte fanns något att förlora om de misslyckades med sitt drag. Sagoberättaren försökte då lösa det genom att få minus i rykte, vilket hände med Skräddar-Mats när han misslyckades att spå i sitt brännvin. ”Jag är en ökänd cryptid in the forest.” Skämtade Daniella.

När spelarna lyckades med sina rullningar, var det antingen sagoberättaren eller spelaren som beskrev utförandet av draget. Spelaren fick framförallt beskriva när de skulle göra en häftig scen för att utstråla sin karaktär, som t.ex. när Siv fick friheten att beskriva exorcism-ritualen. När spelarna misslyckades, improviserade de ofta det till en komisk scen. T.ex. när Siv inte förstod Veklinas spådom svarade hon: ”Jag är sörmländska från gnällbältet vi kan inte norrländska!” Spelledaren resonerade och tog sig friheten att hitta på ett annorlunda utfall av draget om karaktären lyckades i en rullning av ett attribut som de hade minst poäng i. T.ex. när Stella fick högt på läkekonst fast hon inte hade någon kunskap om det, beskrev Patrik att eftersom hon är en social spelman, kunde hon enkelt få ut information om sonens tillstånd genom fadern.

När det kommer till förståelsen för temat läkekonst och svartkonst, hade deltagarna en övergripande förståelse för att de tog sin an rollen som kloka vars mål är att bota sjukdomar genom örter, växter, religiösa och magiska krafter. Daniella som hade valt den kloka, hänvisade ofta under rollspelets gång att hennes karaktär kunde gå till skogen för att hitta ingredienser, att väsen kunde vara orsaken bakom sjukdomarna och förstod att brännvinet

användes till att spå och diagnosticera sjukdomar. Arne tog sig an rollen som en empatisk och omtänksam präst som gav råd till de drabbade. Medan Brynhild och Cecilia lutade sig mer åt de mer mörka, straffande respektive lurendrejar-sidan av läkekonsten och svartkonsten. Cecilia förstod bl.a. att spelmannen var mytomspunnen och visade det genom att hålla karaktären ganska hemlig och förtrollade andra. Sagoberättaren förstod sig på även de klokas utanförskap. Dels genom att porträttera gamla kloka Veklinas stuga som utomstående och i dåligt skick. Dels också genom att låta NPC:erna reagera avvaktade och misstänksamma mot spelarna. Han förstod även vad rollerna innebar, men förväxlade ofta mellan den kloka och den lärda, vilket kan bero på att namnen låter väldigt lika varandra.

Svartkonstboken som spelmekanik upplevdes fattigt av spelarna. Visserligen förstod de att svartkonstböckerna var viktiga för de kloka och att om man vidrörde någon annans så ärvde man deras kunskaper. Däremot, fick de knappt någon användning av deras personliga svartkonstböcker, eftersom bara en hade fått från början välja en trollformel och den fick aldrig någon användning för situationen. De sökte heller inte aktivt efter trollformler, utan använde istället deras karkatärsspecifika drag och interagerade socialt för att ta sig fram i äventyret. Ett undantag var Siv som lärde sig exorcism-trollformeln, dock var det endast till för att lösa äventyrets huvudsakliga mysterium och var något som sagoberättaren vägledde dem till att finna.

Eftersom svartkonstbokens lista med trollformler och huskurer inte passade till lösningen, fick spelarna improvisera sig fram för att brygga en huskur mot febersjukdomen. Det intressanta här är att spelarna sökte då på internet efter latinska fraser och vilka växter som ansågs vara läkande för febersjukdom. T.ex. blev Arne väldigt förbryllad över att mynta, som han hade skämtat om för att skapa en ”huskurs-mojito”, visade sig vara skyddande mot onda ting. Utöver det, följde spelarna även sagoberättarens råd att improvisera själva seder, sägner, magiska örter m.m. T.ex. improviserade Daniella att kvistar från ugglebo sades vara magiska. Vid vissa tillfällen använde spelarna av kunskaper de redan hade, men använde det som en bas för att improvisera eget material. Brynhilds beskrivning om Sivs excorcism refererade till odens korpar och åderlåtning som en form av blot, vilket var en vanlig ritual inom den fornnordiska asatron enligt Brynhild. Hen blev dock lite frustrerad, eftersom hen hade läst mycket om det när hen var yngre, men hade inte böckerna tillgängliga.

Rollspelet avslutades med att de lyckades med sagoberättarens äventyr. Totalt tog hela rollspelet fem timmar. Även om de fick improvisera vid tillfällen de inte förstod reglerna eller saknade kunskap om seder och sägner, höll de med varandra att det är väldigt underhållande att komma på själva.

5.3.3 Resultat av gruppintervju

I och med att observationen tog så lång tid flyttades därför gruppintervjun tre dagar efter när alla kunde. Under dessa tre dagar bad observatören att informanterna skulle tänka och reflektera över vad som hade skett i rollspelet samt om de hade konstruktiv kritik.

Deltagarnas förståelse för rollspelets poetik

En del av de förberedda frågorna tog upp om hur deltagarna uppfattade regelverket och vad för uppfattning de fick om läkekonsten genom guideboken. Sagoberättaren Patrik fick frågan om hur han upplevde processen med att lära sig spelreglerna samt skapa äventyret. Enligt honom upplevde han att processen var mycket direkt, eftersom det stod i guideboken att målet med rollspelet var att bota en sjukdom och ta reda på vad eller vem som orsakade det. Med det som målpunkt i äventyret tog det inte lång tid för honom att förbereda ett kort äventyr.

När frågan om spelreglerna ställdes öppet till alla deltagare, hade alla en grundlig förståelse för rollspels-genrens poetik. Dels hade alla tidigare erfarenhet, dels också kände många igen PBTA-systemet från bordsrollspel som MOTW. Daniella tyckte särskilt det var lätt att komma in i rollspelet eftersom det påminde henne om mindre bordsrollspel som hade bara två attribut och en tärning. Även Cecilia hade läst igenom reglerna och tyckte det var lätt att förstå. Spelmekaniken som alla höll med var mindre utvecklat och svårast att förstå, var svartkonstboken och att lägga till huskurer och trollformler.

Som prototyp misstänkte Daniella att det var tänkt från början att vara mer centralt i spelmekaniken, men att den inte var färdig. Brynhild tyckte även att det kändes som om svartkonstboken var sekundär i rollspelet och att vissa karaktärer inte alls passade att ha en varsin svartkonstbok i sin ägo. Arne instämde och enligt hans åsikt var de karaktärspecifika dragen mer intressanta än själva svartkonstboken, trollformlerna och huskurerna. Visserligen fanns det olika sätt för ens karaktär att hitta trollformler, men eftersom rollspelet var bara en one-shot och listan med formler i artefakten var väldigt liten och underutvecklad, fann de ingen nytta med det. Däremot, var det väldigt överens om att det var experimentellt och engagerande att få skapa sina egna huskurer och hitta information om vad för örter som troddes kunna bota för vilken sjukdom.

Cecilia tyckte även det var svårt att förstå ibland hur dragen fungerade och när man fick göra dem. Arne förklarar eftersom D&D har ett tur-baserat system för vems tur det är, är det lättare att hålla reda på vems tur det är. Han antog att dragen i detta rollspel var något man kunde göra när som helst.

Hermeneutik – Spelarnas budskap in-character och tolkningar av berättelsen out-of-character

I observationen märktes det att deltagarna använde sig mycket av kroppsspråk och röstskådespel. När frågan ställdes om varför det är en del av deras rollspel, svarade både Arne och Daniella att de tyckte att det hjälpte en att få en känsla för ens karaktär och bli engagerade i rollspelet. Att göra gestikulationer och miner som man föreställer att ens karaktär gör, hjälper de att komma in in-character. Daniella påpekade att det kunde ha med att hon själv hade varit spelledare och därför hade hon behövt skådespela för att engagera spelarna.

Vidare i intervjun diskuterades hur man kunde tänka ”In-Character” för att förmedla sin karaktärs tanker och känslor i rollspelets berättelse. Enligt Daniella kunde både spelarens nyfikenhet för berättelsen och föreställda personlighet påverka hur man ville framställa sin karaktär. Ett exempel hon tog upp var hur Skräddar-Mats sparade undan sitt bröd för att framställa honom som sparsam. Brynhild höll med om att ens framställning av sin karaktär influerades av spelarens egen nyfikenhet, men tillagde även att sina karaktärer ofta ärvde aspekter av hens egen personlighet. Detta för att det skulle bli enklare att identifiera med hur sin karaktär skulle ha agerat.

Därefter diskuterades om hur deltagarna tolkade rollspelets berättelse överlag. Förutom att bota sjukdomar och utföra läkekonst, tolkade informanterna att det fanns en spänning mellan asatron och kristendomen. Något de upplevde var utanförskapen som de kloka utsattes av och att det fanns en ogästvänlighet bland byborna när de skulle interagera med dem. Det var något som var fel i byn och det var deras uppdrag att ta reda på det.

