



StrapatS

Juryns uttalande: "StrapatS har under många år varit ett levande kontaktorgan för Sveriges laljvare. Fansinets höga och regelbundna utgivningstakt garanterar aktuellt material och en vital debatt. StrapatS layout är enkel och funktionell och fansinet inbjuder alltid till intressant läsning."

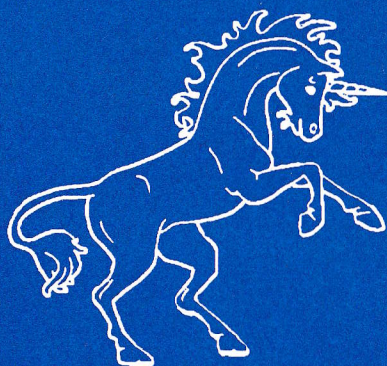


Grunthen

Juryns uttalande: "Grunthen är ett ungt och piggt fansin i bället fickformat och med stor potential."

**TACK
FLAMMANS
SPEL**

sponsorer av Fansinpriset 1996



SPEL & SÅNT

nisse nytt

Rollspelsfansin för interaktivt berättande



**StrapatS är
hästoffret**

Alkemi

**Rollpersonen
besätter dig!**

**Magin med
rollspel**

1997
nr 2
tema:
Rollspelsvetenskap



15:-

NisseNytt förändrar sig ständigt, precis som rollspelskulturen gör. Med fansinet och våra arrangemang vill vi utvidga mediets gränser och bränna ny mark att spela på. I dag blev vi lite blåa. Kanske det beror på att det är ansträngande att vandra vägen upp till den högste guden. Kanske det beror på att vi ber om regn, eller att vi ätit fel svamp. Den andra förändringen är innehållet som tagit ett ordentligt kliv mot högre plan. Artikeln *Rollspelets språk* är en bearbetning av ett seminarie vi höll på SillyCon för några år sedan och den inleder en ny artikelserie om vad vi brukar kalla rollspelsvetenskap.

Teoretiserandet och filosofierandet kring rollspel och dess inre mekanik börjar härmed. Andra titta på rollspel utifrån och försöka komma på vad vi alla sysslar med. Emedan NN gärna vill titta inuti rollspelet, för att lägga grund för vidare utveckling av mediet och kulturen. Vi hoppas att ni följer med i utvecklingen som sker här och bidrar med er ovärderliga kunskap om och insikt i rollspelets inre.

MEDIUM KULTUR SPEL

Redaktion Mats Rytthar, Anders Björkelid, Pär Tångeberg, Sven Söderkvist, Staffan Andersson **Skribent** Pauli Paananen **Illustrationer** Anders **Layout** Mats **Ansvarig Utgivare** Mats Rytthar **Tack Till MRK** och du som gillar NisseNytt **Tryck (800 ex)** HC-repro, Just nu tryck (omslag), Uppsala **Bindning** Johanssons Bokbinderi, Uppsala **Annonsörer** SerieZonen, Orion spel, Hobbyhuset/Games, SillyCon **Återförljare** NisseNytt finns i de flesta spelbutikerna och i flera seriebutiker, samt i alla butiker som Presstop och liknande tidningsbutiker. Finns ej NN i din butik tipsa dem samt oss om det så kanske det kan ordnas.

Kontaktytor NisseNytt c/o Anders Björkelid Stureg.12B 753 14 Uppsala. Tel Anders 018-506451 URL: <http://www.update.uu.se/nn/> (eller gör en sökning helt enkelt) EPA: mrytthar@csd.uu.se PG: 44 98 64 - 8 **Lösnummerpris** 15 kr inkl. porto **Prenumeration** Prenumerera på NisseNytt! Sätt in önskad summa på pg: 44 98 64 - 8 så skickar vi dig NN:ar så länge pengarna räcker. Beställ minst fyra nummer så får du dem för 48 kr, 12 kr/st. Alternativt skicka på egen risk beställning och pengarna i ett kuvert. **Mängdrabatter** finns. Prata med oss! © 1997 **Annonspriser** Omslag bak 600 kr, Helsida 500 kr, halvsida 250 kr, 1/4 sida 125 kr, 1/8 sida 65 kr. (Med reservation för en ev. ökning till nästa nummer.) Vi tillverkar gärna er annons. NN sprids i 400 ex över Dalarna, övriga över hela Sverige. Lagerhållning är minimal. Upplaga 800. Nisse Nytt® ISSN 1400-1322

NisseNytt ges ut av den ideella SVEROK-anslutna föreningen NisseNytt. Eftertryck utan skriftligt tillstånd av NisseNytt är förbjudet. NisseNytt ansvarar ej för icke beställt material, men äger vid publicering rätten till det. Publicerat och beställt material äger materialskaparen rätten till, men Nisse Nytt förbehåller sig rätten till återtryck utan särskilt tillstånd.

NisseNytt nr.2-1997

Studio konkret 4

Äntligen blir vi konkreta. I en Studio dessutom. Samtal kring *Magin med rollspel* leder till personliga avslöjanden och tankeväckande reflektioner.

Av Sven med gäster

Rundgång 7

Vad händer egentligen i Svens huvud när för många sjok runnit in?

Av Sven

Livets ABC 8

En grundläggande guide till levande rollspel – från förberedelse och rekvisita till genomförandet.

Av Nostalgias liveansvarige,

Lars Johansson 023-60435

Boklådan 11

Högläsning från *Den gyllene grenen*, ett fantastiskt verk från 1800-talet. Ett av NNs referensverk.

Av Anders

Mimers brunn 12

Avslöjandet av den stora hemligheten bakom den vises sten och evigt liv. En genomfart av historia och symbolik.

Av Anders

Rollspelets språk 19

Här presenteras den revolutionerande begreppsterminologin för mekaniken mellan spelare och rollperson.

Av Anders

Avantgardet 28

Hörru, Anders kallar dig en Nörd jävel! Skall du ba' stå här och ta emot eller stämmer det? Kanske du skall läsa debattinlägget från Björn v. Knorrning först.

Av Anders & Björn von Knorrning

StrapatS 30

Som vinnare av FANSINPRISET lägger StrapatS ned från nummer 50. Läs intervjuen med skaparen och fansinets livshistoria.

Av Anders

Stockon '97 33

Nya nappartag i Stockholm. Nya arrangörer, nya visioner, ny ball attityd. Hur gick det? Vår nya skribent, stulen från bl a nydöda Glaurung, recenserar.

Av Pauli Paananen

De övergivnas armé 34

Recension av Didis skandlbok..

Av Pär & Mats

Hellboy 35

Läsrekommendation för Mike Mignolas serie, som inspirerat rollspels-tecknare och kreatörer sedan länge.

Av Anders

Fansinspalten 36

Din guide till de fansin som inspirerar hela rollspelskulturen.

Av Mats, Pär, Sven & Anders

Loflet 41

Medan NisseNytt är ute på turne dansar tomtarna på loftet. Skäggtufsar och hö singlar ner i stallet och därom vi rapporterar.

Av Mats

GävleDala distrikt 43

Gävleborgs län har gått med i Kopparbergs distrikt. Läs det nya distriktets nyheter.

Av Anders



studio KONKRET

Studio Konkrets ambitioner är att okoncentrerat samtala kring små trevliga ämnen som inte annars har kraft att stå på egna ben. Det förekommer ingenting av debatterande eller av kontroversiella ämnen. Kvällens ämne är inte heller något mer än en rubrik, brödtexten är mycket mer konkret. Grundbulten i den här idéen är att visa hur coola vi är och samtidigt förse tidningen med högst levande och underhållande kvantitativa texter.

Vad är magin med rollspel?

Sven: Välkomna till den första Studio Konkret.

Mats&Anders&Pär: Tack.

Sven: När jag var på Sillycon5 förra julen fick jag en uppenbarelse och förstod för en kort stund vad magin med rollspel var. Jag satt och spelade och babblade och plötsligt upplevde jag en distans till babblat och observerade mitt malande utifrån – jag lyssnade på mig själv och märkte att jag talade i rytm och att nästa ord, nästa beskrivning sades för att följa rytmen och automatiskt passade in i helheten, in i äventyret. Jag satt sedan och lyssnade när Anders spelade. Jag försökte uttröna hans rytm; vilket hans nästa ord skulle bli; vilken synonym han skulle använda. Det var kul tänkte jag. Att prata rytmiskt. Det måste vara magin med rollspel. Sillycon-småfolket undrade någon gång varför vi egentligen åkte upp och spelade så mycket – vad vi fick ut av det? Då tänkte jag att det var för rytmen.

Pär: Handlar inte det du pratar om snarare om magin med improviserat sagoberättande?

Sven: Precis. Det är vad rollspel är. Eller kanske är det vad spelledande är. Magin med spelledande.

Mats: När jag är trött och hungrig så blir jag avkroppsligad på samma sätt som Sven, men då brukar jag höra de fraser jag säger som melodislingor. Och varje fras visar sig vara samma envetna melodi. Men det händer aldrig när jag spelleder eftersom jag är så pigg då. Att spela är annars som att spela ett instrument – man kontrollerar allt. Men jag har annars svårt att urskilja magin med rollspel så där. Överlag tycker jag att rollspel är oekonomiskt. Den slösar med mänsklig tid. En spelledare kan bara betjäna några personer åt gången. Ett äventyr upplevs av få personer. Det är inte ett massmedia – utan en exklusiv tjänst. Resultatet och upplevelsen är eterisk. Det finns ingen produkt. Det finns ingen magi.

Anders: Jag tycker att rytmen genomsyrar allt. Även andra konstformer. Det som är rollspelets egenart är det talade ordet. Och att det är flyktigt det finns bara här och nu. Det är oåterkalleligt och allt ligger i spelledarens händer. Det är en subjektiv upplevelse och denna upplevelse går inte att skilja från själva verket – de är en och samma sak. Serier kallas ibland fattigmans bio eftersom de kräver så lite pengar att göra. På samma sätt är rollspel väldigt anarkistiskt. Det krävs inga pengar och ingenting annat heller. Allt förs uteslutande i idévärlden.

Mats: Precis. Det finns ingen produkt. De kommersiella företagen missar det. De försöker göra en produkt av äventyren, men det är ju inte rollspel

Pär: Det är som med sex. Fast det är ju ingen libido, det är nog mer motsatsen.

Anders: Men magin med rollspel? Magin är flyktig – den dyker bara upp när det är bra rytm. Samtal är en del av den rytmen.

Sven: Interaktivitet också?

Anders: Nej, det är för grundläggande.

Sven: Spänningen i äventyret är meningslös. Sånt finns ju i alla andra medier också. Att roa andra är inte heller viktigt. Det är lite magi i att man träffar en massa människor och det är kul att se hur andra spelledare fungerar. Det är lite charmen i att spela också: att man har publik. Vore man bara två stycken skulle det kännas lite konstigt. Men är man fem sex stycken har man en publik.

Mats: Visioner. Ser man en Bfilm som är väldigt dålig, men som har visioner så är den lysande. Jag menar både Evil Dead och Fredag 13 är dåliga filmer, men Evil Dead har en vision. Därför är den lysande. Och så är det ju med vissa äventyr också. Som till exempel New York New York i Pantografen. Det skulle kunna vara ett trist slakta monsteräventyr om det inte var för att i slutet ser man visionen bakom alltihopa. Skulle vi ta bort visionen, i princip en minut på slutet, skulle den bli fullkomligt värdelös.

Sven: När man läser böcker kan man leva sig in i huvudpersonen väldigt starkt. Men så är det inte med rollpersoner.

Anders: Det är för låg rumsnärvaro i rollspel.

Pär: Jag förstår inte, det är det väl i litteratur oxå?

Mats: Man blåser liv i en vision. Man kan ha fått en impuls av att ha sett någonting ur verkligheten, som till exempel en film eller nåt man läst som är ett dött ting. Så kan man blåsa liv i det. Till exempel om man läser om en period i historien eller ser en dokumentär om Mayafolket som det perrar till i en av. Men det är nåt som är dött. Då kan man blåsa liv i det genom att göra ett äventyr om det.

Sven: Har ni tänkt på när man spelleder på konvent. Det känns lite som om jag fuskar ibland. Jag är så präglad av första gången jag spelade det att jag har svårt att variera mig. När jag kommer till samma passage igen så börjar stora sjok från förra gången att rinna ur mig. Det är svårt att stoppa, men jag brukar försöka modifiera det – förfina det lite

Mats: Jaaa. Och efteråt när man pratar med dom andra så skryter man om sina sjok. Allihop sitter och spy sjok på varandra.

Anders: Vad är ett sjok egentligen?

Sven: Det är en bunt beskrivningar och repliker och händelser som sitter ihop.

Mats: Det kan vara jättestort som en hel inledning eller till exempel som en speciell alkis eller demon.

Sven: Sen hoppas man att någon ska låna ens sjok och köra det själv. Då blir man väldigt stolt. Fast man lånar det ju inte frivilligt och tänker att det här ska jag köra. Man tror att man ska hitta på helt nya grejor hela tiden.

Conils



Ringar

Fjäderstål 4000st---189:-
Järn 2000st-----125:-
Aluminium 4000st-250:-
Mässing 1000st----130:-

Brynjor

Järn kort ärm-----2000:-
Fjäderstål kort ärm---2600:-
Aluminium kort ärm-2900:-

Huvor

Järn -----875:-
Fjäderstål---1000:-
Aluminium-1200:-

Var ute i god tid för att beställa färdiga utrustar, jag har tyvärr inga färdiga saker på lager ca 2 mån.
Ringar finns på lager
Leverans 6-9 dagar

Conny Nilsson
Flisavägen 45
723 53 Västerås
tel:021-84 29 50
070-541 29 50

E-post: conny.nilsson@swipnet.se

Men sen när man sitter där och blir trängd så spy man bara ut ett sjok.

Mats: Det kan vara farligt. Jag tänkte när vi körde Malakh förut att: "Oj Anders har någonting i källaren. Det ska jag prova." Sedan när jag kom dit och var mitt i sjoket kunde jag inte komma ihåg vad som var poängen med alltihopa. Det blev jätteförvirrat. Hela sjoket rann ut på snedden. Det var bara att skyffla undan det fort som fan och låtsas som någonting annat.



Anders: Det är faktiskt väldigt sant. Efteråt sitter alla och försöker överglänsa varandra. Men sjoken kan bli ganska annorlunda. Det är väl oftast en inledning man lånar och sen beroende på spelarna så blir de ganska olika.

Pär: Detta är en bra sak med rollspel. Man kan sno näst intill ohämmat: från andra spelare, från filmer och böcker, från nyheter och dokumentärer. Det blir iallafall något helt annat och nytt när det först filtreras av spelaren och sen av spelarna. Resultatet blir unikt. Fast det är ju klart det är farligt. Stöld får inte bli uppenbart. Är stölden allt för uppenbar och välkänd av spelarna skapas känslan av förutbestämbarhet och då förloras hela magin. Kanske är det just här själva magin ligger. I den totala oförutsägbarheten.

Sven: Jag skäms iallafall lite grann. Men spelarna märker ju inte att det är gammal skåpmat de får. Det handlar väl om trygghet, man vet att det har fungerat tidigare.

Mats: Om alla plockar de bästa sjoken av varandra så blir det ju ett bättre äventyr. Det handlar om att hitta det perfekta sjoket.

Anders: Det här var ett väldigt långt stickspår. Ska vi försöka sammanfatta vad magin i rollspel är. Vi verkar alla se magin men vi är oense om vad den är. Allt beror nog på hur man ser på andra konstformer och den speciella magin med dessa.

Sven: Tack för att ni var med i den första Studio Konkret. Nästa kommer att handla om någonting annat, vilket inte spelar någon roll eftersom ingen naturligtvis kommer att hålla sig till ämnet.

Rundgång

Tänk dig en oljemålning av spelaren intrasslad i snören med rollpersonen hängande under sig i spasmska ryckningar. Låter du blicken glida nedför tavlan, förbi karaktärens glansiga ögon och förvridna anletsdrag, ser du att det från de nakna fötterna hänger ett par tunna linor in under ramkanten. Kisar du ned innanför ramen kan du efter ett tag urskilja en liten tygdocka dingla långt där nere i dunklet, vars huvud också är genomstucket av flera grova nålar. När du betraktat denna konstiga syn innanför väggen ser du upp på målningen igen och tycker dig komma ihåg att den smått förvirrade spelaren varken hade det fäniga leendet eller spikarna inslagna i ansiktet.

Du förnekar allting och avfärdar det hela som en dröm. När spelaren framhärdar att du befinner dig i pannrummet till British Museum ignorerar du honom totalt och talar istället om för en medspelare att du knackar på hans hotellrum. Spelaren rycker i dig och gnäller, men du inleder ett långt samtal med din vän i hotellrummet och sedan beger ni er i taxi mot järnvägscentralen. Vid det laget har spelaren blivit desperat och sticker en kulspetspenna i ögat på dig för att hålla ihop verkligheten och ta tillbaka makten över berättandet 506493. Din förvirrade medspelare får reda på att allting bara var en dröm, men totalignorerar SL och säger åt taxichauffören att köra mot Oxford istället.

"Såsom det enda fansinet i Sverige i A6-format just nu kan de titulera sig Sveriges minsta fansin."

