

MANNEN BAKOM ENSAMMA VARGEN

JOAKIM ANDERSSON INTERVJUAR JOE DEVER

Joe Dever är den prisbelönta författaren och speldesigner som ligger bakom historien om *Ensamma Vargen*. Han började sin karriär som musiker och ljudtekniker. 1976 började han forma den fiktiva världen *Magnamund* för sina tidiga *Dungeons & Dragons*-kampanjer. 1982 vann han, som förste engelsman någonsin, *Dungeons & Dragons Championship* i USA. 1984 publicerades den första boken i originalserien om *Ensamma Vargen* och blev en omedelbar internationell framgång. Sen dess har det sålts mer än 10 miljoner *Ensamma Vargen*-böcker i flera olika länder. Från 1996 och framåt har Joe Dever varit framgångsrik i sitt engagemang med flera olika dator- och konsolspelstitlar, bland annat *Ground Control 2* (Ubisoft) och *Killzone* (Sony). Hans senaste projekt har varit att designa *Ensamma Vargen* för iOS och Android-enheter.



Hur uppstod idén om *Ensamma Vargen*? Var det en av dessa 'blixxt från en klar himmel'-idéer eller något som noggrant tänktes ut och förverkligades?

Ensamma Vargens värld *Magnamund* började skapas 1976. Jag började med att rita en karta av den norra kontinenten som jag tänkte använda som setting för taktiska brädspel. Jag har sen sexårsåldern varit en hängiven brädspelsfantast och min favorit bland alla spel var sådana där man spelar med tydliga regler och stora arméer av modellsoldater. Jag har alltid varit intresserad av militär- och krigshistoria genom århundraden och tillsammans med en mycket livlig fantasi blev *Magnamund* ursprungligen en sorts medeltidsvärld för historiska spelupplevelser.

Så, 1977, upptäckte jag *Dungeons & Dragons* och mina planer kring *Magnamund* förändrades nästan över en natt. *D&D* öppnade dörren till helt nya möjligheter. Jag började spela *Dungeons & Dragons* med en grupp vänner och använde *Magnamund* som setting. Under dessa första tidiga speltillfällen började *Magnamund* historia och mytologi att gradvis växa fram. Jag förde noggranna anteckningar kring alla speltillfällen jag spelade och ägnade mycket tid åt att ytterligare fördjupa *Magnamunds* bakgrund. Allt för att kunna ge mina spelare en så detaljerad och trovärdig spelvärld som möjligt. Jag ägnade i stort sett omkring sju år att gradvis låta *Magnamunds* världsbild växa fram innan den blev aktuell för *Ensamma Vargens* spelböcker. Jag själv tycker att allt detta långa,

detljerade arbete med bakgrunden är vad som skiljer *Ensamma Vargens* värld från andra interaktiva fantasybäckers spelvärldar.

Där finns spår av vår världs kulturer i *Magnamund*, vill du berätta vilka dina främst inspirationskällor har varit?

Min tidigaste inspiration för *Ensamma Vargens* spelböcker är tidiga engelska medeltida klassiker som *Beowulf*, *Ivanhoe* och *Kung Arthurs Riddare Kring Runda Bordet*. Under tonåren läste jag en hel del J. R. R. Tolkien, Michael Moorcock och Mervyn Peake. Jag har också alltid varit mycket intresserad av militär- och krigshistoria och framför allt nordisk mytologi, ett intresse som fortfarande står sig. Alla dessa inspirationskällor bidrog till att skapa *Ensamma Vargens* serie av spelböcker. Jag hämtade inspiration ur all den historiska facklitteratur jag läste under tonåren. Jag känner mig lyckosam som föddes i England i mitten av 1950-talet. Engelsk kultur och litteratur har varit en mycket rik källa för min stora fantasi och jag var djupt försjunken i denna kultur från tidiga år. Det föll sig naturligt att jag skulle fortsätta i denna fantastiska kulturs fotspår. Jag tror att tanken bakom Kai-riddarna var en sorts krigarkast, ungefär som Tempelriddarna, men uppblandad med hederskoder motsvarande bushidokrigare och samurajernas kodex. Kai-disciplinerna föddes ur denna idé, särskilt kampen mellan Naar (kung av mörkret) och Kai och Ishir (de två främsta goda gudarna i Aons universum).

