

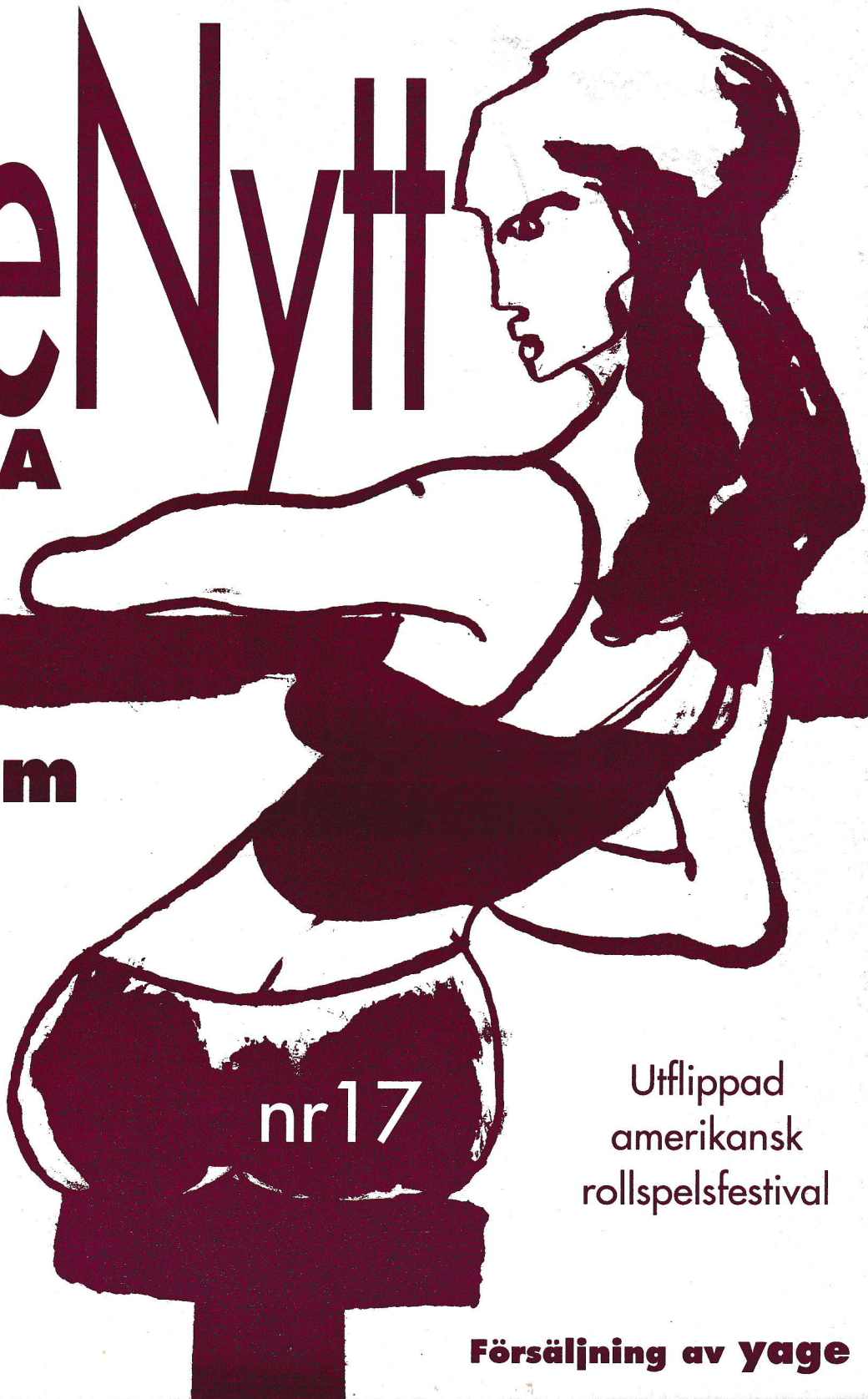
Nissen Nytt

DYSTOPIA

Fansin om rollspel

Kampanjspel kan
föra tidigare friska
individer vilse i
tillvaron

PRIS: 25KR



nr17

Utflippad
amerikansk
rollspelsfestival

Försäljning av yage

fansindöd rollspelsporr regelverksdystopi

Nr 17-redaktör: Pär

Redaktion: Mats Rytther, Anders Björkelid, Pär Tångeberg, Sven Söderkvist, Staffan Andersson

Skribenter: Leif Eriksson & Dystoperna

Ola&Henrik & Nicklas Johansson

Illustrationer: Azul

Layout: Pär

Ansvarig Utgivare: Mats Rytther

Tack till: Dystopia och Michigan

Militia Festival

Tryck och bindning: Linus och Linnea, Linköping

Annonsörer: Musketörerna, Flammans spel, Conils rustningar, Runan, Drakens tand

Aterförljare: NisseNytt finns i de flesta spelbutiker, i flera seriebutiker, samt i Press-kedjan; dessutom börjar vi dyka upp i allt fler bibliotek. Finns ej NN i din butik eller ditt bibliotek, tipsa dem samt oss, så kan det ordnas.

Illustrationer av:
Azul Tarazona

Det sägs bland dystra profeter, att när ett fansin får färgomslag eller går upp i formatstorlek så är det det sista det gör, att det hela är en desperat åtgärd av storhetsvansinne i strävan efter att bli ett *magasin*. Så det här numret känns läskigt ödesmättat. Men NisseNytt är förhoppningsvis inte döende, utan har äntligen blivit vuxen. För så är det nog, vår förälskelse i NisseNytt bara växer. Rollspelskulturen kommer alltid för oss att innehålla oändlig mark att bränna och nya områden att utforska. Vi kallar oss för fortfarande fansin, då vi enbart skriver om det vi brinner för. För det är det som är fansin, en förutsättningsfylld hyllning till kultuten. Fansin är för oss inte liktydligt med vilja utan förmåga, med halvtaskiga artiklar och äventyr och med pissig formgivning. Vi vill skapa ett fansin som platsar i bokhyllan och tål att läsas om och om igen, som visar hur otroligt sexigt det är med rollspel.

I detta nummer med ny superball layout och nytt format, som snart kommer att ligga utsträckt likt en nyplockad brunkolsfärgad Dalia i vintersolen, hoppas vi lägga grunden till en ny era. NisseNytt har ökat antalet medarbetare. Med hjälp av dessa tänker vi skapa ett bredare innehåll och framför allt en högre och jämnare utgivningstakt samt bli ett kraftigt vinstgivande företag. Vi hoppas ge alla läsare sitt lystmäte. Denna gång bjuder vi på sotiga dystopier, knepiga regler, coola karaktärer, festliga lustigheter samt självklart, gigantiska luftskepp och en massa annat som som vi tror rollspelare vill läsa om.

**Tack för visad
hänsyn!**

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: nn@update.uu.se PG: 44 98 64 - 8 Lösnummerpris: 25 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 era pengar räcker. Beställ minst fyra nummer så får du dem för 80 kr, 20 kr/st. Alternativt skicka på egen risk beställning och pengarna i ett kuvert. Mängdrabatter finns. Prata med oss! Annonspriser: Omslag bak 1000 kr, Helsida 800 kr, halvsida 400 kr, 1/4 sida 200 kr, 1/8 sida 100 kr.

NisseNytt 17

Svens sida 4

Sven har besökt ett amerikanskt spelkonvent. Rapporten vittnar om den annorlunda rollspelskulturen i staterna.

Av Sven

Spellevda kampanjer 6

Funderar du på att börja spela en kampanj? Var beredd på att stifta bekantskap med de mörka sidorna hos dina spelare. Första delen.

Av Leif

Loffet 11

Medan NisseNytt är ute på turné dansar tomtarna på loftet. Skäggstufsar och hö singlar ner i stallet och därom vi rapportera.

Av Pär och Mats

Boklådan 13

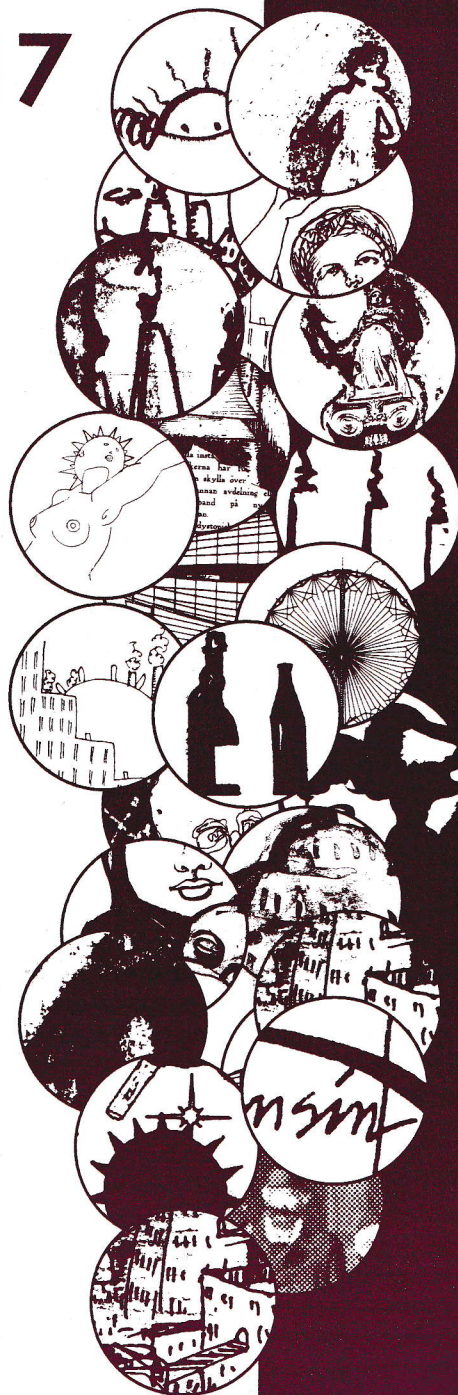
Kallocain – Karin Boyes roman föder mardrömmar och dystopiska visioner – en inspirationskälla för både NN och Dystopia.

Av Anders

Dystopia 14

Ut ur visioner och drömmar stiger två dystoper – märkbart tagna av sina upplevelser och beredda att leka och lära.

Av Anders och Stina med Ola och Henrik



Innehåll

Dystopisk apparatur 16

Vad sänds på TV i en dystopi? Kan man lita på rörposten, eller ska man anlita postverket?

Av Ola och Henrik, Dystopia

Luftskopp 22

Profeten spår en kommersiell renässans för dystopins valar: endast 22 av 97 passagerare döda.

Av Niklas

Avantgardet 26

Slag under bälter och personangrepp när orden tryter – vår diskussion om modern låtsasbyråkrati har allt.

Av Anders

Gravöl 27

Glaurung är död! Läs om männen bakom det gamla Karkion och Glaurung, och om deras syn på fansin och på framtiden

Av Mattias och Mats

Fansinspalten 28

Årets fansinpristagare presenteras. Vi bjuder även på en kort odyssey genom den inspirerande fansinarkepelagen

Av Pär och Mats

Staffans spalt 30

Det var bättre efter katastrofen...

Av Staffan



Amerikas största

Jag hälsade på en kompis i USA i våras, och besökte bland annat den stora årliga rollspelsfestivalen – *Michigan Militia Festival*. Det var första gången jag kom i kontakt med rollspel i Amerika. Tidigare har jag som de flesta andra trots att amerikanskt rollspel är lika med de kommersiella produkter som kommer därifrån, vilket är lika fel som att svenskt rollspel är lika med Target Games.

KONVENTET HADE SITT CENTRUM I EN konferenslokal, men var utspritt över hela staden Ann Arbor. Mellan de olika platserna var öltält uppslagna och rollspelare sov i parker och trappuppgångar. Det fanns ingen konferensledning och inga ansvariga, förutom de som ansvarade för konferensanläggningen. De hade inte något utskick och inget fastställt datum, men ändå strömmade tusentals personer från hela norra Amerika dit. Jag bodde i centrala Ann Arbor och fick en kul inblick i hur de vanliga invånarna betraktade rollspelandet – våra grannar plockade in sina utemöbler och hade ett möte i grannsamverkan. Familjen min kompis bodde hos förbjöd sin unga dotter att lämna huset under helgen, utan att vi följde med. Till och med polisen förberedde sig genom att extrainkalla personal. Det märkligaste var dock att de tummade på lagarna under festivalen – till exempel gav innehav av marijuana 5\$ i böter, något som i vanliga fall åtminstone hade orsakat ett gripande.

STADENS UNGDOMAR, SOM I VANLIGA fall inte spelar rollspel, tar konventet som en ursäkt att festa rejält, och att även såklart spela rollspel. Den första dagen av festivalen vandrade jag och min kompis runt och kollade läget för att hitta och anmäla oss till ett scenario av en arrangörsgroup från Texas, *Society*, som alla talar om skall vara den nya vågen. Vi hittade dem i ett nedgången hyreshus i utkanten av parken. De hyrde alla rum i huset och det var fullt med folk som

hängde omkring där. Vi satte oss och drack öl i parken bredvid och väntade på att nån i *Society* skulle dyka upp så att vi kunde komma överens om ett spelpass.

Jag snackade med en kille från Chicago som hade besökt festivalen första gången förra året. Då hade han spelat *Societys* förra spel och han hade kommit i år enbart för att han hört att de hade skrivit ett nytt. Han trodde att ett spelpass skulle kosta kring 100\$ per person, om det visade sig vara dåligt skulle priset kanske sjunka till 50. Jag bad honom att beskriva deras förra spel och man kan sammafatta det som att det utspelade sig i Los Angeles på 40-talet, att karaktärerna bara träffar varandra sporadiskt, att det tar två dagar att spela, att killen från Chicago aldrig mer kommer att se på *Häriifrån till evigheten*, och att den är fullkomligt icke-bisarr, men ger svar på frågor man omedvetet har ställt sig.

DET VAR INTE NÅN I PARKEN SOM VISSTE nåt om årets scenario, men det var uttalat att det skall vända upp och ner på allt som sades i det förra scenariot. Jag fick lära mig att *Society* bor i ett kollektiv i Houston och att det är ungefär tio personer som är mer eller mindre involverade i deras verksamhet, som verkar bestå av vitt skilda saker som att de skriver böcker under en hemlig pseudonym, en del tror att det är de som är både Clive Barker och James Ellroy, och även sysslar med import, tillredning och försäljning av Yage, en sydamerikansk växt vars rot ger fruktansvärda hallucinationer. Det ryktas att de har serverat Yagethé under ett scenario, men att spelandet fick avbrytas när spelarna tappade kontakt med verkligheten.

EFTER DEN BERÄTTELSEN VAR JAG MER än villig att spendera 800kr på att få spela med dem, men de dök inte upp eller var redan upptagna med att spela. Vi drog vidare mot epicentret i konferenslokalen. Det var det enda på den här festivalen som påminde om den svenska varianten, vilket vill säga att det där spelades brädspel, figurspel och produktifierade rollspel. Vid brädspelen och figurspelen stod det mest punkare. Det var en stor sal inrutad med skärmar som på en mäsas, så att man kunde gå omkring och titta på det som spelades, och även själv hoppa in och spela. Jag kollade runt och hittade *Call of Cthulu*, *Vampire* och, till min förtjusning, *Cult*, den engelska varianten av vår klassiska *Kult*. Jag pratade med en arrangör och berättade att jag var från Sverige och hade träffat konstruktörerna till *Cult*. Han berättade att han det senaste året varje dag, efter jobbet

rollspelsfestival

– en orgie i knark, kommersialism och kvalit 

som biovaktmästare, hade spenderat hela kv llarna och n tterna med att t nka, forska och  ndra p  Cult. Han trodde att han k nde v rlden till Cult och myterna som ligger till grund b ttre  n konstrukt rerna vid det h r laget. Han ber ttade om de f r ndringar han gjort, men jag h ngde inte ens med fr n b rjan. Han h ll i vilket fall som helst ett scenario p  konventet och jag skulle f  spela det gratis dagen efter.

P  KV LLEN VAR DET FEST OCH FULLA och h ga ungdomar. Vi hamnade i en villa d r man festade och spelade Gibson – ur b ckerna. Det spelas b st om man har l st b ckerna och g r ut p  att man spelar alternativhandlingar till b ckerna. Det var en bunt killar och tjejer som spelade och det verkade finnas ett flertal spelledare som ibland konfererade med varandra. Jag fick vara med och efter ett par droger förstod jag precis hur beroendet jag spelade k nde.