De går sedan in på en diskussion om hur de valde att samarbeta som en grupp istället för att konkurrera mot varandra. De visste om att det fanns möjligheten att tävla om vem som lyckades bota sjukdomen först, men att de föredrog samarbete.

Estetik – att aktivt vara en del av rollspelets berättelse

I och med att de ville förmedla sina karaktärer på ett vis, förklarade deltagarna hur de levde sig in i sina karaktärer. För många började det redan vid karaktärskapandet.

Under observationen upptäcktes det att deltagarna hade gjort egna efterforskningar inför observationen. Särskilt informant Daniella hade efterforskat för att skapa sin karaktär Dalkarlen Skräddar-Mats. Hon berättade att hennes pappa hade själv gjort mycket efterforskningar till en historisk roman han arbetade på. Varpå Cecilia lade till att när man skapade sin karaktär tänkte man särskilt på hur det var på den tiden och vad man trodde de skulle heta då. Brynhild baserade också sin karaktär på sina hemtrakter i Eskilstuna. Eftersom staden var en gång en smedstad och det fanns järn och malm-gruvor i närheten, fanns det en stark koppling till smeden som roll och till Tuna. Observatören nämnde då hur intressant det var att de hade inspirerat sig så pass mycket av sina hemtrakters kulturarv. De tyckte det var intressant och roligt att man kunde baserade det på kultur och historia som de själva kände till. De önskade dock att de hade mer tid till att göra egna efterforskningar. Om de i framtiden spelar artefakten i en längre kampanj, ville de definitivt få chansen att förbereda sig mer. Arne var den enda som inte baserade på sina hemtrakter, utan på en redan existerande karaktär.

Därefter diskuterades hur involverad alla deltagarna kände sig i rollspelets berättelse med sina karaktärer. Sagoberättaren Patrik började med att uttrycka sin lättnad över hur väl hans äventyr gick i rollspelet. Dock tyckte han det var synd att han inte kunde koppla karaktärernas bakgrundshistoria till platsen och äventyrets mål för att de skulle känna sig ännu mer som en del av rollspelets värld. Han nämnde förslag på rollspel som har ett fungerade system för att koppla karaktärerna till rollspelets äventyr. Bl.a. *Drakar och Demoner* (1982) hade enligt honom ett par frågor som alla spelare kunde fylla i för att ge karaktärerna en anledning till varför de har gett sig ut på ett äventyr. Patrik tyckte att artefakten saknade ett liknande system och gav förslaget att lägga till liknande frågor i karaktärsformuläret. Även om de magiska ursprungen beskriver hur ens karaktär fick sina krafter, var hans åsikt att det borde finnas något mer så att spelaren kunde få möjligheten att lägga till sina egna idéer. På så vis menade han att det skulle bli lättare för nybörjare att

komma in i sina karaktärers skor. Å ena sidan tyckte Daniella att magiska ursprung gav en utrymme för att skräddarsy själv sin karaktärs bakgrund, å andra sidan höll hon med Patrik att det bör finnas en guide för nybörjare att fylla i.

Delad auktoritet i den narrative diskursen – handlingar som har konsekvenser

Observatören frågade deltagarna på vilket sett de påverkade berättelsen och vad som gav konsekvenser. Varpå de hade nyanserade tankar om vad som gav respektive inte gav någon konsekvens. Å ena sidan tog de upp dragen, anseende respektive ryktespoäng som spelmekaniker med konsekvenser i rollspelet. Daniella nämnde bland annat att Skräddar-Mats förmåga att tala med de osynliga var mycket kritiskt i berättelsen och var avgörande i lösningen på mysteriet bakom sjukdomen.

Förutom drag, var ryktes- och anseende-poäng som drev dem till att interagera i berättelsen. Arne och Daniella förklarade att de aktivt försökte få deras karaktärer att bli mer omtyckta som kloka. Dels eftersom Dag-Otto från det ursprungliga materialet redan var en komisk karaktär. Dock blev han mer socialt kapabel i rollspelet än vad den ursprungliga karaktären var. Dels också handlade det för Daniella att hon alltid strävade att vara en god karaktär i spel. Däremot för Brynhilde strävade hen inte alls efter att tjäna anseendepoäng, utan att bli mer fruktad eftersom det var Sivs personlighet.

Å andra sidan, var deras åsikt att det var mer hur man interagerade som sin karaktär som påverkade berättelsen. Arne poängterade särskilt att hans sociala interaktioner påverkade rollspelets handling och inte hans drag, eftersom han hade få drag som kunde användas förutom att brygga huskur. Särskilt Brynhild underströk att hen inte hade någon nytta alls med sina drag. Hen förklarade att eftersom de drag hen hade valt tog så lång tid att förbereda i rollspelets tidsflöde och att de hade bara en rollspelssession, upplevde hen att det inte var värt att utföra dragen. Däremot, om det hade varit en längre kampanj kunde hen definitivt se nyttan i dragen. Som förslag nämnde Brynhild att försöka balansera karaktärerna mer för att smeden skulle kännas mer till nytta. Sagoberättaren nämnde då att han tyckte det var ganska diffust och att det var en suddig linje mellan vad som var drag och var som var svartkonst/läkekonst.

I och med att spelarna kunde påverka berättelsen genom både drag, ryktes- och anseende-poäng samt sociala interaktioner, frågade observatören sagoberättaren hur han hanterade spelarnas oförutsägbara handlingar. Patrik berättar att han fick ta bort mycket av äventyret i sista sekund för att hinna med att spela igenom hela äventyret på den utsatta tiden observatören hade gett dem. För honom var det särskilt viktigt att man var flexibel som spelledare och beredd på att både släppa intriger och improvisera nytt material. I slutet av intervjun avslöjade Patrik för spelarna att det fanns olika sätt för spelarna att lösa äventyret, att han hade tänkt ut Nyberg som en antagonist och att det fanns potentiella scener som kunde ha skett om de hade agerat annorlunda i rollspelet.

Deras uppfattning om den nordiska läkekonsten genom rollspelet

Alla deltagare hade en förståelse om att det handlade om den nordiska läkekonsten under 1800-talet i Sverige genom regelboken. Under intervjun diskuterades hur de uppfattade läkekonsten genom sina karaktärer.

Informanterna var inte överraskade över rollerna den kloka och prästen. Daniella var särskilt road av att dalkarlar var tillskrivna som trollkunniga. De kunde förstå att spelmannen var

tillskriven magiska krafter eftersom det fanns väldigt mycket sägner runtomkring spelmän. Däremot, var de mest förvånad över smeden. Ur ett fantasy-perspektiv tyckte Daniella att det kändes troligt, men att det har historiskt funnits kloka smeder var helt okänt. Medan Brynhild inte var alls förvånad över smeden som klok, eftersom hen hade läst mycket om medeltiden. Återigen nämnde Arne att han inte kunde koppla innehållet till riktig historia, vilket han förklarade berodde på att det fanns drag som t.ex. *smid ut ögat* som han vet att det inte är möjligt att utföra i verkligheten. Han tänkte dessa drag och trollformler mer i kontext till D&D:s magisystem, att det var påhittat och inte grundad i något verkligt.

I frågan om deltagarna trodde att det hade funnits riktiga kloka, höll de med om att det alltid hade funnits någon klok person, gumma eller gubbe i byn som kunde läkekonst. Prästen hade enligt de alltid ansetts vara mer klok än andra. Samtidigt som de kom överens om att de flesta som var tillskrivna som magiskt kunniga som t.ex. spelmän som kom i kontakt med näcken för att lära sig spela, var något som omgivningen bara hittade på. Observatören frågade därpå om de uppfattade att rollernas förmågor var baserat på sanning eller rykten. Varav de kom in på en diskussion om hur muntliga berättelser som sprider sig från mun till mun skapar sägner om de klokas förmågor. Det kan baseras på en slags sanning, men har förvrängt med tiden. De tar upp draget *smid ut ögat* som ett exempel, att de kunde ha skett att någon av misstag fått en spik i ögat, men för att hantera traumat så hade den skadade skyllt ifrån sig på en yttre kraft som svartkonst. Arne poängterade bl.a. att de goda, onda och hedniska krafterna gav folket en ursäkt eller anledning till åkommor som man kunde skylla på.

Vidare i diskussionen jämfördes sägner om de kloka med sägner som de hade fått höra som barn. T.ex. varnade föräldrar en att inte gå till skogen själva för att trollen skulle ta en eller att akta sig för bäcken för där satt näcken.

Gällande aspekten att brygga huskurer, kunde informant Daniella föreställa sig att det var något man gjorde förr för att bota sjukdomar. Även om det var mycket som var påhittat, låg det säkert någon sanning i det med. Varav Arne tillagde att vissa huskurer på den tiden skulle kunna idag klassas som medicin.