- Saga 4

"Det kom ett litet kärleksbrev med posten."
"Formatet och innehållet är käckt och levande."

- NisseNytt 2-96

"...this zine has a name sounding terrificly silly even to a Norwegian..."

- Imagonem 14

Grunthen är ett fansin om levande rollspel som kommer ut cirka 6 gånger om året och kostar endast **5 kronor** per nummer. Skriv till Olle Johansson, Lomvägen 18, 831 62 Östersund, eller sätt in pengar direkt på PG 75 94 02 -1 (betalningsmottagare TGOTC).



Livets ABC

Vem skulle inte vilja byta ut en period av sitt liv mot en dag under medeltiden. Tänk er själv att gå omkring på stadens gator iklädd en skinande blank rustning. Du har nyligen, på konungens uppdrag, jagat iväg ett gäng bråkstakar som störde ordningen. Hela stadens befolkning tycker att du är elegant, modig och kvinnorna niger som hälsning och tack när de möter dig eller... Tänk dig att vara konungens dotter som ska giftas bort, vilket innebär att alla stadens ungarlar tävlar om att få dig. Det utlyses tävlingar på tävlingar för att männen ska kunna visa vem det är som är värdig att stå vid din sida, samtidigt som de också ger dig gåvor och smicker.

Detta är vad som skulle kunna hända dig vid ett "Livearrangemang", man lever sig helt enkelt in i en roll som utspelas under en helt annan tidsepok. Levande rollspel, eller mer vardagligt "Live", innebär att du packar din packsäck med diverse förmödenheter, lämnar den trista vardagen för att kliva in en roll som just du valt att spela. Du bestämmer även vilken tidsera det rör sig om. Vill du känna hur det känns att leva på medeltiden gör du det eller vill du åka in i en möjlig framtid så kan du även göra det, det är upp till dig.

Hur gör man?

Här kommer nu en lätt vägledning hur man betar sig för att delta på ett Live. Jag och mina "Livekompisar" brukar tillämpa detta tillvägagångssätt och det brukar fungera. Det kan verka vara mycket jobb bakom det hela, men ju mer jobb ni lägger ner på Livet desto roligare kommer ni och alla andra deltagare att få.

Var börjar man?

Börja med att reda ut vilken typ av Live ni vill åka på samt viken årstid, t ex medeltidlive, vikingalive, Live under andra världskriget, framtidslive, sommarlive eller vinterlive.

Efter det kan ni bestämma om ni ska vara ett sällskap eller om ni ska vara ensam. Nu är det dags för er att hitta på några lämpliga roller, t ex (de klassiska) rövare, spejare, äventyrare, vakter eller handelsmän. Rollerna beror på vilken typ av Live som ni ämnar besöka, jag koncentrerar mig på medeltida Live eftersom de är de vanligaste.

Vi låtsas att vi är ett gäng på fem personer som ska åka på ett sommarlive och rollspela ett äventyraryfölje.

De fem kollar nu i ett livekalendarium, som finns i en av de två ledande "livetidningarna" (se längre fram), över de Live som kan tänkas vara aktuella. Både priser (ca 40-150 kr för ett tredagars och 200-500 kr för ett "veckolive") och datum måste stämma för äventyraryföljet. När de hittat ett som duger ringer de, i god tid, till livearrangörerna och framför önskemål ang. roller. När arrangörerna givit klartecken och ni betalat pengarna till dessa kan ni börja med rekvisitan.

Rekvisita

Det kan bli ganska dyrt att konstruera all rekvisita första gången man ska på ett Live, men har ni väl varit på ett Live kan ni mycket väl använda samma utrustning i fortsättningen. Personlig utrustning som bör tillverkas till äventyraryföljet är i stora drag kläder och ev. vapen. Den gemensamma utrustningen blir "sovanläggning" och "matlagningsaker". Kläder sys hemma med eller utan hjälp av mönster, vapen tillverkas av liggunderlag och en gummiliknande massa, latex (eller silvertelj). Tält i mer eller mindre medeltida skick används (vanliga tält förekommer, men då ska de placeras långt ifrån Liveområdet) och gamla grytor och dylikt används till matlagningen. Vid kortare Live kan man tänka sig att

köpa med sig mat för hela Livet, men det går alldeles utmärkt att ha med sig råvaror och tillaga maten själv. Det enda som begränsar utrustningen är fantasin och pengarna. Kostnaden för ett Live beror också på hur engagerad man vill vara. Arrangörerna hjälper mer än gärna till med att lösa utrustningsproblem, bara ni frågar.

Information från arrangörerna

Ni och arrangörerna kommer att ha kontakt med varandra dagarna fram till "Livet" för att de ska hålla reda på om ni håller "tidsschemat" och om ni behöver hjälp med frågor eller dylikt. I vissa fall skickar de även ut ett rollformulär där ni får fylla i er rollfigurs karaktär, ungefär som vid ett vanligt rollspel. Detta blad är bl.a till för att arrangörerna ska kunna hjälpa er med lite personliga "intriger", som ev. kan komma att påverka Livets "huvudstory". Längre fram, när Livet börjar nalkas, berättar arrangörerna ert huvudsyfte med Livet, dvs ert "uppdrag". Det kan röra sig om vad som helst, eller ni kanske bara får en massa lösa rykten som ni själva får arbeta utifrån. Äventyraryföljet får här en (mycket klassisk) intrig som består av att de ska leta efter en helig medaljong och senare lämna dyrgripen till en mycket vacker ung dam som hyrt deras dyrbara tjänster. De har också fått ryktet som säger att en man med skägg och stav kan tänkas ha dyrgripen.

Dagen L som i Live

Ni åker till Livets samlingsområde som också brukar vara ett sk offliveläger, dvs ett ställe där man kan träda ur sin roll för att vila, prata "civilt" med folk etc. Där kanske ni får ytterligare information av arrangörerna och ni blir visade till var ni får hålla till. All utrustning och ev. andra saker fraktar ni till er lägerplats där ni gör er förberedda på att Livet ska starta.

Äventyrets början

Livet startar och ni börjar med att försöka lösa er uppgift. Eftersom mannen med skägg är det enda äventyraryföljet har att gå på beslutar de sig för att söka efter honom. När de väl kommit så här långt brukar det mesta flyta av sig själv, förutsatt att det är ett bra Live. Ni träffar folk som ni pratar med och stöter på problem som ni får lösa efter bästa förmåga. I början kan det vara bra att agera "normalt" utan att göra några svårigheter för sig och bara flyta med de andra Livarna och se hur de betar sig. Man kan behöva ett Live i ryggsäcken innan man vet hur det hela fungerar och hur man bör agera. Efter Livets slut diskuteras intriger, händelser och dylikt mellan Livarna, man byter adresser och pratar om framtida evenemang.

Tidningar

Mer information om Live finner ni i olika Livetidningarna. Strapats är ett litet häfte i A-5 format som kostar 10 kr (Jonas Nelson 08-982033, slutar efter nr. 50), Fea Livia har formatet A-4 med lite dyrare tryck för 30 kr (Samir Belarbi 08-351698), Grunthen är en nykomling i A6 för 5 kr (Olle Johansson 063-10 71 06).

The last words

Ni har nu genomlidit ett försök till att reda ut det underbara begreppet Live, samt en "mall" för hur man kan gå tillväga när man ska på Live. Jag hoppas att denna artikel har hjälpt några att få upp intresset för Live. Vi i Nostalgia brukar vara ganska grundliga och seriösa när vi ska på Live. Ett möte i veckan i några månaders tid före Livet brukar vi kosta på oss där vi följer upp hur det går för oss. Detta brukar resultera i att vi blir väl förberedda innan Livet och att vi hinner prata mycket med arrangörerna så att de kan ge oss bra intriger. Att vara seriös lönar sig i längden.

Har ni frågor angående artikeln eller övriga Livefrågor kan ni höra av er till mig så kanske jag kan reda ut dom. Nostalgias liveansvarige, Lars Johansson 023-60435.

På jakt efter spel?

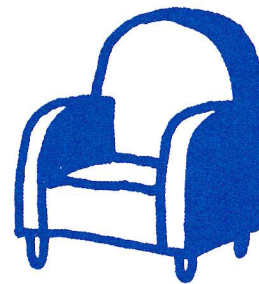


Kom till oss!

Orion spel: Storgatan 33
852 30 Sundsvall
För postorder ring:
tel: 060/15 59 47
fax: 060/17 55 22

 **Orion**

S P E L



boklådan

Hallå där! Kom närmare! Här sitter jag nedsjunken i NisseNytt's stora öronlappsfatölj – med brasa i öppna spisen och biblioteket inom bekvämt räckhåll. Se här vad jag hittat denna gång – en riktig klassiker: James G Frazers *The Golden Bough*.

The Golden Bough eller *Den gyllene grenen* är precis den sorts bok som man bör läsa i ett tummat läderband med en god pipa och ett glas rött vin bredvid. Tyvärr har jag bara en lite sliten pocketupplaga till hands – och jag varken röker eller dricker – men det hindrar ju inte er från att se mig vända sköra, gulnade sidor, rikligt illustrerade i en bok i praktfullt foliformat.

Den gyllene grenen: studier i magi och religion kom ut första gången i två volymer 1890. Verket var banbrytande inom religionsvetenskapen och trots att mycket av teorierna i dag får ses som tämligen föråldrade, har verket gått till historien. Frazer gör ingående jämförande studier mellan all världens myter och religiösa föreställningar. Han beskriver de mest obskyra ritualer sida vid sida med mer kända klassiska myter. Han kastar sig vildsint mellan känt och okänt, mellan bortglömt och nytt. Verket är en veritabel guldruva för alla som är det minsta intresserade i mänskliga föreställningar kring myt, religion och andlighet.

Vad är det då – konkret – i denna bok som vi rollspelare, lajvare och allt vad vi kallar oss kan ha nytta av? Allt! skulle jag vilja svara, fast det kanske är att gå aningen för långt. Men faktum är att så fort man inte längre intresserar sig för hur vetenskapligt korrekt allt är i *Den gyllene grenen* så framstår den i ett nytt ljus. De gamla dammiga teorierna blir

helt plötsligt spännande element att stoppa in i ett äventyr. Frazer är mycket förtjust i (liksom hans samtid) att försöka spåra ritualers rötter. Vad är myten bakom detta? frågar sig Frazer. Varför lägger bonden säden i dessa mönster innan han tröskar den? Kan det bero på en urgammal fruktbarhets kult? Vad slags primitiva gudar dyrkade denna mans förfäder och hur lever de kvar idag?

Vidare gör Frazer kopplingar mellan olika länders, t.o.m. olika världsdelars myter som varje rollspelare borde dregla över. Vem kan inte tänka sig tusentals användningsområden för en koppling mellan aztekernas gudaäktande, den tidiga Dionysos-kulten och Egyptens Osiris-myt. Som rollspelare kan man tillåta sig att fantisera ihop "sanningar" bakom myterna och till detta är *Den gyllene grenen* en perfekt hjälpreda.

Om nu inte detta faller just er på läppen så finns här fortfarande en uppsjö av kartlagda ritualer och religiösa fester som garanterat inte är överanvända i rollspelen idag. Bara Frazers kapitel kring "Magiens principer" borde vara nödvändig läsning för alla rollspelare som förlorat känslan för magins mysterium genom alltför flitigt *Magic*-spelande.

Två band sa jag inledningsvis. 1915 hade Frazer utökat detta till hela tolv volymer. Men till och med samtiden tyckte att det blev i mesta laget och Frazer sammanställde en förkortad upplaga i ett band, vilken idag finns att köpa i praktisk pocketutgåva om 888 sidor. Bra, billig och lätt att slå i.

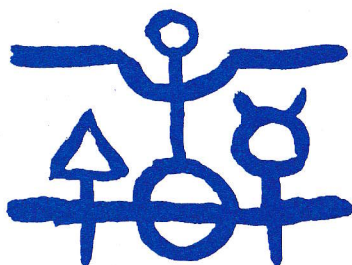
Men det är inte utan att man drömmer om de där tolv banden, inbundna i läder i ett bibliotek med öppen spis...

James G Frazer *Den gyllene grenen: studier i magi och religion* (Natur&Kultur 1992)



Tag en klunk ur Mimers Brunn. Denna gång har vattnet blivit någon sorts bubblande brygd med märklig smak och färg. Dricker du av den så... kanske, kanske... förädlar upplevelsen dig – kanske stiger du ur ditt skröpliga mänskliga skal och återföds som en ny, förändligad varelse.

Mer troligt är dock att du dör på kuppen – det du dricker är både svavel och kvicksilver. I detta nummer av NN teoretiserar vi rollspelandet. Därför skall jag här tala om ett mytcomplex som är minst lika teoretiskt och fullt av invecklad terminologi – alkemi.



lapis philosophorum
– de vises sten

Alkemi

Alla rollspelare har hört talas om alkemi – var enda fantasy-rollspel med självaktning har en eller annan alkemist i ett hörn. Men det är allt lite si och så med de historiska kopplingarna hos dessa magiska giftblandare och brygdkokare. Visst finns det system som bygger på den verkliga bakgrunden, men det är tämligen få. I de flesta fall betyder en alkemist en person

som tillreder magiska drycker i största allmänhet, eller till och med en magiker som endast skiljer sig från sina kolleger genom att alla hans besvärjelser är bundna i flytande form.

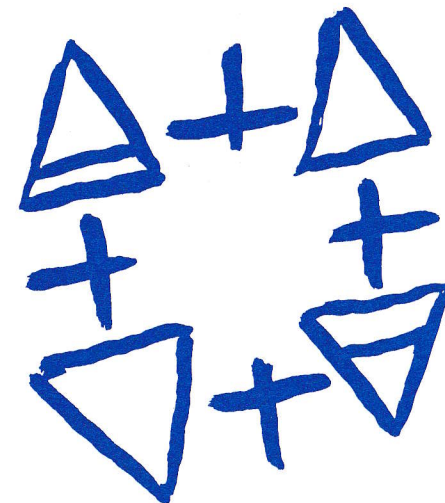
Det är inget fel med detta. Alkemist är ett nog så bra namn på filurer av den här typen. Men, som alltid – det kan vara bra att känna till lite grann om verklighetens alkemister för att ha lite fast mark att stå på. Eller varför inte använda alkemister i rollspel precis som de en gång var.

Innan jag ger er en kort orientering i ämnet är jag tvungen att foga in en brasklapp. Mimers Brunn ger ju alltid korta översiktliga beskrivningar av myter och i detta fall gäller det mer än någonsin. Alkemi är ett fruktansvärt komplext ämne och teorierna kring det går vilda. Så om du läser någonting här som går tvärt emot vad du alltid trott – då är det inte alls säkert att du har fel, eller att jag har det heller. Man får nog anta att vi har rätt båda två – såtillvida det inte råkar vara så att båda har fel.

Alkemins historia

Var tar alkemin sin början? Det är omöjligt att svara på den frågan, men två av de vanligaste alternativen är Kina och Egypten. I Kinas fall brukar man hänvisa till en referens i en skrift daterad till år 144 f.Kr. Vad det gäller Egypten är osäkerheten större – man kan bara konstatera att en bok vars innehåll helt klart kan anses vara alkemiskt, skrevs av Bolos Democritos någon gång kring 200 f.Kr. Klart är i alla fall att det är från Egypten som vi i västerlandet har fått flest influenser till sentida alkemi.

Egypten är vid denna tid hellenistiskt – det vill säga: Alexander den store har förenat hela den kända världen (den av honom kända) till ett rike. Egypten är här ett viktigt läroscenar med det stora biblioteket i Alexandria som den klarast lysande stjärnan. Och det är alltså här vi återfinner Bolos Democritos verk: *Physika*. Boken var indelad i fyra delar och handlade om hur man tillverkade ett viktigt och värdefullt ämne i den hellenistiska världen: Guld, silver, ädelstenar och purpur. Rollspelaren i mig dreglar över tanken på denna bok – alkemins första traktat! Tänk vilka hemligheter det rymmer. Tänk vilka umbäranden man måste utstå och vilka gåtor man måste lösa för att hitta den... Nu är den i och för sig inte förlorad, men låt inte romantiken dö för det. Hopplost förälskade i mysterier som vi är kan vi i alla fall drömma om invecklade berättelser om



De fyra elementen

sökandet efter *originalet*. När allt kommer omkring är ju de flesta bevarade grekiska verk bara arabiska avskrifter.

Jag kommer snart in på araberna och deras roll i alkemins historia. Men först några ord om denna tidiga grekiska form av konsten.

De fyra elementen

Som man märker av avdelningarna i Democritos verk ägnade sig den tidiga alkemin åt att framställa värdefulla material. Detta gjorde man då inte på de vanliga sättet – bryta guld ur marken etc. Nej, något som började redan här och som kom att bli centralt för all senare alkemi var att man *förädlade* mer oädla ämnen så att de förvandlades, omformades till guld, silver, ädelstenar och purpur. För att förstå hur man kunde tro att detta var möjligt måste man först vara insatt i de gamla grekernas tro på de fyra elementen.