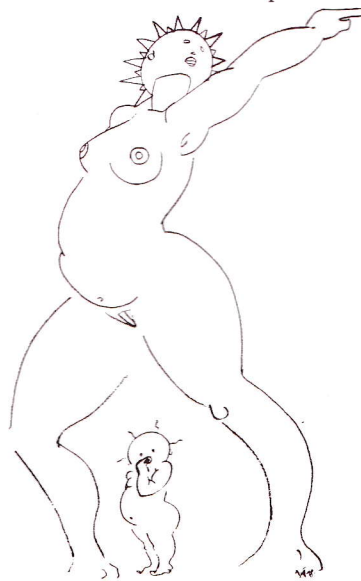
EFTER EN L NG NAITT HADE JAG F TT en helt ny f rst else och insikt i Gibsons b cker. Jag best mde mig f r att l sa om dem s  fort jag kom hem. Vi somnade i parken och vaknade av regn. Det h r med att spela b cker verkar vara utspritt. Bland annat har ett bokf rlag i samarbete med Clive Barker anpassat hans roman Imajica f r rollspel, som ett reklamjippo. Boken s ldes h r i en bokhandel och med boken f ljer ett antal skyltar med instruktioner. Jag bl ddrade lite i den och den verkade b de vara begriplig och ha en po ng.

CULT-SCENARIOT SKULLE KOMMA ATT ta sju timmar, s  jag  t rej lt innan. N r jag kom till b s 18 f r att spela blev jag presenterad f r de andra spelarna, och fick en flaska whisky som min karakt r skulle halsa ur. De andra var polare till konstrukt ren och kom fr n Minneapolis som ligger i n rheten. Vi gick iv g till en n rbel gen biograf som de f tt hyra under festivalen. Min karakt r var en biografmaskinist som halsar whisky f r att f  in sk rpan p  filmerna. De andra var stamkunder p  biografen. Scenariot var v ldigt genomarbetat och varje sak som h nde verkade  terknyttas till senare. Det var p  s tt och vis ett klassiskt kult-scenario, men f r ndringarna gjorde det mer acceptabelt och det k ndes mer verklighetsn ra, mer f rvriddt och det var mycket friare i sin konstruktion. Under hela scenariot visades filmer med Marilyn Monroe. P  n got s tt f rutsatte spelledaren att man skulle v lja en helt egen v g in i  ventyret. Jag skall inte s ga f r mycket, men

alltihop b rjade under en f rest llning p  biografen och blandade filmmytologi med kultmytologi. Det var mycket  vrraskande och upplyftande. Mot slutet av scenariot b rjade jag bli rej lt full efter att ha halsat halva flaskan. Efter t fr gade jag om det var meningen att det skulle g  s  illa. Han f rklarade att det var allt det h ngde p , att min karakt r blev full och t nkte och reagerade som en full m nniska. Det var helt klart ett av de m rkligaste scenarion jag spelat.

EFTER T PRATADE VI LITE OM ROLLSPEL i Sverige, men jag ville helst undvika alla j mf relser. Efter bes ket p  den amerikanska rollspelsfestivalen har jag sv rt att t nka mig att bes ka ett svenskt konvent. Det  r inte s  upphetsande att t nka p  invigningar, auktioner, turneringar och stela och f ruts gbara scenarion. Bes karna p  svenska konvent bjuder inte heller p  n gon show och underh llning. N r jag t nker tillbaka p  de konvent i Sverige jag bes kt kan jag inte s ga att jag har f tt kontakt med mer  n ett par m nniskor per konvent. Och om jag inte hade varit spelledare hade jag antagligen inte bytt ett ord med n gon annan. Dessutom  r det v l inte n gon som tycker att det  r upplyftande att g  omkring i en skola isolerad fr n resten av v rlden.

BES KET P  EN AMERIKANSK ROLLSPELS FESTIVAL har gett mig tron  ter p  rollspel, och jag har en vision om att genomf ra i Sverige det man s  naturligt g r i USA, vilket grundar sig i besatthet, nyskapande och att de saknar det ideella t nkandet, som  r h mmande f r all kvalitet i den svenska rollspelskulturen.



Spelleda

av
Leif
Eriksson

kampanjer

Första
delen
Spelgruppen

Leif Eriksson, f 1970

Äter Losec som försökskanin åt Astra. Han började spela rollspel 1985 när Drakar och Demoners svarta låda kom. Sen sex år tillbaka studerar han vid Uppsala universitet: freds- och konfliktvetenskap, psykologi och statsvetenskap. Han är med i Atlantis, en rollspelsförening i Uppsala, sedan -92 och har varit ordförande i två år. Han har skrivit Shadowrun-scenarion till Uppcon -92-95 vidare har han varit med och skapat Frizonen till Uppcon -95, ett koncept som nu spritt sig till andra konvent.

Han tillhör NisseNyttas spelledarstall, men har ännu inte spellett i våra färger. På fritiden håller han i kampanjer i Mage och Vampire. Han plockar ihop sina spelgrupper från skilda delar av sin vida bekantskapskrets. Råden han ger oss i den här artikeln är produkter av flera års ackumulerad vishet i hur man hanterat spelgrupper. Live intresserar honom också, sedan 1996 är han med och arrangerar ett anrikt vampyrlive.

Hans idéer kommer till honom när han har tråkigt eller skall studera. Han tycker om att driva sina idéer till projekt och entusiasmera andra, men vill ha den yttersta kontrollen. Han beskriver sig själv som hårdhänt man som babblar mycket och viftar med händerna. Hans författare är Bukowski, Ellroy och Paul Auster. Musiken är Mertzbow, Naked City, Painkiller och Hawkwind.



SPELARNA

När du har bestämt dig för att starta en kampanj måste du börja med att ställa följande frågor: med vem och hur många? Med vem, dvs. vilka personer skall få äran att spela i din kampanj, är en central fråga att lösa. Har du ett reguljärt kompisgäng är det en utmärkt grupp att värva från.

Förhoppningsvis känner du dem såpass bra att du kan samla ihop en grupp som du anser kan fungera. Med detta menas att de, rollspelsmässigt, drar jämt, dvs. har en liknande stil, men att det ändå finns rollspelsavvikelser hos dem som kan ge upphov till positiv friktion, s.k. gruppdynamik. Är du ny som spelledare är denna metod att föredra eftersom du antagligen har tillräckligt mycket ångest som det är utan att vara tvungen att hålla låda och roa en grupp personer som du inte känner så väl.

Om man samlar en ny grupp med spelare eller en ny konstellation bör man som spelledare ta reda på om det finns några problem mellan spelare på det privata planet som kan strula till det. Vad gäller strul är ett råd att undersöka spelstilarna hos var och en av spelarna. Av förstaeliga skäl är det sällan en bra idé att låta 'hack & slash spelaren' samsas i samma grupp som en 'rollspelaren'. Ta reda på vad varje spelare förväntar sig av kampanjen, av dig och av medspelarna. En av fördelarna med en ny spelgrupp eller konstellation är att både du och spelarna ställs inför nya erfarenheter, sådant som förhoppningsvis berikar både dig och spelarna. Eftersom spelarna och du inte har

spelat ihop i den rådande konstellationen kan detta ge både positiv och negativ effekt. Eftersom ingen riktigt vet var man har de andra rollspelsmässigt kan detta resultera i att spelare och spelledare skärper sig och spelar koncentrerat. Tyvärr kan detta slå över och resultera i att rollspelandet och/eller spelledandet knyter sig. Den bästa medicinen mot detta är att desarmera detta under en inledande öppen diskussion (se nedan).

Vad det gäller antal spelare brukar de flesta rollspel rekommendera tre till sex spelare. Mer än sex spelare är inte att rekommendera om inte ett större antal spelare är essentiellt för kampanjen. Mindre än tre spelare i en kampanj minskar möjligheten för en väl fungerande dynamisk grupp.

ÖPPEN DISKUSSION

Ett bra tips är att samla alla presumtiva deltagare till ett informellt möte där ni diskuterar vad du och spelarna vill ha ut av kampanjen. Vilka krav ställer du på spelarna och deras karaktärer? Vilka krav ställer de på dig (ex. miljöbeskrivningar, bakgrund, rekvisita)? Här har du och spelarna möjligheter att skapa en kontext inom vilken hela kampanjen kan existera. Ett flertal frågor, exempel på dessa finner du i senare i artikeln, problem och tankar som är spelrelaterade kan med största sannolikhet få sina svar på detta sättet. En öppen diskussion är den överlägset bästa modellen för att lägga grunden till en fungerande och förhoppningsvis lyckad kampanj.

Före diskussionen bör spelledaren ha förberett vilka punkter som ska tas upp. Exempel finner du i artikeln. Spelledaren eller någon som denne utser bör fungera som sekreterare. Vid mötets slut skall det som diskussionen utmynnade i sammanfattas och en kopia bör snarast distribueras till var och en av spelarna.

KARAKTÄRER

När spelarkaraktärer, hädanefter benämd karaktärer, skall skapas är det på sin plats att tänka på vilken effekt de kommer att ha på gruppdynamiken samt intern och extern balans.

Gruppdynamik associeras med socialpsykologi och eftersträvas i arbetslag som ex. håller på med kreativa uppgifter. Tanken är att deltagarnas respektive kunskaper och personligheter skall skapa en positiv dynamisk effekt som påverkar produkten så att dess kvalitet skall förbättras gentemot samma produkt som skapas i en rigid miljö.

Gruppdynamik i en karaktärsgroup skall ge en bas för intensiva rollspelsupplevelser. Med detta menas känslor mellan karaktärerna/spelarna inom gruppen och uppnås genom att karaktärerna besitter s.k. kantiga personligheter som påverkar varandra och inte är helt kompatibla. Detta brukar utmynna i heta diskussioner där känslor tar överhand och som ibland eskalerar till rena gräl. Det kan tyckas mycket udda att söka gräl, men faktum är att en s.k. "strömlinjeformad" karaktärsgroup där alla kanter i personligheterna har slipats bort och alla är vänner, för mig framstår som ointressant bas för interna spelupplevelser, och därmed rollspelande i stort.

Intern och extern balans har att göra med den styrkenivå som varje karaktär besitter gentemot de övriga karaktärerna (intern) och mot spelvärlden (extern). Skall karaktärerna sinsemellan befinna sig på samma styrkenivå? Oftast är det en bra idé, men under vissa förutsättningar, som definieras av din kampanjidé, kan en eller flera av karaktärerna avvika. Innan du tillåter det bör du försäkra dig om spelarens intentioner och kvalitet. Den externa styrkebalansen avgör i mångt och mycket på vilken nivå som kampanjen skall spelas. Detta är helt upp till dig som spelledare och inga råd finns att ge.

Att skapa en mångbottnad, levande karaktär som levandegör siffrorna på karaktärsbladet är i det närmaste en konstform. Den stora mängden olika spelsystem vittnar om att det inte är en lätt match. Denna artikel är inte ämnad åt att diskutera olika system, artificiella metoder eller specifika tips för att skapa karaktärer. I stället presenteras tre övergripande kreativa modeller som alla har sina för och nackdelar i karaktärskapandet.

VAL AV MODELL

Dessa tre modeller ska tas för vad de är. Tre teoretiska lathundar som jag har identifierat från mina lyckade och misslyckade kampanjer. Modellerna är inte några absoluta sanningar utan grova förenklingar och generaliseringar av ett stort antal, från kampanj till kampanj, unika processer.

Som SL kan det vara så att en viss process i en av eller flera av modellerna verkar intressant. Att plocka ut enskilda processer är upp till dig. Kom ihåg att modellerna inte är annat än teoretiska lathundar och utvecklingen på detta område kommer inte att gå framåt om ni följer dessa regler slaviskt.

Det viktiga är hur du som SL väljer att lägga upp karaktärsskapandet då det, i mina ögon kan komma att bli en av de kritiska punkterna för kampanjens fortlevnad. Grundläggande är att karaktärsskapandet måste situationsanpassas beroende på om gruppen är samspeldad eller om det är en ny konstellation och om kampanjidéen i fråga om när, var och hur.

"LÅT GÅ"- MODELL

Denna modell bygger på att spelarna och du är samkörda. Du har genom denna erfarenhet byggt upp en passiv kontroll av vad varje individ kan tänkas skapa. Naturligtvis innebär inte denna modell, generellt sett, att spelarna får fullständigt fria händer, men begränsningar bör utgå från den kampanjidé som du skapat. Varje spelare skapar härvid sin karaktär utan direkt assistans från dig eller andra ur spelgruppen.

STYRMODELL

Denna modell inleds med ett brainstormmöte där kampanjens deltagare utbyter karaktärsidéer, spinner på bakgrund och kopplingar mellan karaktärerna. Låt spelarna bolla karaktärsidéer med varandra under ditt fasta ledarskap. Det som är av högsta vikt under ett sådant möte är att all information i brainstormfasen är rätt och inte får

utsätts för kritik. När du finner att inga fler idéer poppar fram kan du avsluta brainstormfasen, och övergå till en kritikfas där idéerna ögnas igenom och antingen förkastats eller accepteras. Du som SL har med detta inledande möte möjligheten att styra karaktärsidéerna så att de passar kampanjidén eller styra kampanjidén så att den passar karaktärsidéerna. Karaktärerna blir, förhoppningsvis, på detta sätt inlemmade i kampanjens bakgrund, plot och med varandra samtidigt som idéer från hela spelgruppen angående var och en av spelarnas karaktärer tillvaratas.

När en grov skiss av karaktären har utvecklats bör det slutgiltiga skapandet ske mellan dig och spelaren. Här kan ni bolla idéer som inte är för resten av gruppens vetskap och du kan se till att karaktären inlemmas i kampanjens bakgrund vad gäller kontakter, historia, fiender och plot.

FÄRDIGMODELL

Färdigmodellen påminner i mångt och mycket om karaktärsskapande till konventsscenario då du står för hela processen. Här kan karaktärerna anpassas fullständigt efter varandra och efter kampanjidén, men det innebär också rätt mycket jobb. Det är en fördel om kampanjidén är väl genomarbetad innan du kastar dig över det rätt så grundläggande arbetet att skapa intressanta, mångbottnade karaktärer.

Denna modell är att rekommendera om din spelgrupp består av nybörjare, om spelets koncept är avancerat och kräver en hel del genomläsning för var och en av spelarna eller om du har en mycket väl genomtänkt kampanjidé där karaktärerna och gruppens sammansättning är central.

PROBLEMSPELARE

Om man som spelledare har för avsikt att leda en kampanj där plot och rollspelande går hand i hand kan man om man har otur drabbas av s.k. "problemspelare". Förhoppningsvis har spelledaren koll på spelarnas stil, men ibland hjälper inte detta, mycket beroende på att interaktion mellan spelledaren kontra spelare och spelare kontra spelare kan dra fram olika aspekter hos olika spelare. Den tidigare så tystlåtna kan plötsligen förvandlas aktiv spelare och den alltid så seriöse kan visa sig ha en inneboende powergamer som i "rätt" miljö plötsligen blommar upp.

Det är inte min avsikt att med dessa exempel korfästa spelare och stilar utan istället ge några förhoppningsvis praktiska råd till spelledare och spelare hur de ska hantera dessa s.k. "problemspelare" så att övriga spelare i en grupp och kampanjen som helhet inte blir lidande.

Arketyperna som räknas upp nedan är inte på något sätt en representation av den absoluta sanningen, istället skall de ses som mina och andra spelledares erfarenheter. Arketyperna är förhoppningsvis de vanligast förekommande men inga garantier ges.

Regelpedanten

Dessa är de som kan reglerna till ett system bättre än du och finner ett stort nöje i att spendera mycket tid under sessionen att rätta dig om du inte följer reglerna. Reglerna som de plöjer från pärm till pärm under sin fritid är heliga. Brott mot dessa måste stoppas!

Råd: Visserligen vill du också lära dig reglerna (eller hur...) men du måste också skapa en kampanj med allt vad det innebär. En annan möjlighet är att rekrytera dem som assistenter. På det sättet kan de sköta regeltolkningar, men i slutändan måste du visa vem som bestämmer. Antingen lära sig reglerna bättre än dem eller förklara att reglerna inte kommer att vara i focus under kampanjen. Detta är naturligtvis lättare i vissa system (ex. Castle Falkenstein, World of Darkness kontra Rulemaster och AD&D) men avgörandet är upp till dig. Det bästa är om du kan föregripa detta problem genom att sätta kursen när det gäller regler tidigt, helst före kampanjen drar igång.

Powergamer

Spelartypen som ser till att utnyttja systemet till fullo när han skapar/upptar sin karaktär. Under spelet söker han/hon att förbättra sin karaktär så snabbt som möjligt. Detta inkluderar omotiverat



spenderande av tid till att träna, samlande av saker som gör karaktären mäktigare oavsett om dessa prylar passar in på karaktären eller ej och omotiverad powermongling. OBS! Har spelaren en välgjord karaktär med drag åt det makthungriga hållet motiverar detta naturligtvis powermongling men inom rimliga gränser. Gränser som spelledaren definierar.