Syftet att levandegöra och förmedla kunskapen om den nordiska läkekonstens kulturarv

Arne upplevde dock inte att artefakten var i syfte att levandegöra eller att undervisa om läkekonsten. Under observationen hade han uttryckt: ”Äsch, vi är inte här för att lära oss, vi är här för att rollspela!”. Observatören bad Arne att förklara vad han menade med det. Arne skrattade lite åt det och resonerade att han visserligen förstod att det handlade om läkekonst, men i rollspel är han inte inställd på att lära sig, utan för att delta i en fiktiv värld och ha det roligt. Det var inte förrän observatören frågade om hur de uppfattade arbetets syfte som han började reflektera över det. Dock så hade han aldrig gjort så mycket efterforskningar som under one-shoten. Eftersom han tog detta rollspel på allvar, fann han därför information om kristendomen och läkeväxter för att vara In-Character.

Daniella upplevde dock att man lärde sig mycket och att rollspelet var väldigt baserat på grundfakta. Citat från källor med historiska kopplingar och att det fanns folkminnen om dalkarlar engagerade henne särskilt. Det som fick henne att verkligen känna sig som en klok var när de bryggde huskurer.

Medan Cecilias och Brynhilds åsikt var att det berodde på spelarna och i vilket sammanhang man spelade spelet. Visserligen upplevde Cecilia att rollspelets regler och handling var byggt på fakta och efterforskningar, men att det är i slutändan ett spel i underhållande syfte. Brynhild tillägger att rollspel byggt på historia och sägner motiverar en att själv göra egna efterforskningar för att det skulle passa i rollspelet.

Övriga tankar om rollspelet

Informanterna gav en positiv respons på artefakten och tyckte det var roligt att spela. De var väldigt intresserade av att få spela igen. De visade intresse för att fortsätta med sina karaktärer och se hur det går i en längre kampanj. Enligt Patrik var artefakten väldigt enkelt att skapa ett äventyr till och hade inget emot att spelleda igen om ingen annan ville. Brynhild visade även intresse för att spelleda ett framtida äventyr.

5.4 Analys

Sagoberättarens förberedelser

Sagoberättaren var bekant med rollspelets poetik genom populärkulturella referenser från podcasten The Adventure Zone som i säsong två spelade MOTW (McElroy, 2017-2019). Även om han erkände i början av observationen att han inte hade läst igenom mycket, fanns det ändå en säkerhet i att leda i rollspelet och hur han skulle hålla i rollspelskonversationen. Det berodde dels på att han själv är aktivt deltagare i subkulturen och vet vilket språk och uttryck som används i rollspel. Dels berodde det även på att han som en fan-producer var bekväm med sitt sett att spelleda. Han förklarade för observatören att han skulle göra sina egna bedömningar och att vissa spelmekaniker skulle han anpassa efter gruppen, vilket är ett vanligt tillvägagångsätt för fan-producers inom bordsrollspelskulturen (MacCallum-Stewart & Trammel, 2018).

Regelbokens guide för hur man skulle sätta upp ett äventyr använde sig Patrik av främst för att skapa äventyrets mål. Eftersom rollspelets poetik guidade sagoberättaren att ha målet för spelarna att bota en sjukdom (Jara & Torner, 2018), använda han sig av det för att bygga upp ett äventyr. Rollspelets tema tolkade han på så vis att det handlade att bota sjukdomar genom läkekonst och svartkonst, men han tog även in sina egna inspirationskällor och hade bestämt vad för tema han ville förmedla till spelarna. Han använde Örnsköldsvik som plats där äventyret skulle utspelas, eftersom han hade egna kunskaper om dess kulturarv. Han nämner platser som t.ex. nolaskogen. Dessutom inspirerades han av guideboken som nämnde att magi kom från Norrland enligt folktron (Tillhagen, 1958), vilket passade in med örnsköldsvik som ligger i Norrland.

Exorcismen som skulle genomföras i rollspelet hämtade han från populärkulturella källor som film, samtidigt som han berättade för observatören att han hade gjort efterforskningar om fornnordiska prästinnor. Även om han själv uttryckte sig inte veta mer en de grundliga kunskaperna om läkekonsten, gjorde han egna efterforskningar och hittade även på själv seder och sägner. Han motiverade att han ville utföra en exorcism i spelet som hade kopplingar till asatron. Man skulle kunna argumentera för att poetiken överförde delvist kunskapen om läkekonstens kulturarv, men det framförallt inspirerade sagoberättaren att på egen hand söka efter information och använda sin kreativ till att skapa en ny berättelse. De kreativa friheterna är dels ett inslag av fan-producer-aspekten (MacCallum-Stewart &

Trammel, 2018), men även bordsrollspelets agency som tillåter spelaren att skapa eget material (Kücklich, 2006).

Exorcism genom hedniska krafter kan kopplas till hans tema, som var enligt honom, konflikten mellan asatron och kristendomen. Detta tema försökte han förmedla genom berättelsen i den narrativa diskursen till spelarna, varav spelarnas intriger skulle påverka hur det temat utforskades. På så vis skulle man kunna säga att Patriks underliggande mening i äventyret kan tolkas som asatron i konflikt med kristendomen, och att det utforskades genom spelarnas intriger, de har alltså en delad auktoritet över den inneboende meningen i rollspelets text (Jara & Torner, 2018).

Dessutom hade Spelledaren förberett att äventyret skulle vara icke- och multi-linjär genom att ha ett antal scener som kunde ha utlösts beroende på hur spelarna agerade, vilket han avslöjade för spelarna vilka de hade missade efter gruppintervjuns slut. I intervjun underströk han särskilt vikten av att vara flexibel som spelledare. Enligt honom var det viktigt att både anpassa sig efter spelarnas agerande och vara beredd på att stryka narrativa förgreningar för att tiden inte skulle rinna ur. Även om han hade ett klart mål som spelarna skulle uppnå, var han medveten om att planera det som ett framtidsnarrativ och låta spelarnas intriger omforma dess narrativa diskurs (Jara & Torner, 2018).

Sammanfattningsvist använde sig Patrik av kulturellt arv han själv visste om från Örnsköldsvik, det immateriella kulturarvet som guideboken förmedlade genom reglerna och populärkulturella idéer om den kristna exorcismen, fast omvänt till att utföras genom asatro-baserad magi, eftersom han ville utforska konflikten mellan kristendomen och asatron samt ha kreativa friheter.

Karaktärskapande

Karaktärskapandet tog 1 timma, vilket var vad pilotstudien hade beräknat. Förberedelserna hade tjänat sitt syfte för att underlätta processen, eftersom de hade fått tid till att dels förstå sig på spelreglerna och dels också fått tid över att fundera på vilka roller de kunde tänka sig att spela som. De spelregler som var oklara kunde de gå igenom med sagoberättaren, vilket också ledde till att observatören inte behövde blanda sig i för att klargöra något och kunde fokusera på att vara en fullständig observatör. När det var en regel som var svårtolkad, löste de genom att ha egna husregler, vilket är en vanlig producer-fan företeelse i subkulturen(MacCallum-Stewart & Trammel, 2018). De samarbetade alltså för att tolka poetiken samt skapa egna husregler.

Förberedelserna spelarna fick använde de för det första till för att välja första och andrahandsval av roller de kunde tänka sig spela. Detta underlättade för Patrik, då han kunde organisera upp vem som skulle få vilken roll effektivt. Eftersom de hade redan läst om sina roller och att de blev sedan tilldelade roller, kunde de andra som väntade på att skapa sin karaktär med sagoberättaren läsa på egen hand och bestämma i förväg magiska ursprung, drag m.m. tills det var deras tur. För det andra, det som var mest överraskande var att spelarna hade gjort egna efterforskningar inför observationen. Dels hade många baserat sina karaktärer på sina hemtrakters kulturarv och historia. Daniella hade gjort efterforskningar om Sillnesnäs och Brynhild använde sig av hens kunskaper som hen hade lärt sig om Eskilstunas historia för att skapa Siv från Tuna. Även om Arne inte hade baserat sin karaktär på sina hemtrakter, hade han gjort sina efterforskningar om Dag-Otto som karaktär. Han studerade karaktären hermeneutiskt för att kunna imitera Dag-Ottos kroppsspråk, gester, röstskådespel, personlighet och inre tankar för att skapa en autentisk,

komisk version av Dag-Otto fast som präst (Jara & Torner, 2018). I intervjun när observatören ställde frågan om dessa efterforskningar, svarade de med att det var underhållande att läsa på och använda sig av lokal kulturhistoria för att porträttera sina karaktärer så att de kunde passa in i rollspelet. Därmed, skulle man kunna argumentera för att rollspelet har lyckats med att uppfylla UNESCO:s mål med tryggandet av immateriellt kulturarv, vilket är att ge individer en koppling mellan dåtid och nutid (UNESCO, 2020). Även om de inte hade en bred kunskap om läkekonst eller svartkonst, försökte de smälta in i världen genom deras egna kunskaper. Något de särskilt uttryckte var att de hade önskat att de hade fått mer tid på sig att förbereda sig för att skapa sina karaktärer. Framförallt för att lära sig mer om 1800-talets Sverige, hedniska ritualer, vad som ansågs vara magiskt och djupare information om hur läkekonsten praktiserades för att kunna leva sig in i rollspelet. Dessutom önskade de att de hade mer koppling till rollspelets äventyr och att deras karaktärer hade en starkare koppling mellan varandra, vilket kan bero på att spelreglerna hade utformats att det skulle utspela sig i en by där alla kände varandra.