Eld, jord, vatten och luft – dessa fyra är bekanta för de allra flesta rollspelare. (Ibland känner de t.o.m.



järnfilspon

till fler element, men det lämnar vi därhän just nu.) Enligt vissa grekiska filosofer var det dessa fyra element som tillsammans skapade all världens materia. Dessa fyra var universums enklaste former, eller tillstånd. Bortom elementen fanns bara en rå naturenergi – en ren skapelsekraft så att säga.

Trots sin skenbara enkelhet finns det mycket att berätta om elementläran. De får dock bli en annan gång. Här räcker det om man förstår att allt i universum enligt detta system är uppbyggt av en blandning av de fyra elementen. Förhållandet mellan elementen i ett föremål

föremålet i fråga. Ändra på sammansättningen och – voila – guld. Något underlättades denna process också av grekernas allmänna förmåga att blanda ihop egenskaper och färg. De lärda filosoferna som ägnade sig åt denna tidiga alkemi var egentligen inte särskilt intresserade av guld eller silver som sådant. För dem var dessa metaller bara mer förädlade former av mer simpel materia. Man tillverkade inte guld för att bli rik – man ville se om skapelsen kunde förbättras, om materien kunde förädlas. Därför räckte det i princip med att ett föremål bytte färg för att man skulle anse att en trans-

formation hade ägt rum. Föremålet såg ut som guld – alltså var det guld. Svårare behövde det inte vara, menade de gamla grekerna. Efterföljande generationer, visade det sig, höll inte med dem alls.

Alkemins vidare historia

Alexanders rike föll, grekernas storhetstid drog förbi, romarriket kom och romarriket föll. Efter detta gick det för alkemin som med större delen av den klassiska vetenskapen – den föll i glömska under folkvandringstiden men förvaltades av araberna.

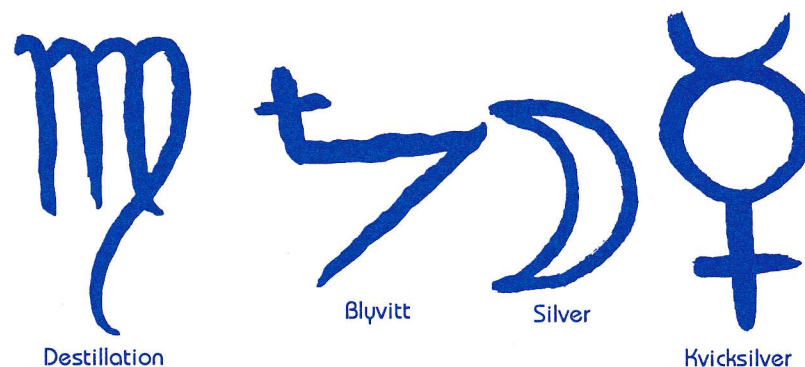
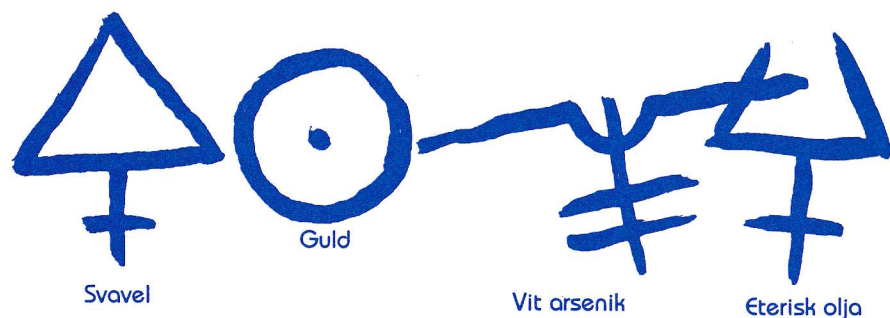
De muslimska inflytandet på alkemin var stort och bara att berätta den skulle fylla denna tidning. För enkelhetens skull nöjer vi oss med

två viktiga detaljer: astrologi och namnet alkemi. Araberna var ypperliga astronomer (eller astrologer – det fanns ännu så länge ingen skillnad) och man kan nog räkna med att mycket av den sentida medeltida läran om stjärnorna hämtade inspiration från muslimerna. Alkemin kom att bli en lära som lade särskild vikt vid himlakropparnas rörelser. Det var mycket viktigt att planeterna var gynnsamma, annars kunde de mest minutiöst planerade projekt gå om intet.

Exoterisk – esoterisk

Men vad är nu alkemi, vad blev det av de grekiska filosofierna till slut. Svaret på detta är, som så mycket annat i myternas dimmiga gränsland, delat. Alkemin på medeltiden och i stort sett fram till 1800-talet bestod av en utåtriktad, känd del och en innåtriktad, hemlighetsfull del: Exoterisk och esoterisk alkemi.

Den utåtriktade, välkända alkemin är den som ägnar sig åt att på olika sätt omvandla ämnen, göra silver av koppar och guld av bly.



avgör dess egenskaper. Resonemanget låter ungefär så här:

Håller vi en färsk kvist över en eld ser vi hur vätska droppar ur snittytan – alltså innehåller trä vatten.

När kvisten blir hetare börjar ånga och rök avgå från den – alltså innehåller trä luft.

Att sedan kvisten fattar eld är naturligtvis ett bevis för att trä innehåller just – eld.

Och när elden förtärt kvisten återstår endast aska – alltså innehåller trä även jord.

Quod erat demonstrandum

Nå, har man väl accepterat denna världsbild är inte steget långt att inse att det borde vara en smal sak att framställa adla metaller ur oädla, ja t.o.m. ur träkvisten ovan – allt handlar ju bara om vilka proportioner elementen har i

Vad det gäller ordet *alkemi* så har vi också detta från araberna. Etymologerna tvistar om ordets exakta ursprung, men klart är i alla fall att araberna använde *kimia* som term för sina kemiska experiment. På detta lades sedan den arabiska bestämda artikeln *al* och vi får *alkimia* eller *alkemin*.

Så både namnet och kunskapen om alkemin spred sig in i Europa via araberna, liksom så mycket annat av de klassiska läroerna. Här blev konsten snart mycket stor och under hela medeltiden, fram till 1700-talets mitt blomstrade den. Efter denna period faller det mesta i glömska. Namnet *alkemi* kommer från denna stund enbart att betyda tvivelaktiga försök att framställa guld och den moderna kemins erövrar i stället världen.

Den hemliga, esoteriska alkemins syften är någonting helt annat.

Genom århundraden har nämligen tanken på att förädla oädla metaller utvidgats till att omfatta mycket mer. Den esoteriske alkemisten vill inte längre göra guld – han vill förändliga sig själv, mänskligheten, hela skapelsen. Alkemisten söker efter vägar att uppnå ett högre medvetande, att stiga ur sin skröpliga lekamen, att förfinas som väsen. Denna alkemi liknar de flesta mystiska rörelser, här är det kemiska arbetet helt enkelt en väg till Gud – eller ett sätt att upphöja människan till gud.

Nu börjar det genast bli invecklat och vi måste stanna upp ett tag för att reda upp saker och ting. Exoterisk och esoterisk alkemi går nästan alltid hand i hand. Vid de medeltida kungarnas hov fanns ofta en alkemist vars

uppgift var att framställa guld – det var mycket viktigt för härskarna att hålla sig framme på detta område, ingen ville bli sist med att upptäcka en hemlighet som kunde transformera en tiggare till en furste. Däremot måste man anta att de flesta av dessa alkemister själva ansåg att deras främsta uppgift var den esoteriska – förädlandet av mänskligheten och allt jordiskt och lågt. Visst fanns det charlataner som inte var invigda i de inre mysterierna och som lurade en och annan adelsman att anställa dem, men de flesta tog mycket allvarligt på sin uppgift. Man måste komma ihåg att alkemisterna på många sätt var framstående vetenskapsmän under den här tiden. De utforskade skapelsens väsen och försökte få svar på en rad av mänsklighetens frågor.

Såldes hade också alkemisten två sidor – en utåtriktad "affärsmissig" och en mystisk, för omvärlden obegriplig. Men förhållandena är trots allt mer invecklade än så. För när man tittar på det alkemiska arbetet så märker man att

det egentligen inte går att se någon skillnad på esoterisk och exoterisk. Båda riktningarna, båda sidorna, verkar intressera sig för samma sak. Det handlar om att destillera västskor, att upphetta ämnen, om att blanda, sublimeras, lösa och bränna. Kort sagt, det är svårt att se var det andliga kommer in, allt verkar var ändlösa arbetsbeskrivningar för laboratorieassistenter.

Det är svårt att riktigt förklara det här. Men verkligheten har troligen sett ut på det här sättet: De alkemiska texterna är dels beskrivningar av det kemiska arbetet, dels symboliska berättelser om själens upphöjelse. Alkemisten söker efter De Visas Sten, Lapis Philosophorum, Elixiret, det ämne som förädlar bly till guld. Men detta ämne är samtidigt den substans som förändligar människan. Eller: Arbetet med att framställa De Visas Sten är identisk med den väg som människan måste ta för att nå upplysning. Sedan finns det förstås de som menar att de alkemiska texterna skall uppfattas helt symboliskt och att inget praktiskt arbete

SERIER

SERIEZONEN

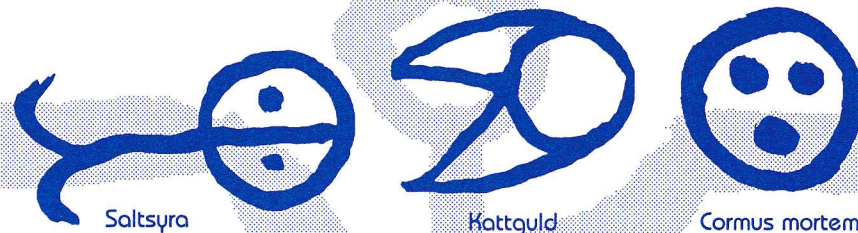


1895

...steget före!

- Postorder
- Prenumerations-service
- Stort urval
- Baknummer
- Snabb service
- Bra priser
- Nyheter från Sverige och USA

Drottninggatan 8 753 10 Uppsala Tel/Fax: 018-13 43 20



Saltsyra

Kattguld

Cornus mortem

utfördes, medan andra hävdar att den symboliska delen bara är inbillning och alkemisterna bara var enkla bluffmakare som jagade efter medeltida furstars pengar.

Hur det var med det kan man inte veta säkert. Klart är i alla fall att de alkemiska termerna och processerna har använts i många sammanhang för att beskriva långt mer än kemiska experiment.

Det stora arbetet

Det stora arbetet är ett av de många namnen på den process som sades leda fram till Månelixiret – De Visas Sten. Det finns otaliga beskrivningar på denna process. Vissa grundläggande drag återkommer, men skillnaderna är tillräckligt stora för att man inte skall kunna säga säkert: Så här gick det till. Jag tänker här ge ett exempel på hur Det stora arbetet kunde beskrivas. Det är en invecklad och många gånger luddig process. Eftersom alkemisk kunskap skulle vara hemlig för utomstående användes många färgrika omskrivningar för vad som egentligen hände. Kom därför ihåg att även de enklaste processer beskrivs i svävande ordalag, men tänk också på att det är dessa oprecisa texter som gör det lättare att se det alkemiska arbetet som en symbol för många andra saker.

1. Nigredo

Detta är ett stadie av dysterhet och förfall, ett mörkt uttillstånd. Alkemisterna betecknade nigredo med *caput mortem* en stiliserad dödskalle och liknar det vid skapelsens första kaos. Nigredo är ett svart

stadie som ofta inleder Det stora arbetet, eller Opus Magnum (men inte i alla texter). Vad det skall tolkas som rent kemiskt är svårare att säga om.

2. Preparatio

Nu måste råmaterialet, *materia tertia*, framställas. Många olika ingredienser nämns i detta sammanhang, men tre framstår som klart viktigast: Svavel, salt och kvicksilver. Dessa tre ämnen är en central treenighet inom alkemin. De har rader med kodnamn och symboliska betydelser. Grovt skulle man kunna säga att svavel representerar det manliga och saltet det kvinnliga, medan kvicksilver (*Merkurius*) är en androgyn medlare mellan de båda. Allt blir än mer invecklad när man inser att det för det mesta inte duger med vanligt salt, svavel och kvicksilver. Istället bör man använda mer himmelska, eller filosofiska (termerna växlar) varianter. Hur dessa framställs är oklart, men två viktiga processer i sammanhanget är sublimation och precipitation.

3. Purificatio

Detta är den alkemiska reningen. Nu måste *materia tertia* renas från lägre *materia*. Resultatet av reningen kallas *materia secundo* och processen innefattar en rad upphettningar och avsvälningar, ofta med invecklade tillsatser av ämnen och förvirrade beskrivningar av typen: "Lejonet renas och blandas med vargen och förvandlas till azoth och latona. Duvan utför arbetet". Efter de första reningarna utförs ytterligare förädlingar genom bortruttning av orent material (*putreficatio*) genom lösning i san-



Salt

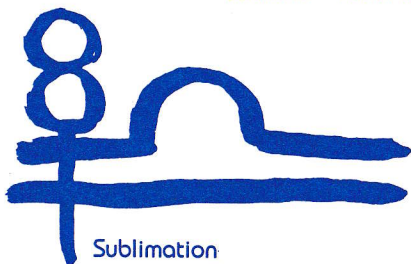
ningens vatten och åtskilliga upphettningar (calcineringar).

4. Sublimation

Sublimationen är nästa steg. Det säges kräva inspiration och stor koncentration, men vad det verkligen går ut på är lite oklarare. Idag betecknar ordet en omedelbar övergång mellan fast och flytande, eller möjligen ett omdirigerande av "låga" drifter mot "högre" objekt (sexualldrift byts mot konstintresse, för att förenkla). Kanske vittnar detta om processens oerhörda vikt för alkemisterna. Efter sublimationen befinner sig ämnet i fast form och måste skiljas från halvparalleller – liknande ämnen med andra egenskaper. Destillation är metoden som används för att få bukt med dessa. Förhoppningsvis har nu ämnet koagulerat och alkemisten har nått sitt mål (coniunctio) – i degeln finns De Visers Sten.

Det är lämpligt att kontrollera om det verkligen förhåller sig så. Till att börja med ser man efter om ämnet har tagit formen av en djupröd kristall – så skall nämligen lapis philosophorum se ut enligt vissa källor. ett annat sätt att pröva detta på är påfågelsprovet: Stenen hettas upp tills den glöder och om den sedan, medan den svalnar, avger samtliga färger i spektrat har man nått sitt mål.

Denna process var ytterligt hemlig och ingen skrift var i egentlig mening fullständig utan en förståelse för den mängd koder den var skriven på. Å andra sidan betraktades De Visers Sten som någonting rent livsfarligt i felaktiga händer, så man får förstå allt hemlighetsmakeri.



Sublimation

Slutord

- tillämpning i rollspel

Det är ju inte så vanligt att jag i *Mimers Brunn* kommer in på rena tillämpningar av gamla myter, men här kan jag inte låta bli att göra ett undantag.

Bortsett från det rent uppenbara – att använda alkemister i en rollspelsberättelse – finns möjligheten att bygga själva berättelsen på det alkemiska systemet. I Det stora arbetet beskrivs en väg till upplysning som på många sätt påminner om traditionella initiationsriter. Studerar man det lite närmare kan man se hur lätt det skulle gå att konstruera ett äventyr med den alkemiska processen som symbolisk stomme.

Andra möjligheter finns vad det gäller att inkorporera alkemiska symboler i rollspel. Här finns många stora bilder som fungerar utmärkt som stimulantia en berättelse: Upphöjelsen, Androgynen, Föreningen av motsatser, Det alkemiska bröllopet, Föruttnelsen, Ormen som biter sin egen svans, Det bevarande saltet. Leta rätt på en bok i ämnet och börja fundera. Här finns, som alltid, mycket att hämta även om det är på ett mer abstrakt och högst symboliskt plan.

Litteratur:

E.J. Holmyard, *Alchemy*

Charles Walker, *The Encyclopedia of Secret Knowledge*

Alexander Roob, *The Hermetic Museum: Alchemy & Mysticism*

Carl G. Jungman, *Tanketecken: Symbolers semiotik – västerländska ideogram*

Rollspelets språk

del 1 – att besätta

Inledning

Det här har låtit vänta på sig. Nästan ända från starten har NisseNytt talat om rollspelets grunder, om terminologi och om att vidga mediets ramar. Men på det hela taget har det varit sorgligt få artiklar i tidningen som berättat vad det egentligen är vi menar. Ni har kanske läst våra drastiska uttalanden om oss själva, eller hört oss predika på något konvent, men aldrig tidigare har vi gett oss själva utrymme att formulera våra tankar i den egna tidningen.

Nu är det slut med detta. Från och med det här numret kan ni när som helst vänta er en utläggning av det här slaget. Ibland kan det vara rolig läsning, ibland vansinnigt trist, men vi hoppas att vi alltid skall kunna ge er *nödvändig*, eller åtminstone *tankeväckande* läsning. Gör vi inte det har vi misslyckats och då skall ni ögonaböj skiva och berätta det för oss. Kanske blir ni också upprörda över det vi skriver – ärligt talat hoppas jag att ni blir det, i framtiden kommer vi att bli allt mer avantgarder – då skall ni också skriva och klaga.