Råd: Tala med spelaren. Använd dig av dina möjligheter att ex styra karaktärsskapandet eller ge spelaren en färdig karaktär. Det bör dock ske efter överenskommelse mellan dig och spelaren. Under spelet skall du ge karaktärerna chansen att utvecklas, men detta bör inte ske för snabbt. Risken är att de kan bli bortsämda och inte riktigt uppskattar eller hinner erfara den positiva förändringen. Å andra sidan är det inte bra att bromsa spelarna alltför hårt då detta kan ge upphov till att de än mer vill ha det de inte kan få eller att de upplever att karaktärerna (på pappret) inte utvecklas. Se erfarenhet i del 3.

Musslan

Denna spelartyp är inte aktiv överhuvudtaget. Säger mycket lite och agerar mycket sällan.

Råd: Vissa spelare uppskattar att vara lite passiva och låta de andra sköta snacket eller så kan de vara osäkra, speciellt i en ny grupp eller konstellation. Ta ett stilla samtal med spelaren och fråga om det är något problem, om den vill ha en större utrymme eller om den helt enkelt är nöjd.

Om spelaren vill ha mer uppmärksamhet finns det ett par metoder att tillfredsställa detta behov. Ge karaktären lite mera uppmärksamhet (det du!!!). Om du vet att spelaren har detta drag kan du utnyttja någon form av styr eller färdigmodell för att ge karaktären en intressant bakgrund och mål som vävs in i kampanjen, men se upp för att binda kampanjens existens runt denna karaktär.

"the Mad Slasher"

Kan ses som en underklass till musslan fast denna typ blir plötsligen mycket livaktig när det kommer till strid. Tärningar, ibland fradga och huvuden (bildligt!) flyger runt och spelardarpersoner dör som flugor. Denna spelartyp tycks endast existera för att slåss, stympa och

Råd: Ta ett samtal mellan fyra ögon. Om spelaren inte visar några tendenser att reformera sig - sparka ut han/hon. Det är smällar man får ta som spelledare om man inte vill offra en kampanj och övriga spelare jobb för en egofixerad solospelare.

Exspelledaren/experten

Som titeln påvisar är denna spelartyp en som oftast är spelledare och är van att vara i kontroll. Denna avsaknad av kontroll kan exspelledaren försöka kompensera med karaktärer som besitter makt och kontroll som avviker relativt spelgruppen. En annan metod är att exspelledaren/experten kan komma att diskutera dina beslut/slutsatser, sakkunskaper, beskrivningar (eller avsaknaden av) och motiven hos slp. Sker detta efter spelsessionen är detta konstruktiv kritik och generellt värdefull, men om den kommer under pågående spelsession är det en helt annan situation som stör spelandet och undergräver din auktoritet som spelledare

Råd: För experten se råd om pedanten. Exspelledaren kan vara en utmärkt källa för uppslag och tips, men du måste gör klart vem som bestämmer. Ta ett samtal mellan fyra ögon och försök reda ut problemet vad det nu kan vara.



döda. Frekvent förekommande hos annars så seriösa spelare, ex undertecknad, i spel som Feng Shui. Men om spelet och/eller kampanjen inte har den vinklingen så är en sådan spelartyp lite malplacerad. Råd: Förklara före kampanjen för de presumtiva spelarna hur din vision för kampanjen och spelandet ter sig. Förhoppningsvis kan dessa spelare typer avskräckas att delta i din hyperseriösa teaterhalvlivekampanj.

Egoisten/solospelaren

En spelare som bara tänker på sin karaktärs (om det inte är motiverat i karaktärens bakgrund eller personlighet) fortlevnad, inte visar någon offervilja för andra spelares karaktärer, inte agerar på ett för spelgruppen och gruppdynamiken intressant sätt utan enbart för hans karaktär ett optimerat sätt. Att behålla intressanta prytlar för sig själv oavsett om det bättre kan utnyttjas av någon annan i gruppen och gärna glider iväg på egna jobb där "de andra" inte får vara med är typexemplet på en egoist/solospelare. Om den kombineras med powergaming kan det snabbt sänka en kampanj då egoisten hamnar på kollisionkurs med övriga spelare.

Vanerätten

Denna spelare är av naturliga skäl inte så lätt att identifiera om du, som spelledare eller spelare, inte har haft några tidigare erfarenheter av henne eller honom.

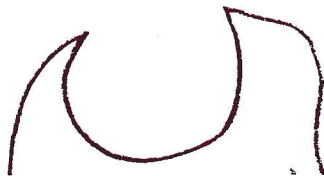
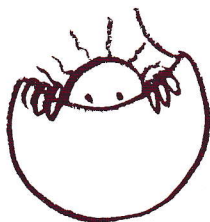
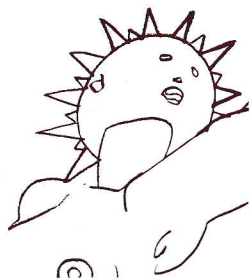
Utmärkande drag är som namnet antyder en förkärlek att skapa samma typ av karaktär oavsett spel och kampanj.

Råd: Här kan antingen någon form av styr- eller färdigmodell vara passande. Dock skall detta föregås av ett konsensusbeslut av hela gruppen, eller mellan dig och spelaren, att någon av dessa metoder skall användas

Den bisarre är en spelartyp som kan klassificeras som undergrupp till vanerätten.

Gränsen mellan en intressant men excentrisk karaktär är att den bisarre spelar karaktärer som inte är speciellt kompatibla med övrig gruppen, och att den bisarre inte gör några försök att jämkas sig med spelare och spelledaren utan direkta påtryckningar

Råd: Använd påtryckningar. Påpeka vad du anser att karaktärerna skall ha för gemensamma teman, använd någon form av styrmodell eller i extrema fall färdigmodellen. Detta måste naturligtvis föregås av



ett konsensus mellan dig och spelargruppen, eller mellan dig och spelaren, att någon av dessa metoder skall användas.

Gnällspiken

Allt är fel! Kritik efter sessionen, negativ som positiv är viktig och nödvändig, men denna spelartyp tenderar att gnälla under pågående spel. En jobbig kombination finner man i gnällspiken och exspelledaren.

Råd: Se till att göra klart för hela gruppen att du inte tolererar kritik under spelsessionen men att kritiken är viktig och uppskattas och att en kritiksession sker efter att varje spelsession är avslutad (se kritik i del 3).

Tävlar/Den dåliga förloraren


En del människor ser en tävling nästan över allt i tillvaron. Dessa kan dessutom vara rätt så dåliga förlorare eftersom de är såpass fokuserade på att vinna. Om detta drag manifesterar sig i rollspelande kan det bli problematiskt. Som spelledare är man den som sätter ramen för vad som är möjligt och vad som får ske i förhållande till kampanjen. Om detta krockar med denna spelartyp kommer den oftast att förlora. Är den en dålig förlorare, och då menar jag en dålig förlorare kan snabbt förvandlas till en ren stämningdöd då temperaturen i rummet snabbt faller och stämningen blir tryckt.

Råd: Undvik dem som pesten!

Stämningdödaren

Det kan drabba den bäste att mitt under en för alla mycket spännande del, plötslig helt avvika från spelandet. Favoriten är att börja diskutera vardagliga ting, nya skivor/rollspel/dataspel/brudar/hunks mm. Att man blir okoncentrerad och oinspirerad händer då och då, men tyvärr finns det spelare som har en vana att vräka ur sig ovesäntligheter, "häftiga" kommentarer, vardagsting under hela sessioner. Detta är i det närmaste sabotage både mot dig som spelledare men också mot de övriga spelarna i gruppen (under förutsättning att dessa tycker att ditt spelledande är bra och att de är "inne" i scenariot)

Råd: Om en eller flera spelare regelbundet bryter ut i stämningbrytande diskussioner kan detta bero på att du är en oengagerande spelledare. Ta upp detta efter sessionen och ta en ordentlig diskussion. En anledning till att skitsnack uppenbarar sig i en spelgrupp kan också bero på att spelarna inte har träffats på ett tag och har ett behov av att snacka av sig. Ge dem den möjligheten, sätt av lite tid före sessionen där du kan gå igenom din checklista samtidigt som spelarna har möjligheten att prata av sig.

Om en spelare regelbundet manifesterar detta drag är det på sin plats att ta en personlig diskussion med han/hon. Med personlig menar jag mellan fyra ögon eftersom det inte är speciellt god stil att hänga ut spelaren inför gruppen. Diskutera igenom problemet och gör spelaren uppmärksam på att du upplever stämningdödandet som ett problem. Förhoppningsvis skärper spelaren sig. 


NN VÄXER. Större format, högre utgivningstakt och fler medarbetare. På sistone har vi plockat upp en rad nya och begåvade ex-fansinister. **VISION 2000** pågår för fullt. NisseNytt med medföljande propagandabrev har skickats ut till alla Sveriges större folk-, högskole-, universitets- och skolbibliotek. Gå till ditt bibliotek och fråga ifall de inte skall ta in NN. Hjälp till att sprida NN och göra rollspel synligt för svenskarna. Gör du det så kan du om du vill få beröm i nästa NisseNytt! Hittills har projekt slagit väl ut, Umeå stadsbibliotek prenumererar redan på NN och ytterligare fyra bibliotek (Lidingö, Malmö, Alingsås och Falun) har beställt från och med 1999. **PERSONLIGT MED NN.** Sven har flytt från de

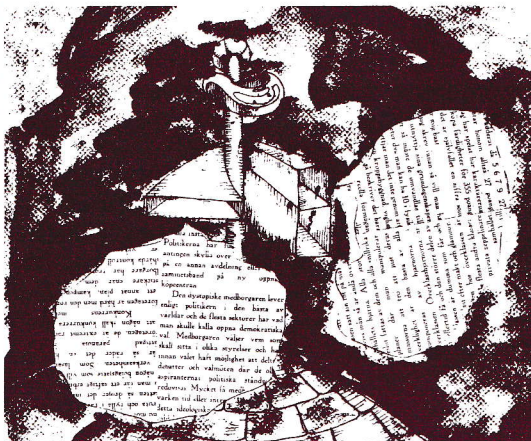
allt mer ilska indrivningsmännen ner till hemlig ort i Lund där han bla. handhar vissa känsliga förhandlingar. Staffan har doktorerat. I samband med detta gavs NN 16 ut i form av en festskrift, delvis bestående av en hittills ej publicerad NN-prototyp *Trollspegel* gjord av Staffan vid deceniets början. Anders har förlovat sig. NN är apsura på Gävle-Daladistriktet och överväger att byta distrikt. **INNOVATIONER** NN skapade och spelade Stjärnehult till en kulturfestival i Uppsala, här testades ett nytt sätt att spela inför publik. Med hjälp av en rad korta, fristående men samtidigt sammanhängande scenarion bjöds publiken in att aktivt delta i berättandet. **KONVENT.** NisseNytt har besökt två konvent under året, Sillycon i december och GothCon under påskhelgen. SillyCon är ett litet konvent Dalarna där NN i hemlighet

experimenterar och utvecklar nya produkter bla. Ondvinter och Jazzfaran. Det var underhållande och gav oss insikt i de olika scenarion vilket har lett till att de nu kraftigt ändrat karaktär och börjat inta allt mer förädlade former. NN:s ständigt turnerande rollspelsfestival besökte Gothcon, där vi bjöd på thé, godis och en mängd smaskiga äventyr. Intresset var enormt och vi spelade ett flertal av våra populära berättelser. Vidare delade vi där för andra året i rad ut Fansinpriset, som denna gång gick till det tyvärr numera nedlagda norska fansinet Imagonem. Hedersomnämmandet tog det svenska fartfansinet Runan hem. Om GothCon-99 ryktas det att de stora turneringarna kommer att arrangeras av omtalade och välkända arrangörer så som Dystopia, Gargarisma, ...och NisseNytt. GothCon är Sveriges

äldsta och överlägset största konvent, detta hålls traditionsenligt under påskhelgen. Det är fjärde året i rad som NisseNytt anlitas för att skriva och arrangera något av huvudscenarion. Detta året bjuder vi på Call of Cathulu. Surfa till NN:s hemsida och provsma på *Telefontornet!* Under senvåren var vi med och ordnade ett minikonvent i Uppsala med rollspelsklubben Atlantis, vilket förhoppningsvis fungerade som en övning inför ett större konvent i Uppsala. Under konventet speltestades en hysterisk Jazzfaran, och vi börjar ana att scenariot formar sig mot en slutgiltig position som världens bästa rollspelsscenario. Tyvärr var antalet besökare katastrofalt få, något som förmodligen berodde på att vi inte fick

bjuda på libanesiska viner. **DEN MODERNA SAGAN** fick avslag. Vi har skapat ett projekt för att videodokumentera, analysera, kommentera och presentera rollspel, kallad *den moderna sagan*. Medel för att genomföra projektet har vi sökt från stiftelsen Framtidens kultur. Vi hade tänkt oss att resa runt till alla konvent i Sverige och videofilma rollspel. Vi ville visa på olika sätt att spelade, tolka karaktärer och spela och lösa problem. Dokumentationen och analysen skulle presenteras en form som vänder sig mot nybörjare och nyfikna där vi förklarar rollspelets mekansim och gåtor. Samt i en andra variant som vänder sig direkt till rollspelskulturen och försöker skapa begrepp, visa på olika stila och genrer och skapa en grund för en levande diskussion om vårt medium. Ja, ja det gick alltså inte så bra den här gången.

Men vi kommer igen. Vi ska söka ännu mer pengar för ännu bättre projekt från ännu mer suspekta stiftelser. **VÅR HEMSIDA GÅRDEN** har fått en ny hypermodern och snygg layout. Den är fortfarande svår att orientera sig i, och det finns sidor som till och med vi har glömt bort, dit ingen av oss skulle våga surfa till en mörk natt. Nytt är bla. en on-line affär där du enkelt kan handla allt du behöver för att bli en framgångsrik rollspelare: prenumerationer, baknummer och äventyr. Allt eftersom kommer fler prylar att finnas tillgängliga, så ta för vana att kika förbi på Gården och titta på dess nyhetsnotiser. **EMMISGALAN** förärade oss än en gång med en plats i nomineringsjuryn. På denna prestigefyllda SydContillställning delas bla. pris för bästa scenario och karaktär ut. 



Loftet

Malakh

Jag... jag tror jag minns...

**"Ni är sjuka
i huvudet!"**
- anonym spelare

**"Bättre än
Kult."**

- Rolf Ekeström



Då är plötsligt nu och vattentrycket slår lock för mina öron. Kring mig breder underytanlugnet ut sig och dränker oron däruppe. Snabba glimtar av helikoptrarnas sökarljus trasas sönder av det stormande havet. Svarta, svävande maskiner hänger över vågorna. Megafonröster plöjer vasst genom väggar av hårt piskande regn. Nu närmar sig skeppets mörka skugga. Jag sjunker undan. Djupare. Kölen glider fram över mig och propellrarnas mjuka dån försvinner bort. Osedd på väg mot havsgravens botten ser jag strålkastarna följa efter. Slutligen finns bara stormens eko kvar i mörkret. Och en avlägsen, knapp förnimbar, kör av rotorblad. Nu blir nu och verkligheten ställer in skärpan. Nasarna skriker i mina öron. Meloner finns att köpa. Och äpplen. Och billiga, solvarma apelsiner. Gatans hetta har torkat allt syre till damm och överallt tränger folkmassan på. Alla skall åt olika håll. Alla pratar och ropar åt varandra. Det prutas på priser, det tummas på frukt och grönsaker. Marknadsdagen är en torr storm i ett oändligt människohav. Jag letar efter någonting, men har glömt vad. Brunnslucken jag trampar på mumlar svarta saker som fullständigt bleknar i sorlet. Någonting djupt nere i mig skriker och vill ut. Från skuggan av husen på andra sidan gatan ger parkeringsautomaterna mig menande blickar.



**NisseNyttts
mest
våldsamma och
sexistiska
äventyr är
till salu!**

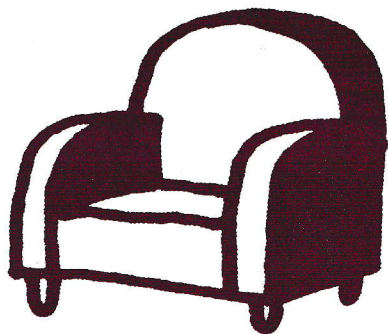
100 kr

Pg 449864-8

Finns att köpa på internet. Gå till NisseNyttts gård på [www](http://www.update.uu.se/~nn), sök bara på NisseNytt! Eller kontakta NisseNytt direkt:

<http://www.update.uu.se/~nn> EPA: nn@update.uu.se Tel: 018-506451

Välommen!



boklådan

Kallocain av Karin Boye

Nu sitter jag återigen här framför brasan, nedsjunkna i Nisse-Nytts stora örönlappsfatölj. Ännu en gång ber jag er komma närmare så vi kan talas vid en stund. Fast ni säger ju aldrig särskilt mycket – det blir mest jag som pratar. Jag berättar, ni lyssnar och det blir mina värderingar som påverkar er. Nog finns det ett visst mått av indoktrinering över dessa mötet i NN-biblioteket – och genom en slump är det just indoktrinering som boken jag läser just nu handlar om.