På så vis skulle man kunna argumentera att rollspelets estetik tilltalade spelarna att skräddarsy deras karaktärer efter deras önskan och att det gjorde dem villiga att förvandla sig till karaktärer som tillhörde den fiktiva världen (Kücklich, 2006). Det är ett tecken på spelets estetik lockar spelarna att engagera sig mer i att få en koppling till kulturarv som läkekonsten, sägner och seder för att leva sig in i rollspelet.

Spelarnas rollspel In-Character

I närspelningen upptäcktes det att även om de började leva sig in i sina karaktärer individuellt, tog det ett tag innan de var bekväma att interagera med varandra. Däremot, ju längre tiden gick, blev de allt mer omslutna av rollspelets fiktiva värld. Det berodde på att deras handlingar skapade intriger, varpå sagoberättaren i respons beskrev konsekvensen (Jara & Torner, 2018) och därmed fick de en känsla av agency i världen. När de började känna sig mer som en del av spelets värld, blev de mer trygga med att leva sig in och förvandlas till sina karaktärer (Kücklich, 2006). De började beskriva alltmer detaljerat hur de utför sina drag, båda när de lyckas och misslyckas. När de blev trygga med sina egna karaktärer, började de interagera mer med andra och etablerade en relation till varandra. Brynhild tyckte särskilt att rollspelet skulle ha tjänat på att de hade fått mer tid att skapa karaktärerna och etablerat deras relationer till varandra innan rollspelet. Detta kan tolkas som att de ville utvidga immersionen i rollspelet genom förberedelser (Kücklich, 2006).

Ur ett hermeneutiskt perspektiv levde sig spelarna in i sina karaktärer genom att använda sig av kroppspråk, gester, röstskådespel och beskrivningar om deras karaktärers inre tankar (Jara & Torner, 2018). Informanterna motiverade i intervjun att det hjälpte dem att komma in i sina karaktärers skor och känna sig som sina karaktärer. Det hjälpte dem att fundera på hur deras karaktärer skulle agera i situationerna som uppstod under rollspelet. Vissa hade redan definierat deras karaktärers moraler och personlighetsdrag, vilket de använde för att motivera karaktärens handling. Medan vissa inte alls hade definierat det i början, utan karaktäriseringarna kom fram under rollspelets gång mer spontant. Förutom att använda deras kroppsspråk och röstskådespel för att uttrycka karaktärernas inre tankar (Jara & Torner, 2018), användes det också som ett verktyg för att transformera sig själva till sina karaktärer (Kücklich, 2006).

Spelarnas rollspel Out-of-Character

En intressant observation var att spelarna hellre ville samarbeta än att konkurrera mot varandra och tävla om vem som kunde bota sjukdomen först. Under intervjun förklarade spelarna att det berodde dels på att spelledaren hade lagt upp äventyret så att de skulle samarbeta. Dels också för att de alla har tidigare erfarenheter av D&D, där det går ut på att samarbeta som en grupp. Enligt spelarna hade alla karaktärer särskilda förmågor som bidrog med att lösa olika problem, vilket de inte kunde ha gjort ensamma. Dessutom föredrar de att spela tillsammans som ett lag, eftersom det var enligt de roligare. Dessa erfarenheter från D&D kan tolkas som gruppens subkulturella idé om att bordsrollspel handlar om samarbete (MacCallum-Stewart&Trammel, 2018). Spelarna diskuterade sinsemellan om olika strategier, teorier om ledtrådarna som spelledaren hade gett dem och hjälpte varandra med att förstå reglerna. Dessa samarbetande samtal kan tolkas som deras kollektiva hermeneutiska tolkning av äventyrets underliggande betydelse (Jara & Torner, 2018). Även om Poetiken uttryckte att det fanns möjlighet att spela mot varandra, tolkade informanterna det som en guide, medan de själva kunde bestämma hur de villa sätta upp och rollspela bordsrollspelet. Detta är även en företeelse av producer-fan aspekten och gruppens egna, uppsatta tillvägagångsätt att rollspela (MacCallum-Stewart & Trammel, 2018).

Under rollspelets gång när de behövde improvisera utförandet av läkekonsten, sökte de samtidigt information på internet för att förstärka autenticiteten. De översatte fraser till latin, letade efter örter som ansågs vara magiska, vad för ört som botade mot vilken sjukdom o.s.v. Även om de saknade vissa kunskaper om läkekonstens tradition, var de villiga att på egen hand finna kunskap för att främst leva sig in i rollspelet. De kände då att de tog rollspelet mer på allvar och att de faktiskt gjorde läkekonst. Detta kan tolkas som att deras vilja att smälta in och bli en del av det fiktiva verket var så pass starkt att de sökte mer kunskap (Kücklich, 2006).

Spelledarens rollspel

Spelarnas inlevelse är mycket tack vara sagoberättarens engagemang i att skapa en fiktiv version av Örnsköldsvik med befolkning och miljöer som omslöt spelarna i den magiska cirkeln (Kücklich, 2006). Han beskrev miljön, iscensatte, och skickade bilder för att visualisera miljön. Även han själv använde sig av röstskådespel, kroppsspråk, gester och beskrev sina NPC:ers känslor och reaktioner för att själv leva sig in i rollspelet, omsluta spelarna i spelet (Kücklich, 2006) och ge dem material att hermeneutiskt tolka (Jara & Torner, 2018). När spelarna utförde en handling, gav Patrik i respons en konsekvens. Om det var en riskabel handling som lyckades, som t.ex. när Dag-Otto på måfå kastade vigvatten på den sjuka, beskrev sagoberättaren hur det påverkade den sjuka som var besatt av en demon. Arne i sin tur reagerade väldigt starkt out-of-character, vilket visar på att han var kände immersion. Genom att belöna spelarens handlingar med konsekvenser, leder det till att spelarna upplever att de har agency, vilket förstärker deras immersion och viljan att förvandla sig och uppleva rollspelet som om det hände dem (Kücklich, 2006).

En annan strategi som sagoberättaren tog till sig för att fånga spelarna i den magiska cirkeln, var att inte alltid beskriva dragen bokstavligt, utan gjorde egna tolkningar för att det skulle passa karaktärernas personlighetsdrag som spelarna hade definierat. T.ex. när Stella lyckades på en rullning för läkekonst fastän hon inte hade några attributpoäng i det, beskrev Patrik hur hon använde sin sociala kompetens för att få reda på detaljerad information om Knuts sjukdomstillstånd. På så vis skulle man kunna tolka att spelledarens hermeneutiska tolkningar även styrde hur han resonerade de narrativa utfallen i rollspelet (Jara & Torner, 2018).

Patrik hade även en väldigt tydlig fan-producer tillvägagångsätt när det kommer till artefaktens poetik (Kücklich, 2006). Han skapade egna husregler som t.ex. att skapa en mittennivå när man kastar tärning och adderade allas attributpoäng på svartkonst med Sivs svartkonstpoäng när hon utförde exorcismen.

Den narrativa diskursen i rollspelet

I resultatet presenterades den producerade texten som skapades av informanterna under observationen. Det tar dock inte upp det som var out-of-character när de t.ex. rullade tärning för att se om de lyckades eller inte, utan enbart utfallet. Utifrån både resultatet från in-character och out-of character kan vi få en översikt över hur spelarna och sagoberättaren skapade den narrativa diskursen i rollspelet. Sagoberättaren hade auktoritet över äventyrets handling. Han ansvarade för att skapa äventyret och dess mål, vilket var att upptäcka att en ond kraft var bakom sjukdomarna och de behövde utföra en exorcism. För att äventyrarna skulle känna en delad auktoritet med sina intriger, såg han till att dela ut olika ledtrådar på olika platser och NPC:er som de kunde upptäcka om de utforskade i spelets värld. Han hade även planerat olika linjäriteter beroende på hur spelarna skulle gå tillväga. Samtidigt höll han det öppet för att kunna ändra äventyrets handling under rollspelets gång. Patrik nämnde det själv att det var viktigt att som spelledare och ansvarig över handlingen, att kunna vara flexibel utefter spelarna. Därmed, var han medveten om bordsrollspels uppbyggnad som framtidsnarrativ, där linjäriteten ändras beroende på spelarnas agerande. Tillsammans med spelarnas intriger, formades rollspelets berättelse (Jara & Torner, 2018).