Men det kan också hända att ni tycker om det ni läser och då är det allra viktigast att ni skriver, för om vi bara hör vad som är fel och aldrig vad som är rätt kommer NisseNyttts planer för rollspelet att falla platt till marken. Med detta sagt, låt oss börja med en trevande start – med saker som vi tror att de flesta kan hålla med om och känna igen sig i.

Utgångspunkter

Rollspelen behöver en gemensam terminologi. Detta är en av de grundläggande saker man måste erkänna om man skall få ut någonting av denna artikel. Vi har redan en terminologi, kan många tycka. Visst, men det rör sig nästan

Att besätta

uteslutande om termer som har att göra med regler. Och det andra vi måste erkänna för oss själva är att rollspel är mycket mer än bara regler.

Sedan kan man (som NisseNytt) anse att rollspel är, eller borde bli, ett interaktivt berättande media, en konstform utan några som helst regler. Eller så kan man tycka att rollspel är sällskapsspel och inte dra gränsen en millimeter längre bort. Det är inte så viktigt vad man tycker: Rollspel (med eller utan regler) lever på interaktion mellan spelare och spelare och det är just denna interaktion som vi har svårt att beskriva.

Eftersom rollspelets grundelement inte är någonting nytt, inte något som vi har hittat på, kan det hända att en hel del av vad som tas upp nedan kan vara helt uppåt väggarna. Artikeln är dock inte tänkt som någon slutgiltig sanning, utan som det första steget i ett försök att

formulera en rollspelteori. Det viktiga med att skapa en terminologi är att med ord göra det osynliga synligt. Med enkla termer kan vi beskriva någonting som vi alltid visste fanns där, men inte kunde sätta fingret på. Det kommer att dröja länge innan rollspelare kan samtala om interaktioner och rollspelstekniker på ett gemensamt språk, men kanske är den här artikeln ett steg på den vägen.

Spelarperspektiv

Sådär, bara några ord till innan vi börjar. Den här artikeln kommer att handla om spelarperspektivet, alltså rollspelet som det ter sig ur spelarnas ögon. Förr eller senare kommer vi säkert att ta upp sakerna från spelledarens synvinkel. Men vi börjar här. För enkelhetens skull.

En dramatisk titel – och ett dramatiskt begrepp. Kanske lite väl dramatiskt med tanke på vissa personers förvirrade åsikter om rollspel. För säkerhets skull kanske det är lika bra att påpeka redan från början vad vi *inte* menar med ordet. Vi menar *inte* att rollfigurer tar någon sorts eget liv, stiger upp från rollformuläret och tar spelaren bokstavligt i besittning. Vi menar *inte* att spelarna får svårt att skilja på verklighet och spel – att rollspelet skulle bokstavligt ta kontrollen. Och vi menar naturligtvis *inte* att demoner, andar eller liknande vidskopelse skulle ha någonting med saken att göra.

Vi använder "besätta" som ett abstrakt begrepp i ett försök att beskriva hur rollspelare gestaltar sina roller i spel. Med detta sagt hoppas jag att vi kan fortsätta utan några slarviga missförstånd eller påhopp.

Nivåer

Låt oss börja med någonting enkelt. Rollspelet, om man kan tala om det som en sak, består av två nivåer: Den *verkliga nivån* där spelarna sitter runt ett bord och talar med varandra och den *fiktiva nivån* där berättelsen (eller äventyret, för att tala om klassiskt rollspel) pågår.

Under normala förhållanden berättar spelarna vad deras rollpersoner tar sig för och spelledaren berättar vad allt annat har för sig. Det råder alltså ganska klara gränser mellan de två nivåerna, alla håller sig så att säga på plats. Det är mycket möjligt att detta inte alls är det vanligaste tillståndet i rollspel, men vi utgår från det för att ha någonting att jämföra med när vi ger oss i kast med det följande.

Spelare besätter rollperson

Det där låter som rena löpsedeln, men det är ett bra ställe att börja på när man skall tala om det här med att besätta. Det här är någonting som händer på nästan alla spelmöten – och ganska ofta får jag nog tillägga.

Vi går ned på den fiktiva nivån och iakttar en rollperson som utsätts för spelarens besättande. På den mest klumpiga nivån ser det ut ungefär så här: RP går lugn och fredligt omkring på gatorna i Ankh-Morpork. Han undrar lite förstrött var hans kompisar har tagit vägen. Det är flera timmar sedan han blev nedslagen och rånad och han har inte sett dem sedan dess. Plötsligt steltnar han till, får någonting drömskt i ögonen och tar sedan första bästa droska till en hemlig mötesplats utanför staden, där hans vänner väntar på honom. Fullständigt okej om det hade rört sig om rollpersonens övernaturliga instinkter eller ett telepatiskt med-

delande från hans kamrater. Inte särskilt smidigt när det istället gick till som så att de andra spelarna runt bordet (på den verkliga nivån) satt och sa saker i stil med:

–Öh, Olle kom igen, vi är ju borta vid det där gamla trädet ju.

Jaha, att spelaren besätter rollpersonen är alltså någonting klumpigt – ett bevis på dålig rollspelsetikett, någonting som stör den logiska följderna i berättelsen?

För det mesta inte. Faktum är att de flesta spelare besätter sina rollpersoner mer eller mindre omärkligt mängder med gånger under ett spelmöte. Spelaren anar en fara där RP:n näppeligen borde göra det och besätter honom och för honom där ifrån. Spelaren ser samband som inte RP:n gör och ser till att denne ställer rätt frågor. I korthet beror allt detta på en enda sak: Spelaren är medveten om att RP:n medverkar i ett äventyr, vilket RP:n knappast kan vara. Eller uttryck på ett annat sätt: Spelaren ser den fiktiva nivån genom



Människa – djur interaktinon. I NisseNytts Pantografen går spelarna igenom två förberedande äventyr innan den tredje stora berättelsen startar. Eftersom de har olika rollpersoner i alla delberättelser krävs det att spelarna tar med sig stämningen från de tidigare delarna och besätter sina RP med den.

ett raster – ett filter – som är Berättelsen. Spelaren besätter hela tiden rollpersonen så omärkligt som han kan och leder honom i den riktning han tror är bäst för Berättelsen.

Berättelsen kan sedan vara att spelaren vill att rollpersonerna skall klara av en bestämd uppgift och därför försöker ta så förnuftiga beslut som möjligt åt sin rollperson. Men den kan också innebära att spelaren är intresserad av att skapa så stor dramatik som möjligt och därför hela tiden väljer det alternativ som skapar mest spänning i historien. Man skulle rentav kunna påstå att spelarens besättande av rollpersonen är någonting som är nödvändigt för att rollspelet som sådant skall fungera. I alla fall om man strävar efter att uppnå en viss struktur i berättandet. Det är naturligtvis möjligt att avsäga sig all struktur utom den mer slumpmässiga och koncentrera sig på att hela tiden välja utifrån vad man upplever att rollpersonerna tänker om sin omgivning.

Det senaste sättet att spela har NisseNytt själva tillämpat i kanske lite väl stor utsträckning på många konvent. Trots att vi som spelare märkt att äventyret varit på väg i en bestämd riktning

Shamanen låter sig besättas och kommer i kontakt med sin rollperson. Den uttrycker sig genom spelaren i det verkliga planet. Genom ruset vandrar spelaren längs shamanens väg in i det fiktiva planet. Den mindre erfarne kan inte passera andeväktarna som är furnuftets barriär.

har vi helt överlåtit alla val till rollpersonerna med följden att vi använt hela spelpasset till att gräla om småsaker, planera vilka kläder som skall ned i resväskan och skriva långa brev till våra överordnade om vad vi tycker om medspelares rollpersoners beteende. Detta kan var kul, ibland roligare än det äventyr som spelledaren hade att erbjuda, men det är också lite arrogant mot spelkonstruktörerna.

Slutsatsen är alltså att det finns en balansgång som alla rollspelare utför när de spelar. De besätter sin RP tillräckligt mycket för att berättelsen (eller äventyret om man så vill) blir vettigt – får någon sorts struktur. Men de undviker att besätta så mycket att RP:ns val verkar ologiska

inom ramen för fiktionen – att det blir alltför uppenbart vem det egentligen är som styr.

Rollpersonen besätter spelaren

Sådär, nu var det utrett. Häng med nu när vi vänder på alltihopa. Kanske inte lika

vanligt – i alla fall inte lika vanligt att man tänker på det – är rollpersonen som besätter spelaren. Och här menar jag inte att spelaren väljer att göra vissa saker med sin RP i ett äventyr som han själv inte skulle ha gjort: Pelle är rädd för mörker



och går aldrig in i mörka rum, men hans RP Stor-Ivan är modig och Pelle bestämmer att han kan gå in i den kusliga, svarta grottan.

Nej, tänk efter, vad rollpersonen gör är någonting som händer på det fiktiva planet. Och på det fiktiva planet har rollpersonen en egen identitet. Alla handlingar han utför kommer av honom själv (utom, förstås, när han är besatt av spelaren). Att han gör vissa val, som

hans spelare inte skulle göra, är ingenting konstigt, det måste han göra för att behålla illusionen att den fiktiva nivån är en egen verklighet. Samma sak gäller för övrigt romaner, film, teater och andra berättande medier. Detta är *inte* att besätta spelaren.

Men vad är det då? Kom till saken, gnäller den otåliga läsaren. Låt mig förklara. En spelare, ta mig själv som exempel, är inte sin rollperson. Ganska naturligt. När jag spelar med min litteratursnobb till vampyr Sir Samuel Melmoth är jag inte han, jag iklär mig inte rollen som honom (det hade varit levande rollspel), jag bara berättar vad han gör. Men om detta vore helt och håller sant, skulle jag behöva använda en hel massa ord för att förklara ganska enkla saker för mina medspelare och för SL. Jag skulle kläcka ur mig saker i stil med:

–Samuel går fram till den där vampyren med avmätta steg, han sätter näsan i vädret och ser ned på honom och säger med överlägsen, nasal röst 'Och vem, om jag törs fråga, kan du vara?'

Så betar jag mig naturligtvis inte. Men jag har träffat rollspelare som faktiskt gör det. På detta sätt avskärmar de sig så långt det bara går från den fiktiva nivån. De beskriver den nästan objektivt, håller den så att säga på avstånd.

Men de allra flesta av oss är faktiskt mer eller mindre besatta av våra rollpersoner. Till att börja med använder vi ordet "jag" när vi talar om RP:n. "Jag gör så och så", "Jag ställer allt tillrätta igen på bordet och fnysar åt småungarna". Detta är en lindrig form av besattelse. Vi identifierar oss med RP:n. Främst är det nog för att spara tid och för att undvika konstlade meningar i stil med: "Min rollperson, Herr Gregor Paska, kommer att...", men det är ändå en antydning till att rollpersonen lämnar den fiktiva nivån och besätter spelaren.

Men det finns tydligare exempel. Scenen med Samuel Melmoth ovan gick i verkligheten till ungefär på det här viset: jag satte min egen

näsa i vädret, plirade illmarigt på spelledaren och sa nasalt och släpigt: "Och vem, om jag törs fråga, kan du vara?"

Skillnaden torde vara uppenbar. Här har nästan S. Melmoth materialiserat sig i min kropp. Men det finns mer. Besättandet begränsar sig inte enbart till dialoger. Återigen samma exempel. Ni minns att en spelare som inte var det minst besatt av sin RP skulle ha sagt: "Samuel går fram till den där vampyren med avmätta steg..." Men den besatta spelaren (i detta fall jag) säger istället: "Jag går fram till han, den där" så överlägset som möjligt.

Vänta nu, märkte ni vad som hände? Vi stannar upp och tänker efter. Vem sa egentligen det där?

Raskt konstaterar vi att det *inte* var rollpersonen Melmoth som yttrade sig. Det var spelaren. Men det lät som Melmoth och spelaren såg ut som om det var Melmoth som sa det – näsan i vädret, snorkig min. Här har vi någonting som jag tror är väldigt unikt för rollspel. En spelare beskriver vad rollpersonen gör *men som om det var rollpersonen som beskrev det*. Effekten blir naturligtvis att rollpersonens – i detta fall Melmoths – personlighet framhävs. Man kan se framför sig hur han arrogant släpar sig fram mot vampyren i fråga och man förstår vad han tycker om denne – inte för att han själv har sagt något, utan på sättet som spelaren berättar vad han gör.

Detta är ett ganska raffinerat berättartekniskt grepp som vi nästan alla gör mer eller mindre omedvetet. Vi låter rollpersonen besätta oss till den grad att han talar ur vår mun och påverkar våra gester även när han själv är fullständigt tyst på den fiktiva nivån. Så långt kan detta gå att rollpersonen besätter spelaren också i kommentarer och vanligt samtal med medspelarna:

–Kom igen, säger jag till Mats, gå in i affären nu då.

–Nja, säger Mats – plötsligt besatt av sin blyga rollperson Martin – jag...nja...det, det...nääh (djup suck).

Och denna dialog utspelar sig medan spelledaren har försvunnit ut i köket för att sätta på thé – den har alltså ingen som helst funktion annat än att förmedla och förstärka en del av Martins personlighet. Trots att berättelsen egentligen står stilla sitter vi där runt bordet och lägger till detaljer. Undrar hur många andra konstformer som har den egenskapen? Nåja det kan vara något att fundera på i framtida artiklar.

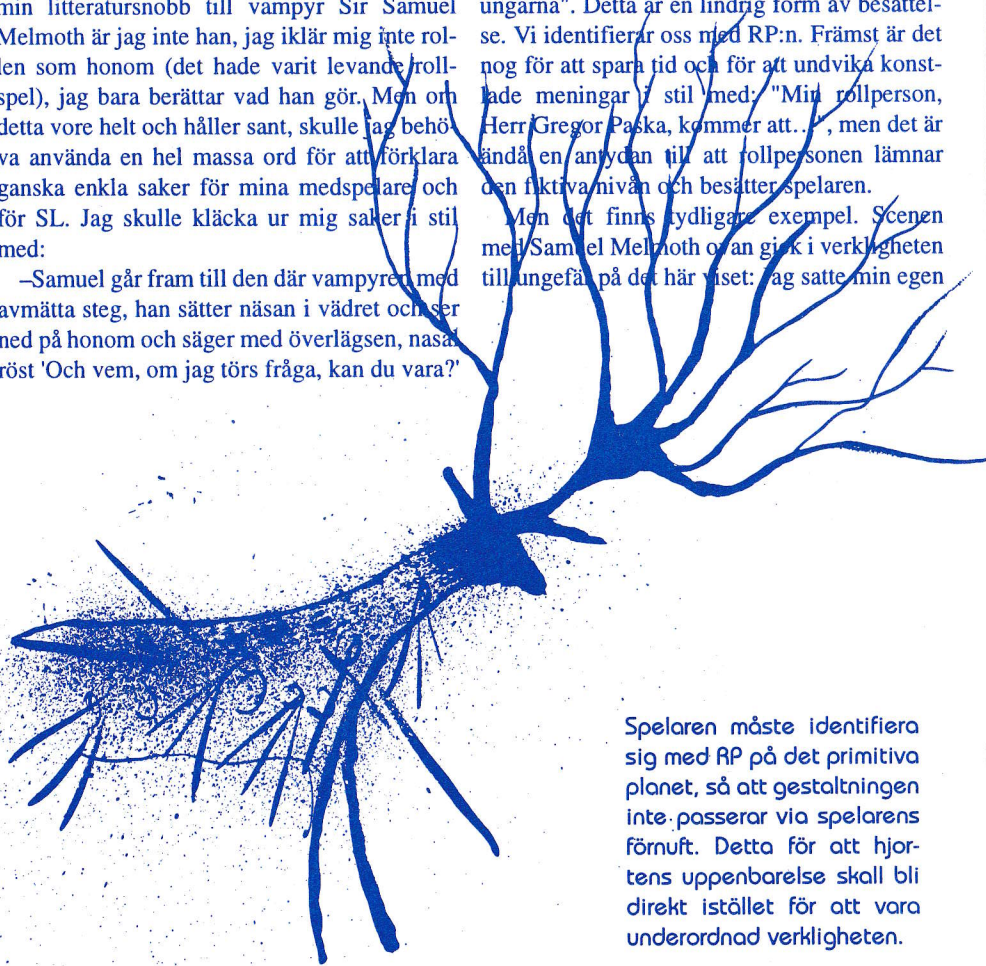
Spelldare besätter Rollperson

Nu har jag förhoppningsvis lyckats förklara hur rollpersonen och spelaren interagerar mellan den fiktiva och den verkliga nivån. Nu är det dags att dra in spelledaren i det hela.

Att spelledaren besätter rollpersonerna, flera samtidigt, eller bara en i taget, är nästan en förutsättning för rollspel. På sätt och vis är ju spelledaren spelarnas enda länk till rollpersonerna och den fiktiva världen så man kan räkna med att SL har sina smutsiga fingrar med lite överallt. Men begreppet besätta blir väldigt uddlöst och meningslöst brett om man använder det så fort SL påverkar rollpersonerna det allra minsta. Strängt taget skulle man då kunna säga att SL besätter så fort denne beskriver vad rollpersonen ser, hör eller känner – något vi vet att SL måste göra ofta för att kunna förmedla någon form av information till spelarna.