Kallocain är ett verk som jag plockat fram med tanke på detta nummers tema: Dystopia. Den publicerades första gången 1940 och är skriven av Karin Boye – en författarinna som de flesta kanske känner främst som poet. Vi skall inte här gå närmare in på Boyes författarskap, tragiska levnadsöde eller litterära betydelse, utan helt och fullt koncentrera oss på detta lilla tummade band.

Kallocain är i sanning en dystopi. Vanligen brukar vi förknippa denna genre med science fiction och de flesta dystopiska skildringar är samtidigt detaljerade presentationer av framtida teknologiska landvinningar. Icke så Kallocain. Visst finns här en framtida värld, ett samhälle som skiljer sig från vårt och visst finns i detta samhälle en teknologi som inte överensstämmer med 40-talets. Men Boye ägnar sig aldrig åt excesser av tekniska beskrivningar, hon fyller aldrig sida efter sida genom att kartlägga sitt framtida samhälle. Nej, det som är bokens verkliga styrka är att Boye börjar på den plats där hennes dystopi skiljer sig mest från samtiden – i människornas hjärnor. Kallocain är en kuslig skildring över det mänskliga sinnelaget i ett samhälle där kollektivet är allt och individen inte är värt ett ruttet lingon. Läsaren får följa med in i tankarna hos en enda individ, Leo Kall, och se hur denne klarar sig i en tillvaro där privatliv är någonting förbjudet och där erövringen av individens egna tankar är det slutgiltiga målet. Just denna erövring kommer Kall själv att bidra till. Hans stora upptäckt är en drog, ett sanningsserum som gör det omöjligt för den som tagit den att dölja några tankar för omgivningen – han eller hon måste svara fullständigt sanningsenligt på alla frågor. Kall döper sin upptäckt till kallocain och anser sig ha funnit det ultimata styrorganet för sitt samhälle. Från och med nu kan man enkelt göra sig av med allt samhällsnyttigt privatliv och –

vilket är det bästa – man kan enkelt upptäcka alla samhällsfientliga element.

Naturligtvis uppstår problem. Kall börjar ifrågasätta sin egen lojalitet och kallocainet visar sig vara ett farligt vapen. För hur många finns det egentligen som bara tänker rena tankar – som aldrig någonsin har formulerat kritik mot den absoluta och kollektiva staten för sig själv? Kallocain är berättelsen om Leo Kalls långsamma insikt om vad en människa egentligen är. Boken är en enda lång mardröm där lager på lager av det framtida idylliska samhället skalas av för att avslöja dystopin där under.

Förutom en stor läsoplevelse ger Kallocain en utomordentlig inblick i en individs inre, när denna tvingas leva i en dystopisk framtid där hjärtvätt är den enda säkra vägen till lycka.

Karin Boye, Kallocain: Roman från 2000-talet (Stockholm 1996).

The Uppsala English Bookshop



– enter
a new world!

"Purveyors of quality fantasy & science fiction since 1995.
The widest range of titles and the best prices this side of Ankh-
Morpork. And if you can't find it on our shelves we'll get it for you."

Jan & Christer

Svartbäcksgatan 30 - 753 32 Uppsala
018-100510 bookshop@ueb.se www.ueb.se

DYSTOPIA

MEDAN BOKMÄSSAN HÄRJADE FRITT I GÖTEBORG TRÄFFADE NISSE NYTT MÄNNEN BAKOM DYSTOPIA PÅ ETT LITET KAFÉ. VI SLOG OSS NED VID ETT BORD TILLSAMMANS MED DEM, NÅGRA KOPPAR THÉ OCH EN BANDSPELARE OCH DETTA BLEV RESULTATET.

NN: Vad är Dystopia?

Ola: Jag tror inte att jag vill svara på den frågan...än.

Henrik: Okej, vi börjar kronologiskt istället. Dystopia från ax till limpa skulle man kunna säga.

O: Okej. Då började det alltså – vad kan det ha varit – -89. Då började det första fantasyhatet att väckas i mig. Du vet, det som de flesta sunda människor borde ha gått igenom någon gång.

NN: Det ja.

O: Man började inse som nittonåring att det fanns något mer än alver och dvärgar och hober och sånt...junk. Jag har alltid gjort rollspel och regelsupplement till AD&Ds regler och sånt skit, det är en av de mörka hemligheterna man har, eller hur?

Så jag började faktiskt med att göra ett spel om tidsresor. Men det var så djävla jobbigt och man fick ingen direkt inspiration. Skall man börja på helt ny kula måste man ju utgå från något och det här var på den tiden då Timecop inte hade kommit.

NN: Vilken ålder var det här?



O: Det här var när jag var nitton, 1989 – jag är född -70. Då hade jag hållit på att spela rollspel sedan -81. Jag insåg ganska snabbt att Brazil var en av mina favoritfilmer och det är på den som jag baserar första utkastet som jag gör. Det hette Brazil. Och ett litet kort äventyr som jag hade med på Gothcon, -91,

eller 92. Det var ingenting officiellt då, utan jag spelade det på Gothcon med lite kompisar.

NN: Då är du fortfarande själv? Det är än så länge du som står bakom alltihopa?

O: Ja, då var jag ensam. Sen så hände det inte så mycket mer med det. Jag försökte göra grejor. Jag tog med ett litet äventyr till Lincon, för övrigt det enda Lincon jag har varit på, då träffade jag Eddie och gänget. Eddie Hiscoak. Det kan du säkert publicera, han är känd.

NN: Ah, namedropping.

O: Eddie, alltså och det visade sig att han var heltänd på min idé. Och jag träffade även Henrik då. Han ledde Kult för mig.

H: Det är "the meeting that was later to make history". Det var ett sådant där hop-plocklag, till Kult. Ni vet ett sådan där. Det var två personer och så skulle det vara fyra spelare och då hade de två personerna jagat rätt på två andra personer och en av de två andra personerna var Ola och den andra personen var en överspänd kille från Örnsköldsvik.

O: Ja just det, som satt och kliade sig innanför byxorna hela tiden.

H: Precis. Och de två som var det ordinarie laget, de var så dötrötta så de satt så här hela tiden. Det syns inte på bandspelaren nu men... Jag sluter långsamt ögonen och tittar upp igen så där som man gör när man är trött.

ALLA ANDRA ÄR JU OFTA TOTALT HJÄRNTVÄTTADE. OCH DÅ BLIR MAN JU DEN ENDA SOM INSER ATT EGENTLIGEN INGENTING FUNGERAR, OCH DÅ BLIR MAN MORDISK OCH KNAPP OCH SJÄLMORDSBENÄGEN

O: De satt och somnade hela tiden.

H: Precis och så var det bara Ola och Örnköldsvikskillen som höll igång och spelade dårhuspatienter på ett mycket förtjänstfullt sätt. Det var roligt.

O: Ja, jag återupptäckte splatter där. Det var ett genuint splatterscenario. Splatter i rollspel har ju alla upplevt i mellanstadiet.

H: Crit hits-tabellerna i rolemaster borde barnförbjudas faktiskt. Och crit-tabellerna i WHFRP har förorsakat många trauma för unga rollspelare. Ja det var en liten avvikare. NN: "blood splatters all over you and your opponent".

H: Ja precis, det är Warhammer.

O: Ja, i alla fall. Där träffades Henrik och jag. Han ledde mig så det var ett annat förhållande än det vi har nu. Han var ju spelledare och jag hade respekt för en spelledare som man skall ha för en spelledare...

H: Och för att göra en lång historia kort så sågs vi inte på två år sedan.

O: Och jag nämnde inte Dystopia, Dystopia var just då inne i en fas av väldigt seriöst rollspelande, men jag är ingen seriös person. Slapstick och humor ligger alltid mig ganska varmt om hjärtat. Det här var på något sätt något tidig identitetssökande och jag försökte utforska den delen av mig själv — det var ett äventyr som utspelade sig på en oljeplattform.

NN: Satt du och spelade Dystopia privat alltså?

O: Nej jag spelar lite grann, men man har inte tid. Jag skriver lite grann, men spelar inte så mycket.

H: Vi spelar nästan aldrig rollspel med varandra.

O: Nu kommer vi fram till Humanisten (byggnad för de humanistiska utbildningarna i Göteborg) 1993.

H: Då har jag precis flyttat ned till Göteborg, jag är från Karlstad från början.

Kärlek vid första ögonkastet

O: Hursomhelst, mitt i den här rörigaste kaffeterian denna sida om Polcirkeln, så träffade jag Henrik. Och jag känner igen ansikten. Så jag vänder mig om till Henrik och säger: "Du ledde mig i Kult på Lincon". Och så säger Henrik "Ja, det är du som är Stefan."

(allmänt skratt)

H: Desperat försöker jag visa att jag visst kommer ihåg namn, vilket jag ju då bevisligen inte gör. Så fick jag snabbt veta, att det var det inte alls, utan det var Ola. Det har inte färgat vårt senare förhållande.

O: Detta innebar...jag tror jag minns vad som hände sedan. Det var ungefär vid den här tiden på året och dygnet också säkert. Du skulle göra några ärenden, så vi gick sådär och pratade med varandra i långa monologer om rollspelsidéer och vad vi hade spelat och så märkte vi: wow det här stämmer, liksom. Love at first sight.

H: Precis, det var...magiskt. Det sa bara klick.

O: Hur som helst, jag bjöd hem Henrik för att spela Dystopia då, men då var Henrik bakfull så han kom inte... Och då tänkte jag "jaha, nu är det slut".

(allmänt skratt)

O: Men, det var inte det, utan Henrik, som den initiativtagande personen han är bestämde: vi har med Dystopia på Gothcon.

H: Var det jag som sa det? Att vi skulle ha med Dystopia på Gothcon? Oj då. Ja, vi skulle strama upp verksamheten egentligen. Men så till slut så kom jag ut till ditt djävla torp i Omsala.

O: Och då satte vi oss där och började spåna på det första äventyret: Bron. Det här var då förhistorien, nu kan vi börja med själva spelet. Det började som sagt med Brazil som grund, som startpunkt. Men jag upptäckte ganska snabbt, parallellt med att jag läste idéhistoria på universitetet, att Brazil egentligen bara var ett hopkok av andra litterära klassiker. Miljön var hämtad från andra dystopier. Då döpte jag om spelet från Brazil till Dystopia.

NN: Det hette alltså Brazil fram tills nu.

O: Ja, då var det inget spel. Det var ett papper.

O: Sen så sökte jag mig bakåt. Och började läsa och började så småningom skriva på en C-uppsats om dystopier...som sen aldrig blev färdig. Men jag måste ju säga att jag nog har läst de flesta dystopier. Just den genren av mörka framtidsbilder.

H: Och då talar vi om "the original dark future" inte sådant här cyber-strunt. Utan mörkt, miljöförstöring, trångt, jätteurbaniserat...

Kallocain & estetik

NN: Kallocain har ni talat om.

H: Kallocain, 1984, Venus är vår... Vi riktade ganska snabbt in oss på sånt skrivet före -53 tror jag. Då kom Venus är vår.

NN: Få se, det är...?

O: Ja, vem som har skrivit den? Det är C.M. Conblatt och Frederik Pool. Ett amerikanskt författarpär, och så är det estetiken runt om den. Och Metropolis, det skrev jag en B-uppsats om.

NN: Inte Fritz Langs Metropolis utan...

O: ...boken..

NN: Men estetiken bygger på filmen i alla fall, eller...?

O: Ja. Och boken!

NN: Jag vet inte hur nära varandra de är egentligen. Det är ju ganska lång tidsrymd emellan. Är inte boken från 1800-talet?

O: De är ganska långt ifrån varandra.

H: Brazil och Metropolis är väl de stora estetiska förebilderna. Kan man väl nog säga. Men Brazil är ju visuell. Men vad skall man säga, en sådan här jättedyster framtid där allting är skit och ingenting fungerar. Och

det är sådär gapande klyftor mellan samhällsklasserna och gränsen mellan nationer och institutioner har suddats ut och i den här superdeppiga verkligheten där vilken vettig människa som helst skulle begå självmord direkt, där sätter man då små fjäderlätt komedier och slappstick och humor och skoj och kul.

O: Den viktigaste ingrediensen i Brazil är ju slappsticken – det är det sättet att betrakta den mörka framtiden. Det hade inte varit kul om det hade varit en sådan där mörk goth.

NN: Men idén är alltså att göra det ännu mörkare eftersom det är komedier.

H: Ja, det blir en kontrastverkan där. Fast äventyren brukar alltid sluta lyckligt också på något bisarrt sätt.

NN: Det kanske är skitsamma om man fortfarande lever i en dystopi.

H: Jag kommer på en massa saker. Den här retro-tech grejen är ju ganska viktig. För det är också en central idé då. Bilderna kommer ifrån 50-talet och det gör all teknik också.

Det är väldigt viktigt att det inte finns datorer utan hålkortmaskiner. Allting är väldigt stort och bulkigt och ångkraftverk så det kan bli ordentligt nedsmutsat och sådär. Stora fabriker.

NN: En 50-tals version av The Difference Engine alltså.

O: Ja, det var många som sa "steampunk" när jag introducerade det här.

NN: Ja, det finns alltid en konstig term för allt.

O: Ja, det var väl sådant där som Space 1889 och så.

NN: Men det här är väl lite längre fram ändå.

O: Det här är lite längre fram. Jag känner att estetiken här, rent bildmässigt, är mycket tilltalande och lättare att relatera till än...

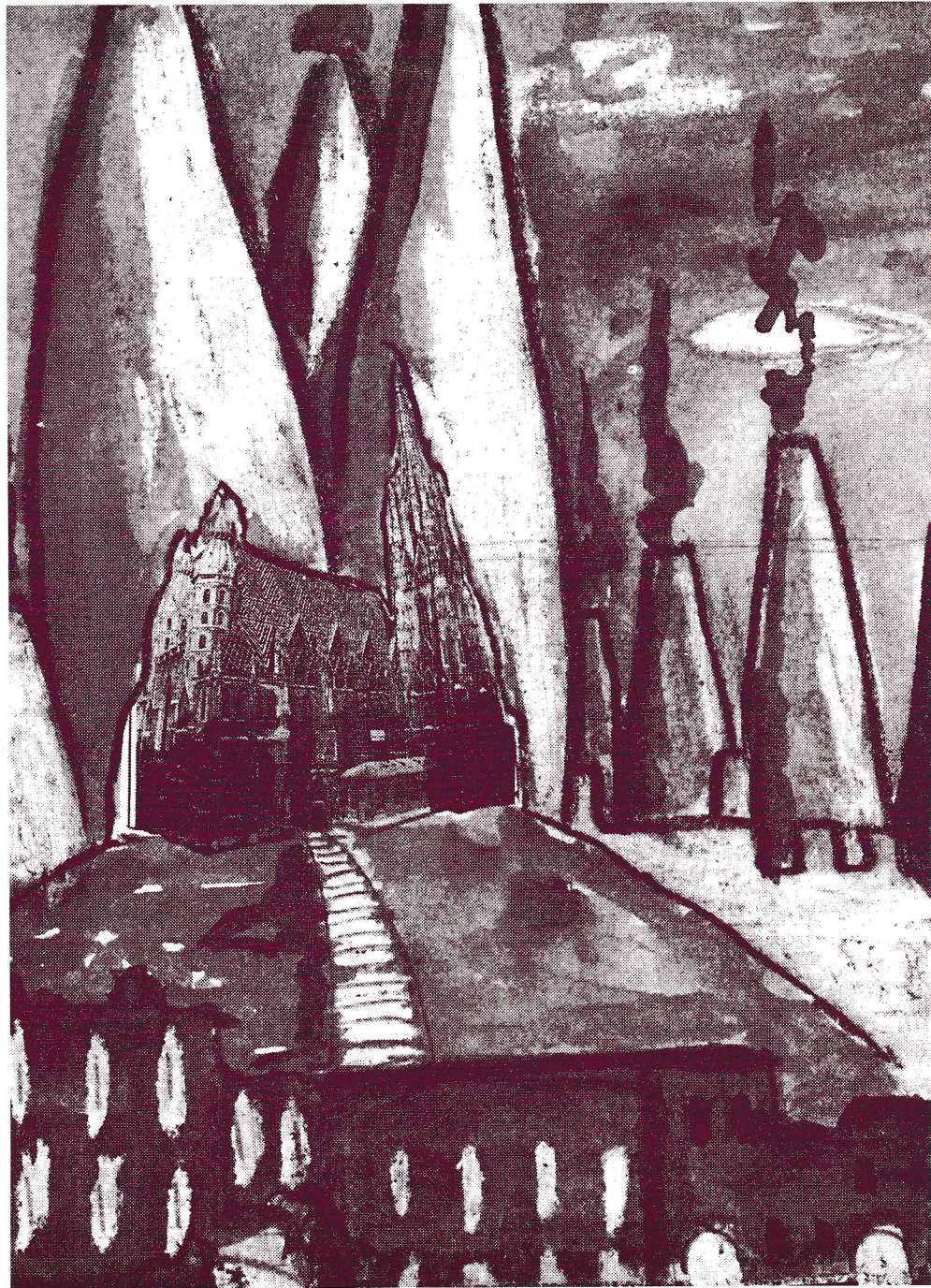
NN: Det här med steampunk är väl mer viktorianskt. Mer män i höga hattar...