Spelarnas uppfattning om läkekonst och svartkonst genom rollspelet

En stor del av läkekonstens kontext kunde de tolka genom rollspelets poetik. Det fanns ett system för magiskt ursprung som förklarade hur de fick sina magiska krafter, dragen berättade för dem var deras roller var kapabla till och hur de praktiserade läkekonsten. Smeden som trollkunnig var en roll som de var väldigt överraskade att lära sig om. Ryktes och anseende-mekaniken förstod de reflekterade hur viktigt det var för den kloka att sprida sitt rykte för att få fler klienter och förtroende om deras kunskaper (Tillhagen, 1958). På så vis skulle man tolka det som att deltagarna tolkade poetiken hermeneutiskt för att förstå sg på artefaktens, respektive spelledarens framtagna tema.

När de reflekterade om det kom de överens om att de hade fått en grundläggande förståelse för läkekonsten, att de kloka förlitades för att bota sjukdomar samt att det fanns en utanförskap eftersom de kloka fruktades. Däremot, upplevde de inte att de spelade rollspelet för att just lära sig, utan för underhållande syften. Även om de var medvetna om att de var med i en undersökning, var det som om att de stängde ut arbetets syfte och fokuserade främst på att vara en del av den fiktiva världen och rollspela som kloka (Kücklich, 2006). Det var inte förrän efteråt under intervjun som de började reflektera på en hermeneutisk nivå vad artefaktens syfte egentligen var och vad det försökte förmedla till deltagarna (Jara & Torner, 2018). Samtidigt uttryckte deltagarna att det fanns stundvis där spelets poetik sakande kontext för läkekonsten. T.ex. önskade de att det fanns ett avsnitt med lore för att introducera deltagarna till läkekonstens värld och på så vis, stärka läsarens immersion i rollspelet (Kücklich, 2006). När de saknade kunskap motiverades de till att på egen hand söka information eller improvisera fram något

5.5 Slutsatser

Frågeställning: Hur kan det muntliga berättande i bordsrollspel levandegöra folkminnen om nordisk folklig läkekonst och trolldom?

Delfråga: Hur engagerar sig deltagarna i bordrollspelets berättelse och vad för narrativ skapar de tillsammans?

Utifrån ett litteraturvetenskapligt och subkulturellt perspektiv, är inlevelse nyckelordet som sammanfattar majoriteten av svaret på frågeställningen. Artefakten som ett bordsrollspel tilltalar deltagare estetiskt att leva sig in i rollen som en klok och uppleva en fiktiv version av 1800-talets Sverige (Kücklich, 2006). Immersionen möjliggörs dels av spelledarens engagemang i att sätta upp äventyrets handling, mål samt hur de uppmuntrar spelarna att agera och interagera med spelvärlden. Spelledaren ger då agency till spelarna (Kücklich, 2006), vilket leder till att de blir mer benägna att agera för att skapa en intrig och därmed lever sig in mer i sina tilldelade roller. När de levde in i sina roller använde de sig av gester, röstskådespel och beskrev berättande sina handlingar. Dels också möjliggörs immersionen med hjälp av regelsystemet. Spelmekanikerna, vilket är artefaktens poetik, illustrerar aspekter från folkminnet om läkekonsten. Det representeras i form av magiska ursprung, karaktärspecifika drag, attribut, svartkonstbok o.s.v. Genom deras tolkning av poetiken kunde de se mellan raderna om läkekonstens tradition (Jara & Torner, 2018). Dock var tolkningar något som kom i efterhand, vilket beror just på att deras vilja att omslutas av världen gör att de prioriterar att känna sig som en del av världen än att reflektera vid stunden om läkekonstens kulturarv. Därmed, är det framförallt spelarnas egen vilja att delta i bordsrollspelets fiktiva värld genom att uppträda som sin roll för att uppleva immersion som levandegjorde läkekonsten (Kücklich, 2006). För att spelarna ska kunna reflektera mer vad artefakten har förmedlat till dem, behövs en form av en gruppdiskussion för att de ska finna kulturarvet som fanns mellan raderna i spelets poetik (Jara & Torner, 2018).

Visserligen gav artefaktens poetik kontext till läkekonstens kulturarv, dock hade deltagarna mer kreativa friheter till att utforska egna idéer och göra egna efterforskningar för att skapa karaktärer och intressanta äventyr. Artefakten hade visserligen definierat temat att överleva i en värld fullt med sjukdomar genom de klokas läkekonst. Dock skapade spelledaren olika teman och kreativa idéer om läkekonst. Spelledaren ville utforska t.ex. exorcism genom hedniska krafter och konflikten mellan asatron och kristendomen. De skapade även ett narrativ där de kloka höll ihop och samarbetade för att bota sjukdomen och klara spelledarens mål. Oavsett om det finns några riktiga bevis på att det fanns ritualer inom asatron för att exorcera ut onda andar, eller att de kloka i folkminnet samarbetade, tillåter bordsrollspel spelarna att utforska sådant i en fiktiv värld som inte är möjligt i verkligheten. Där spelarna kan tolka spelledarens budskap och även bidra med sitt agerande (Jara & Torner, 2018). De kreativa friheterna är också en aspekt från producer-fan företeelsen i bordsrollspelets kultur. Att kunna skapa eget material samt improvisera nytt är en del av producer-fan aspekten (MacCallum-Stewart & Trammel, 2018), men även framtidsnarrativet struktur i rollspel (Jara & Torner, 2018). Man skulle kunna jämföra rollspelets poetik som legobitar i en låda som spelarna kan använda och tolka hur de vill samt lägga till nya, egna bitar för att skapa deras rollspel.

Det fanns förhinder i artefakten som inte tillät spelarna att kunna leva ut helt och hållet. Även om det fanns kontext till läkekonstens kulturarv i artefaktens spelregler, upplevde de en saknad av lore för att kunna leva sig in mer i rollspelet (Kücklich, 2006).

Utifrån kulturarvarbetets perspektiv, kan man dra slutsatsen att bordsrollspel framförallt levandegör läkekonstens kulturarv genom det muntliga berättandet. Rollspelets resultat är en form av muntligt berättande som återberättar deras tolkning av läkekonstens kulturarv. Spelarnas intriger, som får konsekvenser genom ryktes och anseendepoäng, skapar en sägen som existerar i rollspelets värld. Det påverkar inte verkligheten, men sägnen som skapades från rollspelet tar spelarna till sig, eftersom de upplevde det som om det hände dem (Kücklich, 2006).

Enligt Sagobygden uppfyller det muntliga berättandet syftet att vidare överföra gammal kunskap till den nya generationen (Sagobygden, 2020), vilket kan kopplas till UNESCO's mål med tryggandet av det immateriella kulturarvet (UNESCO, 2020). Givetvis kan man argumentera för att fiktiva verk som bordsrollspel är enbart baserad på forskning och folkminnesteckningar om läkekonstens praktik samt sägner. Det som skapas är enbart en fiktiv imitation av verkligheten. Däremot, utifrån ISOF:s definition, kan bordsrollspel fortfarande räkna in som en berättartradition. Även om det är en imitation av verkligheten, strävar det fortfarande att återskapa dess tidevarv så autentiskt som möjligt (ISOF, 2018). I och med att rollspel återskapar dåtiden, ger det möjligheten för spelarna att koppla det till nutiden (UNESCO; 2020). T.ex. kunde spelarna göra en koppling mellan de klokas läkekonst och den medicinska framgången i nutiden, vilket var även Tillhagens syfte med sin samling av den folkliga läkekonsten (Tillhagen, 1958). Levandegörandet av dåtiden och läkekonstens praktik uppmuntrade även spelarna att göra egna efterforskningar om deras hemtrakters kulturhistoria. Det hjälper alltså inte bara att representera läkekonstens immateriella kulturarv, men även samhällsgruppers och orters traditioner, seder och kulturhistoria (UNESCO, 2020).

Därmed, är slutsatsen för frågeställningen, respektive delfrågan, följande:

Bordsrollspel kan levandegöra läkekonsten genom dess förmåga att omsluta deltagarna i en fiktiv värld, som estetiskt tilltalar dem till att förvandla och agera som sina trollkunniga, kloka karaktärer. Den kreativa friheten som låter spelledaren och spelarna maskera sig som sina karaktärer samt skapa äventyr, leder även till att de utforskar teman och ämnen som möjligtvis inte överensstämmer med källmaterialet, men som skapar unika narrativa berättelser. Deras berättelser som de har skapat blir en sägen som existerar i rollspelets värld samt sinsemellan rollspelsgruppens medlemmar. Även om de inte uppfattade all fakta som representerades som spelmekaniker visste de att det grundade sig i läkekonstens tradition. För att läkekonstens kulturarv ska ytterligare förmedlas och levandegöras, bör spelarna ha en gruppdiskussion för att de ska kunna tolka och reflektera deras upplevelse. Bordsrollspel som baseras på det immateriella kulturarvet ger spelarna en koppling mellan dåtiden och nutiden, inte bara om läkekonsten, utan även deras anknytningar till respektives hemtrakter.

6 Avslutande diskussion

6.1 Resultatsammanfattning

Syftet med arbetet var att ta reda på huruvida bordsrollspel kan användas som verktyg för att levandegöra folkminnet om läkekonsten och svartkonstens kulturarv samt hur deltagarna engagerade sig i narrativet de skapade tillsammans.