Jag skulle istället vilja använda begreppet endast där SL helt tar kontrollen över rollpersonen i syfte att påverka berättelsen i någon riktning, men utan att händelser inom själva fiktionen motiverar detta. Det där låt invecklat, men vänta lite så skall jag reda ut det.

Magi, övernaturliga krafter, spöken och andar – allt detta kan förekomma i rollspel. Med hjälp av sådana medel kan spelledarpersoner ta kontrollen över rollpersoner, vilket får till resultat att spelledaren i praktiken kontrollerar rollpersonen ett tag. Men det är inte det jag menar. För ser man på det från den fiktiva



Spelaren måste identifiera sig med RP på det primitiva planet, så att gestaltningen inte passerar via spelarens förnuft. Detta för att hjortens uppenbarelse skall bli direkt istället för att vara underordnad verkligheten.

nivån är det egentligen bara frågan om en fiktiv person eller företeelse som kontrollerar en annan (RP:n). Om det däremot skall vara motiverat att säga att SL besätter en rollperson skall det finnas ett inslag av gränsoverskridande, alltså att den verkliga nivån mer direkt påverkar den fiktiva. Med andra ord:

SL går rakt in i berättelsen och talar om för spelarna vad deras rollpersoner gör eller redan har gjort:

–Ni vakar hela natten. Allt är outsägligt tråkigt och ingenting vill hända. Nästa morgon, efter att ha sovit några timmar på hotellrummet, kliver ni in på Visbys polisstation...

Där hände faktiskt en hel massa och spelarna fick ingen som helst möjlighet att kontrollera det. I dessa fall brukar det höjas protesterande röster som hävdar:

–Jag sov inte alls på hotellet, jag gick och la mig i Botaniska trädgården.

Eller ännu värre:

–Jag stannade inte där hela natten och vakade jag gick till en pizzeria och där tog jag några öl och frågade alla skumma typer jag kunde se om de hade hört något. Och sen...

Wilken med all önskvärd tydlighet visar varför spelledaren besätter rollpersonerna ibland. Besättandet har den fördelen att det kan fungera som signal från SL till spelarna att nu händer det inte mer av intresse på ett tag. SL kan med besättandet så att säga flytta spelarna till intressantare tider.

Särskilt konventsäventyr skulle många gånger må bra av att praktisera detta. När man spelar under en viss begränsad tid är det mycket viktigt att den inte slösas bort. Som spelare har man nämligen ingen intuitiv känsla för hur lång (fiktiv) tid äventyret skall utspelas under.

Många är de scenarion där jag och mina medspelare ställts inför ett problem som vi försökt lösa under äventyrets första dag. Spelpasset tar så slut utan att någonting egentligen har hänt och SL berättar då för oss att vi skulle ha väntat tills nästa vecka – då hade det begåtts ett

mord som hade kastat nytt ljus på saken. Här hade det varit på sin plast att raskt besätta våra rollpersoner och ta dem en vecka framåt (i stora eller små skutt) och inte låta dem fortsätta med meningslösa aktiviteter som inte har någon som helst koppling till äventyret.

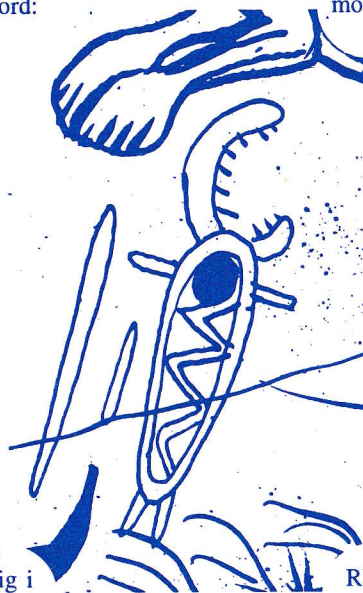
Precis som med de andra formerna av besättelse gäller det att skapa en balans. Att SL gör anspråk på en rollperson är för det mesta en mycket känslig affär. Också de mest härdade rollspelare verkar känna sig kränkta när någon annan än de själva tolkar RP:n. Ett gott råd till SL är därför att vara mycket sparsam med

att besätta och att bara göra det när han finner det nödvändigt. Men också att inte undvika att göra det när spelet blir plågsamt segt och händelselöst – särskilt om man spelar på tid. Det viktigaste är naturligtvis att inte få spelarna att känna sig nedtryckta av SL:s makt. Men mer om makt i kommande delar av den här artikelserien.

Slutord

Nu har vi introducerat tre termer för er – tre nya möjligheter att beskriva rollspelandet på. Men är det bra termer? Behöver de utvidgas? Definieras snävare? Passar de in på just ert sätt att spela?

Det finns så oändligt mycket mer kvar att utforska i den här märkliga uttrycksformen



som vi sysslar med. Det här är bara en början och den behöver er hjälp för att kunna komma längre. Tänk igenom vad ni har läst här. Fundera över om det är saker ni kan hålla med om. Ta framför allt och tänk på termerna när ni sätter er ned och spelar nästa gång. Skriv sedan till oss, e-post eller vanliga brev, och berätta vad ni tycker. Det finns lika många sätt att spela rollspel på som det finns rollspelare, men någonstans måste det finnas en minsta gemensam nämnare. Det är här vi kan hitta ett eget språk och en egen terminologi som kanske slutligen kan leda till att vi förstår varandra bättre när vi förklarar för andra rollspelare vad just vi tycker är bra och dåligt med ett äventyr.

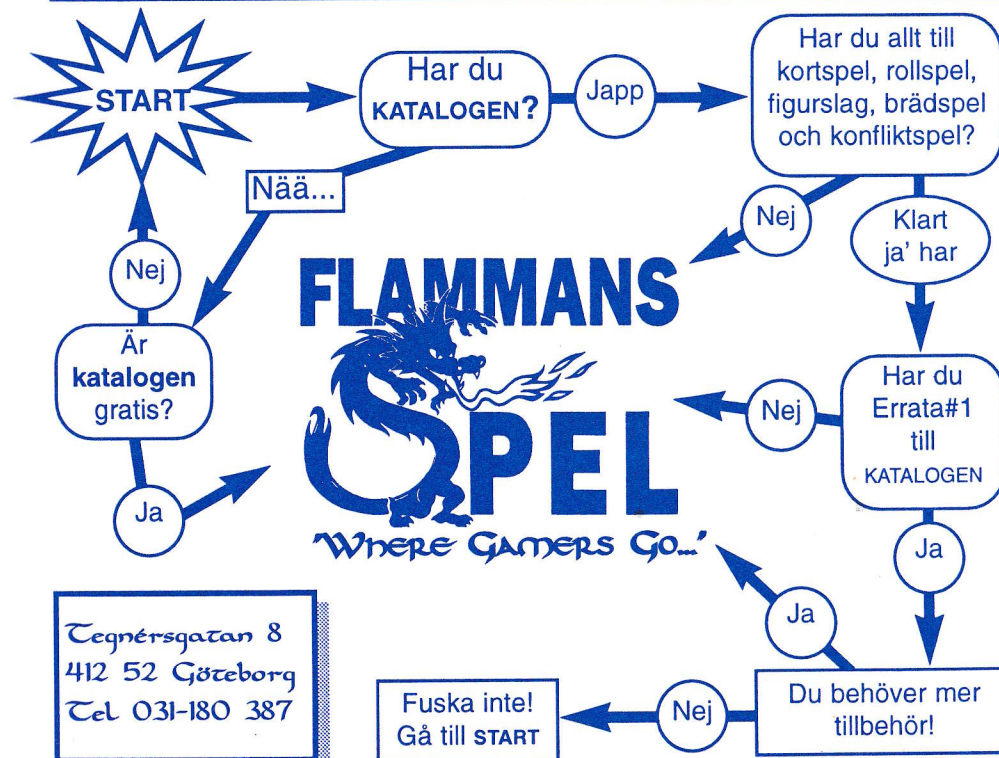
son makt i spelet. Det är inte genom tuffa vapen eller häftig magi, om du nu trodde det. Sanningen står snarare att finna i ditt förhållande till din rollperson och till SL.

Tills vi ses nästa gång: Skriv till oss! Skriv! Skriv! Skriv!



Nästa gång den här artikelserien återkommer skall vi tala om makt. Hur får din rollper-

Varning! AnnonsAnnonsAnnonsAnnonsAnnonsAnnonsAnnonsAnnonsAnnons



avantgardet

Jag varnade er. Jag förklarade föregående nummer att om vi inte fick någon respons på *avantgardet* skulle jag börja med rena personangrepp. Och hur många brev resulterade detta i? Ni får dra era egna slutsatser.

Jag har dock inte ork att förolämpa er en och en, så låt oss därför generalisera vilt. Känn er förolämpade och skriv genast hotbrev till:

avantgardet c/o Anders Björkelid, Sturegatan 12B, 753 14 Uppsala.

Björn von Knorring – om distrikt

Jag läste *Avantgardet* med stort intresse och kan väl lika gärna slänga mig in i debatten, om inte annat för att få lite mothugg. Mer rabiata inlägg och mer debatt. Riksmötet närmar sig med stormsteg. Blir jag vald vill jag gärna debattera något. *Avantgardet* är en utmärkt början.

Det här med stora distrikt har dryftats under en lång tid. Jag tänker inte göra det här till någon avhandling utan tänker mjukstarta med att bemöta några av argumenten som framfördes. Skribenten är dels orolig för att staten inte accepterar en uppdelning i större distrikt. Man bör då betänka att bidragen som SVEROK får inte är tänkta att användas till verksamhet (en vanlig missupfattning) utan landstingen ger ut dem för att vi ska kunna sköta våran administration, t ex genom att förlägga ett kansli. Består distriktet av flera län och man skaffar ett kansli i något av länen har landstingen följaktligen inget att invända. Om vi inte vill använda pengarna till någon anställning kan vi givetvis göra andra saker men bidragen heter oftast något i stil "administrationsbidrag".

Det är sant att större inte alltid är bättre, men att SVEROKs gamla distrikt saknar resurser har endast varit en del av problemet. Det stora problemet har varit t ex att ett län innehåller så få eldsjäljar att om man aktiverar dessa på distriktsnivå så blir det inte kvar så många på föreningsnivå och föreningslivet dör ut. Behåller

man å andra sidan de aktiva på föreningsnivå så finns det ju inget distrikt eftersom inga jobbar med dem. Med större distrikt kan varje län släppa ifrån sig några så man får tillräckligt många som kan driva distriktet samtidigt som det finns gott om aktiva på föreningsnivå.

Ett tredje argument (jag har fler...) är att SVEROK av idag är så stort att vi måste omorganisera oss på något för att överleva. En sådan del är att kontakterna mellan riks och distrikten måste bli bättre. Distrikten är ju mellanläget mellan den vanlige föreningen och riks och ska vara kontakt- och knutpunkten mellan de två. Om man då har några distrikt som fungerar (t ex Stockholm) och några som inte gör det alls kan inte riks göra så mycket. Ska man hjälpa dem som ligger underst och strunta i de som ligger först och rycker i koppellet för att gå vidare? Eller ska man göra tvärtom (strunta i de som ligger underst)? Nu har riksmötet -97 valt att satsa på att föra upp alla distrikt till en miniminivå. När alla distrikt ligger där kan man börja ställa krav på dem, en del efter förmåga men det är bra att veta att alla distrikt klarar av vissa grundläggande uppgifter (viss kontakt med föreningar, hjälpa rikskansliet med registerhanteringen osv).

Jag tycker det nuvarande systemet verkar fungera bra (sitter själv i styrelsen för SVEROK Svealand, SVEROKs största distrikt inkluderande Värmland, Örebro, Västmanland, Södermanland och Uppsala län).

Med hopp om en konstruktiv debatt...

Björn von Knorring

a g

Då kör vi: NÖRDAR! NI ÄR NÖRDAR ALIHOP! Alla rollspelare är en knippe förvuxna BARNRUMPOR som vägrar öppna ögonen och VÄXA UPP!

Så, det kändes skönt. Och nu tror ni förstås att jag skall ta tillbaka anklagelsen, be om ursäkt och börja på ny kula. Icke! Jag menar vart enda ord. Vi är en samling insnöade tontar allesammans, möjligen med undantag av de där som "bara spelar rollspel ibland" och som inte väljer att kalla sig rollspelare. Men de har å andra sidan inte hajat galoppen alls, så de lämnar vi utanför det här.

En gång i tidernas begynnelse, när Nisse-Nytt hette Morgonstjärnan, skrev jag en arg artikel där jag ville segregera rollspelare i två grupper. En för de som ville spela rollspel som sällskapsspel, som en regelsimulering av en fiktiv verklighet. Och en för dem som levde i tron om att rollspel var en konstform, ett berättande medie som vilket annat. Det var inget fel på någon av dessa grupper, de trängdes bara under ett lite väl trångt paraply.

Idag har sakers tillstånd ändrats något – marginellt visserligen, men de har ändrats. "Friform" har blivit någon sorts begrepp på konvent landet över. Jag avskyr ordet, t.o.m. de som gillar att använda det verkar inte riktigt vara överrens om vad det betyder, men det implicerar i alla fall någon sorts regellöst rollspel. Mycket av detta regellösa tycks ha sprungit ur White Wolfs storytellingsystem – hur nu detta har gått till, med en serie spel som fullkomligt dränker sig själva i tärningsslag. Nåväl. Denna trend skulle alltså tyda på någon sorts mognad i den riktning som jag själv efterlyste. "Friformen" och de vanliga systembundna scenarierna blir min önskade segregering. Regelspelarna kan tala om regler och regeltekniska finesser och de andra kan ägna sig åt berättelsernas innehåll och utformning.

Men inte då. Snarare har någon ny sorts fanboy attityd vuxit fram. Nu handlar det kanske inte om vem som kan reglerna bäst – men däremot vem som är mest insatt i världen. Åtskilliga är de Vampire-arrangemang som skryter med "inga förkunskapskrav" och som lik förbannat inte står på egna ben utan kräver av spelarna att de ska ha någon sorts förutbestämd reaktion på ord som "sabbath", "toreador" och "frenzy". Och hur man än vrider och vänder på det så fortsätter dessa regellösa scenarion att trampa i samma gamla deckar-fantasy-sf-hjulspår. Det finns undantag, jag vet, men hur många undantag? Och vore det inte trevligare ifall undantagen var regel och tvärtom?

"Rollspel är farligt!" är kontentan av vår enda professionella belackares (Didi Örnstedt) senaste bok "De övergivna barnens arme" (Norstedts). Men jag skulle istället vilja säga: "Rollspel är aldeles för ofarligt". De flesta andra uttrycksformer behandlar idag, tämligen regelbundet, vuxnare, mer brännbara ämnen än den tonårsenskapism som rollspelet är fast i. Skulle vi inte behöva åtminstone något rollspel som *berör* som väcker debatt, som väcker tankar också hos oss själva? Men är detta möjligt? Är mediet som sådant handikappat, oförmöget att bryta sina egna ramar? Är rollspelaren dömd att nå sin mognad som spelare vid 15 års ålder och sedan aldrig växa mer?

Känner du äntligen en brinnande iver att få säga emot mig? Har jag äntligen rört om i grytan? Man kan ju alltid hoppas. Men innan redaktionen dränks (ha!) i brev kanske det bör påpekas att det är rollspelens frontlinje jag vill åt – konventsspelet, den offentliga marknaden. Och den som riktar sig till de äldre spelarna. Naturligtvis måste det finnas en bred bas av rollspelande 10-15-åringar som leker och växer med spelet – utan några pretentiösa konstnärliga ambitioner. Det förstår naturligtvis både ni och jag. Men ni andra – ni som påstår att ni vill någonting. Tänk, skriv och reagera!

StrapatS

– bästa fansin 1996

Fansinet StrapatS erhöj nyligen NisseNytt's fansinpris för 1996 års bästa fansin. Motiveringen som juryn läste upp i samband med prisutdelningen på GothCon löd:

"StrapatS har under många år varit ett levande kontaktorgan för Sveriges lajvare. Fansinets höga och regelbundna utgivningstakt garanterar aktuellt material och en vital debatt. StrapatS layout är enkel och funktionell och fansinet inbjuder alltid till intressant läsning."

Med anledning av detta ger vi er här en presentation av StrapatS samt en intervju med mannen bakom fansinet – Jonas Nelson.

Om du inte har hört talas om StrapatS tidigare behöver du inte grubbla så mycket på varför. Alla fansin har problem med att nå ut över hela landet. Ägnar du dig däremot åt levande rollspel och fortfarande inte har läst ett nummer – då har du verkligen missat något.

StrapatS är i dag Sveriges ledande fansin (om man betraktar Fëa Livia som en tidskrift) om levande rollspel. En rad viktiga debatter tas upp på fansinets insändarsidor, lajvare från hela landet berättar skrönor om sina rollspelsupplevelser och redaktionen bevakar det mesta som händer inom hobbyn i Sverige. StrapatS är helt enkelt lajv-Sveriges bästa forum, och med en upplaga på 500 ex. och en utgivningstakt på tio nummer per år är det också ett av landets största fansin.

Jonas Nelson om StrapatS

Första numret av StrapatS såg dagens ljus i oktober 1992. Då var fansinet ett s.k. *subsin* – StrapatS' första tre nummer trycktes som bilaga till postspelsfansinet *Gränlandet* och blev egen tidning först efter det att *Gränlandet* lades ned.