H: Ja Dystopia är ju mer 40- 50-tal film noir.

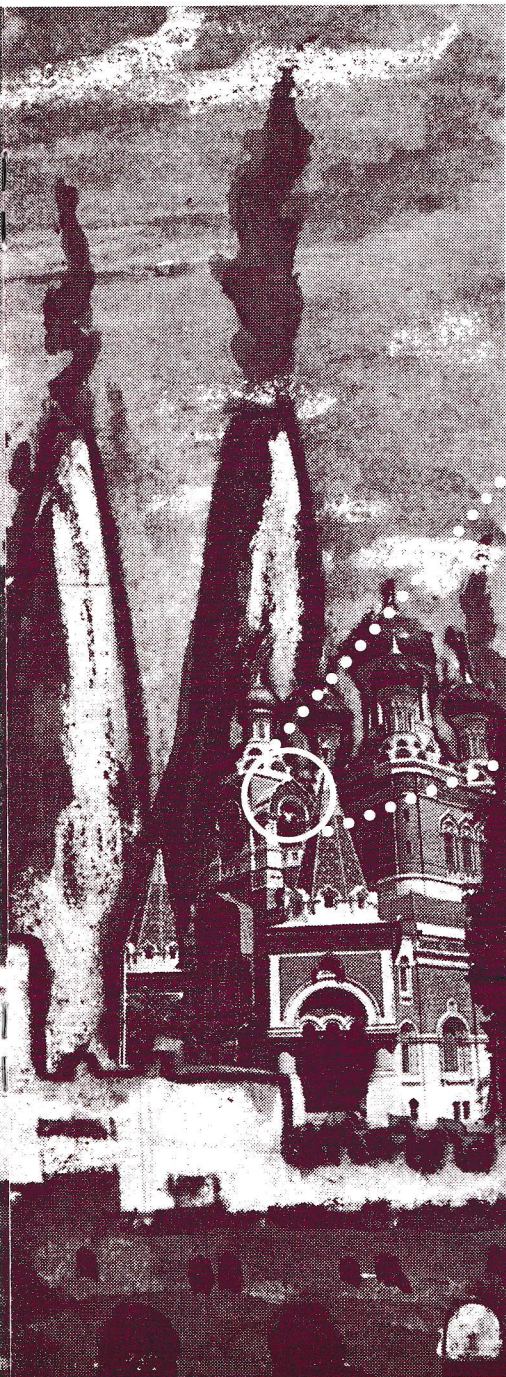
NN: Det är ju på så sätt mycket dystrare, mer mekaniskt.

H: Ja det är mekaniskt och inte elektriskt, det skulle man kunna säga är ett nyckelord.

DET ÄR SOM VANLIGT EN DYSTER MORGON. BLEKA OCH GLÄMIGA ARBETARE VANDRAR UT OCH IN GENOM DÖRRAR OCH KAPELL MED RYSK-ORTODOXA KYRKOR. SKEPNADEN AV ETT LUFTSKEPP GLIDER FRAM PÅ EN IDIOTISKT LÅG OCH ANAKRONISTISKA VITA CIRKELN.



RNA I SINA BOSTÄDER. I FÖRORTEN TRÄNGS KATOLSKA
D FARLED MELLAN SKORSTENSTOPPAR. NOTERA DEN



O: Sen har vi väl den grundregeln när det gäller tekniken att: det som finns idag det finns där. Men om man har en mobiltelefon så är den mobil för att man kör omkring den i en barnvagn. Det är större och mycket mera otympligt.

H: Tekniken är en av hörnstenarna i den dystopiska verkligheten nu skall jag berätta lite grann om en annan hörnsten:

byråkratin.

O: Och det är lite roligt för det har ju växt oss lite över huvudet kan man säga.

Det var från början det som var kittet som skulle hålla äventyren samman och nu håller det på att stjalpa alltihopa. Det är det som folk kommer ihåg från Brazil, den här oerhörda byråkratin och att fylla i blanketter. Vi hade ju Blankett-SM på Uppcon 95.

H: Vi har ju skrivit att byråkratyret är lika aktat som en läkare eller advokat är i dag. Det är fint att hålla på med papper. Och folk tar det för givet att det är så man sköter allting och ska man få något gjort så måste det vara så. Men vad vi hade tänkt oss från början som något som bubblar i bakgrunden och som skulle kunna vara ett spelledarvapen när spelarna hittar på något dumt...

NN: En inbygd försvarsmekanism.

NN: Det är ju ganska unikt ändå. Det finns väl inget annat rollspel där man...

H: Paranoia!

NN: Ja, Paranoia. Men där är det väl mera att man går omkring och pratar med datorn.

O: Ja det är många som är duktiga på just det. Men man kommer ingen vart om man bara sitter och fyller i... Sen är det ju så att om samhället bygger på att man fyller i den blanketten och så får man den blanketten och så springer man runt... Då måste ju ibland folk strunta i systemet för att det skall funka och det är ju så även i spelet att en del byråkrater är pragmatiker. Det är ett

återkommande tema det här med folk som struntar i den här byråkratiska ordningen och lagar avloppet själva i stället för att få dit en rörmokare.

NN: Det är underförstått att systemet inte skall tillämpas om det skall fungera?

Regelterm:

Dyst-värde

O: Ja. Det finns en sak som är unik med vårt spel och det är att det finns ett värde som heter dyst-värde som är det dys-topis-ka des-illu-sio-ne-rings-värdet och det är jätteviktigt för det är den enda regel som jag

känner att man skulle kunna hålla på. Det är jämförbart med "Sanity" fast det går på en skala.

NN: Desto mer man genomskådar desto mer desillusionerad blir man alltså?

H: Ja och det är ju lite roligt för "genomskåda" är ju ett positivt laddat ord, men i det här fallet så är det naturligtvis inte bättre att genomskåda verkligheten i någon mening för...

O: Då blir det inte så roligt att leva.

H: Precis, för alla andra är ju ofta totalt hjärntvättade. Och då blir man ju den enda som inser att egentligen ingenting fungerar och då blir man mordisk och knäpp och självmordsbenägen. Och när man är hjärntvättad så är allt som händer en del i den stora planen. Om man blir vräkt är det bara som det skall vara.

O: Det skall vara som det skall vara.

Nollvärdet däremot, där de flesta ligger, är när man vet att samhället är skit men man lär sig leva med det – man anpassar sig. Detta om dyst-värdet, det är väl det som säger hur vi ser på rollpersonerna också.

NN: Dom beskrivs i termer av hur hjärntvättade de är?

O: Ja precis. Fast hjärntvättat låter som den är gjord av en annan, men det är bara i

extremfall. Här är det så att om man växer upp i ett samhälle så...

NN: Det handlar inte om en systematisk hjärntvätt utan det är samhällets konstruktion... Det är väl lite grand som att vara hemmablind. Man ser liksom inte...

Det finns ingen som direkt hjärntvättar dig, men allt i samhället är så här, så det går egentligen inte att tro något annat?

O: Det är ju just från 1984 och Venus är vår. Venus är vår handlar i korthet om en reklamkille som blir inblandad i någon sorts motståndsrörelse och det som är intressantast med honom där är att han börjar som totalt blind och hjärntvättad men övergår och inser tillslut. Han förändras med tiden då.

NN: Regler kanske man bör fråga någonting om. Använder ni några förutom den här...

O: Vårt regelsystem har ju varierat väldigt mycket upp och ned och just nu är det väl tyvärr så att det är väldigt mycket tärningsslag, men det är inte säkert att vi behåller det. Vi kanske modifierar det. Det känns djävligt oviktigt överhuvudtaget.

NN: Men det har ju sin poäng, om man tänker krasst kommersiellt så har ju sådana

BRAZIL VAR EGENTLIGEN BARA ETT HOPKOK AV ANDRA LITTERÄRA KLASSIKER. MILJÖN VAR HÄMTAD FRÅN ANDRA DYSTOPIER. SÅ JAG DÖPTE OM SPELET FRÅN BRAZIL TILL DYSTOPIA

saker en väldig attraktion. Folk tycker om sådant. Jag förstår mig heller inte på det men...

O: Vi har lite färdigheter också som alla andra. Naturligt blir att man har "blankettkunskap".

Staden

O: Vi går in på det här hur samhället beskrivs istället. För det första är det då en stor stad alltihop. Vi har valt att det skall utspela sig i den stora staden. Och rent geografiskt är det är Europa det här, inte USA, det är ganska viktigt.

H: Sen är det väl i och för sig... Jag vet inte, där kanske vi inte har samma uppfattning. Men för mig i alla fall så är det staden Staden, den ligger inte någon speciell stans.

O: Nej precis.

NN: Inga gränser även om det finns gränser?

H: Nej precis, om den ligger någonstans så ligger den i Fantasiën, liksom. Eftersom vi har haft med såna här fantasiländer som pseudo-tyskland och pseudo-östländer.

O: Neo-preussen och Bordurien.

NN: Bordurien, det är väl ur Tintin?

H: Ja precis, det har vi knyckt.

NN: Ja det är ju ett mycket bra dystopiskt land...

H: ...lånat menar jag.

O: Det har inte varit något viktigt egentligen. Vi har haft med Grekland också. Grekiska zeppelinare med stora ikoner på.

H: Ja, just det men det var grekiska. Det var religiöst, de var grekisk-ortodoxa. Det var religionen bara, inte landet.

O: Ja det var det. Men hur som helst. Det är då den stora staden och jag tror jag går in på två textrader: Var kommer maten ifrån, vad odlar man? Och det är enkelt, man har då stora genlaboratorier med kött och sådant.

Men det får man lista ut själv hur det ser ut, i den dystopiska verkligheten tar de förmodligen upp tre Göteborg eller något sådant. Det finns något som heter u-länder

också, stora, stora plantage som bara lassar grejer.

H: Just det, sådana där glassiga hydroponiska trädgårdar finns det inte utan bara stora tankar med svamp som jäser upp sig. Stora massor som formar sig nere i burken, som burkskinka. Det finns samma gegg i alla fast med olika färgämnen. Efterättsburken – och eftersom det står efterrätt på den så vet man vad det är...

NN: Det verkar som om ni inte är så noga med om det fungerar fullt logiskt.

O: Det är fullständigt ointressant.

H: Vi har ingen ekologi. Det står i reglerna att det fungerar och då gör det det.

NN: Det finns ju en hel del rollspel som går ut på att göra en fungerande värld. Jag har aldrig förstått det – en trovärdig värld är trots allt det viktiga. Verkar allting fungera när

man tittar på det skall man ju inte behöva grubbla över...

O: Nej, det är teknologer som håller på med sådant.

NN: Jag tycker alltid det är ett handikapp som rollspelare dras med: att försöka skapa något som fungerar i minsta detalj. Det förstör visionerna.

O: Staden fungera väldigt enkelt så här: De välbärgade människorna bor på toppen. Att bo högt upp ger status. Sådana som bor högt upp har förmodligen aldrig satt sin fot på markytan. De förflyttar sig med linbanor och på gångbroar och så där. Vi kan gå in på det senare. Sen har vi medelklassen. De är varken eller. De är den stora klassen. Jag tycker väldigt mycket om dem, de har blivit dystopias sanna medborgare.

NN: Var hamnar medelklassen då, är de borgare eller?

H: Det är om man tänker sig, nu gör jag återigen något som inte syns på bandspelaren, här uppe har vi överklassen och längst ned under markytan i grottorna där bor arbetarna, de åker i tunnelbanorna och...

NN: Kloaker och sådant?

H: Ja kloaker är det nog mera, grottor i en metaforisk bemärkelse. Och det här stora, stora blocket emellan det är den stora spännvidden medelklass, som då är allt från väldigt kvalificerade arbetare till höga byråkrater som nästan är överklass. Och de står då för det verkliga nollvärdet på dystoskalan. Det är de som är samhällsbevararna, kulturbärarna liksom.

De hjärntvättade invånarna

O: Det är intriger och det är grannar och det är balkonglädor och det är ett underbart ställe. Jag skulle gärna se en tv-serie som handlade om just det.

NN: Dyst-såpa, dyst-såpa...

H: Just det. Och samtidigt som det... Var man än befinner sig så sparkar man neråt och slickar uppåt. Det är väldigt viktigt att man ser upp till överklassen och strävar dit och ser ned på, och kör med, arbetarklassen.

NN: Inget samhälle för idealister alltså.

H: Det är det också, det kommer vi in på.

DYSTOPISKA MEDBORGARE

Socitetslejon/lejoninna:

Denna person är en utpräglad överklasstyp. Playboyen badar i pengar, omgiven av tjänare och advokater som räddar honom ur genanta katastrofer. Snabba monochoppers, starka drinkar, snygga brudar konsumeras av playboyn utan reflektion över konsekvenserna. Han ägnar dagarna åt att sova långt in på förmiddagen för att sedan bege sig till någon herrklubb eller köra ett kort träningspass monochopperpolo eller krocket

Politikern

Politikerns namn står skrivet längst ned på dokumentet som berättigar Riv & Släng AB att spränga dagiset "Plyschkudden" i luften för att en bropelare skall byggas. Han/hon är alltså statens ansikte utåt och får mot en frikostig lön ta smällen och bli utsedd till syndabock om fel beslut fattas. Politikern är med största sannolikhet korruperad och kan med skickligt intrigerande stanna kvar på toppen tillräckligt länge för att kunna gå i pension.

Knegaren

Mannen på gatan, eller snarare under gatan, spenderar sitt liv på fabriksgolvet och i sin 12 kvadratmeter stora etta. Han spelar poker med kompisarna och drömmer om att bli befördrad till förman. Om någon är hjärntvättad så är det knegaren, skulle denna samhällsklass revoltera skulle hela den dystopiska verkligheten raseras. Knegaren har därför sedan barnsben blivit indoktrinerad att rätt skall vara rätt och jobbar man bara och gör sin plikt så kommer man till slut att bli belönad. För att hålla stämningen uppe befordras (förflyttas) åtminstone en knegare i halvåret för att ledningen skall visa att viss cirkulering sker i bolagshierarkierna.

Byråkraten

Mycket ansvar vilar på byråkrats axlar, han behöver inte bara kunna fylla i alla blanketter inom sitt specialområde, han måste också hålla sig ajour med lagändringar och förändringar i de byråkratiska stadgarna. Folk i allmänhet ser upp eller har åtminstone respekt för byråkraten. Han kan gör livet surt för vem som helst om han så önskar.

Spionen

Spionen jobbar som hemlig agent för antingen staten, marknaden eller kyrkan. Han bryter sig in i arkivskåp, stjälar hemliga handlingar, avlyssnar personer och om uppdragsgivaren kräver, likvidera en och annan medborgare. Spionen har alltid en hemlig identitet.

Den maskerade hjälten

Who is gonna babysit the babysitter? Med en läcker mask för ögonen gör du dig helt oigenkännbar, till och med för dina närmaste och kastar dig på i lianer mellan skyskraporna för att bekämpa ondska och korruption. Du har massmedias ögon på dig och ett felsteg kan innebära att du förvandlas från medborgarens vän till samhällets fiende nummer ett. Vissa maskerade hjältar är sponsarade av någon utav samhällets stora kolosser.

Terroristen

"Spräng jävelsamhället åt fanders" ljuder över hustaken då den svartklädda ynglingen kastar den runda, brinnande bomben. Bomben detonerar lyckligtvis inte för att den totalt inkompetente terroristen byggde den själv av fel beståndsdelar. Benämningen terrorist får en person om han medvetet väljer att systematiskt bekämpa samhällsorganismen. Detta är alltså ett epitet som någon annan sätter på personen i fråga, själv skulle han förmodligen kalla sig frihetskämpe.