För att uppfylla syftet skapades en artefakt i form av ett bordsrollspel. Artefakten innehåller en regelbok, karaktärsformulär för alla spelbara roller samt en lista med huskurer och trollformler som kan läggas till i karaktärernas svartkonstbok. Artefakten baserades på ett färdigt spelsystem. För att förstå spelsystemets uppbyggnad och hur det ska anpassas till arbetets syfte, genomfördes en förstudie.

I undersökningen deltog en grupp på fem, varav en var spelledare och de resterande spelare. Inför observationen fenomfördes förberedelser så att spelledaren kunde förbereda ett äventyr och lära sig reglerna. Spelarna fick också förbereda genom att fundera på vilka roller du kunde tänka sig spela samt också lära sig reglerna. Observationen varade i fem timmar. Några dagar efter genomfördes en gruppintervju.

Som slutsats kom det fram till att spelarnas engagemang i rollspelets narrativ och deras vilja att omslutas av rollspelets värld, motiverade dem främst till att leva sig in i sina roller och tolka läkekonsten för att kunna porträttera det. Även om de inte hade en djup, analytisk förståelse för läkekonsten genom artefakten, motiverades de att på egen hand göra egna efterforskningar och söka information för att leva sig in i sin roll. För att få större förståelse bör en diskussion efteråt genomföras för att reflektera och diskutera rollspelets innebörd. Bordsrollspel kan alltså användas för att levandegöra folkminnen genom engagemanget i rollspelets narrativ.

6.2 Diskussion

Till att börja med bör trovärdigheten i resultatet och slutsatsen diskuteras. Eftersom undersökningsmetoden triangulerade observationen med en gruppintervju, höjdes arbetets validetet. Enligt Ostbye är det idealt att kombinera dessa två metoder i en kvalitativ undersökning, eftersom de kompletterar varandra (Ostbye, 2003). Medan Observationen gav möjlighet till en hermeneutisk närspelning för att tolka spelarnas inlevelse och kroppsspråk (Jara & Torner, 2018), gav intervjun tillfället att ställa frågor för att få tillgång till tyst kunskap som inte visades under observationen (Ostbye, 2003). Deltagarnas reflekterande diskussioner om hur de tolkade rollspelet kunde även besvara frågor som uppstod under närspelningen.

Däremot, är arbetets resultat och slutsats ej generaliserbar. Detta beror främst på att enbart en grupp undersöktes. Det rekommenderas av Ostbye att ha flera informanter för att få in mer data att jämföra mellan för att kunna dra en generaliserad slutsats (Ostbye, 2003). Dessutom, även om det finns gemensamma kulturuttryck mellan bordsrollspelsgrupper, skapas distinkta uttryck, språk och husregler från grupp till grupp (MacCallum-Stewart & Trammel, 2018). Detta gör att resultatet visar enbart en grupps uppsättning av kulturuttryck, sätt att leva sig in i rollspelet och tolkning av läkekonsten som tema. Dessutom, skulle informantgruppen ha tjänat på att ha en ytterligare informant så att antal spelare var fem stycken. Då kunde även rollen den lärda speltestas. Eftersom det var bara

fyra informanter och ingen valde den lärda, missades data på hur spelarna skulle ha rollspelat som en lärd, vilket bidrar till att resultatets generalisbarhet försvagas (Ostbye, 2003).

Arbetet har följt de fyra forskningsetiska kraven som Ostbye rekommenderade för en kvalitativ undersökningsmetod. Deltagarna var informerade om arbetets syfte, fick tid på sig att förbereda sig inför observationen samt fick tydliga instruktioner om vad som skulle ske under observationen. På så vis uppfylldes informationskravet. Informanterna samtyckte att delta i undersökningen och att det fanns möjlighet att hoppa av om förhinder skedde. Som informanter respekterades deras personliga integritet genom att dölja deras verkliga identitet bakom aliasnamn som inte kunde koppla till dem. Till sist informerades de av observatören att informationen som samlades in under undersökningen skulle enbart användas för forskning och hade inga politiska agendor (Ostbye, 2003).

6.3 Framtida arbete

Eftersom deltagarna visade ett stort intresse för att eventuellt fortsätta att spela rollspelet igen, finns det potential att vidareutveckla artefakten till ett fullständigt bordsrollspel. Visserligen var denna artefakt spelbar och kunde använda som stöd för att besvara frågeställningen. Däremot, var artefakten inte helt felfri. Vid vissa tillfällen var spelarna förvirrade och förstod inte reglerna helt utåt, utan tog då eget initiativ att skapa egna hemmaregler. Dessa hemmaregler var endast en temporär lösning och i intervjun lyfte informanterna fram konstruktiv kritik om hur spelet kunde förbättras.

Till att börja med, bör regelsystemet balanseras på alla nivåer, men framförallt tärningsystemet för om man lyckas eller ej. Ursprungligen var det tanken att ha med mellanting-tröskeln från PBTA, en s.k. ”mixed success” som tärningsresultat (Baker, 2010). Detta tolkas i MOTW som att spelaren visserligen lyckas med sitt drag, men måste välja ett svårt val (Evilhat, 2015). På grund av tidsbrist uteslöts mellanting-tröskeln i artefakten. Informanterna uttryckte en avsaknad av mellanting-tröskeln och därmed mindre förgreningar för möjliga konsekvenser. Den multi- och icke-linjära narrativet är en mycket viktig komponent i rollspelets narrativa struktur (jara & Torner, 2018) och för att få ett mer nyanserat resultat i hur narrativet byggs upp under en rollspelsession, bör tärningssystemet nyanseras och utvecklas vidare.

Som tidigare nämnt i utvecklingen av artefakten, blev själva systemet för trollformler, huskurer och svartkonstboken mycket underutvecklat. Detta skulle kunna i framtiden utvecklas vidare med t.ex. system för att kasta en trollformel eller brygga en huskur, ingredienser och hur de kan användas samt en medföljande svartkonst som skulle kunna fungera som en trollformels-lista. Informant Brynhilde nämnde även att hen upplevde att smeden behövde få mer användning av draget ”smid magiska verktyg”. Likt trollformler och huskurer, skulle man kunna utveckla även det till ett eget system.

Något informanterna uttryckte var att de ville få mer tid på sig att förbereda sina karaktärer genom att göra egna efterforskningar för att känna sig mer som en del av rollspelets värld. De källor de fann på egen hand var inte heller helt källkritiskt bedömt. För att undvika att felaktiga källor används, samt ta vara på spelarnas strävan efter att omslutas av rollspelets estetik (Kücklich, 2006) bör det finnas mer lore-kontext från de källor som har används i detta arbete i själva guideboken. Jara och Torner påpekar även att en guidebok guidar spelarna båda i hur man ska spela och skapa ett narrativ med en fiktiv värld, konflikter och

lore-koncept (Jara & Torner, 2018). Källmaterialet skulle kunna användas till att skapa en narrativ verktygslåda för spelare och spelledare, där de kan använda för att bygga rollspelets värld och kontext till spelkaraktärernas roller i världen. Samtidigt kan en narrativ verktygslåda förmedla mer bakgrundshistoria om läkekonsten i syfte att ytterligare förmedla dess immateriella kulturarv.

Om det utvecklas vidare kan det komma på fråga att hitta en potentiell klient inom kulturarvsarbetet som vill använda sig av artefakten som ett verktyg för att levandegöra både folklig läkekonst, men även andra immateriella kulturarv. Sådana klienter skulle kunna vara ISOF, som samlar in folkminnen från både dåtiden och även nutida kulturella seder. I och med att de har räknat in rollspel som en plattform för att återuppleva historiska tidevarv med fantasin (ISOF, 2018), skulle detta arbete möjligen väcka intresse hos dem.

När det kommer till vidare forskning om bordsrollspel som media för levandegörandet av immateriellt kulturarv, skulle man kunna avgränsa till hur en viss aspekt i rollspelet förmedlar folkminnet. T.ex. skulle man kunna undersöka enbart spelarkaraktärerna i relation till hur folkminnet förmedlas genom karaktärskapandet, hur spelarna fördjupar sig i karaktärerna samt hur de vill agera och påverka rollspelet med sina karaktärer. Alternativt, undersöka spelledarens författande av ett äventyr med de narrativa verktygen som guideboken förser med och hur det kan specifikt levandegöra och förmedla immateriellt kulturarv.

Sammanfattningsvis kan artefakten komma att utvecklas vidare för att dels ge mer utfall i den narrativa linjäriteten och därmed nyansera resultatet. Dels också tillägga narrativa verktyg i rollspelets kontext som förklarar koncept som t.ex. magiska domän, sjukdomar och vad som troddes orsaka det. Institutioner som behandlar folkminnen som ISOF skulle kunna vara en potentiell klient för ett framtida projekt med detta arbete. Till sist, skulle framtida forskning med artefakten kunna begränsa sig till vissa aspekter i rollspelet för att få ett mer koncentrerat svar.

