

EN NY DAG PÅ URALSTATION Z

OM HUR ALLTING BÖRJAR
- OKTOBERLANDET, DEN HÄR
BOKEN OCH DE ÄVENTYR DU
OCH DIN SPELGRUPP KOMMER
VARA MED OM TILLSAMMANS.

INLEDNING

KAPITEL



Och Tsaren lät i sin strålande visdom sätta vaktstenar
i bergen mot öst, på det att de månne varna honom
den dag vår Arfsfiende vänder åter från sin exil.
Så länge stenarne glimma hela utan sprickor, är ock
Landet helt, och dess feer lefva i den största sämja.

- *Ur Landet efter Lejonkrigen (Kertjak, 33 e.lk.)*

DET KNAKADE I VINGFÄSTENA när major Anastasia Justenka kröp ut under fällarna och fladdrade upp från sin brits på Uralstation Z. Något hade väckt henne tidigt. Andedräkten gnistrade i gryningsljuset, och hennes glaznij tårades av köldströmmen från observationschaktet. På den här höjden och så pass långt norrut var det bitkallt även på sommaren, mer än vad älvor var byggda för, och stationens bergrum erbjöd föga skydd om det inte värmdes upp. Majoren skyndade sig att kränga på filtjackan. Hon fick fart på kaminen, fyllde på samovaren och vevade igång stormvarnaren. Den sprakade, knäppte och gav ifrån sig märkliga ljud så att hon först trodde att den gått sönder. Till sist lät den dock som vanligt och majoren kunde påbörja arméns morgongymnastikprogram 2c, avsett för trånga utrymmen.

Först gjorde hon höga knäupdragningar. Grottutrymmet mätte knappa tolv kvadratsteg och hyste förutom britsen och kaminen ett kolförråd, en bokhylla, ett skåp, en fotogenlampa samt ett bord med en stol. Den som ville promenera måste vända bara efter ett par steg. Så hon sprang på stället i strålarna av dagsljus som sköt från spegeln i schaktet där detta svängde uppåt från östra väggen till stationens ingång. Det var ännu mycket skumt i rummet och luktade starkt av stenkol. Majoren slöt ögonen medan hon sprang: 56, 57, 58, 59 ... Tusen uppdragningar skulle hon göra, vilket motsvarade en språngmarsch på en knapp verst för en älva.



Redan efter de första hundra började det ta emot. Babas mortel! Hon var ingen ungdom längre. Egentligen borde Anastasia tagits ur tjänst vid senaste mönstringen, men någon hade sett till att hon godkännts i fysiktesten trots att hon inte nått gränserna i vare sig flygförmåga eller benstyrka. Jojo! Motståndsrörelsen hade långa armar och ville inte mista en agent på en viktig position i Tsarens armé.

Äntligen tusen! Majoren lät sig falla framåt, tog emot sig med händerna och fortsatte gymnastiken med armhävningar. Björnfällena på stationens golv var slitna och luktade inte något vidare. Hon borde gnida den ren med snö, men det var farligt att ge sig ut i onödan. Uppvindarna utanför stationen var så starka att man kunde falla eller stuka vingarna. Hon kunde tydligt känna den välbekanta värken i vänstra vingen efter förra höstens olycka. Löjtnant Jurij Akakijovitj, hennes underordnade, hade hittat henne halvdöd i toppen av en skragge tre hundra steg nedanför stationen. Han hade fått vårda henne i flera veckor i stugan på andra sidan bergskammen, och under den tiden hade uralstationen stått reglementsvidrigt obevakad. Det var en risk han tagit för hennes skull.

»Du är fin, du Juriiijj«, stönade hon högt.