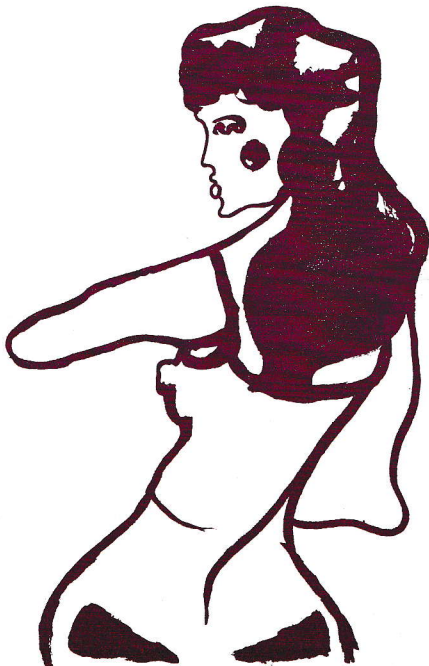
Den utstötte

Ett felsteg i livet kan ha katastrofala följder. Du blir lämnad av din man, uppsagd från ditt jobb och en fluga råkar hamna i hålkortsmaskineriet. Plötsligt finns du inte! Du är totalt utestängd från samhällsorganismens trygga sköte. Det innebär samtidigt en hel del friheter. Det är mycket, obligatoriskt man slipper göra. Den utstötta hittar man oftast i lägre medelklassen eller i underklassen. Hon kan antingen kämpa för att komma in i samhället igen eller anpassa sig i de utstötta's samhälle.

Frilansaren

Personer med stor yrkesstolthet men med mycket litet byråkratiskt tålamod hamnar förr eller senare i positionen där de tvingas att ägna sig åt frilansande. Den vane frilansaren struntar helt enkelt i byråkratin. Han struntar i att lämna in blanketter och att betala in skatt. Ni förstår säkert att frilansaren snabbt blir samhällets fiende nr 1. Propaganda och varnande ord skyfflas ut för att få bukt på frilansandet. Hjälpgrupper för föredetta frilansare har upprättats. Men den erfarna vet sätt att komma undan staten, marknaden och kyrkans långa arm. Det finns frilansare inom i stort sett alla yrken, till och med byråkraterna själva har sina frilansare. Man kan dela in frilansarna i två grupper; de som gör det för de snabba pengarnas skull och de som gör det i ren altruistisk anda, för att hjälpa andra.

FOLK I ALLMÄNHET SER UPP ELLER HAR ÄTMINSTONE RESPEKT FÖR BYRÅKRATEN. HAN KAN GÖRA LIVET SURT FÖR VEM SOM HELST OM HAN SÅ ÖNSKAR



DYSTOPISK STADSBILD

Samhällets lägre klasser bor i jättelika underjordiska komplex, vägg i vägg med tunnelbanor och **avloppskatakomber**. Misären är total. Rättor och andra parasiter trängs med de ljusskygga arbetarna. Ju längre ned man kommer desto längre ifrån den byråkratiska apparaten kommer man och självfallet också från det de dystopiska medborgarna kallar civilisation.

På grund av de dystopiska invånarnas fixering vid höjd är markplanstransport något smått förnedrande. Bilar för personbruk skulle inte få



plats i staden. De få stora genomfartslederna för bensindrivna fordon fylls därför av gigantiska lastbilskonvojer. Vanligaste sättet att transportera tunga varor är ändå tåg. Föreställ er därför arbetarkvarteren som sparsamt utsmyckade kolosser, vars syfte är att inhysa största möjliga antal arbetare, inringade av järnvägsräls och breda lastbilsvägar. Fotgängare tvingas kryssa i en labyrint av gångtunnlar och gångbroar, helt anpassade till byggnader, räls och vägar. En fantasieggande och spännande miljö för ett **arbetarbarn** att växa upp i.

Vårans motsvarigheter till avenyer och stora gator skulle vara den dystopiska verklighetens zeppelinarterleder. De löper genom alla stadsdelar där tillräckligt med utrymme mellan byggnaderna ges. Längs ned trängs stora fraktzeppelinare med de s k luftbussarna. Den undre medelklassens linbanor ryms inte i zeppelinarterlederna. Vägar löper längsmed och ibland genom byggnaderna. På de ställen där byggnader står så tätt att inte zeppelinarna kommer igenom löper broar. Vägar löper först och främst är avsedda för fotgängare har också en ytterfil för cyklar, **sparkeyklar** och de mindre populära mopederna. Det kan även hända att en välbärgad medelklassinvånare har råd att köpa sig en monochopper, (trygsäck + propeller) som ger honom än mer mobilitet, men det kan stundtals vara trångt med alla zeppelinare och bränsletanken är inte särskilt stor.

O: Frilansarna! Men nu till arbetarklassen. Vi bestämde oss tidigt att vi inte skulle ha den här starka arbetarklassen som organiserar sig, utan de finner sig i den här fruktansvärda situationen som de är i. Det tillhör ovanligheterna att de organiserar sig i motståndsrupper.

H: Arbetarklassen är pragmatikerna som fixar och donar. Om det blir så att det byggs en stor bropelare rakt igenom ens kvarter så då utnyttjar man den bropelaren till att hänga tvätt på och om man inte kommer ut genom dörren för där står bropelaren så klättrar man ut genom fönstret. Man anpassar sig och lär sig. Och här är man lite mer slapp när det gäller blanketter – det är mer byteshandel. Typ: du fixar mitt avlopp om jag hjälper dig att sätta upp nya tapeter. Det blir liksom ofta en väldig romantisering av arbetarklassen, eftersom det är mer av en låtsasvärld. Där är det närmare relationer, alla hjälper varandra och så där...

O: Rosiga kinder och så där.

H: De är lyckliga där nere i sin lilla värld, med det lilla – med vad de har.

O: Men det finns ju motståndsrörelser och då är det alltid medelklassynglingar som sitter där med svarta baskrar och dricker rödvin

NN: Den intellektuella romantiska...

O: De åker ned i hissar och med trappor till arbetarklassen och går på deras kaféer och köper kaffe till överpris. Vi har konsekvent undvikit det här att det skall vara en motståndsrörelse och en kamp mellan uppåt och nedåt utan det skall vara den här kleggiga sega degen. Konflikterna i spelet skall vara mer mellan karaktärerna. Jag fick frågan en gång när jag spelade: Vem är ond och vem är god? Var ligger Moria var det någon som frågade... Jag hade rätt svårt att svara på det. Man kämpar mer mot systemet som helhet. Och inte direkt mot dess representanter utan det är det här osynliga – osynliga regler som man själv tvingas tänja. Och rätt ofta är spelarna själva på systemets sida skulle man kunna säga. Och kämpar emot förändringar i det.

NN: Samtidigt anar jag att de ju alltid måste kämpa emot systemet för få någonting gjort. Eller i alla fall ignorera det...

H: Eller så kan man surfa med så att man kan systemet och utnyttjar det. Duktiga byråkrater har alltid med sig sin uppsättning av stämplar och blanketter.

Rörpostapparaturen

O: Jag tror att vi kan gå in på kommunikationsmedel då. Kommunikation mellan människor och hur man transporterar sig. Vi kan ta kommunikation mellan människor. Det sker genom Dystopias e-mail: rörpost. Rörpostsystem går i ett oerhört komplex system av vakuumslangar över hela staden.

NN: Plastslangar?

H: Backelit mer.

O: Plast är i så fall den här nya plasten. Det står "hammarplast" på den men sedan går den sönder.

NN: Närmar sig gummi mer då.

O: Precis, men sen här vi lite andra system för kommunikation. Radio finns ju. Sen har vi inte haft med TV så mycket. Jag har haft med TV och TV är ju lite femtiotal, svart, jävligt snygga TV apparater som står i den välbärgades hem... och som inte har någon horisontalkontroll.

NN: Jag kommer i håg att vi knyckte Brazils TV-apparater till Pantografen. Nakna bildrör med all apparatur framme.

O: Ja så är det, men det är mer kontorsapparater då. Men det är inte som Brazil där de har någon sorts form av databasar. Det finns det inte här. Det är mera blyertspenna och hängmappsarkiv.

NN: Ja de är fina.

H: Såna här grönblanka arkivskåp... Hursomhelst det finns telefoner också. Och ju längre ned i samhället man kommer både bildligt och fysiskt så blir det enklare. Man ropar till varandra och folk springer med bud.

O: Hur tar man sig då runt? Är man överklasskille så rör man sig då i ett mycket begränsat område. De får brev skickade till sig och sen går man på sina överklassfester och det är hissar och det är gångtunnlar

utmed sidan av byggnader och man har en privat zeppelinare som man kan åka med. Zeppelinaren är en väldigt viktig stämmingsdetalj i Dystopia. Sen kan det vara linbanor mellan överklasstornspirorna och mellan skyskraporna har man farlederna där zeppelinarna åker. Och riktiga playboys de har sån här, vad heter det...

H: Monochopper! Som är en helikopterrotor på ryggen som man sätter fast. Populär sport bland medelklassen och arbetarklassen, inte så mycket överklassen, är monochopperpolo. Det är som hästpolo fast man har... man flyger och det är fullständigt livsfarligt och sen krockar man och choppar av varandra benen av misstag och så där – det är många skador i den här sporten.

O: Sen kommer vi ner till arbetarklassen och då först kan vi tala om gränder och gator. Här finns gamla hus som är byggda förritiden och här cyklar man och tar sig fram på enkla sätt – går. Här finns det mer bilar, men snarare stora långtradare och sådant... små vespor. Det gör ju då att stadsbilden inte blir som någon annan ens här.

NN: Nej det närmar sig snarare något kinesiskt...

H: Ja. Och De förlorade barnens stad kan väl nämnas här, den och Delikatessen är väl också lite inspirationskällor. Längst ner är det lite mer sliten teknik och så blir det mer renodlat ju högre upp man kommer.

Glansiga tornspiror och funktionalism.

NN: Även inredningsmässigt? Är det femtiotal inne eller är det fyrtiotal-SF?

H: Man kan ju säga att det inte är som SF-bostäder där man kommer in och säger "ljus" så blir det ljus. Det är mera den här tomtebolycan och det mer strama och så har mormor kanske sytt sådana här, vad heter det...

NN: Antimakasser.

H: Antimakasser, ja just det. Och ju högre upp man kommer... Jag har i alla fall tänkt att det kan gå emot lite mer jugend-hållet ibland, i och med att de är konservativa. Att det blir lite mer viktorskt i överklassen.

H: Trångboddheten är ju också viktig. Den ökar ju längre ned man kommer. Man.

hustru och tolv barn bor i en liten etta.

Hängmattor mycket.

O: Och med överklassen tänker man sig istället en miljö med gräsmattan som är byggd ovanpå skyskrapan där man står och spelar krocket. Det är mycket luftburet och man rör sig mellan husen...

NN: ...vilket är nödvändigt om man inte vill gå så långt ned, särskilt som det är långt ned.

Det byråkratiska systemet

H: Nu kom jag på vad det var vi skulle tala om. Skall vi hoppa vidare till den lilla samhällsstruktur som finns? Det finns nämligen tre olika maktsfärer som man kan se spår av: kyrkan staten och marknaden. Inte nödvändigtvis i den ordningen då. De är inte konkurrenter. De är en stor massa, deras byråkratiska system flyter in i varandra.

NN: Ett slags allomfattande treenighet?

H: Just det. Ibland har de ju motsatta mål men för det mesta så har de någon sorts komplext hatkärleksförhållande till varandra.

O: Marknaden behöver staten och staten behöver marknaden. De behöver varandra men det finns fortfarande konflikter och det är de tre maktsfärerna som man oftast jobbar inom.

NN: De tre stora arbetsgivarna alltså, och det är inte så olika egentligen?

H: Nej just det.

NN: Bara tre olika synvinklar?

H: Ja. Kyrkans administratörer har ett litet kors på sina kläder och det är det.

O: Sen har vi det som blir de små rebellerna i detta. Vad vi har beskrivit här är ju den stora grå massan som bara gör som de blir tillsagda, men det finns ju rebeller. De som funkar utanför de här tre strukturerna. I underklasserna finns de som missats i folkbokföringarna. De kanske vill komma med, men de tvingas leva ett liv utanför systemet.

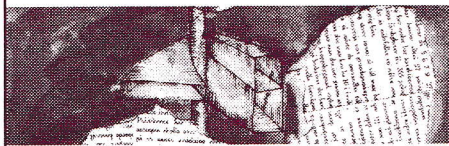
NN: Hur betraktas de av omgivningen, existerar de överhuvudtaget?

O: Nej, de skulle man nog kunna säga att de inte gör. Det är oerhört konstigt i alla fall. Tänkt själv att leva i det här samhället, i vårt, utan adress eller personnummer, man gör inte det bara. Sen i överklass och medelklass

DYSTOPISK APPARATUR

Tekniken i den dystopiska verkligheten är tung, hård och ineffektiv i våra mått mätt. Den tekniska standarden är ungefär som den var i Europa på 50-talet. Eftersom det är den dystopiska verkligheten är allt dessutom mycket mer utrymmeskrävande. Få saker är helautomatiserade.

Telefoni är naturligtvis utbredd över hela samhället, fränsett samhällets bottenkikt. Helautomatiserade telefonväxlar är ungefär lika vanliga som växeltelefonister, det är lite beroende på var man befinner sig i Europa. För att förflytta dokument och annan pappers-exercis inom samma byggnad eller något kvarter bort används ett komplicerat **rörpostsystem**. Luftströmmen i dessa kräver ibland enorma vindturbiner för att kunna pressa upp tuberna med papper ett par hundra våningar. Skall man skicka något en längre sträcka får man förlita sig på postverket. Denna institution är inte alltid så snabb men brev



kommer för eller senare fram, ibland till och med till den som det var avsett för.

Televisionsapparaten har under de senaste börjat sprida sig från de högre klasserna och nedåt. Välbärgade medelklassinvånare kan tänkas äga en svartvit TV och de flesta överklassbor har en, men bilden är oftast så dålig att de inte får ut något vettigt av den. Kyrkan som oftast är den mest konservativa kolossen i samhället har bestämt sig för att bojkotta TV-mediet. På grund av stadens kommunikationsstruktur är lokala mindre **tidningar** de vanligaste. En mer stadsomfattande tidning skulle ha enorma problem att distribuera sin tidning. De lokala tidningarna ägs därför av större bolag som förmedlar nyheterna till de lokala nyhetsavdelningarna. **Teleprintern** går varm.

Luftskepp

I Dystopia har upphovsmännen fattat tycke för luftskepp och använder dem som ett vanligt inslag i stadsbilden. Vi på NisseNytt funderade på om det inte fanns mer här att hämta för spelledare med idétorka och bad luftskeppsentusiasten Nicklas Johansson att skriva lite fakta och funderingar om dessa svävande giganter.

Under den senare delen av 1700-talet dök de första ballongerna upp och därigenom öppnades en ny dimension för människan, nämligen luften. Ballongen fick snabbt användning inom militären. Den utgjorde här en utmärkt och mobil spaningsplattform. Det enda problemet med ballongen var att den inte gick att styra. Luftskeppet blev lösningen på detta problem. Ett luftskepp är i princip en ballong med motor och roder.

Dessa dök inte upp förrän på 1850-talet av den enkla anledningen att det innan dess inte hade funnits någon bra och lätt drivmotor. Ångmaskiner har som bekant en tendens att väga en hel del. Frankrike och Tyskland, men även England och Ryssland fick tidigt upp ögonen för luftskepp och arbetade hårt för att förbättra prestandan för skeppen. Den luftskeppsmodell som de flesta känner till är zeppelinarna, som är uppkallade efter sin konstruktör, Ferdinand von Zeppelin. Mindre känt är

de Amerikanska luftskeppen som användes under andra världskriget och fram till 1962.

Det finns idag tre typer av luftskepp:

1 Det mjuka skeppet, den s.k. blimpen, som är en formad ballong. Det är blimpar vi ser bärandes reklam för diverse snabbmatskedjor e.dyl.

2 Halvstela, som är en ballong fästad ovanpå en köl på vilken motorer och gondol är fästade.

3 Stela, som består av ett skelett vid vilket motorer, kabin och gasceller är fästade. Skelettet är överdraget med ett hölje för att ge skeppet en bättre aerodynamisk form. Denna modell är den som kallas för zeppelinare.