Referenser

Apocalypse-world (2020) Powered by the Apocalypse: Game Titles A-Z. Tillgänglig på Internet: http://apocalypse-world.com/pbta/ [hämtad februari 10, 2020]

Baker, V. (2010) Apocalypse World: the Master of Ceremonies Playbook. Lumpley Games

Buriedwithoutceremony (2020) Monsterhearts 2. Tillgänglig på Internet: https://buriedwithoutceremony.com/monsterhearts [hämtad februari 10, 2020]

Deterding, S. Zagal, J. (2018) Definitions of "role-playing games". I Deterding, S. Zagal, J. (red.) Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations. Routledge Taylor & Francis Group

Dúner, D. (2016) Att leva och överleva. Broocman om medicin, hälsa och dietik. I Tunón, H. (red) En Fulständig Swensk hus-hålds-bok af Reinerus Reineri Broocman. En handbok i gårds- och hushållskötsel i vid mening från 1700-talets första hälf samt Broocmans värld och hushållsbok belyst i åtta artiklar av nutida forskare. Stockholm: Kungl. Skogs- och Lantbruksakademien & Uppsala: Centrum för biologisk mångfald.

Evilhat (2015) Monster of the Week. Tillgänglig på Internet: https://www.evilhat.com/home/monster-of-the-week/ [hämtad februari 10, 2020]

Eytzinger, F. (2013) Salamonic Magical Arts. San Pablo: Three Hands Press.

Génetay, C. Lindberg, U. (2014) Rapport från Riksantikvarieämbetet – Plattform Kulturhistorisk värdering och urval: Grundläggande förhållningsätt för arbete med att definiera, värdera, prioritera och utveckla kulturarvet. Stockholm: Riksantikvarieämbetet. http://raa.diva-portal.org/smash/get/diva2:1234521/FULLTEXT01.pdf

IGN (2019) Dungeons and Dragons-creators and celebrity-players explain its recent surge in popularity. Tillgänglig på Internet: https://www.ign.com/articles/2019/10/02/dungeons-dragons-creators-and-celebrity-players-explain-its-recent-surge-in-popularity [hämtad, februari 13, 2020]

ISOF (2019) ISOF:s uppdrag. Tillgänglig på Internet: https://www.isof.se/om-oss/levande-traditioner---immateriella-kulturarv-/isofs-uppdrag.html [hämtad januari 23, 2020]

ISOF (2018) Levande Rollspel – Lajv. Tillgänglig på Internet: https://www.isof.se/om-oss/levande-traditioner---immateriella-kulturarv-/forteckningen/forslag-2018/2018-01-17-levande-rollspel---lajv.html [hämtad januari 23, 2020]

ISOF (2016) Om immateriella kulturarv. Tillgänglig på Internet: https://www.isof.se/om-oss/levande-traditioner---immateriella-kulturarv-/om-immateriella-kulturarv.html [hämtad januari 23, 2020]

Jara, D. Torner, E. (2018) Literary studies and role-playing games. I Deterding, S. Zagal, J. (red.) Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations. Routledge Taylor & Francis Group

Kücklich, J. (2006) Literary theory and digital games. I Rutter, K. and Bryce, J. (red) Understanding Digital Games. London: Sage Publications Ltd

MacCallum-Stewart, E. & Tramell, A. (2018) Role-Playing Games as subculture and Fandom. I Deterding, S. Zagal, J. (red.) Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations. Routledge Taylor & Francis Group

A Mitchells, S. (2014) Leechbooks, Manuals, and Grigmoires. On the Early History of Magical Texts in Scandinavia, ARV - Nordic Yearbook of Folklore. (70)

Ohrvik, A. & Guðmundsdóttir, A. (2014) Magic and Texts: An Introduction. ARV – Nordic Yearbook of Folklore. (70)

Ohrvik, A. (2014) A Hidden Magical Universe? Exploring the Secrets of Secrecy in Early Modern Manuscripts. ARV - Nordic Yearbook of Folklore. (70)

Raudvere, C (2014) Meeting Hardship, Illness and Malice. Valter W. Forsblom and His Documentation of Healing Practices in Swedish-Speaking Finland 1913–1917. ARV - Nordic Yearbook of Folklore. (70)

Sagobygden (2020) Sagomuseet i Ljungby. Tillgänglig på Internet: http://www.sagobygden.se/sagomuseet-i-ljungby [hämtad januari 23, 2020]

Sagobygden (2020) Muntligt berättande. Tillgänglig på Internet: http://www.sagobygden.se/muntligt-berattande-0 [hämtad mars 5, 2020]

Sagobygden (2015) Spela rollspel. Tillgänglig på Internet: http://www.sagobygden.se/pedagogisk-verksamhet/spela-rollspel [hämtad mars 6, 2020]

Skott, F. (2008). Folkets Minnen - Traditionsinsamling i idé och praktik 1919–1964. Diss. Göteborg: Göteborgs Universitet. https://www.sprakochfolkminnen.se/download/18.22f43fe615842dce6632a7b/1529494317939/Folkets%20minnen.pdf

Tillhagen,C- H. (1958) Folklig Läkekonst, Stockholm: Ivar Haegströms boktryckeri AB.

UNESCO Intangible Cultural Heritage (2020) What is Intangible Cultural Heritage? Tillgänglig på Internet: https://ich.unesco.org/en/what-is-intangible-heritage-00003 [hämtad januari 23, 2020]

UNESCO (2017) 1954 Hague Convention for the Protection of Cultural Property in the Event of Armed Conflict. Tillgänglig på Internet: http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/armed-conflict-and-heritage/convention-and-protocols/1954-hague-convention/ [hämtad Mars 2, 2020]

UNESCO Intangible Cultural Heritage (2003) Text of the Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. Tillgänglig på Internet: https://ich.unesco.org/en/convention [hämtad Mars 2, 2020]

J White, W. et al. (2018) Tabletop role-playing games. I Deterding, S. Zagal, J. (red.) Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations. Routledge Taylor & Francis Group

Østbye, H. et al. (2003) Metodbok för medievetenskap. Malmö: Liber AB.

Appendix A - **Deltagarnas karaktärer**

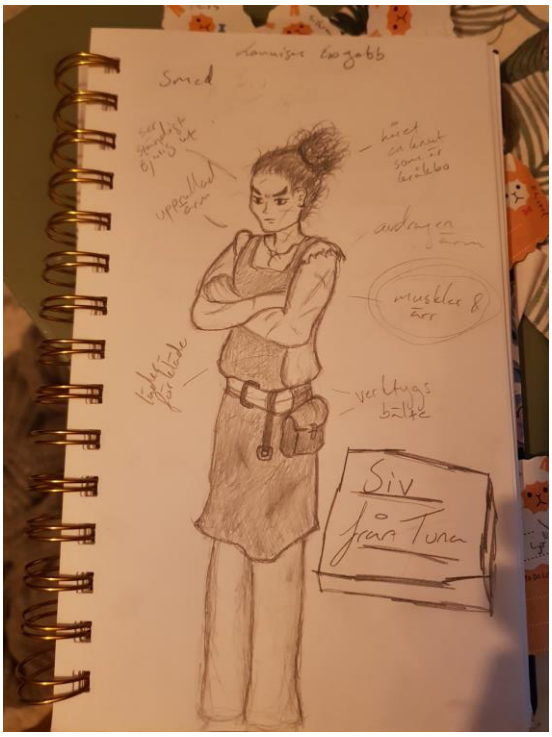
Arnes karaktär: Prästen Dag-Otto Flink

Figur 1 Arnes föreställning av sin karaktär skapat i photoshop

Karaktärens namn:	Dag-Otto Flink				
Ålder:	53				
Kön	Man				
Roll:	Prästen				
Level:	1				
Stats					
Karisma	**Läkekonst**	**Svartkonst**	**Skarpsinne**	**Anseende**	**Rykte**
+2	+2	-2	-2	Neutral, 0	+1
Magiskt Ursprung:	**Ärvda Krafter** Du kommer från en prästerlig familj, där flera av dina släktingar har haft ett intresse för det ockulta. Det sades att en svartkonstbok skriven av en förfader har varit i släktingarnas ägo. Dessa historier visade sig vara sanna när svartkonstboken föll i dina händer. När du öppnade boken, fick du visdom och magiska krafter. **Bonus dag:** Du får från början välja 1 trollformel att lägga till i din svartkonstbok. **Ryktespoäng:** +1 fruktad				