Är *Ensamma Vargen* en klassisk historia om kampen mellan Ljus och Mörker eller finns där fler inspirationskällor?

Ett av de huvudsakliga teman jag önskade utforska var tanken om hur en enkel och obetydlig människa, som *Ensamma Vargen* är i början av serien, kan utvecklas och nå framgång genom hårt arbete, tillit och hängivenhet. Jag tror att detta tema slog an hos mina läsare. Jag var mäktat överraskad över hur mycket beundrabrev jag fick från alla världens håll och kanter. Nästan alla förklarade att just *Ensamma Vargens* kamp för egen utveckling var den främsta orsaken till att de tyckte om böckerna. Många hade lätt att identifiera sig med *Ensamma Vargen* som person. Jag tror att eftersom många av mina läsare var unga tonåringar i början av sin livsutveckling och i en ålder där de började bli klara över vem de ville bli bidrog detta till framgången. *Ensamma Vargens* utveckling speglade till viss grad deras egen utveckling från barn till vuxna.

Hur projekterades historien om *Ensamma Vargen*; var serien planerad i detalj från början eller utvecklades den över tid?

De första 12 böckerna var nägrannt planerade från början. Bok 13-20, historierna om *Kais Stormästare*, utvecklades i perioden mellan bok 5 och början av bok 6. I stort sett arbetade jag fram grundstrukturen för serien om *Den Nya Ordningen* (bok 21-28) medan jag skrev på *Ensamma Vargen* bok 16 och bok 17.

Fenix läsare är säkert intresserade av att få veta mer om ursprunget till många av de namn som förekommer i *Ensamma Vargen-böckerna*; personer, platser, monster etc. *Originella och trovärdiga namn är typiskt för Ensamma Vargens spelvärld. Hämtade du kunskap ur gamla historiska texter som, till exempel, Tolkien gjorde, eller skapade du snarare namn för att de 'lät rätt'?*

Vissa namn på personer och platser man kan finna i Magnamund, särskilt namn kring Sommerlund och Durenor, inspirerades av nordisk mytologi, som Sommerswerd. Detta namn, om det uttalas rätt (det vill säga med svensk accent!) låter typiskt nordiskt. Andra namn på platser och liknande, särskilt i Mörkmark och angränsande territorier, hämtades ur giakspråket (ett språk jag själv utvecklade och som talas av giakfolket och Drakkarims soldater i Mörkmark). Så snart jag hade skapat en grund för gikfolkets språk flödade alla namn fram rent naturligt. Till exempel - Helgedad. På giak betyder 'Hel' svart och 'Gedad' betyder stad. Därmed är Helgedad 'den svarta staden'. De flesta andra platsnamn skapades så snart jag kommit underfund med vad för sorts plats och omgivning de fanns i. Till exempel - Vassagonien är ett ökenrike som påminner om Arabien. Det blev naturligt att namnen var arabisk klingande, till exempel Barrakeesh, Bir Rabalou etc. Å andra sidan är många person- och platsnamn skapade därför att de 'låter rätt'.

Hur kommer det sig att du började designa soloäventyr (interaktiva spelböcker), och inte vanliga bords- och rollspel? Beror det på att ett soloäventyr till formen påminner mer om en skönlitterär bok och att du själv ser dig som, främst, författare och inte speldesigner?