Det är skepp av typ 3 som krävs om man ska kunna bygga riktigt stora skepp. "Hindenburg" var en zeppelinare, så även det engelska luftskeppet "R101".

Vad kan de då användas till idag?

Luftskeppet kan om det görs stort användas till att transportera tunga skrymmande laster till jordens mest avlägsna hörn. Det skulle gå att använda dem för att snabbt flytta förnödenheter till katastrofområden. Då skulle hjälpen bara ta tre- fyra dagar för att komma fram, vilket är snabbare och billigare än med t.ex. lastbil eller båt.

Luftskepp är inte i lika hög grad som fartyg och flygplan beroende av hamnar eller flygplatser. Det fanns ryska planer att använda luftskepp för att flytta stora sektioner av pipeline ut på den ryska tundra och den amerikanska marinen utnyttjade dem som spaningsfarkoster för att skydda konvojer under WW2, samt gjorde försök att använda dem som flygande hangarfartyg. Idag används de som flygande radarstationer. Det finns även idéer om att ha dem som satelliter.

Vad är de då sämre på?

Luftskepp är inte bra för snabba transporter eftersom de inte flyger snabbare än 100-150 km/h. Ett

ytterligare problem är att de just måste vara enorma för att kunna användas effektivt. Något som däremot inte är ett problem längre är explosionsrisken. Idag behöver man inte fylla luftskepp med vätgas som har den tråkiga tendensen att brinna om den blandas med luft och en liten gnista kommer till. Istället används helium som är omöjligt att få fyr på.

Vad kan de användas till i rollspel?

Luftskepp kan vara ett nytt sätt att resa. Rollpersonerna får resa i lyxmiljö medan landskapet saktast glider förbi 1,5km längre ner. "Mordet på Amerika-zeppelinaren" är ett spännande scenario. De kan bli fantastiska flygande fästningar som aldrig behöver landa, eller hangarfartyg för spelarens personliga flygeskader. Kanske kan det bli ett spännande och mystiskt hem för en magiker. Möjligheterna är storslagna.

Nicklas Johansson

Källor

Om du vill veta mer och få idéer så rekommenderar jag följande källor

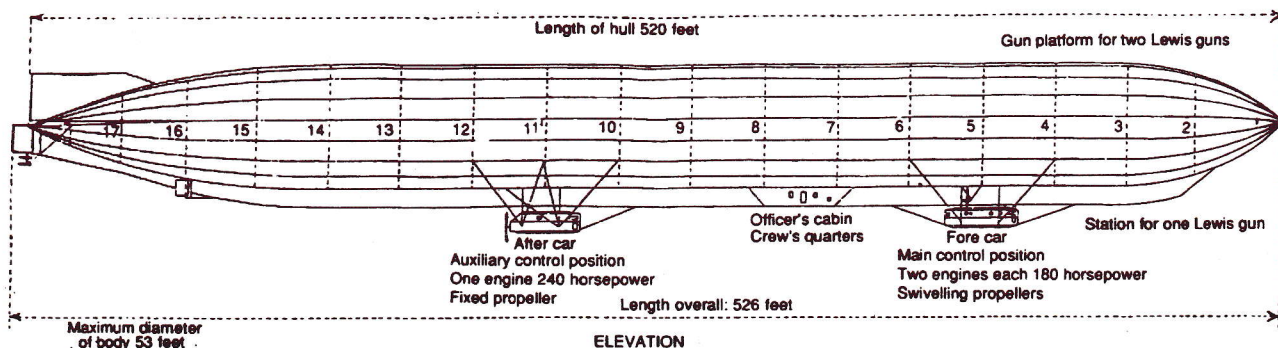
FILM:

Hindenburg (Bra film med underbara miljöskildringar. Värt att veta är att av de 97 passagerarna så dog bara 22 – otroligt att tänka sig när man ser bilderna). *Indiana Jones och det sista korståget* (Ett sådant skepp har visserligen aldrig funnits i verkligheten, men här får man fina miljöer och en idé om hur luftskepp ser ut om man vill använda dem som hangarfartyg.)

Rocketeer (Innehåller fina scener från förarkabinen)

BOK:

Hindenburg an Illustrated History av Rick Archbold (fantastisk bok med underbara bilder)



finns de ökända frilansarna, de som är trötta på all byråkrati och som erbjuder sina tjänster
NN: Utan byråkratiska omvägar?

H: Ja och där är den givna förebilden Robert de Niro då. Hans karaktär i Brazil hans gerilla-rörmokare, Mister Cuttel ja, det är det typiska exemplet. Han svingar sig mellan husen och bryter sig in och reparerar saker.

O: Han är ju målet, men vi har försökt att utöka lite mer. Sen har vi frilansande tandläkare. Det finns överallt och det är stränga straff på detta och alla de tre stora maktsfärerna är ute efter sådana här. Det är

DEN GIVNA FÖREBILDEN.
ÄR ROBERT DE NIRO DÅ.
HANS KARAKTÄR I
BRAZIL, HANS
GERILLARÖRMOKARE,
MISTER CUTTEL JA, DET
ÄR DET TYPISKA
EXEMPLET. HAN SVINGAR
SIG MELLAN HUSEN OCH
BRYTER SIG IN OCH
REPARERAR SAKER

ju så omoraliskt att ägna sig åt sådant här så det kan man ju bara inte tänka sig.

H: Vad man gör är att nästan alla de här frilansarna upprätthåller något vanligt yrke och så har de frilansandet som en slags hemlig identitet. Men sen finns det de som tar det här med hemlig identitet på lite större allvar och som blir en annan typ av sådana här personer nämligen så kallade maskerade hjältar.

O: Det har vi kört. Redan första äventyret som jag och Henrik gjorde då hade vi med den maskerade hjälten "Flygarn" som åkte runt med en liten jetmotor på ryggen och räddade barnvagnar och så där.

H: Om frilansarna jobbar, så bekämpar de maskerade hjältarna... De upprätthåller lag och rätt, de räddar folk och sånt där, de stoppar brottslingar när brandzeppelinaren inte har tid att komma fram.

O: De är fruktansvärt beroende på hur folk ser på dem. Många av de här kan vara sponsrade av de tre maktsfärerna eller så kan de vara missförstådda individer som

massmedia kastar skit på. Som Spindelmannen ungefär.

H: Precis som på den gamla goda tiden. Sen finns det ju en tredje typ som lever utanför samhället och det är terroristen som aktivt försöker spränga statliga anläggningar och krossa systemet.

O: Återigen har vi inte beskrivit några organiserade grupper utan de drivs mer av sitt hat mot det byråkratiska samhället. Det är lite mer Åke Jävel över dem.

NN: Det låter mer som den klassiska socialisttidens syn på anarkisten – mannen med bomben. Ingen vet var han kommer ifrån och han spränger något utan nån större anledning.

H: Precis, men som terrorist kan man då göra andra roliga grejer förutom att spränga. Som att koppla ihop avloppssystemet och röpostsystemet

NN: Aj aj. Bomber är de sådana här stora runda svarta?

H: Det finns väl det också, men så finns det de här dynamitpaketen med mussepiggklockor på.

O: Musse Pigg?

H: Ja kanske inte, men någon seriefigur.

Anders(NN) gillar serier

NN: Det finns många likheter... Har ni läst något av Paul Pope?

O & H: Nä...

NN: Då kanske vi inte ska prata så mycket om det. Han skriver en serie som heter THB.

O: Ja jag har efterlyst just sådana serier.

NN: Den utspelar sig på Mars och har många faktorer som stämmer med Dystopia. Mycket byråkrati, en teknik som påminner om det här med zeppelinare etc. Inte riktigt som Dystopias teknik men...

O: Det låter vagt bekant. Var har den gått?

NN: I sin egen tidning. Den håller på att växa fram, men är ytterst marginell ännu så länge. Men den är väldigt bra.

O: Annars finns det en på Vertigo just nu som heter Terminal City.

NN: Jag tänkte ta upp den också. Men den är väl lite hoppfullare, den har ingen underliggande byråkratisk diktatur.

H: Men det är väldigt mycket likheter i miljöerna. De här snörröta linjerna, så det är ganska likt.

NN: Det är lite fin de siecle i den här stora vågen, men sen finns det ju idéer som ni tar upp här som vi i NisseNytt har använt, men på ett helt annat sätt. Vi har inte varit så Dystopiska.

H: Det ligger och bubblar lite.

NN: Det ligger i tiden det här

O: Ja, jag tror det gör det.

NN: Men ärligt talat tycker jag att alla idéer man får ligger i tiden. Man blir alltid så förbannad på någon annan som man tycker har snott ens idé.

O: Ja, jag är regelbundet inne på Nätet och slår på Dystopia för att kolla vad som händer.

Det finns en serietidning nu i England som heter Dystopia och som ägnar sig åt cyberpunk-trams... Nästa äventyr kommer faktiskt att innehålla efterlängtrade glimtar från det dystopiska rymdprogrammet. Så det är extrem dystopisk hightech faktiskt.

NN: Närmar sig Jules Verne.

H: Mycket metallnitar.

O: Valace & Grommit åker till månen ungefär, nej. Med det här rymdprogrammet har vi tänkt oss att det är mycket Sputnik och den känslan. Det är inte att skicka upp människor och befolka solsystemet ännu så länge.

NN: Skicka upp och se hur långt man kommer bara...

NN: Hur länge folk överlever.

NN: Jag tänkte... ni talar väldigt mycket om visuella inspirationskällor. Det är lite kul för rollspel är ju så totalt anti-visuellt.

H: Det är väl därför det har blivit så viktigt med det visuella.

NN: Hur upplever ni att man använder sig av det. Tar man upp det för att kunna referera till det för spelarna så de skall komma ihåg en visuell upplevelse, eller har man det bara för sig själv?

H: Nej, nej man har det för spelarna också. Det är ju väldigt viktigt, som du säger, man kan ju inte sitta och visa upp bilder för spelarna en efter en. Det är för att kunna använda alla de här bilder så att man kan

skapa en gemensam bild, en känsla av att man är där.

NN: Men använder ni det i form av referenser, säger ni "Det är som i Brazil" även när ni spelleder?

H: Nej det gör vi nog inte, det blir mer i inledningen, men sen talar man ju om hur det ser ut.

O: De som vi spelar Dystopia med här i Göteborg (det händer väldigt sällan, men det händer i bland) de är så väldigt inkörda på det så de vet vad som händer. Men på konventen, de flesta verkar faktiskt greppa det väldigt tidigt i alla fall.

NN: Det om något är väl ett tecken på att det ligger rätt i tiden. Man behöver bara några få elektriska stötar så...

H: Sen är det det här med slappsticken. Det är ju väldigt filmiskt, och det ska vara det. Det skall vara roligt och humor, där folk drattar på ändan och mycket förvecklingar, fars, folk springer i dörrar och så där. Det är skojigt.

NN: Jag tänker fortfarande på det här med visuellt. Jag tror de flesta rollspelare utgår från en visuell bild, om inte annat så sitter vi och beskriver för varandra hur det ser ut visuellt. Vi lånar inte så mycket stilistik... vi skulle kunna låna vårt sätt att berätta från ett annat media, alltså vi skulle kunna låna Kallocains berättarstil istället. Vi skulle kunna tala med Karin Boyes språk istället. Men det gör vi väldigt sällan. Jag undrar om det är omöjligt.

O: Nej, jag tror att vi gör det lite granna, utan att verka högrävande här då, men jag tror att vi använder oss lite av 50-talspråket. Jag tror att man måste det när man beskriver den miljön. Det kommer i samma paket. Man kan inte ägna sig åt att använda ett språk som kommer från 90-talet. Och det räcker inte med att undvika vissa ord som mobiltelefon och internet för att det skall bli 50-tal. Utan det är lite mer det här Sven Jerring som alltså...

H: Vilken dag, vilken dag, ända sedan gryningen har de tyska kanonjärerna... och så vidare.

NN: SF-journalen... Ja just det. Där hamnar man ju i vissa problem.

Dystopernas framfart

NN: Hur många arrangemang har ni hållit i nu? Det första är alltså Gothcon...

O: -94 blir det nog va? Då var det Bron. Sen UppCon samma år – Fabriken. Sen var det GothCon -95 – Familjen och UppCon samma år körde vi Bron igen. Och så var det -96 – Konferensen. Och nu blir det Leveransen.

O: UppCon 96 var ju...

NN: Jag förstod att de var lite otrevliga.

O: Nja, det var ju Henrik som tog det och det var nån... Det var ju dom G&B.

NN: Ja, vi har haft problem med ledningen till UppCon 96 vi också.

H: Det är ett kraftfullt sugigt konvent. Jag skall inte åka dit.

O: Du kan ju berätta om samtalet...

H: Ja det var ju så jävla roligt. Då ringer det någon person som jag aldrig har hört talas om när de börjar planera, någon gång i våras. Alldeles försent. Låter lite otrevlig som om han stigit upp på fel sida "Jaha, skall ni göra något i år eller..." Typ. "Ja du det kanske vi skall, det vet inte jag." Och han lät som om det var ett jävla jobb att ringa upp. Så det slutade med att jag kontaktade dem och sa att vi inte kommer. Det hade ju i och för sig andra orsaker också.

O: Vi har känt att det är så jävla jobbigt att köra två spel, två äventyr per år.

NN: Jo det är lite pressande...

H: Sen var det ju ett praktiskt skäl också.

Nämligen att Ola här satt i fängelse för grovt knarkbrott.

(skratt)

O: Nej, jag satt i fängelse hela sommaren för att jag totalvägrade.

NN: Å, du fick göra en sån tur.

O: Bland de sista i Sverige...

NN: Det tror du att du är?

O: Nej, ja men det är inte många som kommer att sitta inne i två och en halv månad som jag gjorde. Det blir många som bara gör två veckor.

NN: Det låter hoppfullt för mig. Jag har ju inte totalvägrat ännu, men jag har lyckats finta bort dem med...

NN: Med blanketter?

NN: Ja, med ...blanketter ja...

(pressad tystnad)

O: Är ni nöjda med intervjun så här då?

NN: Ja ni har ju varit mycket självgående.

O: Jo, men har du någonsin träffat en tystlåten rollspelare?

NN: Ja det har jag faktiskt. Tyvärr. De brukar sitta i hörnet och man försöker desperat få dem att rollspela.

H: Mm, "Jag säger till honom att..."

NN: Nej det är värre: "Min rollspelare säger till hans rollspelare att..." "Ja säg det då" "Mm, min rollspelare...."

O: Ja det går ju inte

NN: jag har faktiskt några nummer av NisseNytt med om ni inte har stiftat bekantskap...

O: Det här var ju mycket bättre än vad jag...

Det är jävligt mycket snyggare än...

NN: Nu lägger vi av det här.

O: Nej, vi fortsätter ute på gatan.

Bandspelaren stoppas i ryggsäcken och ljudet försvinner.



Måste jag påminna dig om att du ska köpa spelfansinet Runan varje månad?

www.sverok.se/RUNAN

Prenumerera? Sätt in 100 kr (ett år) eller 60 kr (ett halvår) på postgiro 102 25 85-2 (Föreningen Runani. Glöm inte namn, adress och från och med vilket nummer prenumerationen ska gälla.



Cumulunimbus
- 70 kr

Calymene
- 60 kr

**Bolmört &
belladonna**
- 100 kr

Malakh
- 100 kr

Genom åren har NisseNytt vid ett flertal tillfällen blivit tillfrågade om att arrangera vid olika konvent runt om i Sverige. Det har blivit många äventyr. En trogen och växande skara av spelare har varje år sett fram mot nästa äventyr.

Nu finns ett litet utbud av dem att köpa. Surfa till NisseNyts gård på www och handla från Boden. Eller kontakta oss direkt. Det är superenkelt att handla från NisseNytt, vi skickar grejerna direkt.

<http://www.update.uu.se/~nn> (eller sök på NisseNytt, vi finns i alla sökmaskiner)

nn@update.uu.se - skriv och beställ
018-506451 - ring och beställ
Välkommen!

SVEROK

FÖRBUNDET SOM BARA ÖKAR

Spelar du spel?

25000 medlemmar kan inte ha fel!
Gå med i en av våra 1100 balla
föreningar eller starta en egen.
Det är jätteenkelt i SVEROK!
Kontakta oss så får du hjälp.



Skriv till: SVEROK
Köpmansgränd 4
582 24 Linköping

tel: 013-14 06 00
fax: 013-14 22 99
e-post: info@ak.sverok.se



Cumulunimbus

Cumulunimbus [stackmoln] – ett rollspelsscenario som ursprungligen konstruerades för GothCon XX.