Däremellan hann dock *Gränlandet* vinna postspelsfansinpollen och SVEROKS styrelse beslutade att skicka ut tidningen till alla medlemmar. På detta sätt kom StrapatS att spridas i tusentals exemplar – som en fripassagerare så att säga.

Detta berättar Jonas Nelson, StrapatS chefredaktör och grundare, för NisseNytt. På frågan om hur tidningen grundades svarar han:

–*Jag hade upptäckt levande rollspel kring -89 (dessförinnan spelade jag bordsrollspel) och vid sommaren -92 när det hela började växa till sig såg jag ett behov av ett fansin som kunde fungera som samordnande organ och mötesplats för lajvare. Eftersom jag haft en hel del erfarenhet av fansin- och tidningsutgivning tidigare i mitt liv visste jag vad jag gav mig in på.*

Egentligen hade jag kunnat börja med StrapatS ännu tidigare än i oktober, men i det längsta väntade jag på att någon annan skulle se behovet och starta ett fansin. Till slut gick det bara inte längre och jag tog tag i saken själv. Snart insåg jag dock att jag inte var först: Morgonstjärnans Kungörelser var faktiskt det första fansinet om levande rollspel i Sverige, men det lades ner efter bara tre nummer. Och så kom ju Fëa Livia i mars -93.

–*Vad var dina planer med tidningen så där i början?*

–*Mitt uttalade mål med StrapatS var att göra det till ett fansin som varje lajvare skulle läsa, men det trodde jag givetvis inte själv på. Nu har jag visserligen kommit ganska långt, men det finns fortfarande många lajvare i Sverige som inte ens vet vad StrapatS är!*

Jonas berättar att StrapatS redan från början var avsedd som ett forum för alla lajvare. Fansinet skulle debattera, diskutera, rapportera och informera om lajv. Det var aldrig fråga om någon envägskommunikation – läsarkontakten var viktig. En av förutsättningarna för detta var en hög utgivningstakt (10 nr/år) och ett lågt pris.

–*Än i dag är det dessa tre saker (snabb, aktuell, billig) som utmärker StrapatS, och jag är uppriktigt sagt stolt över att ha lyckats hålla den höga utgivningstakten. Det är det inte många fansinredaktörer som kan säga.*

–*StrapatS är ju årsbarn med NisseNytt. Jag vet att en av de främsta anledningarna till att vi kunnat hålla på så länge är att vi är en grupp. Men StrapatS verkar vara en enmansredaktion, här jag rätt?*

–*Ja, StrapatS har en enmansredaktion. I början var Lars Tyllered med som "hjälpredaktör", men han hade inte tid med det i längden.*

–*Vad har drivit dig att hålla på så här pass länge ensam?*

–*Främst insikten att StrapatS verkligen behövs och fyller en viktig funktion. Läsarengagemanget är också trevligt - Tyckeriet och Skrönerorna har gjort att läsarna ofta skriver. Dessutom tror jag bara att jag fått positiva brev och uppskattande ord om StrapatS.*

Jonas berättar att innan han grundade StrapatS var han inblandad i utgivningen av speltidningen *Rubicon*, som började som ett fansin i hans spelgång i Sundsvall. När han sedan flyttade till Stockholm -88 blev han snart chefredaktör för Lantmäterisektionens studenttidning *Ellen*, vilken han fortsatte att vara inblandad i fram till StrapatS' grundande.

Sedan kommer vi in på alla fansinisters problem: distribution och marknadsföring.

–*Hur har du lyckats uppnå den spridning som StrapatS har idag?*

–*På grund av min listiga plan att skicka ut StrapatS som ett "subsin" till Gränlandet, som av en tillfällighet vunnit postspelsfansin-*

pollen (se ovan) fick jag en lätt start. Sedan var det bara att följa upp – jag tog med StrapatS till varje lajv jag deltog på och sålde dem där, liksom på spelkonvent, medeltidsveckan och andra liknande tillställningar.

–*Hur är det med försäljning i butikerna?*

–*Spelbutiker är försiktiga i överkant och tar ogärna in fansin som de inte vet om de säljer. Midgård (i Sundsvall) bearbetade jag 3-4 gånger – erbjöd dem att ta StrapatS gratis och bara betala mig om de såldes. Det blev nobben varje gång och till slut tröttnade jag. Tradition och Spel&Sånt var lite lättare att övertala, och nu ringer de mig när de behöver påfyllning! Enbart Tradition i Stockholm säljer ca 70 exemplar av varje nummer.*

StrapatS lägger ned!

I nummer 45 kom så plötsligt beskedet att StrapatS skulle läggas ned. Jonas Nelson förklarade att han bara ämnade ge ut 5 nummer till av fansinet – sedan var det slut. En av anledningarna var att han kände att det behövdes nytt blod – han var rädd att StrapatS kunde fungera som en bromskloss, något som hindrade nya förmågor från att komma fram. Vi frågade Jonas om detta var hans personliga åsikter eller bara en tröst för de som kommer att sakna fansinet när det försvinner.

–*Jag har alltid uppmuntrat fansinskapande, och när jag började höra rykten om att ingen vågade starta ett nytt lajvfansin eftersom StrapatS redan var så bra, började jag fundera. Nytt blod och nya ideer behövs alltid. När så ett lajvfansin (Nuntius Budkavle reds. anm.) häromåret startades, men snabbt lades ner, tyckte jag att det var ett tecken på att ryktena talade sant. StrapatS har inte spelat ut sin roll (även om en viktig bit är avklarad; att få lajvare att träffas över föreningsgränserna, få reda på andras lajv och åka på dem). Däremot har jag spelat ut min roll som redaktör för StrapatS. Jag är inte lika rolig eller förnyande som i början. Jag saknar faktiskt lite av den distans till lajvhobbyn som jag hade i början.*

Folk börjar se mig som en "lajvguru" och med det följer ett allt större ansvar och allvar. Det kan bli för torrt i längden. Dessutom tar mitt arbete allt mer av min tid...

–Vad väntar du dig egentligen skall komma att ersätta Strapats?

–Det finns ett par personer som har sagt sig vara intresserade av att ta över Strapats, och de funderar som bäst på om de kan klara av jobbet. Om de kommer fram till att de vill driva Strapats vidare så blir det nog inget längre tomrum. Annars är det möjligt att Grunthen lyfter ett snäpp, som enda kvarvarande lajvfansin. Med tätare utgivningstakt kan Grunthen mycket väl bli en ny Strapats.

En annan tänkbar utveckling är att lajvarna nöjer sig med Strapats kalendarium på internet, och inte bryr sig om något nytt fansin.

Helst ser jag dock att lajvarna själva inser att det behövs något som Strapats, och startar det självant. Inte en kopia eller fortsättning, utan något helt nytt från grunden.

–Har du tänkt försöka föra din kunskap och dina kontakter vidare till något annat fansin – fungera som fadder för att hjälpa en annan tidning på traven?

–Det är inte mycket att konsultera om. Har man bara en dator och en skrivare, samt kontakt med ett billigt tryckeri så kan man göra ett fansin. Kontakter med lajvare är mer på ett personligt "kompis-plan" och svårare att föra vidare.

–Dock – när en tidning har nått en viss storlek finns det alltid vissa rutiner och ett visst kontaktnät som håller den uppe. Har du inte upplevt det som slöseri att allt detta går till spillo i Strapats fall, eller känns det ändå som om du banat väg för nya förmågor?

–Nej, som jag sade så är mitt kontaktnät så personligt att det knappast går att överföra. Jag är nog bland de få i lajvhobbyn som ena dagen kan sitta och snacka med folk från Ett Glas, och nästa dag ta en öl ihop med SLRFs styrelse.

Ett kontaktnät tar förvisso tid och arbeta att bygga upp, men det är något en bra redaktion måste få göra själva. Jag har inget dåligt samvete för att jag slutar med Strapats.

–Hur ser du själv på de levande rollspelens framtid. Kan du skönja några utvecklingstrender? Vart är hobbyn på väg?

–Utvecklingen går mot allt bättre rekvisita. Det kommer att bli fler arrangemang som ställer höga krav på deltagarnas utrustning, och kanske kommer lajvare i större grad att utnyttjas som statister i filmer, teatrar, musikvideos och liknande. Jag tror också att det kommer att experimenteras mer med olika genrer och tidsåldrar. Här är Norge ett föregångsland.

–Till sist: Har du några personliga förhoppningar/visioner om hur långt lajv kan gå?

–Jag tror att de riktiga entusiasterna strävar högre och högre efter det "perfekta" lajvet, och det kommer att bli en klyfta mellan dem och nybörjare. Nybörjarlajven kommer att stå ganska stilla i sin utveckling (man måste gå in på en grundläggande nivå) medan de lite erfarenare lajvarna blir riktigt engagerade. Risken är att allt det där emellan får stryka på foten. Det blir som ett skolväsende enbart bestående av lägstadiet och universitetet. Endast ett fåtal har lust, engagemang och utrustning (eller pengar att köpa utrustning) nog att ta steget från "lägstadiet" till "universitetet". Det är vad jag är rädd för – om det blir sanning kommer lajvhobbyn att stagnera. Vad som behövs är att de riktigt duktiga då och då går ner några stadier, deltar och arrangerar och hjälper upp "lägstadieleverna", och inte bara isolerar sig med sina egna likar.

Om nybörjarna upplever att de inte kommer någon vart i sin utveckling så kommer lajvhobbyn att stagnera och endast bli en "fluga" som återkommer lite då och då. Om de får hjälp så kommer hobbyn nog att fortsätta att växa lite till, men många av de "äldre" kommer att droppa av när de inte har tid eller lust längre, och det totala antalet blir nog ganska konstant.

StocKon '97

(31 Juli -3 Augusti)

- arrangörernas konvent?

Då var det alltså dags för StocKon '97 - "Visionen", "Roll- och konfliktspelsveriges yttersta manifest", o.s.v.

Reklamkampanjen inför StocKon började redan förra året men det som presenterades då var mest diffusa visioner. När anmälningsbroschyren till slut kom upplästes man om att visionen bestod av dussinet systemlösa friformscenarion. Utskicken gav ett väldigt påkostat intryck och ambitionsnivån var mycket nära det pretentiösa. Det deklarerades bl.a. att arrangemangen skulle vara "krävande", att "teaterförmåga" skulle premieras före "regelslaveri". Det som stockholmarna hoppats skulle bli konventens konvent, kom dock snabbt av sig på grund av milt intresse från landets konventbesökare. Varför ville inte spelsverige medverka i StocKons vision?

Kan arrangörernas ambitiösa, bitvis överväldigande visioner ha skrämt bort konventsbesökarna? Var det kanske en stilla protest mot noll-åttornas våldokumenterat högmodiga attityd, eller möjligen mot SVEROKS kritiserade s.k. centralstyrning? Kanske var tidpunkten endast illa vald? Självt tyckte jag inte att broschyren var avskräckande - jag anser inte högt flygande ambitioner i sig vara förkastliga. Att åtminstone ickerollspelare och yngre spelare känt sig litet utanför kan jag dock mycket väl tänka mig.

Hur var då själva konventet? Förutom att den enorma skaran av deltagare uteblev, blev även en del arrangemang inställda. Invigningen, avslutningen och auktionen för att nämna några. Östra Real ekade öde och tomt, och det verkade emellanåt finnas fler arrangörer och snyltare än betalande besökare. Just överflödet av spelare var också StocKons stora fördel, åtminstone från rollspelarens synvinkel, då man inte behövde släpa med sig ett helt lag eller ens vara föranmäld, för att kunna ta del av stockholmarnas ambitioner.

Friform dominerade som sagt, på bekostnad av andra spelformer och andra typer av arrangemang. Scenariorna var mycket ambitiösa produktioner och höll generellt hög standard, så vitt jag förstår. Givetvis förekom även andra aktiviteter - några mer udda inslag var ett mycket omfattande utbud av fansin hos fansinförsäljaren och ett Vampire-live som enligt hörsägen spelades i Hagaparken(!).

Vad sysslade jag då själv med under StocKon? Förutom att jag hängde vid fansinförsäljningen och umgicks med trevliga människor, deltog jag i två av rollspelsarrangemangen. Det första scenariot var en berättelse som utspelades i Skandinavien under andra världskriget. Det var något av en besvikelse, dock inte för att det var väldigt pretentiöst, utan för att det var en osmaklig orgie i bristande logik, karaktärsbyten och våld. Jag tog även del av NisseNyts småtrevliga, betydligt oskuldsfullare(?) arrangemang. Det viktigaste var dock att jag fick vältra mig i brädspellet Settlers of Cataan - ett måste på konvent.

Arrangörerna skötte sig bra och stockholmarna höll sig i skinnet (nästan i alla fall), så på det stora hela är jag fullt nöjd med konventet. Detta trots, eller kanske tack vare, att antalet besökare motsvarade ett betydligt mindre konvent. Löken frågade sig om detta var "arrangörernas konvent", men detta bör inte tolkas som att det gick någon nöd på oss deltagare. Det är istället arrangörerna, som länge utvecklats sin vision och fått sina illusioner slagna i spillror, som får min sympati. Det enda jag som besökare egentligen har att klaga över är att den utbredda snobbismen också florerade på StocKon. Brädspelare, kortspelare och andra "kobolder" föraktades av rollspelarna, som själva förtalades av Vampire-lajvarna, vilka i vanlig ordning avskyddes av alla och envar, o.s.v. Inte ska väl vi roll- och konfliktspelare vara osams, utan ena oss under SVEROKS fana i kampen mot Didi "spelar Allan" Örnstedt och andra dubiösa krafter!

De övergivnas armé -en bok om rollspel

Didi Örnstedt & Björn Sjöstedt,
Norstedts förlag, 1997

De tre -stedtarna är med sin starkt omdebatterade bok de första som presenterar en total genomlysning av rollspelskulturen i stort. De är hittills de enda som på ett grundläggande och sammanfattande sett reder ut, behandlar och inventerar de stora generella begreppen och kulturens metafysik. Ur detta perspektiv är *De övergivnas armé* en välbehörlig och ofta välskriven bok, vidare är det roligt att rollspelskulturen uppmärksammas i så pass stor stil.

Det är knappast troligt att interna krafter skulle gjort det mer övergripande, grundligt och analyserande. Det som skrivs inom det egna fältet tenderar till att vara väldigt genrebetonat, det skrivs om rollspel *eller* om Sverok *eller* om live *eller* om postspel.

Verket ser vid en första anblick ut att ha vetenskapliga anspråk med sin digra litteraturlista, avancerade korsreferenser och mängder av citat. Tyvärr så faller det hela vid närmare granskning. Boken innehåller osedvanligt mycket grova sakfel, ogrundade påståenden och en mängd argument som främst verkar baseras på emotionell antagande. Detta är synd, då *De övergivnas armé* därmed är oanvändbar som ett akademiskt verk. Med sin bredd och sina ofta djupa undersökningar och kartläggningar hade alstret varit ett synnerligen välbehövt grundmaterial för all form av forskning som rör rollspel.

Texten laddas med negativ terminologi, med skumma och läskiga synonymer, företelser som i andra sammanhang ses som positiva associeras vilt till allsköns hemskheter. På så vis

lyckas författarna vända trevliga egenskaper till något fruktansvärt djävulskt.

Deras främsta farhåga när det gäller rollspel är dess förmåga gripa tag i spelarna och bringa dem ur fattning, att mediet får en att tappa verklighetsbegreppet. Detta är ju just Nisse-nyttets främsta mål med våra konventsscenario. Så lite förorättade blev vi när de inte ens nämner oss i boken.

Deras argumentation är mycket skicklig och väl avvägd, åtminstone har vi i Nissenytt gått på det, vi är numera fullkomligt livrädda för bl.a. livare.

De övergivnas armé kan dess värre bli ett reellt hot för de yngre rollspelarna vars föräldrar läst den. Men överlag så verkar boken inte ha tagits allt för allvarligt, de flesta recensenter i dagspressen genomskådar den hysteriska demagogin och pekar ut lögnerna i boken. Större delen av boken är tyvärr ganska tråkig i sin hysteriskt demagogiska svartmålning och evigt egala tjat om nazister, satanister, självmördare och våldsfanatiker. Slutet kändes dock för en gammal spelledare väldigt inspirerande; det målar upp rollspelare som framtidens ledarskikt som med hjälp av fascism, maffiametoder, ockultism, sektistisk hjärntvätt och våld leder de övergivnas armé, en armé bestående av hundratusentals vilna ungdomar.

Men det ska poängteras, Didi och Björn vänder sig inte emot rollspelet som sådant. Tvärt om, vad de vänder sig emot är dagens innehåll och hur det utspelas. Författarna visar på mediets potential och varnar för dess konsekvenser om det missbrukas. Detta är spännande, de ser alltså inte rollspel som en marginell skräpkultur utan som ett högpotent berättarmedie. Vi ser gärna att de skriver i NN och tipsar om hur de tycker att rollspel skall användas och utföras, fast ett rykte säger att Didi och Björn lagt ner sitt rollspelsmotstånd och engagemang.