Min ursprungliga tanke med *Ensamma Vargen* var att skapa ett rollspelsystem som påminde om *Runequest*. Jag tilltalades av idén att skapa en typiskt engelsk version av *Dungeons & Dragons*. Men så slog det mig: Oavsett hur bra spelet än kunde bli skulle

det ändå bara vara ett av många rollspel. Jag började fundera kring hur jag skulle kunna forma *Ensamma Vargen* till en helt ny spelupplevelse. Då insåg jag att där fanns utrymme för individuella rollspelskampanjer för solospelare. *Fighting Fantasy* hade just nått bokhyllorna och blivit en stor framgång men regelsystemet och språket var kraftigt förenklat och tillät ingen karaktärsutveckling av rollpersoner från ett äventyr till nästa. Jag beslutade mig för att skapa en sammanhållen serie av böcker, *Ensamma Vargen-böckerna*, och sikta på bokmarknaden istället för spelmarknaden. Även om jag själv ser mig själv som speldesigner i första hand visste jag, baserat på vad jag hade skrivit för mina spelgrupper genom åren, att jag också kunde bli en umärkt författare. *Ensamma Vargens* framgång gjorde det möjligt för mig att utvecklas vidare som författare. Resten är, som det sägs, historia.

Hade du förväntat dig den enorma framgång *Ensamma Vargen-böckerna* förde med sig eller blev du mäkta överraskad?

Första gången jag förstod att jag faktiskt skulle kunna försörja mig på att skriva soloäventyr var på våren 1983 när jag fick ett erbjudande från det brittiska förlagshuset Hutchinson. Jag fick ett förskott motsvarande fem årslöner för att skriva de första fyra böckerna i serien om *Ensamma Vargen*! Det fick mig verkligen att förstå; att skriva kunde bli en mycket god karriär. En annan vändpunkt kom en vecka efter att *Ensamma Vargen del 1* och *2* hade publicerats, 1984. Var och en av böckerna sålde i mer än 100 000 exemplar under första veckan, bara i England! Rättigheterna till böckerna såldes till 12 utländska förlagshus i slutet av augusti 1984. Som ni säkert förstår var det här en mycket intensiv period av mitt liv. Jag har alltid varit fylld av tillförsikt men jag var mycket överraskad av hur uppskattad serien blev och hur snabbt den nådde en världsomspännande framgång. Detta lade en god grund för att fortsätta utveckla bokserien.

Du har samlat en internationell grupp kring dig i utvecklingen av *Ensamma Vargen* med en italiensk kartograf, franska spelutvecklare och den amerikanske författaren August Hahn. Kan du berätta hur detta påverkar den kreativa processen?

Jag har arbetat i många år med en grupp hängivna och talangfulla personer som alla bidragit till utvecklingen av Magnamund. Tillsammans med Francesco Mattioli, den italienske kartografen, har vi producerat *Magnamunds Kartkollektion*, 36 mycket detaljerade kartor i fyrfärg av hela Magnamund. Dessa kartor är ett rollspelskoncept i original. De kombinerar mycket detaljerade färgkartor på framsidan, och nyttigt information om olika platser på baksidan. Kartorna har fått många nya geografiska riktmärken tillsammans med nya platser och speciella sevärdheter som aldrig förut har funnits med i materialet. Där finns också uppslag och idéer till rollspels-scenarier för varje specifikt område.

Scriptarium är en grupp hängivna författare och researchers baserade i Frankrike. Alla har en gedigen akademisk utbildning och växte upp med *Ensamma Vargen* - de känner Magnamunds värld lika väl som jag själv! Tillsammans dokumenterar och strukturerar vi *Ensamma Vargens* detaljrika spelvärld så den alltid känns aktuell. För några år sen började vi bygga på en slutgiltig *Ensamma Vargens kanon*. Allt detta arbete har samlats i *Ensamma Vargen-rollspelet*. Scriptarium bidrar till kartkollektionen genom att kontrollera att alla kartdetaljer är aktuella och utan fel.

August Hahn har bidragit med material under många år; hans första originalkoncept var *Ensamma Vargens D20-rollspel* från 2002. Tillsammans skrev vi också *'Glory and Greed'* 2007, en roman som utspelar sig i det avlägsna ökenriket Telchos. Vi arbetar just nu på första delen av en ny trilogi i serien av *Ensamma Vargen-böcker*.