Uppsittningarna var den del av morgonpasset hon avskydde mest. Det hjälpte att tänka på löjtnanten. I år var det 213 efter Lejonkrigen. De hade varit posterade här i snart tio år, med avbrott för permission i Bodaibo eller vart de nu hann med tåget under ett par månaders avlösning. Faunen var femton år yngre men ändå dödligt förälskad i henne. Det hade hon vetat från början men aldrig uppmuntrat. Det var olämpligt, och hon ville inte tillåta sig sådana känslor. Med tiden hade hon emellertid märkt att han smög sig in i hennes hjärta. Många gånger hade hon tänkt på vad som skulle hända om hon berättade att hon var spion. Hur skulle det varit om hon kunnat övertala honom? De hade kunnat tillbringa sina dagar här uppe tillsammans istället för att turas om med att vara i stugan. Eller också hade de kunnat

desertera och lämna både armén och motståndsrörelsen bakom sig. Aldrig mer ligga och spana i ändlösa timmar mot Gränsvärldarna uppe från schaktet eller lyssna till stormvarnarens jämna brus. Aldrig mer kontrollera att den gamla vaktstenen utanför stugan var hel. Aldrig mer sända ljussignalen »Inget att rapportera« till motståndsrörelsen medan Jurij sov. En liten domestje någonstans i taigan. Bara de två och kanske en ungfä. Det hade varit ett annat liv.

Majoren avslutade med att tänja nackmuskulerna. Titta uppåt. Titta nedåt. Vänstra sidan. Högra sidan. För vad var det egentligen för mening? Överhäxan kom ju inte tillbaka från sin exil i Gränsvärldarna. Tsaren behöll samma järngrepp över fe och få som han haft alltsedan Lejonkrigen. Slavfolken fortsatte slita ont på bojargodsen och i städernas fabriker. Koscheikulten och Ded Moroz agenter ställde till förtret då och då, men varken de eller motståndsrörelsen hotade Tsaren och Ordningen på allvar.

Anastasia fingrade förstrött på den lilla silverpipan hon bar dold under kläderna i en kedja runt halsen. Bara om *det* hände fick hon blåsa. Det skakade till i berget, som om det hade hört hennes tankar. Men hon fäste sig inte vid det. Det hände ibland och brukade snart gå över. Ångan från samovaren steg som ett moln mot stentaket, där den kondenserades till små droppar som föll ned på majorens panna.



Fortfarande flåsande tog majoren en skvätt zavarka från tekannen och fyllde på med hett vatten till koppens bredd. Hon flög upp och satte sig med benen i kors ovanpå skåpet, alldeles under taket. Just där var det torrt, för röret från kaminen gick upp i en spricka intill.

Hon ångrade inte det avgörande beslutet i Leongrad för snart tre decennier sedan. Född och uppvuxen i huvudstaden hade hon från fönstren i familjens våning varje dag kunnat se slavfolken strömma

från Trästan över Stora järnvägsbron till sina platser som tjänstehjon hos rikefeerna runt Bazaaren. Hon mindes det som på fotografier: Grå feer i grova kläder som lämnade rucklen, gränderna och de sjabbiga syltorna bakom sig och kom till fots – någon enstaka kanske vinglande på cykel – till kullerstengator och torg framför pampiga tegelbyggnader med portvakter och mattor. Där bytte de några ord på sitt eget språk, innan de tog hastigt avsked och försvann, en efter en, in i »*ja, herrn*« och »*nej, frun*« till långt in på sena kvällen, då de återvände, utmattade, över bron samma väg som de kommit.

De kom till henne också. Hennes fars betjänt var en närsynt, tabakluktande ork som kallades Fetov men egentligen hette något annat. Deras husa hette Riba och var ett rå. När Anastasia var en ungfe hade Riba varit hela hennes värld, för modern var sjuklig och saknade kraft att jaga en liten älva med surr i vingarna. Riba däremot hade på något sätt alltid tid för den lilla, trots att hon skötte hela hushållet. De lekte kurragömma, gick på marknaden och spelade briskola. På kvällarna låg Riba jämte Anastasia och nynnade sånger från taigans djup tills de somnade. Sedan modern dött och Anastasia blivit tonåring satt hon och väntade tills unga fröken kommit hem från soaréer i Nova Tsentrum och baler under Vita Stadens prinskupoler. Råets ögon glimmade där hon satt i sin gungstol i köket och stickade. »*Så, Ana, hade du roligt?*« brukade hon fråga. Och Anastasia berättade allt.