Hellboy

Mike Mignola

Här har vi i sanning en serie för rollspelare, och då menar jag rollspelare i den där klassiska betydelsen: Den där sidan hos en som känner en sugande längtan efter övernaturliga äventyr på mystiska platser med mycket action, en del skräck och några kluriga gåtor att fundera på. Något mer sofistikerat än så skall man inte leta efter på sidorna i Hellboy.

Med detta vill jag inte säga serien på något sätt är dålig, eller att den bara är ett substitut för dungeonbashing på lägsta nivå. Nej, Hellboy är faktiskt något så sällsynt som ren och skär underhållning. Dessutom är teckningarna ett sant nöje att se på. Mignola har en unik blick för det grafiska och skapar effektfulla kontraster mellan svärtans kantiga svarta fält och den dova färgskalan (I Sverige har vi främst träffat på Mignola i form av oräkneliga plagiat i diverse rollspelsfansin. Annars återfanns hans bilder på omslagen till tidningen Batman nr.1 & 3 -89 och i nummer 6 -91 av samma tidning då han illustrerade berättelsen Gotham by Gaslight till Brian Augustyns manus).

Vad är då Hellboy? Berättelserna i serien kretsar kring huvudpersonen med samma namn. Denne är en medelålders individ med klarröd hud, klövar, svans, horn som han ideligen sågar av och en väldig hand i metall. Som ung frammanades han från okänd ort av nazistiska okultister som ett vapen i andra världskriget, men av misstag hamnade han i fiendens händer och arbetar idag för en organisation i USA som utreder paranormala fenomen. Serien följer Hellboy på uppdrag runt om i världen. Han letar bortbytingar på Irland, kämpar mot vampyrer i Rumänien och slåss mot varulvar i raserade slott. Det kan tyckas som om man har att göra med lite väl många standard

grepp från denna typ av berättande, men det finns flera försonande drag hos Hellboy som gör den läsvärd.

Till att börja med är förankringen i det mytologiska stoffet mycket bra. Mignola har jobbat med bakgrunden till varje berättelse och även om han inte direkt fördjupar sig i något ämne så märks det att han har tillräckligt under fötterna för att kunna leka med symboler och legender. Teckningarna är en annan anledning som jag redan tagit upp. Få kan som Mignola skapa en så förtätad skräck med så rena ytor. Slutligen är Hellboys egen historia intressant. Han uppges vara världens främsta paranormala detektiv men hur mycket tankemöda han en lägger ned för att lösa sina fall så slutar det nästan alltid med att han hamnar i råkkurr och löser det hela genom tur eller rena tillfälligheter. Långsamt avslöjas också mer och mer om Hellboys ursprung - varför han kallades till jorden och varifrån han kommer. Ett mysterium som intresserar läsaren, men som han själv gör sitt bästa för att blunda för.

Hellboy är en serien som jag varmt rekommenderar för en stunds trevlig och fartfylld läsning - och för Mignolas grafiska känsla. Det är en blandning mellan Lovecraft, Bröderna Grimm, gammal skräckfilm och modern cynism som är riktigt lyckad.

Och som inspiration till det där riktigt klassiska rollspelsäventyret i skräckmiljö är den ypperlig.

Fansinspalten

... är din guide till hela fansin-sverige. Våra recensioner försöker kritiskt och objektivt föra fram tidningarnas olika stil och innehåll så att ni som potentiella läsare av dem skall se tidningarnas nakna själ och frestas därav. Nästa nummer återkommer vi med fler fansin.

Vill du beställa ett fansin? Sätt in summan som anges vid resp. fansin på deras postgiro. **Alla priser inkl. porto.** Kom ihåg att ange vilket/a nummer du vill ha och din egen adress, eller om du köper en prenumeration: Vilket nummer du vill börja med. Sedan är det bara att sätta sig och vänta på att fansinen skall dimpa ned i brevlådan. Fråga gärna fansinskaparna eller oss på NisseNytt. En enklare men mer riskabel metod är att skicka beställningen och pengarna i ett vanligt brev. Då har du dock ingen garanti för att posten inte slarvar bort ditt brev och pengarna.

Fansinskapare, skicka in era alster så blir ni recenserade och deltagare i FANSINPRISET!

Men se till så att ni använder NNs aktuella adress och inte skickar dem till Mats gamla adress.

Som recensent av fansin får man en god inblick av vad som händer kors och tvärs i och utanför landet. I denna brokiga skara fansin och distriktstidningar som presenteras här finns nyckeln till rollspelskulturen. I dem får man inte bara se vilka uttryck rollspelskulturen tar sig i olika grupper och på olika platser, man får även information av händelser och planer, man får läsa artiklar som bit för bit bygger på och utvecklar hobbyn. Det finns helt enkelt inte ett bättre sätt att hänga med. Vill du hänga med och utvecklas skaffa då några olika fansin till dig och din klubb. Välj ut några och starta sedan prenumeration hos dem. Visa dina tidningar för dina insnöade vänner och ge även dem en chans att vakna. Visst läser du NisseNytt, men det räcker inte, du behöver större insikt i hela rollspelskulturen, du behöver fler fansin. Häng med i utvecklingen läs mer fansin!

Är du intresserad av någon av tidningarna men inte vet riktigt hur du skall göra för att få tag på den. Eller ifall du undrar över något, så skall du inte tveka att ta kontakt med tidningen. De är alla vänliga att tala med och är hjälpsamma. Alternativt är du alltid välkommen kontakta någon i NisseNytt, Håkan Aldegran, Grunthen, eller andra fansin-gurus. Telefon-

nummer och adresser finns vid respektive tidnings recension. Vidare ifall du är intresserad av att arbeta med fansin, starta eget eller hjälpa till hos någon av de befintliga, så skall du ej heller då tveka att kontakta dem. De ställer upp med tips och hjälp.

Det kan vara lite svårt att få grepp om vad fansin egentligen är och vad fansinmakare åstadkommer. – De spelar ju inte, så va fan håller de på med? De flesta andra i sverok **konsumerar** rollspel eller dylikt. Fansin är mer besläktade med spelledare, konvetsarrangörer, spelkonstruktörer – de **producerar**. Det de producerar konsumeras sedan av massan, det finns en egen livscykel inom sverok. Många förstår inte detta enkla. Att fansinmakare skapar för att tillfredsställa er. Det är inte för att blåsa er på pengar, utan för att de helt enkelt gillar att producera på samma sätt som ni gillar att konsumera. Det är två sidor av samma intresse. Inget fansin går med vinst. Visst önskar de att gå med vinst, så att de kunde utvecklas, men det är inte deras primära mål.

Flera fansin har lika många läsare som ett mindre – och en del som ett större – konvent har besökare. De är inte någon underlig egenart, de är en del av och bärare av rollspelskulturen. Deras läsare är inte någon undanskymd

hjärntvättat isolerad avart av rollspelskulturen, utan de är den intresserade och vakne utövaren av kulturen. De läser fansinen för att de vill det och fansinen speglar läsekretsen. Fansin är en bra representant av rollspelskulturen. Större fansins läsare bör betraktas som ett genomsnitt

av den typiske utövaren och inte som udda psykopater som hotar SVEROKS goda namn. Är de psykopater så är den typiske utövaren en psykopat. Nej, fansin är likt konvent och spelledare, vanliga producerer av rollspelskultur.

Atlanticon #9

32 sid A5, fråga efter
Mimmi Sundin, Granitvägen 4B, 752 43 Uppsala

Innehåll: *SolCon II – Die Harder* – rapport från konvent i Karlstad, *Allting upp och ner* – kritik mot nya Warhammer Fantasy Battle magireglerna, *Kampanjer och spelledande* – om att spela samt tips, *Att måla figurer* – målar tips, *Mars Attacks!* – om UFO begreppet, *I'm a doctor, not a translator!*, *Definitely un-swedish* – recensioner av Star Trek: First Contact, samt föreningsinformation för Atlantis.

Atlanticon är en klubbtidning för den Uppsalabaserade och aktiva föreningen Atlantis. Den har något av fansinambitioner med sitt innehåll bestående av mer generella artiklar än föreningsinformation. Detta gör den intressant även för läsare utanför föreningen. Utöver huvudartikeln, *Kampanjer och spelledande* som handlar om olika typer av spelare i en kampanj, behandlar de andra konventsberättelser, regler, samt tips för spelare. Stilen på tidningen beror mycket på att många i klubben är aktiva med: konvent, fansin, SVEROK. Atlanticon är en trevlig klubbtidning, men ingen fansin. Den är värd att kikas på.

Carnelos #4

28 sid A5, 5 kr
Olov Winstrand, Säves väg 11, 752 63 Uppsala
Tel: 018-46 00 75
EPA: jv@kuai.se

Innehåll: *Ett högst civiliserat mord* – mordgåta/äventyr till Eon eller annan fantasy, *Fort, fortare... fortast?* – om komplikationer med ljusets hastighet, *Luke* – novell av Olov Winstrand, samt *Klanfejden* – postspelet och en Carnelos-enkät.

Carnelos har från början varit en lovande fansin med blandat innehåll.

Ännu har de inte tagit sig över tröskeln från lovande. Tidningen är ännu lite tunn även om innehållet sakta men säkert blir gedignare. Ser man däremot till det låga priset 5 kr önskar man bara att det kom ut oftare.

Äventyret i fansinet är skrivet till Eon, men är egentligen inte särskilt systembundet och de regel siffror som figurer är ganska få och lätta att generalisera. Om det inte vore slarvigt skrivet så skulle äventyret vara en bra liten mordgåta för nybörjarspelledare.

Fort, fortare... fortast är en betraktelse över komplikationer ljusets hastighet och långa avstånd innebär. Artikeln är till för att inspirera och upplysa för rollspelande kring ljusets hastighet. Novellen är kort som upptakten till en novell, men det kanske är det, dess kärnfullhet, som gör den läsvärd.

Carnelos är ett av de få fansinen nu som handlar om det lite enklare klassiskt rollspelande. De försöker ha ett blandat innehåll med rollspel, lajv, postspel, mm. Fallor detta i ditt intresse kan Carnelos billig bli ge lite krydda i din tillvaro.

Cathuria #1

72 sid A5, 20 kr (tror jag)
Emanuel Berglund, Veckovägen 4, 175 41 Järfälla
Tel: 08-580 393 83
EPA: galin@swipnet.se

Innehåll: *Introduktion till Cathuria* – kort beskrivning av världen, ön och dess historia och karta. 9 noveller av olika författare.

Cathuria är ett nytt novellfansin, en antologi inspirerat av bl a Tjuvstadens upplägg och idé. Alla noveller utspelar sig på ön Cathuria i lågmäld fantasystil, sparsmakad på specialeffekter. Alla välkomna att delta och skriva noveller. Reglerna är att de alla utspelar sig i en gemensam värld, men var och en är fria att hitta på handlingar,

karaktärer och även att använda andras författares karaktärer och bidrag till världen. Detta gör att många kan tillsammans skriva fram Cathuria och utveckla världen och göra den levande.

Novellerna är trevliga att läsa och ibland medryckande. Detta bör ses som bra betyg och ger hopp om än bättre fortsättning. En liten underlighet är författarna tillsynes omotiverade vurm för engelsktonande karaktärsnamn och amerikansklagerad stämning. Kanske det finns extra ej publicerade riktlinjer för författarna. Cathuria är ett inspirerande initiativ och beroende på författarnas skicklighet och redaktionens förmåga att inspirera och ställa krav på dem, kan fansinet bli en succe.

Fansinets hövitsord är "Den enda dåliga berättelse är den som inte berättas". Så om du är sugen på att skriva noveller, skaffa dig då ett ex av fansinet och kontakta redaktionen.

Districted News #16

28 sid A5, fråga efter pris
sverok-Älvsborg & sverok-väst
sverok-väst, Odinsgatan 8 411 03 Göteborg

Innehåll: Information från distriktets styrelse, presentation av föreningar: Särmminsen Vänner, Linköpings Roll och Konfliktspeösförening, *Rollspelare-sociopater eller inredningsexperter* – inredning i H.K.R.Fs klubblok, *Redan de gamla grekerna* – en rollspelsveterans konfrontation med den social-verkligheten, *Kvinnliga rollspelare – Snälla och timida? Ha!* – debattartikel om kvinnliga rollspelare, samt ledare och dylikt.

Distriktstidningen Districted News ges denna gång ut i samproduktion mellan sverok Väst och sverok Älvsborg. Tidningen är ett hafsverk och ser inte alls inbjudande ut, detta trots att

de haft 16 nummer på sig att träna. Läser man dock artiklarna så blir det genast roligare. Artiklen *Redan de gamla grekerna* handlar om en rollspela- lars frustrerande möte med en socia- lassisten som, som vanligt var inskänkt och trögtänkt, mm. Det intressanta med den är att här delar en rollspelsveteran med sig av sina erfarenheter och sin historia. I denna hobby är det hög omsättning på personer och klubbar och hela rollspelskul- turen är som oftast historielös.

Visst är Districten News slarvigt skriven med ett slarvigt utseende, men om man läser den så är informationen i den intressant. Artiklarna har bra ämnen och det är faktiskt roligt att spionera och läsa den torrare informationen riktad till distriktets medlemmar. För att inte tala om hur nyttigt det är att höra från andra om deras erfarenheter och aktiviteter. Jag hoppas distriktet där borta skickar fler nummer till mig och gör dem mer läsbara. Ni andra får väl ringa och fråga hos distriktet efter att få tidningen. Pröva 033-135590.

Glaurung #3

44 sid A4, bilaga 40 sid A5, 20 kr + porto 14 kr
Mattias Öberg
Tel:0612-149 32

Innehåll: *Umrals Stav* – fantasy- äventyrsförslag, Recensioner av datorspel, böcker samt fansin, *Du borde nog lägga av med rollspel när...*, *Stämningssmusik* – om stämningssmusik till rollspel, Katror – en bunt tjusiga fanta- sy-kartor över grottor och borgar, *Intermezzon* – 20 korta intrig och hän-

delse-förslag. Samt bilagan *Ett axplock från internet*.

Bilagan är uppdelat efter regelsystem: Drakar och Demoner, Star Wars, Kult, Legowars samt lite grann Call of Cthulhu och Ars Magica. Glaurung publicerar här på papper sådant de hittat kors och tvärs på nätet. Respektive del i bilagan tar upp regelutlägg, nya monstren, vapen, beroende på regel- system.

Glaurung nummer 3 håller samma för sin genre höga kvalitet som alltid. I detta nummer kryper sig övergivenhe- tens röst sig in titt som tät och tidning- en känns om man bortser från bilagan lite innehållsfattig. Bilagan är, även om allt i den är republiceringar från nätet, intressant för den som använder något av de omnämnda regelsystemen. Att skicka med bonus grejer är typiskt för Glaurung och denna gång en ganska gedigen bilaga som gör att Glaur- ung #3 i det hela är mycket att bita i och mycket billigt. Glaurung har som vanligt ett ganska generöst utseende med färgomslag, luftig text och illus- trationer. Lättläst utan typografiska ambitioner.

De större artiklarna är skrivna av Pauli Pannonen, som numera är på jakt efter en ny bärvåg för sina artiklar. Fantasyäventyrförslaget går i klassisk stil med elaka magiker, demoner, odöda och ruiner. Det kan tyckas att det är för inkomplett utan siffror och sådant, men faktum är att genom det framhävs den svagare karaktären hos äventyret och dess innehållande dis- kreta element. Dessutom är det svårt att få plats med ett komplett äventyr i ett fansin. Förbereder du det med mer

detaljer får du ett trevligt stereotypt äventyr med vissa alternativa inslag. Glaurungs köttigaste bit är artikeln *Stämningssmusik*, en för Glaurung ovanlig typ av artikel. Den är lång introduktion till att använda stäm- ningsskapande bakgrundsmusik till rollspel. Artikeln är mycket generellt skriven, generaliserande och innehå- ller många musiktips. Innehållet är mycket allmängiltigt och tänkvärd. Den bör läsas.

Om du är Rolemaster diggare och gillar borgruiner, fällor och nästan för tuffa elakingar, så är du från detta nummer ensam i världen. Osis för dig! Glaurung är less på att kämpa mot- ströms och lägger med detta nummer ned utgivningen.

Grunthen #2,3,4,5

48 sid A6, 5 kr inkl porto, 25 kr/ 5 nummer

PG: 75 94 02 - 1 (TGOTC)
Olle Johansson, Lomvägen 18, 831 62 Östersund
Tel: 063-10 71 06

<http://hem.passagen.se/gardener/tgotc/grunth.htm>

Innehåll #2: *Den Lille Grunthen* – berättelse om en Grunth (ett djur), *Druiden* – om kelterna druider och deras kult, *Arnljot Gelline* – om säg- nen, *Arnljotsspelet* – om skådespelet, *TGOTC:s magisystem* – regler för deras lajv-magisystem, *Gålsjö bruk* – en kursgård, *LajvCon* – En verklighet? – Olle funderar på ett kovent för lajv, lajvrapporter från Skuggor över Öster- sund, Krogens förbannelse, Österheim – Blodtöst, om kommande lajv:

Wårdshuset Silfertunnan av TGOTC, mm.