Det finns flera olika *Ensamma Vargen*-titlar under produktion, kan du berätta om vad du arbetar främst med just nu?

BIRGER BARBAREN MODERNISERAR



För närvarande arbetar jag med flera parallella projekt, vilka inte alls är ovanligt för mig. Först och främst är där trilogin i samarbete med August Hahn, som beräknas nå förläggaren omkring jul. Sen har vi textbearbetning och design av *Ensamma Vargen* för iOS och Android läsplattor och telefoner. Det första spelet för denna marknad beräknas släppas den 2 november. Jag är också medskribent till två rollspelsupplement; *Kai-klostret* och *Vassagonien*, tillsammans med Scriptarium. Just ja, glöm inte arbetet med 4 nya kartor för *Magnamunds Kartkollektion*, tillsammans med Francesco! Som ni ser behöver jag inte sitta sysslolös!

Textbearbetning och design av iOS-spelen tar lejonparten av all min tillgängliga tid just nu. Jag samarbetar med en utmärkt spelutvecklare baserad i Milano, Forge Reply. Det är en märklig känsla, mycket tillfredställande, att nu samarbeta med och producera det spel, som alla dessa människor växt upp med. Jag är mycket stolt över vad vi har åstadkommit och hoppas att detta blir en ny grundläggande standard för framtida interaktiva spel för plattor och telefoner.

Ensamma Vargen bidrog till stor del till rollspelens genombrott i Sverige i början av 1980-talet och kommer nu återkomma

till den svenska marknaden för första gången på flera årtionden. Vad hoppas du på och vad förväntar du dig av nylanseringen av Ensamma Vargen i Sverige?

Svensk och nordisk mytologi hade stort inflytande på hur Magnamunds spelvärld skapades, som syns i många olika namn med skandinavisk prägel. Jag har alltid känt att Sverige är *Ensamma Vargens* själsliga hem. Jag är överförtjust att se serien lanseras på nytt i ert hemland. Jag hoppas att *Ensamma Vargen* ska tillfredsställa både originalseriens fans och inspirera en ny generation av svenska läsare och spelare till att utforska Magnamunds spelvärld.

Kommer du att befinna dig i Göteborg under påsk nästa år när Ensamma Vargens svenska nylansering har premiär?

Absolut! Jg har alltid högaktat alla mina svenska fans och ser fram mot att träffa och prata med dem vid spelmässan GothCon i Göteborg i april nästa år. Ta med dig ditt exemplar av *Ensamma Vargen* och jag signerar det mer än gärna!

Några avslutande ord av visdom för Fenix läsare?

Ensamma Vargen ... Han kommer hem!

ENSAMMA VARGEN PÅ SVENSKA 2014!

Ensamma Vargen kommer tillbaka till Sverige 2014. På GothCon - det årliga spelkonventet i Göteborg varje påsk - blir det en stor lansering, där Joe Dever själv finns på plats. Vad är det då du kan se fram emot?

Soloäventyr

Flykt från Mörkret är först ut, i en välmatad samlarutgåva. Därefter följer resten av bokserien, där varje bok har unikt material som inte publicerats tidigare.

Rollspel

Vi hoppas kunna släppa en välmatad nybörjarbox med allt du behöver för att spela och lite till. Därefter har vi redan nio planerade supplement och fler är på gång. Alla med unikt material.

Kartor över Magnamund

En stor världskarta över Magnamund, men också detaljkartor över olika områden ihop med äventyrsuppslag och information är på gång.

COLLECTOR'S POINT

Kortspel, Rollspel, Brädspel, Samlarbilder



MAGIC
The Gathering
THEROS



Lösa figurer och boosters



Lösa figurer och boosters



Starters, Boosters, Singlar

WWW.COLLECTORSPOINT.SE

Collector's Point, V. Esplanaden 8, 903 26 UMEÅ,
tel: 090 - 77 61 21, mail: collectors@bredband.net