»*Älskade Riba*«, mumlade hon i tekoppen. »*Jag saknar dig än.*«

De kom med Ribas kropp en eftermiddag i augusti, två gendarmmer och en kommissarie från Ochrana, Tsarens hemliga polis. Hon mindes rösterna från tamburen när fadern tog emot, och hur han beordrade Fetov att hålla henne borta. Orkens anlete var strimmigt av tårar när han motade henne tillbaka in i hennes rum. »*Fröken vill inte se*«, sade han mellan snyftningarna med snoret rinnande ner i underbettet. Allt hon fångade var en skymt av Ribas svans där den stack fram under filtarna kring ett oformligt bylte på hallgolvet.



Fadern förhördes i två timmar innan han kom in till Anastasia och berättade att Riba blivit nedtrampad under ett upplopp i Trästan. Sådana förekom varje år, men den här gången hade Tsaren tvingats sätta in kavalleriet. Över hundra feer hade dött när kentaureorna rusade genom gränderna med sänkta horn och dragna sablar. Fadern trodde inte att Riba haft med upploppet att göra, men han fick ändå göra flera besök på Levka 38, Leongrads polishus. Fetov skickades till stenbrotten. Om familjens rå var tsarfientligt, resonerade Ochrana, då måste också deras ork vara det. Riba fick inte ens en riktig begravning. Hon slängdes tillsammans med ett dussin andra kroppar i ett hål utanför Isabeliakyrkogården och skottades över utan ceremonier. Anastasia tillbringade tre dagar med att gråta. När motståndsrörelsen tog kontakt en vecka senare hade hon redan bestämt sig.



Ytterligare en kopp te och ett yaboka senare var det dags att inleda dagens första observationspass. Anastasia drog på sig den fodrade ponchon, sin mössa, fingervantar och skyddsglasögon innan hon hängde extrakikaren runt halsen, spände på sig sidohölstret med tjänstepistolen och klättrade upp genom schaktet. Metallbågar var inslagna i berget och fungerade som stege, vilket var nödvändigt, för i den här utstyrseln kunde hon inte flyga. Tre steg sluttande gång, sedan en spegel för ljusets skull och därefter ytterligare två steg rakt uppåt till en järnlucka med tre tumsbredda hål för luft och ljus. Hon fick ta i för att få upp luckan. En liten plattform med en taboretka och ett bord lät henne sedan sitta ned i lagom höjd för att stödja armbågarna när hon använde stationens teleskop, vars stativ var fastskruvat direkt i berghällen. Detta var Uralstation Z, den sista, högsta och östligaste posteringen i hela Oktoberlandet och den med den mest vidunderliga utsikten.

»Vägen har tagit slut, rälsen har tagit slut, bara horrrrisonten lyser kall och blå ...« Anastasia sjöng tyst.

Hela Oktoberlandet låg framför henne, tusentals verst under en molnfri himmel. Med teleskopets hjälp kunde hon rakt söderut se Bajkalsjön som en blänkande liten fläck bland bergstopparna, och norrut såg hon taigan möta tundrans jökel. Dessa båda väldiga områden löpte sida vid sida och försvann bortom horisonten. Rakt västerut ringlade sig Njepa som en tunn silverorm ner mot Novgorod och sjön Naz. När tågen var nära Perm kunde hon genom att följa röken avgöra järnvägens riktning för att på så vis få en skymt av sjön, men inte mer. Oktoberlandet var väldigt. Vidare från Naz löpte rälsen ungefär lika långt till Leograd, och därifrån var det ytterligare två gånger samma sträcka innan man nådde Västersjön. Därefter fanns bara den gränsvärldsdimma som omslöt landet och som hon själv hade bara några hundratal steg ifrån sig. Anastasia hade aldrig varit i Karaz eller Odessa, och hon hade aldrig sett Svarta havet. Under sin ungdom hade hon en sommar tagit flodångaren uppför Volga mot Pagrod vid taigans sydgräns, men det var allt. Sedan hade plikten och Tsarens järnvägar fört henne österut.