Innehåll #3: *Hur hamnade jag här, Nosferatu 3, Nosferatu 3 ur ett god- perspektiv* – rapporter, mm efter närmalajv, *Spelet om Helig Olav* – om skådespelet hållet i Trondheim, *Medeltida rustningar* – tips och om rustningstillverkning, *Mat och dryck, Storsjöödjuret* – om uppkomst och fångstförsök av Storsjöödjuret, *Viking- ar* – om en viking-utställning hållen 1996 i Stockholm, Kommande lajv.

Innehåll #4: *Sagan om Egil Lidsson från Nidaros* – en saga, *Heraldikhisto- ria, Heraldikregler* – om vapensköld- dar, *Terrorist 97* – lajvrapport, *Jämtli historieland* – om Jämtlands länsmu- seum, *En vampyrs dilemma* – tillverka egna läskiga monsterlöständer, *Hur man lyckas med att arrangera ett lajv, Thorg och trollet* – en saga, *Sagan om Paksenarrior* – bokrecension.

Innehåll #5: *Tabarder*, *Hur man gör en "heater"-sköld* – tips för ska- pande till din lajvkostym, *Strömkarlen* – om dennes väsen, *Bra att veta* – magitips från folktron, *Överhögds- bonaderna* – Härjedalshistoria, *Medel- tida mat och dryck* – stående spalt med mattips, *Dikter* – skrivna under ett lajv, *Mystisk fotografering* – fotografering- stips.

Som ni märker har Grunthen en ganska rask utgivningstakt. Detta skul- le kunna på sikt ge fansinet en dialog och bra kontakt med läsekretsen. Arti- klarna i fansinet har en lite annorlunda ton genom att de ofta är korta och konkreta. En aningen för korta kan tyckas, men de är väl skrivna och passar A&G formatet. Som skribent till Grunthen ger detta att även små idéer kan bli en artikel. Jämfört med att vara skribent för något fansin med krav på större artiklar borde det vara enklare att skriva för Grunthen. Se detta som ett tips.

Grunthen är ett lajvfansin och arti- klarna är främst för lajvare. Stående inslag är lajvrapporter, medeltida mat- tips, tips för kläder eller utrustning, samt historia från Grunthens hemtrak- ter kring Jämtland.

Sedan fansinet mottog Fansinpri- sets hedersomnämning är dess uttala- de syfte att ta hem själva Fansinpriset nästa gång. Givetvis har Grunthen framtiden för sig. Antingen finner den



Gudenes Inngripen #1

64 sid A5, fråga efter pris
v/ Mester Lindholm, Biskop Wexel- sens gt. 2, N-7016 Trondheim, Norge
Tel: +73 93 76 54

Innehåll: *Prekkestolen* – ledare, *Ord fra oven*, mfl – återtryck av anti- rollspels texter och artiklar, *Money Chase* – råd till SL vid RP:s handel med begagnade prylar, *Codex de Genesis* – en skapelseberättelse, *Hej å hå i barbarskogen III* – Rune Quest äventyr från GothConXX 1996, *EN VEI* – serie om arvsynden och fräls- ning, skvaller, hårda ord och mäktiga ord, recensioner av fansin, dator- och rollspel, böcker, mm.

Gudenes Inngripen är ett klassiskt norskt fansin med pissig layout och anarkistisk rock'n'rollattityd. De stäm- mer in i den norska fansinvärldens intensiva korståg mot kristen funda- mentalism och moral konservatism. De nöjer sig dock inte med den norska framtiden för sig. Antingen finner den

har ju trots allt en hel del giganter så som Didi Örnstedt och den allt mer bortglömd Ulf Ekman.

Tidningen innehåller givetvis mer att bita i. Den är ett sammelsurium av korta artiklar med spelledartips, bak- grunder, recensioner och allmänt babbel. Man har oxå lyckats klämma in ett äventyr som kändes naivt och gam- malmodigt i någon slags asterixanda med inslag av smurfstämning, ett äventyr bortom mitt förstånd.

På det hela taget är det en rolig tid- ningen med mycket att bita i och det känns trevligt med attityd, något som nästan helt saknas i den svenska fans- invärlden.

Milou #2, 3

40 sid A5, 15 kr, 48 sid A5, 15 kr, paketrabatter ges som regel
c/o Aron Lund, Trumpetv. 134, 663 47 Eskilstuna
Tel: 016-13 50 06

Innehåll#2: Ledare och babbel, Insändare, *221^B Baker Street* – anmä- lan, regler, intro till Sherlock Holmes- stil-postspelet, Mitt första live del 2 – fortsättning av lajvrapport från Milou#1, *Offside* – fotbollspostspel, *C2H5OH* – postspel typ CombatCars, samt 3 st UppCon-96 rapporter.

Innehåll#3: Ledare, babbel och insändare, berättelse från Lincon '97 och World Dip Con VII i Göteborg '97, *Du gamla du fria* – bakgrundsbe- rättelse till ett krigsäventyr samt kam- panjföljetång från själva spelandet, *Vampyrer – sanning eller verklighet* – artikel om vampyrer, samt postspe- len: *221^B Baker Street*, *C2H5OH*, samt *Mink* där du spelar en ubåt i Östersjön

Milou fortsätter i samma rappa – slarviga kan tyckas – stil, med teck- ningar och blador sprayat över sidor- na i rutor och spalter, ofta förvirrande och med massa text inpacka. Fansinet är livligt och har charm, men är bitvis ofläslig. Förhoppningsvis kan skaparna öka läsbarheten utan att tappa livligheten. Milou kommer att blanda upp sina postspel med rollspelsartiklar som de hoppas kunna fresta konventsbesöka- re. Kovent är fansinets största sprid- ningsplats.

Det mest utarbetade postspelet är det nystartade *221^B Baker Street* som

Se...

www.hobbygames.se

...för de senaste spelnyheterna!

utspelas i viktoriansk stil baserat på det välkända Sherlock Holmes-deckarsällskapsspelet. Tyvärr tappar det en del av sin stämning på grund utav långtråkiga tävlingsmoment.

Artiklarna kan i bland kännas lite väl interna. Även om internheten och spralligheten är lite av fansinets stil, så är som i Milou#2, tre mycket personcentrerade UppCon-berättelser, uttråkande. Bättre kvalitén på artiklarna verkar dock vara på väg med då man ser till *Vampyrer – sanning eller verklighet* som är välbearbetad och tangerar nationell fansinklass.

Mu #36/37

60 sid A5, 20 kr, 100 kr/6 nr
PG: 641 58 78-5 (Björn v Knorrning)
Björn v Knorrning
S:t Johannesgatan 7
753 11 Upsala
Tel: 018-69 41 82
EPA: fansin@sverok.se

Innehåll: *Brevspalten* – en ganska levande sådan, *Svens Diplomacyhistoria 1972-1997*, *SydCon* och *DipCon* – konventsrapport, *Je suis eté en Belgique* – rapport från EM i Belien, *EuroDipCon V* – rapport, *ARG*, *IT*, *ART* – tre alternativa pakter samt taktikprat om dem, *Under täcket med Leif Bergman*, *Björn Westlén är rabiät*, *Den nya såpan "Diplomaten"* – personcentrerat babbel, *Locus maratontbell i Diplomacy*, *EuroDipCon V1997* – resultattabeller, *VVS-Mail*: små artiklar om rapporter från World Dip Con 1996, *WDC VII 1997* och *Svenska Diplomacy Rallyt 1996*.

Diplomacy fansinet Mu har lagt om sin strategi en aning och tänker sänka sin utgivningstakt och ha betydligt tjockare nummer och med fler djuplodande artiklar förutom det brukliga utbudet. Nackdelen med detta är att dialogen med läsekretsen blir sämre. Fördelen är att fansinet och artiklarna verkar bli gedignare och lyfta sig över enbart tabeller och konventsrapporter. I detta nummer upptar resultattabeller halva tidningen. Tabeller från stora diplomacytävlingar men även från en rullande tävling hos Uppsala föreningen Locus. Rapportering från små lokala tävlingar skulle bidra

med charm till fansinet ifall det rapporterades från fler lokaliteter.

Mu prioriterar rapporter och resultattabeller, uppblandat med babbel och en del taktiksnack. Utseendet är enkel. För Diplomacy spelare torde rapportrandet, kontakten med dippy-känisar och taktiksnacken vara ljbans läsning.

StrapatS #39-46

15-32 sidor A5, 10kr
PG: 616 49 01-8 (Jonas Nelson)
Jonas Nelson, Ateljévågen 22 nb, 172 41 Sundbyberg

Innehåll: Återkommande inslag: *Ledare, Tryckeriet* – debatt & insändare, *Skrönan* – läsarbrevttelser om lajv, *Kalendariet* – kalender över svenska lajv. Utöver detta en blandning av artiklar och lajvrapporter.

StrapatS är tveklöst Sveriges största fansin för levande rollspel och samtidigt ett av landets bästa. Detta är kanske inte en så överraskande åsikt, med tanke på att NisseNytt tilldelade StrapatS Fansinpriset som bästa fansin 1996, men faktum är att tidningen är bra. Här finns det mesta som kan intressera en lajvare – debatter, rapporter, hantverksartiklar, minnen – allt om levande rollspel.

StrapatS har en rasande hög och jämn utgivningstakt, åtta nummer har hunnit komma ut sedan vi recenserade tidningen sist. Här kan man hitta godbitar som Jonas Nelsons artiklar om äldre kartritarkonst, aprilnumret som dryper av självironi, debatt om Sveriges Levande Rollspelare och "Vid sina sinnes fulla bruk" en artikel som går på djupet om vad som passar sig på ett lajv.

StrapatS är ett fansin jag själv gärna läser, trots att jag inte ägnar mig åt levande rollspel. Därför tycker jag det är extra tråkigt att Nelson har beslutat ta ned skylten efter nummer 50. Mer om detta beslut, tillsammans med en intervju med redaktör Nelson hittar du på en annan plats i detta nummer av NN. Här återstår bara att uppmana alla att passa på att prenumerera på StrapatS nu, innan det är försent.

ZineScene

ca. 20 000 tecken, gratis
Håkan Aldegran
d96haka@mh1.hh.se
http://www.hh.se/stud/d96haka/zine/

ZineScene är fansinmakarnas egen branschtidning som ges ut av Håkan. Samme Håkan, som även brukar recensera fansin i SVEROKSS sporadiska utgivningar. Den distribueras som ett email och finns även på Håkans hemsida. Den som önskar få hem den skriver till Håkan så är det fixat.

Innehållet är givetvis starkt fansinriktat och för fansinbranschen internt. Det handlar om läget hos fansinmarknaden och de olika fansinen, om idéer för olika projekt, pappers-, e-, www-fansin, mm. Skribenter är förutom Håkan, Audun, norsk fansinmogul, Daniel från Drakens Tand, Olle från Grunthen, samt andra fansinister.

Formatet är som sagt email vilket gör att fansinet inte ser mycket ut för världen. Det är det inte heller. I nuläget har ZineScene har 34 prenumeranter förutom de som läser den direkt på Håkans fansin-www. För fansinisterna dock ger dock fansinet en stor gemenskap och framtidshopp.



Använd rätt adress! All NN post skall gå till c/o Anders. Ej till Mats som har flyttat.

Lilla Konvents guiden UppCon'97, 7-9 nov, Uppsala, Gamesboards & Broadswords, Carl-Henrik Felth, tel 018-24 48 41, e-post t95chf@student.tdb.uu.se. **SillyConVI**, 5-7 dec, ~100 besökare, Mora, MRK, mfl, Björn Pettersson 0250-10139, baujng@hotmail.com, ungt konvent med inslag av veteraner. **SnöKon**, 3-6 jan, Umeå, Conny Gustafsson, conny94@tsumu.se. **StockConIV**, 3-6 jan, Stockholm, SVEROK-Stockholm, 08-653 43 21, sthlm@algonet.se, kör igen på nytt datum, nu mer som ett vanligt spelkonvent med inriktning mot figur & brädspelet samt rollspel. **SolConIII**, 27 feb - 1 mar, 200+ besökare Karlstad, Andreas Nyström, andrnyst@hks.se, riktat delvis mot yngre besökare med flera systembundna arrangemang förutom bla favoritrepriser från andra konvent. **MittKon'98**, 10-12 april, Örnsköldsvik, V-norrland distrikt, Sara Wallin, 0613-21288, sara.wallin@bjornkonsult.se. **GothConXX-II**, påskhelgen, det största konventet med nästan 1500 deltagare, mycket erfaret och väl fungerande konvent. **LinCon7**, 29 maj - 1 juni, Linköping, Dragons Den.

lajv

Herrarna Ullers sista julgästabud, 6-7 dec, Niklas Nilsson, 08-85 06 74, Dignande julbord i Enhörningens kampanjvärld. **Fylke ting**, 31 jan - 1 feb '98, Hans Nilsson, 021-14 21 89, Enhörningens årsmöte i form av en lajvbankett. **Sektor Ta Sin 12**, Lee

Sandberg version av Minerva, påsken '98, 0158-310 52, 070-491 35 46, lee@abcmmedia.se, mineva@abcmmedia.se, p.g.a. olika uppfattningar om Minevas syfte, världsbild etc, så har Lee brutit sig ut från de övriga arrangörerna. Detta evenemang följer Brev Ets världsbild, har ca 300 platser, en åldersgräns på 16 år och kostar 500 kr. **Bortbytingen**, 1-3 maj, Enhörningen, Hans Nilsson, 021-14 21 89, enhorn@hem.passagen.se, medeltida fantasylajv för nybörjare. **Jägarens byte**, våren-sommaren '98, Jessica Karlsson, 0171-673 58, yaika@hotmail.com, inbjudningslajv inspirerat av de gamla sagorna, inga svartfolk eller onda alver, höga krav på deltagarnas förberedelser. **Draksådd**, 21-24 maj, Enhörningen, Hans Nilsson, 021-142189, enhorn@hem.passagen.se, medeltida fantasylajv utanför Enhörningens kampanjvärld. **Framtidslajv**, sommaren '98, emanuel.dohi@mbox318.swipnet.se, en gerilla, två gång, en polisskvadron och en by... Allt utspelas i Stockholmsområdet på en militärbas med radarstation och världshus. Åldersgräns 18 år. Mer info under juli på http://home1.swipnet.se/~w-10704/Gargoyle **Högting**, sommaren '98, Karlskoga, Illmhyr, Henrik, 0586-593 66, Lars Lundh, 0586-384 70, stort lajv i Kilsbergen för upp till 1000 deltagare. **f.d. Eko från det förgångna** (inget nytt namn ännu), sommaren '98, Karlstad, Haakon, Henrik.Tagmark@s.lf.se, 100 personers fantasylajv med tyngdpunkt på mystik. **Gryning**, sommaren '98, Wothers Vänner, Johannes Berggren, 0322-66 00 30, 0706-58 93 85, wothersv@hotmail.com, fantasylajv för 200 deltagare. **Gränsen**, sommaren '98, Stockholmstrakten, Gyllene eken, Anna

Lindesmark, 08-612 44 85, theodericus@hotmail.com, historiskt lajv under sen romantid, i provinsen Agri Decumates vid den germanska gränsen. **Vilddjurets folk**, sommaren '98, Emil Gullberg, tel. 08-550 652 55, svartfolkslajv för folk med erfarenhet av lajv. Höga krav på utrustning och kunskap i svartiska. **I Gudarnas Skugga**, sommaren '98, Niklas & Stefan Linden, 08-768 10 65, gudskugga@hotmail.com, medeltida fantasylajv för ca 200 deltagare i norra Stockholmsområdet. **Skogens hemlighet**, juni '98, Hans Nilsson, 021-14 21 89, enhorn@hem.passagen.se, femdagars lajv i Enhörningens kampanjvärld. **Konungadölen**, juni '98, S.N.O.R.K.E.L., Stefan Myring, 019-29 14 16, ett tre dagars fantasylajv i tidig medeltida miljö med luriga och baksluga intriger där huvuddelen av handlingen kommer att kretsa kring några öar. Förmodligen i Vättern. Max 225 deltagare. Anmälningsavgift ca 200 kronor. **Gränstvister vid Horndal i Avesta**, 2-5 juli '98, Avesta-Bjurfors Rollspelsförening, Reymond Hultberg, 0225-200 41, Macleeland2@hotmail.com, Gränstvister vid Horndal i Avesta. Gränstvister är ett 3-dagars lajv i Klanen Mac Leelands värld för ca 250-300 deltagare. **Rowin-98**, 5-12 juli '98, S.L.R.F. Stockholm, 08-776 00 62, 08-749 24 87, info@slrf.dataphone.se, md14853@dredd.swipnet.se, stort fantasylajv i Stockholmstrakten för ca 1500 deltagare, pris 700 kr. **SkogsVentyr X 10-årsjubileum**, 24-26 (21-27) juli '98 (preliminärt), MASK m fl, Tobias Lindberg, 018-10 58 32, SkogsVentyr@unforgettable.com.

Lajvinformation är från StrapatS, Jonas Nelson, jonasn@geomatics.kth.se

Emmis på SydCon
NisseNytt satt med i juryn till SydCon-VI arrangörpris uppkallat efter sverok-Emma – Emmis.
Emmis-priserna på SydCon-VI:
Bästa scenario: Körsbärsträdgården av Martin HE Assarsson och Chris Resebo
Bästa karaktär: Ramon ur BLOD av Ola Sundin
Bästa layout: