



ROLLSPELET SOM CHOCKADE SVERIGE

Vi lever i en värld där solen gått ner. Längs öde gator i sönderfallande städer strövar vilsna gestalter på jakt efter fasor ur sitt förflutna. Storstadens demoner har formats ur deras glömda smärta. Nu måste de söka upp och förgöra dem innan de själva går under. Bakom skyskrapornas stålpersienner fjättrar män i mörka kostymer sina offer vid obduktionsbord. Mörka ritualer vävs av offerblod och skräck, innan sargade kroppar bärs ut i plasticsäckar och försvinner för alltid.

Ovanstående var de första ord man möttes av i rollspelet Kult. När det släppes av Äventyrsspel 1991 representerade det en helt ny typ av skräck i rollspel. Borta var den klassiska mysskräcken där rättrådiga människor kämpar mot onda monster på avlägsna platser. Istället presenterades en mörk och förfallen stadsmiljö, präglad av ondska och perversioner. Människligheten är fångad i en illusion som sakta håller på att rämna. Bortom den väntar en sanning som få kan hantera. Rollpersonerna var inte längre några vita riddare utan ofta minst lika monstruösa som sin omgivning. Spelet blandade personlig skräck med explicit våld av grävsta sort.

Konceptet föll inte kritikerna helt i smaken. Många tyckte att Äventyrsspel hade gjort det enkelt för sig och baserat sitt skräckspel helt på spekulativt våld och sexuella undertoner. De menade att skräck inte ska behöva vara detsamma som blod och äckel och att Kult på många punkter passerat gränsen för god smak. Även om spelet inte blev någon riktig storsäljare så fick det snabbt en skara trogna fans som ansåg det vara ett av de mest geniala och originella rollspel som skapats.

Moralpanik

Det dröjde inte länge innan media såg möjligheten till sensationsjournalistik kring Kult. Rollspelsmotståndaren Allan Rubin angrep spelet i nyhetsprogrammet Rapport och målade upp scenarion om hur spelet uppmunttrade till satanism och magiska ritualer. Spelets tydliga okulta inslag gjorde att regligösa gång på gång uttalade sig om hur skadligt

spelet var. Sveriges rollspelsmotståndare hade äntligen fått ett rollspel där man faktiskt kunde hitta riktigt smaskiga citat. Under många år kom Kult att vara det främsta slagträet i den svenska rollspelsdebatten. Ett bra exempel kommer från en motion om indragandet av Sveroks bidrag, så sent som 1998. Dokumentet inleds med följande beskrivning av Kult:

”Huvudpersonerna kan vara hjälplösa offer som slaktats av psykopatiska mördare. Eller de kan själva vara personlighetskluvna mördare som måste avslöja sin egen mörka hemlighet och göra slut på den, kanske genom att dö.” En mycket slående inledning om man vill visa den oinsatte hur skadligt rollspelet är.

Inget för leksaksaffären

Själv ser jag Kult som en ganska naturlig utveckling av rollspelens innehåll. I takt med att hobbyn breddas skapas efterfrågan på rollspel som inte följer den gängse normen, kanske genom att ha ett mer vuxet innehåll. Kult var aldrig avsett att spelas av barn, det rekommenderas tydligt från femton år på boxens utsida. Det som ställde till problem var nog främst att föräldrar förväntade sig att allt som kallades rollspel automatiskt skulle vara lämpligt för barn i alla åldrar. När det kom såldes Kult i leksaksaffärer och det köptes troligtvis bara in för att man sedan tidigare tog in allt från Äventyrsspel. Det kan så här i efterhand sägas vara ett misstag och en bidragande orsak till att leksaksaffärerna slutade sälja rollspel. Äventyrsspel borde va-

rit mer försiktig i hur man distribuerade spelet och sett till att alla uppfattade Kults målgrupp.

Svensk skräck på export

Två år senare kom en andra utgåva av Kult. Det mesta hade lämnats orört, men spelet hade tonats ner på vissa områden. Dessutom hade man tagit bort magireglerna från grundboken. Den versionen blev början på slutet för svenska Kult och anses av många vara underlägsen originalet. I ungefär samma veva gavs spelet ut i USA. Det väckte inte alls lika stor uppståndelse som hemma i Sverige, men fick en hyfsat stor skara anhängare och det producerades en rad supplement som aldrig kom på svenska. Efter Äventyrsspels fall fanns licensen en tid hos amerikanska Metropolis Ltd. som fortsatte utgivningen. Det var inte bara svenskar och amerikaner som fick uppleva Kult, spelet trycktes även på franska, tyska, spanska och italienska. Det borde göra Kult till det mest spridda svenska rollspelet.

Kult idag

De senaste åren har det varit mycket svårt att få tag på Kult och supplement till det. Man har fått söka sig till begagnatmarknaden och priserna har varit ganska höga. Licensen har legat hos det franska företaget 7:th Circle Publishing som gjort en ny fransk översättning, men haft minst sagt problem med att få ut en engelsk version på marknaden. Man släppte för ett par år sedan en spelarbok (Kult: Rumors), men lyckades inte följa upp med



spelledarboken som skulle gjort spelet komplett. Många tvivlade på att man någonsin skulle få se en spelbar nyutgåva av Kult. Men till sist tog sig företaget samman och i slutet av 2003 gav de ut Kult: *Beyond the Veil*. Man hade lärt sig av sina tidigare misstag så den här gången innehåller boken allt man behöver för att spela. Dessutom är kompletta regler för magi inkluderat, något som fansen efterlyst.

Meningarna om Kult: *Beyond the Veil* går isär. Vissa anser att det är dåligt att man inte försökt förbättra regelsystemet eller skrivit nytt material, nästan all text är tagen direkt från tidigare böcker. Andra tycker att det viktigaste är att spelet äntligen finns att få tag på i butik och att 7:th Circle aldrig påstått att de planerat en helt ny version. Den som redan tidigare äger spelet kommer kanske att inte finna *Beyond the Veil* särskilt intressant, men övriga får en chans att uppleva ett Kult som inte förändrats särskilt mycket och som är relativt komplett direkt från start. Reglerna kommer från amerikanska second edition och skiljer sig på några viktiga punkter från de som funnits i svenska Kult. Om det är bra eller dåligt är också mycket en fråga om personlig smak.

Framtiden

Vad kommer nu att hända med spelet? 7:th Circle påstår att de ska ge ut en rad av de gamla supplementen, bland annat kampanjen *Den Svarta Madonnan* som inte tidigare utkommit på engelska. Med tanke på hur pålitliga de varit hittills kanske man inte ska hålla andan. Tidiga indikationer pekar dock på att försäljningen går bra, vilket borde öka chanserna för en regelbunden utgivning.

Kult är sannerligen inte ett rollspel som passar alla. Många kan inte med spelets frossande i äckel och perversjoner, men för den som är ute efter ett riktigt mörkt skräckrollspel står Kult fortfarande i en klass för sig.

Vill du veta mer om Kult rekommenderas fansidan The Last Cycle på <http://www.kult-rpg.com/>

TEXT: JONAS BARKÅ