Det skakade i berget igen. Majoren suckade och vände sig om. Det var österut hon var satt att spana, tre gånger tre timmar om dagen mot Gränsvärldarnas dimmor, efter tecken på Baba Yagas återvändo. Armén och Jurij trodde att hon gjorde det för Tsarens skull. Men motståndsrörelsen visste att hon gjorde det för Riba.

Idag var dimman närmare än på länge. Anastasia hade några märken med vilkas hjälp hon kunde mäta avståndet – den döda skraggen i trädgränsen, klipphällen som såg ut som en näsa, isrännan som aldrig försvann. Men till sin förvåning kunde hon inte se något av dem. Hon följde noggrant de välbekanta knagglarna och skrevorna på bergssidan. Nej, hon hade inte misstagit sig: Dimman var närmare idag än den någonsin varit förut. Anastasia kände pulsen stiga en

ANASTASIA: Då är jag omtöcknad, som en måttlig konsekvens, men jag väljer ändå att ligga kvar.

JANNA, JURIJS SPELARE: Om isen spricker upp genom skakningarna skulle jag kunna sätta hovarna där det inte är is, helt enkelt, och ta mig ner till min överordnade och få med henne upp till uralstationen igen.

SPELLEDAREN: Det är möjligt – du beskriver det du gör i detalj först efter att tärningarna sagt sitt! Att ta sig ner för en bergsbrant och upp igen i den här situationen, medan du bär på en älva, skulle jag säga är Utmanande, alltså svårighet tre.

JURIJ: Ok. [Janna slår ett par tärningar och får resultatet +3. Hon lägger till Jurijs färdighetsvärde för Rörlighet, som är +1. Det är över svårigheten.] Jag gör precis som jag sa! Jag klättrar ner, slänger majoren över axeln och tar mig upp igen. Hinner jag se något av vad det är inne i dimman?

SPELLEDAREN: Du hade faktiskt lite marginal, så det kan du få göra. Du tycker det ser ut som en jättelik konstrukt av något slag, kanske stäven på ett riktigt stort fartyg. Och du känner en stark rostlukt. Vill du veta mer måste du ge dig in en bit i dimman och undersöka ordentligt.

JURIJ: Fan också! Det får vänta. Jag tar med mig Anastasia direkt genom schaktet ned i uralstationen och lägger henne på britsen. Där försöker jag att se om hon är skadad.

ANASTASIA: Jag är vid liv, men jag är yr och typ ser suddigt.

SPELLEDAREN: Hon har fått en smäll ovanför ena ögat. Det blöder inte men blir säkert en bula. Har du Medicin?

JURIJ: Jag har faktiskt +2.

SPELLEDAREN: Det räcker för att du ska se att det inte är någon omedelbar fara med Anastasia. Hon behöver mest vila. Medan du undersöker henne upptäcker du visselpipan hon har i en kedja runt halsen.

JURIJ: Vad då?

SPELLEDAREN: Jo, alltså, enligt era order från armén ska ni blåsa i en särskild, magisk pipa om det händer något riktigt stort häruppe. Ni ska sedan undersöka och försöka ta er tillbaka till Bodaibo för rapport, men prio ett är pipan.

JURIJ: Och det här måste väl räknas? Hur ser pipan ut?

SPELLEDAREN: Det kan du berätta, Anastasia.

ANASTASIA: Det är en liten silverpipa med snirkliga runor runt. Den är gammal och känns tyngre än den borde.

JURIJ: Och jag vet alltså inte om att Anastasia är agent för motståndsrörelsen? Säger reglementet vad som händer om man blåser i pipan, eller vet jag egentligen ens hur pipan ska se ut?

SPELLEDAREN: Nix. Det är du som spelare som vet att hon är agent. Men Jurij misstänker kanske efter så lång tid tillsammans att Anastasia döljer något? Reglementet säger inget om vad som händer om man blåser, även om du kan räkna ut att det fungerar som någon sorts varning. Anastasia har sagt att det är säkerhetsklassad information.

ANASTASIA: Hahaha! Jag är så smart!

JURIJ: Så det finns inget som tyder på att det här kan vara en annan sorts pipa än arméns riktiga, typ något som motståndsrörelsen bytt ut eller mixtrat med?

SPELLEDAREN: Den ser inte direkt ut som arméutrustning. Du får väl undersöka den närmare.

JURIJ: Coolt. Jag vill åberopa Anastasias yrsel mot henne och ta pipan utan att hon märker det.

SPELLEDAREN: Visst, men då får ni göra ett motståndslag där du använder hennes yrsel som en fördel.

ANASTASIA: Han får ta den utan slag, och Anastasia märker inget.

JURIJ: Vad har du nu i kikaren? Hm ... jag tar av henne pipan och stoppar den i min rockficka. Sen hämtar jag lite vatten och en trasa och dabbar henne i pannan.

ANVÄND FÄRDIGHETS- VÄRDENA SOM DE ÄR!

I *Oktoberlandet* kan man ofta använda färdighetsvärdena som de är, utan att slå tärningarna. Det gäller både spelarna och spelledaren.

ANASTASIA: »Aj, vilken smäll!«

JURIJ: »Ssscch, Ana, ta det lugnt.«

ANASTASIA: Skakar marken fortfarande?

SPELLEDAREN: Nu när du frågar upptäcker ni båda två att marken slutat skaka.

ANASTASIA: »Tack, Jurij.« Jag stryker honom över kinden.

JURIJ: Sånt funkade på mig. Jag rodnar och mumlar liksom »*tänk inte på det*« och »*jag gjorde bara min plikt*«. Men sen stramar jag upp mig: »*Major Anastasia Justenka, jag måste rapportera att vaktstenen nere vid stugan har spruckit!*«

ANASTASIA: Va? Varför sa du inte det direkt?

JURIJ: »*Ni var ju avsvimmad, major?*«

ANASTASIA: Jag menar inte Jurij utan du! Jäklar, det är ju liksom STORT!!! Är Överhäxan tillbaka från exilen då?

SPELLEDAREN: Det du vet är att Jurij berättar att vaktstenen spruckit.

ANASTASIA: »*Rapportera, löjtnant!*«

JURIJ: »*Jag gick ut för rutinkontroll nere vid stugan för en timme sedan, major, och när jag kom till vakstenen hade den spruckit. Det såg ut som att smaragdfärgen hade runnit ur den. Den var helt grå och ... trasig. Kan det vara jordbävningen, major?*«

ANASTASIA: »*Antagligen inte. De där vaktstenarna finns på flera platser i Ural och är över två hundra år gamla. Det har varit jordbävningar här förut.*«

SPELLEDAREN: När du säger det börjar stormvarnaren bakom er låta konstigt igen, som i morse när du skulle sätta på den. Den sprakar på ett sätt den inte brukar. Och plötsligt kommer det tal ur den, en röst, fast spöklik, liksom uttänjd eller utsträckt över ett omöjligt avstånd. »... *srrrr ... denna farkost ... sprrrkrprkrkrkr ... sänder jag min önskan ... schvssssccchhh ... visa mig en annan stad med huvudet sänkt bakom knutna nävar ... chrrrrrrchh ...*«

JURIJ: Nu får jag gåshud. Hur då?

ANASTASIA: Stormvarnare är ju typ radioprototyper. Jag sätter mig upp på britsen och hyschar Jurij. »*Ssscch! Lyssna!*«

SPELLEDAREN: »*schrprhcprpr .. i en kvadrat kommer såväl den inneslutna ytan ... srrrtsts ... skilja makt från vanmakt ... chrr ...*«

ANASTASIA: Mina ögon är typ som tefat. För i Oktoberlandet har man väl inte upptäckt att stormvarnaren kan användas så här?

SPELLEDAREN: På den utbildning som uralstationens officerare går igenom, sa man bara att stormvarnaren lyssnade av något som kallas »*etern*«. Du kan få slå för Vetenskap för att veta mer.

ANASTASIA: Nä, det är roligare utan. Jag fattar helt enkelt ingenting, allra minst det som sägs. Men jag vet ju vad som måste göras. »*Jurij, det här är ögonblicket. Det är nu det händer!*« Jag börjar famla efter pipan jag tror jag har runt halsen.

JURIJ: »*Ana, jag tog den för ... jag vet inte riktigt.*« Jag plockar upp pipan ur fickan.

ANASTASIA: »*Vi pratar om det senare. Men vi måste blåsa.*«

JURIJ: »*Här.*« Jag räcker fram pipan.

ANASTASIA: Jag ser Jurij djupt in i ögonen. »*Blås du.*«

JURIJ: Hehe, listigt! Men Jurij tror ju att det kan vara något lurrt med den där pipan.

SPELLEDAREN: Eftersom du har attributet »*Allt för kärleken!*« passar det ändå bra att du blåser här, tycker jag. Du får ett ödespoäng om du går med på det.

JURIJ: Hm. Ja, du har rätt, det passar. Janna får en marker av spelledaren och lägger den till dem hon började spelmötet med. »*Ana, jag ...*« Jurij sätter pipan till munnen och blåser.

SPELLEDAREN: Det kommer inget ljud, men det känns som om något vrids om inom er. Kanske har ni låst upp en dörr så att ödet kan föra er tillbaka in i det Oktoberland vars gräns ni bevakat de senaste tio åren.



”Visa mig en annan stad
med huvudet sänkt
bakom knutna nävar”

SPELETS IDÉ

Oktoberlandet har fått sitt namn från spelvärlden (när namnet är kursiverat syftar det på hela spelet) och är i grunden ett klassiskt bordsrollspel av den sort som också kallas äventyrsspel. Målet är helt enkelt att skapa och uppleva äventyr i en främmande värld. Om du spelat förut vet du det mesta om hur det går till, annars kan du se det i exemplet ovan: Spelarna har huvudrollerna i en berättelse och får veta av spelledaren vad deras rollpersoner uppfattar med sina sinnen. Samtidigt hanterar spelledaren alla biroller och har ofta huvudansvaret för spelmötet. Reglerna, som bygger på rollspelet *Fate*, sätter tillsammans med slumpen då och då gränser för vad som får berättas, och i sådana sekvenser föregår detta berättandet. I exemplet ovan fick ju Jurijs spelare först slå ett slag med tärningarna innan han kunde berätta hur rollpersonen tog sig ner och hämtade den omtöcknade majoren. Vid tveksamheter gäller vanligtvis att »bordet bestämmer«, det vill säga att spelledare och spelare tillsammans avgör frågan. I några särskilda fall har spelledaren utslagsröst.

Spelstil och utmaningar

Oktoberlandet dikterar inte en enda spelstil, utan bygger på tre utmaningar som kan hanteras på olika vis: Att berätta på spelvärdens villkor, att leva sig in i en roll samtidigt som man är medspelare samt att hantera spänningen mellan spelarnas frihet och spelledarens förberedelser. Avsikten med den här boken är inte att lösa utmaningarna åt spelgruppen, utan att göra dem mer intressanta att möta.

Spelledarens förberedelser kallas traditionellt för »äventyr« och förekommer i olika

varianter. De innehåller platser, händelser, biroller och ibland färdiga intriger, i en text som spelledaren antingen skrivit själv, köpt eller skaffat på något annat vis. När man spelar utgör äventyret ett underlag för spelledaren, men eftersom slumpen är inblandad, spelarna styr rollpersonerna och bordet avgör tvistefrågor, är det sällan som det går precis som spelledaren tänkt sig. Äventyret är alltså en del av det stoff som det är en utmaning att förhålla sig till under spel, inte något som på förhand bestämmer vad som ska hända.

Varje grupp tolkar spelvärlden

Det speciella med *Oktoberlandet* är att varje spelgrupp har sin variant av spelvärlden. Regler och äventyr innebär att vissa saker tolkats i förväg och är gemensamma för alla som använder dem, men världen beskrivs framför allt genom gestaltningar i form av brev, tidningsurklipp, protokoll med mera från *Oktoberlandet*. Dessa så kallade spelvärdstexter är alltså inte adresserade till dig, den människa som läser, utan till feer i spelvärlden. Det som sägs är aldrig neutralt och som regel opålitligt och fördomsfullt. Det är upp till varje spelgrupp att skapa sin »sanna« version av den värld där dessa texter skrivits. Detta innebär att inget *Oktoberland* kommer vara ett annat likt i alla detaljer, men samtidigt att de flestas tolkningar – genom att man har samma stoff att utgå från – kommer att ha en del gemensamt. Det innebär också att man som deltagare sätter något av det egna på spel genom att bidra till de områden som i stoffet lämnats öppna för spelgruppen att fylla i.

VAD HÄNDE NU!

Boken *Oktoberlandet* är satt både i enkel- och dubbelspalt. Skönlitterära och narrativa avsnitt använder enkelspalt, medan regler, äventyr och texter om själva spelet sätts i dubbelspalt.

SPELVÄRLDENS IDÉ

Oktoberlandet är i grova drag en sagovärld som hunnits ifatt av tiden. Den urgamla spänningen mellan gott och ont är upplöst, och alverna regerar över allt fefolk sedan deras urfiende, Överhäxan Baba Yaga, förvisats till Gränsvärldarna bortom bergen i öst. Den tekniska utveckling som så länge legat i dvala har fått väldig fart och konkurrerar med magin i allt. Städerna har vuxit på vildmarkens bekostnad, och de väldiga avstånden besegras av ångkraft, gengas och bevingade maskiner. Det är en värld på gränsen mellan legend och modernitet, där en stumfilmsbiograf eller en fabrikslokal kan byggas med stenar från ett bortglömt vättefäste och där fauner, kobolder och annat fefolk ständigt slits mellan traditionens makt och det nyas möjligheter.

Under alvernas styre har gamla rasnotsättningar funnit nya uttryck. Orker, resar, råer och kobolder – Överhäxans forna undersåtar – utnyttjas hänsynslöst som arbetskraft på bojargodsen och i stadens industrier, och trots alla ansträngningar från Tsarens hemliga polis blir missnöjet alltmer organiserat.

ETT SNABBT TRICK

Tricket för att snabbt få ett ungefärligt grepp om Oktoberlandet är att tänka Ryska revolutionen plus sagovarelser plus ångpunk. Det är inte hela sanningen, men det är något att börja med!

Det senaste upproret slogs ner för fem år sedan av de omutliga kentaurerna i armén, men i Leongrads fattigkvarter växer motståndet sig starkt igen, cell för cell. Ingen vet heller vad det Röda Hovets haggor och troll planerar i Ural, och många fruktar att Överhäxan ska ta tillfället i akt att återvända från sin

exil om ett nytt inbördeskrig bryter ut. Spelets nutid är, precis som i introduktionsberättelsen, år 213 efter Lejonkrigen.

Genre och influenser

Som spelvärld kan Oktoberlandet kategoriseras som sagoinspirerad ångpunk med allt vad det innebär av märkliga väsen, galna uppfinningar och jäsande revolutionsanda. Ångpunk, från engelskans »steampunk«, är en sentida benämning på en gammal science fictiongenre som tematiserar brytningen mellan det traditionella och det moderna. Av detta följer »steam«, som anspelar på ångkraft och annan teknologi från framför allt artonhundratals, och »punk«, som anspelar på brytningen som ett uppror mot auktoriteter, religiösa föreställningar, politiska ideologier, sociala missförhållanden med mera. Det är vanligt att man inom genren leker med alternativa historiska skeenden och låter diverse tekniker utvecklas längre och på annat sätt än vad de gjort i verkligheten.

Äldre exempel på ångpunk är Mary Shelleys *Frankenstein* (1818) och Mark Twains *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court* (1889). Det mest kända sagoinspirerade ångpunksspelet, Mike Pondsmiths *Castle Falkenstein* (1994), lånade sitt berättargrepp från Twains roman och idén att sammanföra ångpunk med sagovarelser från TSRs rollspel *For Fairie Queen and Country* (1993). *Oktoberlandet* bygger vidare på allt detta, men frånvaron av människor och de internt riktade texterna är speciellt för spelet och ger det starka drag av metafor, satir och allegori, utan att för den skull skriva spelarna på näsan. Det ryska 1910-talet och C. S. Lewis *Narnia*-romaner är andra viktiga inspirationskällor, liksom den magiska realismen och western- och superhjaltegenerna. Bland svenska inspirationskällor märks framför allt Järnringens *Undergångens arvtagare* (2001–2008), men också Erik Granströms bok *Trakorien* (1988).

VAD GÖR ROLLPERSONERNA?

Rollpersonerna i *Oktoberlandet* är handlingskraftiga, kapabla feer som lever dramatiska och äventyrliga liv. De är hemliga poliser, lycksökare, rådigt tjänstefolk, uppfinnare, chaufförer, revolutionärer, honlighetskämpar, kultister, boxare, arkeologer, bedragare, ballongfarare, tsarkritiska poeter, revolverfeer, tidsresenärer, förrymda stenbrottsfångar, rika excentriker och mycket, mycket mer. De gör saker tillsammans i gemensamma projekt (som till exempel sökandet efter ett legendariskt föremål, en detektivbyrå eller en ånglastare som används för smuggling), på grund av gemensamma övertygelser (de arbetar kanske för Tsarpolisen, hör till Snöbaronens agenter eller kämpar för alvskors rättigheter i bojarsamhället) eller som en följd av gemensamma situationer (de kan vara anställda hos samma entreprenör, vara fattigfeer på jakt efter rubler eller vara tvungna att fly undan en häxkult). Oavsett vad man väljer för ingång befinner sig rollpersonerna mitt uppe i ett historiskt skede i ett orättvist samhälle, där omvälvande förändringar är på väg och där mycket står på spel för stora som små aktörer. *Oktoberlandet* är ett brett äventyrsspel, men vad rollpersonerna (och därmed spelarna) alltid gör genom sina äventyr, direkt eller indirekt, är att förhålla sig till spelvärdens frågor, spänningar och motsättningar.

ANDRA UTGÅVAN

Starka spelidéer håller länge och kan fortsätta utvecklas efter sina ursprungsversioner. De har också tillräcklig tyngd för att dra till sig nya spelare och spelskapare som vill låna dem tid, kraft och kreativitet. Detta är den andra och helt nyskrivna utgåvan av *Oktoberlandet*. Bakom spelet står nu förlaget Fria Ligan och ett fullt lag med redaktörer, formgivare, reglemakare och skribenter.

Den här boken innehåller allt du behöver för att komma igång direkt. Efter detta första introduktionskapitel följer kapitel två till fyra med regler, anvisningar för att göra rollpersoner samt råd och stöd för hur förberedelser och olika situationer i spel kan hanteras. Här börjar också några inskott med spelvärdstexter komma. Det femte kapitlet består helt av spelvärdstexter – en längre och ett antal kortare. Tillsammans med de tidigare inskotten och ytterligare ett inskott i nästa kapitel, ger de en inblick i Oktoberlandet samtidigt som de lämnar utrymme för egna tolkningar. Kapitel sex är ett längre äventyr som knyter an till introduktionen och spelvärdstexterna. Det följs av ett appendix som avslutar boken.

På ett underligt sätt har *Oktoberlandet* en förmåga att samtidigt fångsla och befria. Vi önskar dig något av båda!

Välkommen!