Drag:	**Lingvistisk** Du kan läsa latin, kabbalah, grekiska, tysk och franska
	Gudstjänst Varje söndag håller du gudstjänst i socknens kyrka. Rulla för Karisma, om du lyckas ökar socknens tilltro till dig som präst. Du får +1 omtyckt. En ökad tilltro kan påverka att sockenbor kommer till dig för att be om råd under tystnadsplikt eller ger dig viktig information. Om du misslyckas, förlorar du -1 ryktespoäng och utför en dålig gudstjänst. Om detta händer ett antal gånger, kommer sockenborna se dig som en dåraktig pajas.
	Brygg huskur När du har alla ingredienser till en huskur kan du brygga det. Rulla för läkekonst. Om du lyckas får du +1 i erfarenhetspoäng och +1 omtyckt. Du kan få betalt för huskuren om det hjälper en sockenbo. Då får du även +1 känd. Om du misslyckas, blev huskuren ett misslyckande och du får inga poäng
Trollformel:	**Få en Kvinna** Skriv ditt och hennes namn på ett äpple eller ost tillsammans med dessa ord: (Eytzinger, 2013: 86). Ge det till henne att äta och hon kommer älska dig för evigt **Ingredienser**: Äpple/ost, botarkniv till inristningen av symboler

Brynhilds karaktär: Smeden Siv från Tuna

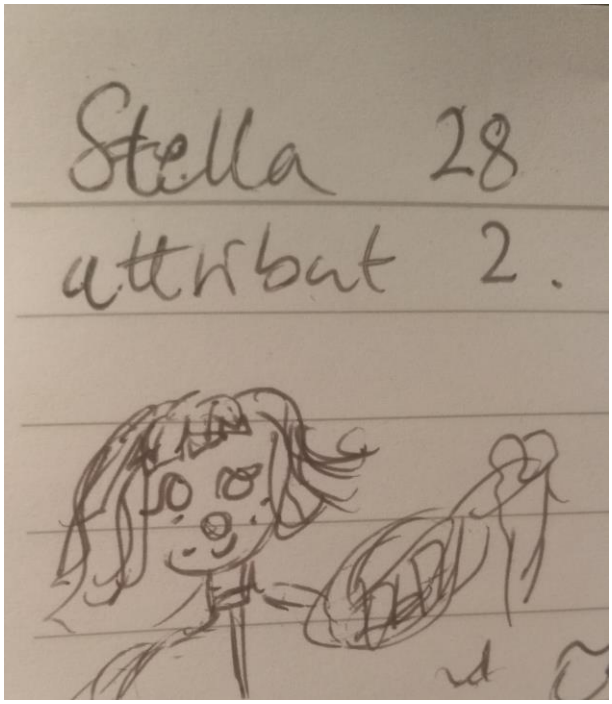


Figur 2 Brynhilds tecknade skiss på sin karaktär Siv

Karaktärens namn:	Siv från Tuna				
Ålder:	31				
Kön:	Kvinna				
Roll:	Smeden				
Level:	1				
Stats					
Karisma	**Läkekonst**	**Svartkonst**	**Skarpsinne**	**Anseende**	**Rykte**
-1	+2	+2	-1	fruktad +1	+1
Magiskt Ursprung	**Smidesgudarnas Välsignelse** De forntida smidesgudarna från asatron har välsignat dig med enastående krafter. De har valt dig som Völunds efterträdare. Varje natt ger de dig visioner från forntiden. **Bonus drag**: Din magiska krafter är mest potenta på torsdagar, som är tillägnad till Tor. Du får +2 i Svartkonst eller Läkekonst om du utför magi, brygger örtkur eller tillverkar magiska föremål. Det får dock ingen effekt på söndagar eller andra dagar.				

	Anseendepoäng: +1 fruktad
Drag	**Smid verktyg** Du kan tillverka enkla verktyg som byborna behöver till deras yrken och vardag. T.ex. hästskor, hammare, yxor m.m. Du får alltid betalt för ditt arbete
	Smid magiska verktyg När du har samlat all material som behövs, kan du smida magiska föremål som t.ex. botarkniv. Rulla för svartkonst. Om du lyckas, har du skapat ett magiskt föremål utan problem. Du får +1 erfarenhetspoäng. Om en bybo beställde det av dig får du +1 ryktespoäng. Om det magiska verktyget var av god avsikt, får du +1 omtyckt. Om det magiska verktyget var av ond avsikt, får du +1 fruktad.Om du misslyckas, kan du inte tillverka det förrän nästa vecka.
	Smid ut ögat Ett hemskt sätt att förgöra din fiende på. Spika fast en spik på en vägg. I tre torsdagsnätter i rad, stryk spiken med ditt vänstra finger och säg namnet på den du vill förgöra. På den tredje torsdagsnatten, rulla för svartkonst; utför magi. Om du lyckas, flyger spiken iväg och borrar sig igenom personens öga. Du får +1 erfarenhetspoäng och +3 fruktad. Om du misslyckas, genomborrar spiken igenom ditt öga istället. Du får +1 ryktespoäng och +1 fruktad. Du förlorar ditt ena öga.

Cecilias karaktär: Spelmannen Stella



Figur 3 Cecilias skiss på sin karaktär Stella

Karaktärens namn:	Stella				
Ålder:	28				
Kön:	Kvinna				
Roll:	Spelmannen				
Level:	1				
Stats					
Karisma	**Läkekonst**	**Svartkonst**	**Skarpsinne**	**Anseende**	**Rykte**
+1	-1	0	+1	+3 fruktad	0
Magiskt Ursprung	**Näckens lärling** Det sägs att du vandrade långt, långt in i skogens hjärta för att finna den mörka sjön där näcken håller sig till för att lära dig spela så vackert som han. Genom att offra blod från ditt högra lillfinger, fick du ta del av näckens hemligheter. **Bonus Drag:** Din musik är mer lockande än andras. När du spelar musik för att förföra, övertyga eller locka någon, får du lägga till +1 Karisma i rullningen för att uppträda. **Anseendepoäng:** +2 fruktad				

Drag	**Uppträd** Du kan uppträda varje kväll på en krog eller ute framför en publik. Rulla karisma för att uppträda. Om du lyckas, imponeras publiken av ditt uppträdande. Du får +1 omtyckt och +1 känd.
	En trolsk visa Du kan spela musik för att charma en person till att följa din order. Rulla svartkonst för att utföra magi. Om du lyckas, kommer personen att se dig som en allierad och följa din order utan att ifrågasätta. Denna trolldom håller i 5 minuter eller tills en präst bryter trollformeln. Du får +1 fruktad och +1 erfarenhetspoäng. Om du misslyckas, kommer personen att göra dig till åtlöje för ditt fåfänga försök. Du förlorar -1 ryktespoäng.
Utrustning	Instrument nyckelharpa

Daniellas karaktär: Den kloka dalkarlen Skräddar-Mats

Karaktärens namn:	Skräddar-Mats				
Ålder:	37-ish				
Kön:	Man				
Roll:	Den kloka				
Level:	1				
Stats					
Karisma	**Läkekonst**	**Svartkonst**	**Skarpsinne**	**Anseende**	**Rykte**
-1	+1	0	+1	+2 omtyckt	+1
Magiskt Ursprung	**Det norrländska mörkret** Magins och övernaturliga varelsers ursprung troddes komma från norra Sverige. Därför troddes många med norrländsk ursprung som dalkarlar, samer och finlandssvenskar vara magiskt kunniga. **Dalarna** Dalkarlar var kända handelsmän som troddes använda trollkonster för att säkra handelsvägarna och hålla undan klåfingriga tjuvar från deras gods. **Bonus drag:** Du får rulla två gånger för svartkonst och ta det bästa resultatet om du skyddar resande kärror, gods och dragdjur från tjuvar. Om den skyddade lyckas att ta sig fram till sin destination utan att bli anfallen av tjuvar, får du +1 i ryktespoäng och +1 omtyckt. Dock om den resande blir				

	anfallen, förlorar du 1 ryktespoäng. **Anseendepoäng**: +1 Omtyckt
Drag	**Brygg huskur** När du har alla ingredienser till en huskur kan du brygga det. Rulla för läkekonst. Om du lyckas får du +1 i erfarenhetspoäng och +1 omtyckt. Du kan få betalt för huskuren om det hjälper en sockenbo. Då får du även +1 känd. Om du misslyckas, blev huskuren ett misslyckande och du får inga poäng.
	Spå i Brännvin Du kan spå i brännvin för att diagnosera vad det är för sjukdom och få ledtrådar om hur du kan bota det. Häll brännvin i en kopp och rör motsols med din botarkniv. Du kan antingen rulla för Karisma (Uppträda) eller Läkekonst (Diagnosera sjukdom). Om du lyckas får du reda på vad det är för sjukdom och en ledtråd om hur du kan bota det. Om du behöver brygga en huskur eller utföra en magisk ritual som du inte känner till, får du en ledtråd om hur du kan lära dig det. Du får +1 känd. Om du misslyckas, blir du anklagad av din patient för att inte vara trollkunnig. Du förlorar -1 känd ryktespoäng
	Tala med de osynliga Du kan se och kommunicera med övernaturliga varelser som t.ex. älvor och tomtar. När du ska hitta de eller komma i kontakt med dem, får du rulla två gånger för Svartkonst och ta det bästa resultatet.
Utrustning	Verktyg för att läka boskap