Berättelsen är en hisnande resa in i mystiken som omger Nazca-platån och som sedan fortsätter långt bortom den.
För 70 kr får du:

Två häften: Cumulunimbus, berättelsen – 27 sidor och bakgrunden, genomgång av scenariots miljö – 23 sidor.
+ handouts och fem rollpersoner.



avantgardet

Avantgardet lever! Trots allt. Här är ett otroligt gammalt bidrag från Anders, men det känns fortfarande aktuellt. Anders sparkar SVEROK rakt i skrevet och lite grann på von Knorring också för den delen. von Knorrings inlägg hittar du i det förra, porrbå NisseNytt-numret NisseNytt's forum för debatt heter alltså *avantgardet*. Här är det öppet för alla och envar att skriva in och tycka. Det börjar förhoppningsvis att rulla på lite nu när vi får en tätare utgivningstakt. Vad anser du? Har du något du vill sparka på. Har Anders rätt? På honom! Skriv för allt vad tygen håller och tyck vad som helst:
avantgardet c/o Anders Björkelid, Sturegatan 12B, 753 14 Uppsala

Distriktens uppgift

–replik på Björn von Knorring

I mitt tidigare inlägg uttryckte jag oro över att landstingen inte skulle se med blida ögon på de nya länsöverskridande jättedistrikten. Jag såg framför mig en rad problem med bidrag o.dyl. när det uppdagades för respektive landsting att pengarna de delade ut inte stannade i länet. På denna punkt lugnar BvK mig dock. Detta är en av mina huvudinvändningar mot stora distrikt och det är bra att problemen verkar gå att lösa så smidigt.

Men hur menar egentligen von Knorring att de skall lösas? Efter vad jag förstår så ser han inte länen som något problem, och det kanske är så enkelt – länen ser kanske inga som helst problem med en organisation av den här typen. Så långt allt gott och väl. Men sedan skriver von Knorring: "Man bör då betänka att bidragen [...] inte är tänkta att använda [sic] till verksamhet (en vanlig missuppfattning) utan landstingen ger ut dem för att vi skall kunna sköta vår administration". Med detta vill von Knorring mena att de pengar som distriktet erhåller i form av bidrag först och främst är avsedda för ett kansli som genomför en rad administrativa uppgifter. Det är starka grejer det här. Jag måste sätta mig ett tag och ta igen mig.

Till att börja med: Jag säger inte emot dig Björn, det är fullt möjligt att det är så här. Det är helt nytt för mig, men det kan lika fullt vara sant. Däremot blir jag upprörd över det faktum att detta är första gången jag hör talas om det. Innebär alltså detta att alla de direktiv som utgått från sveroks styrelse angående distriktens arbetsuppgifter har varit bluff och båg? I den information som utgick till Kopparbergs distrikt när det stod i begrepp att bildas stod klart och tydligt vad som väntades av ett distrikt: Man skulle genomföra arrangemang, man skulle uppmuntra och stödja lokala projekt som gynnade många medlemmar i distriktet och man skulle utföra vissa

administrativa uppgifter (inte särskilt betungande: koll på att årsrapporterna lämnades in, sprida information från styrelsen etc.). Jag har hel denna tid utgått från att det stöd och den hjälp som distriktet förväntades erbjuda sina medlemmar skulle utgå i form av reda pengar. Jag har också uppmuntrat sådana projekt i Dalarna under den tid som NN har varit distriktstidning här. Och jag har aldrig hört ett ord om att vad vi egentligen borde göra var att upprätta ett kansli och starta pappersskyfflandet!

Jag överdriver, och det är jag medveten om. Men Björn, är inte syftet med distriktet, och för all del syftet med hela sverok att ge utöware av vår hobby stöd och hjälp med de egna projekten? Visst inser jag att sådan verksamhet kräver en hel del administration – men att upprätta en rad organ under styrelsen som blott och bart förväntas ägna sig åt kontorsarbete! Plötsligt förefaller det mig så att distriktet alls inte är ett sätt att ge eldsjälarna inom landet större lokalt stöd. Det är bara en väldig konspiration som syftar till att binda upp dessa kreativa personer med byråkratiskt arbete. Visst, vi behöver bättre kontakt mellan den enskilde medlemmen och styrelsen, men är en sådan kontakt meningsfull om sverok och distriktet ändå bara avser att driva in årsrapporter på ett smidigare sätt? Nog måste det finnas en verksamhet som motiverar all denna kontakt och all denna byråkrati. Visst räcker det med enskilt spelande i mindre föreningar för att motivera sveroks existens som bidragsfördelare. Men så fort vi ta oss ton och talar om mediets utvecklande, om stimulerande av kreativitet, om stöd för medlemmarnas projekt så måste vi kunna åstadkomma något mer än detta. Vi kan inte ha distrikt som bara administrerar – vi måste ha distrikt som stimulerar och aktiverar. Märk väl, inte som gör saker i medlemmarnas ställe, men som möjliggör saker för sina medlemmar. Kan vi inte uppnå detta fyller inte distriktet någon som helst funktion, de må sedan vara små eller täcka hela jämrans Svealand (utom det frisinnade Dalarna). 🚗

Gravöl

Redaktören bakom Sveriges mest seglivade fansinhärva talar ut

För min egen del startade fansinmakandet 1988 med fansinet Karkion. 18 enkelsidigt kopierade sidor skrivmaskintext; bilder, stavning, layout, kopiering, omslag och häftning – allt var bedrövligt, men som tur är så var upplagan inte större än 30 exemplar. Skaparglädjen var enorm. Vi var huvudsakligen två killar, Daniel Hedman och jag, som började med Karkion. Daniel skrev mängder med artiklar till Drakar & Demoner och Mutant och jag hade börjat intressera mig för Sagan Om Ringen Rollspelet. 12 år gamla var vi. All fritid gick åt till rollspel.

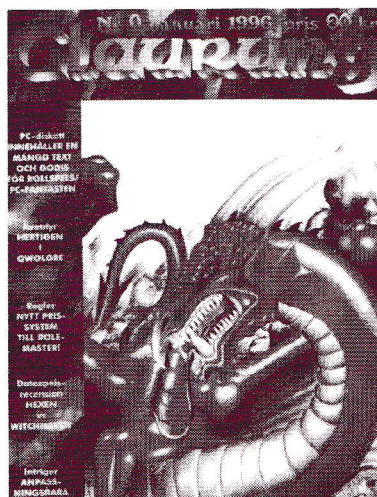
Vi gjorde 16 nummer av Karkion som hade en - för fansin - mycket hög utgivningstakt. Fyra nummer per år var målet. I verkligheten blev det ungefär tre nummer per år. Efter några år slutade Daniel, men jag drev Karkion vidare tillsammans med Erik Glasberg och Charlie Berglund. Allt eftersom jag övergick till att bara spela Rolemaster och MERP så fick Karkion mer inriktning på dessa spel. Sen la vi av.

Men skaparglädjen kom tillbaka. Jag och Charlie startade ett nytt fansin och namnet kom att bli Glaurung efter Midgårds första drake. Innehållet i Glaurung var huvudsakligen riktad till spelare och spelledare av MERP och RM. Men färgomslaget gjorde sitt till. Det var lätt att få bra spridning och det började komma in läsarbrev. I sista numret skrevs det mesta materialet av Pauli [må hans penna aldrig slockna] Paananen och jag kunde ägna mig åt layout och tecknande. Charlie och Erik hade ledsnat. Så efter det la vi av.

/Mattias Öberg, fd redaktör



Karkion #9, färgomslag, A4, 1992



Glaurung #1, färgomslag, A4, 1996

Kondoleans

För över 2-300 läsare och MERP/Rolemaster fantaster tog en era nyligen slut. Fansinet Glaurung gav ut sitt sista nummer och avslutade därmed en av Sveriges mest långlivade fansinhistorier. Några grabbar från Kramfors började för länge sedan att ge ut fansinet Karkion. Det blev en legend på sin tid. Efter många nummer och flera års slit orkade skaparna inte längre utan lade ned fansinet. Dock kunde de inte hålla sig, utan startade strax upp ett nytt fansin, Glaurung. När NisseNytt var ung var Karkion en ledstjärna, mest för att vi visste att den fanns, att det fanns någon där ute. Sedan, när vi efter lång tid kom i kontakt med skaparna av Glaurung och insåg att de var gamla Karkion, blev vi tagna. Vår kontakt med Glaurung var gles och våra ösiktter gick vänskapligt isär, men vi var alltid glada över Glaurungs existens och kände ett släktskap med dem.

NN-redaktionen

nästa nissenytt – nn 18 – mars



Fansinspalten

...Är din guide till hela Fansinsverige. Vi försöker här kritiskt och subjektivt föra fram den rika flora av hängivna fansin som växer lite varstans. Vi vill visa deras skillnader i stil och innehåll så att ni som potentiella läsare kan se tidningarnas nakna själ och frestas därav. Vi vill visa vilken otrolig källa av inspiration och kunskap de utgör för hela rollspelskulturen. Här koncentrerar vi oss på fansinen i sin helhet och inte på de enskilda numrena. Vill du veta mer specifikt om det senaste numret av en tidning surfa då till vår fansinavdelning på nätet: www.update.uu.se/~nn/fansin

Vill du beställa ett fansin? Sätt in summan som anges på respektive fansin på deras postgiro. Alla priser är inklusive porto. Kom ihåg att ange vilket/vilka nummer du vill ha och din egen adress; eller om du beställer en prenumeration: vilket nummer du vill börja ifrån. Sen är det bara att sätta sig ner och vänta på att fansinet dimper ner i brevlådan. Fråga gärna fansinskaparna själva eller oss på NisseNytt om du går i funderingar.

Fansinskapare, skicka in era alster till oss. Ni blir recenserade och deltagare i FANSINPRISET!

Grunthen #6

48 sid A6, pris 10 kr
PG: 75 94 02-1 (TGOTC)
c/o Olle Johansson
Ryds Allé 19.202
584 35 Linköping
070-645 57 89
grunthen@sveok.se
<http://www.sverok.se/grunthen>

Förra årets vinnare av Fansinpriset hedersomnämmande, Grunthen håller stilen med sitt strikta lajvinnehåll. Trots det lilla fickformatet har Olle lyckats skapa ett storslaget fansin med plats för mycket. Nu när Strapats lagt ner är det tillsammans med Fëa de enda fansinen inom lajvkulturen.

I samband med att Olle flyttade till Linköping bytte han tryckeri; Grunthen har nu ett riktigt bra tryck som ger mer rättvisa åt tidningens välavvägda stilfullhet, dessutom ser de många fotografierna från diverse lajv numera riktigt schyssta ut. Hoppas bara

att han inte tappar kontakten med Östersund och lajv världen i stort, bland sina studier. Eller att han för gudars skull inte gör allvar av sina planer att gå upp i format till A5.

Lajvrapporter är det viktigaste inslaget i fansinet, kryddat med en rad välgjorda konstruktions- och mattips. Det hela har dessutom blandats med nationalromantisk byggedokumentation och allmän folktro.

Är du en lajvare är Grunthen given att prenumerera på. Priset är lågt och utgivningstakten förhållandevis hög. Grunthen borde finnas i varje sann lajvares bakficka.

Runan #15-26

40 sid A5, 12 kr
Prenumeration: 12 nr/100 kr, 6 nr/60 kr
PG: 102 25 85-2 (Runan)
c/o Niklas Hallgren,
Bromsbodavägen 33:nb, 194 42
Upplands Väsby

Rollspelsfansinet Runan är sedan förra året en spännande nykomling som prioriterar rasande hög och kontinuerlig utgivningstakt, de har dessutom lyckats hålla i den under sina två år. Mycket tack vare detta fick de också på GothCon -98, fansinprisets hedersomnämmande. Imagonem tog den gången hem själva priset. Året innan gick hedersomnämmandet till Grunthen och de båda strävar nu efter att knipa priset nästa gång. Under -98 har Runan hittills kommit ut med nr 15-23.

Presentationen av fantasyvärlden Tadinor –en värld i spillror är ett stående inslag. Stämningen där är mer lågmäld och medeltida än gängse kitchfantasy. Länderna beskrivs som ur en av högstadiets geografiböcker, med invånarantal, klimat, armé, djur & monster. Men även religion och kultur tas upp. Under året har många länder publicerats och mer är på gång. Även om mycket ännu saknas, så ser Tadinor ut att bli en fylligt och potent beskriven värld.

Runan utnyttjar sin suveräna utgivningstakt till att snabbt snappa upp och presentera nyheter och trender i kulturen, de har bland annat publicerat en egen jordnära och konkret användbar uppföljare till ämnet rollspelsteori som presenterades i NN97-2.

I varje nummer har de åtminstone med ett juste äventyr, för diverse system och ickesystem. Konventsskildringar intervjuer och lite debattförsök dyker upp då och då.

Runan är alltså ett riktigt klassiskt fansin med sitt upplägg av minst ett äventyr per nummer samt en salig blandning av kåserier, produktinformation och faktafyllda matnyttigheter

De förhåller sig ganska bundna till klassisk rollspelskultur med tydlig anknytning till olika spelsystem. I Runan finner du rejäla doningar och inte än massa intellektuellt metadrawl. Så är du ständigt på jakt efter nytt material till nästa veckas spelmöte, sätt in en hundring på PG: 102 25 85-2!

Almagest

26 sid A4, 15 kr
PK: 761123-3995

Johan Söderberg,
Löpargatan 56A,
261 45 Landskrona
lucas.magnusson@swipnet.se

Fansinet är helt och fullt tillägnat att publicera äventyr till Ars Magica. Det började när Johan skrev ett äventyr till SydCon 95. Därefter skapade han sig sin egen kanal för att publicera sin växande skrivklåda. Äventyren präglas av typisk Ars-miljö och utspelas i den knuttimrade Ars-fantasy-medeltida Europa. De är alla lågmälda och kretsar kring magiker och magi, med mystiska inslag. För den som inte spelar Ars Magica men söker äventyr i denna atmosfär, så fungerar äventyren bra. De är inte hårt bundna till spelsystemet utan främst till den typiska atmosfären.

I detta hittills enda nummer, hittar du tre äventyr. *I Väck ej den ande som sover* dyker den onda anden från en sedan läge död magiker upp och en fruktansvärt ondsint trollpacka djävlars, intrigerar och slår bolster i de stackars bondfolket. Snart hotas hela landet och det är nog bara RP som kan rädda det.

Vrefarges sten handlar om konflikten mellan två magiker-gillan inför en magikertribunal. Rollpersonerna kläms ihop mellan mäktiga magiker och rycks med i intriger som vävts in i gamla legender och myter.

I Svart pogrom utspelas en mardrömsvärjning jakt efter en förrymd demon. Gamla hemligheter nystas upp med ökända besvärjelser och ritualer.

Almagest är välbearbetat och snyggt, med fina och stämnings-

fulla illustrationer och inte minst tre goda äventyr i ett fantasy-medeltida Europa

Scriptum #1-5

30-40 sid A5, 10 kr + 5 kr i porto
PG: 408 35 32-4 (H. Bruce)
hbruce@signal.uu.se

Scriptum säger sig vilja ha ett brett innehåll med allt möjligt kring rollspel och lajv. Hittills kan det märkas en tydlig dragning åt sf-kulturen. Man börjar allt mer släppa den tyngdpunkt på ren recensionsverksamhet som fansinet hade i början

Nu, efter de hittills utgivna 5 numrerna finner man djuplodande och övergripande artiklar om de riktigt stora sf-prylarna, så som Stephen Donaldsons författarskap och om alla möjliga små teknologiska och fysikaliska felaktigheter och absurditeter i Star Wars-filmerna. Detta blandas friskt med gör-det-självt-artiklar för lajvare, om latexmasker, hjälmar och pergament och annat den händige lajvaren måste kunna tillverka. Vidare finner du diverse intressanta artiklar om det keltiska och nordiska runsystemen och annat vetgivande. Återkommande är deras supplement Hamburg 2094 till Nya Mutant.

I Scriptum finner du inga kvasianvändbara äventyr eller fäniga noveller utan ges bara skön och trevlig läsning om det mesta som rollspelskulturen tar sina influenser ifrån.

Scriptum är en smakfull skapelse och det har dom varit ända sedan första numret.

Armageddon #8

48 A4 sidor
Armageddon, c/o Norberg,
Mättgränd 136,
906 24 Umeå
perles95@student.umu.se
<http://www.acc.umu.se/~bespin/trams.html>

Detta är sista numret av Armageddon. Sedan -94 var tanken att de skulle slå ihop sig med fansinet Hypnosis till ett nytt större fansin. När detta ej blev av gav de då ut ett sista #8, med allt eget materialet de hade kvar på lagret i stället. Nu laddar redaktionen för att ge ut sitt nya konfliktspelsfansin, Armourgeddon. Det kommer att innehålla recensioner, scenarion, husregler, artiklar. Till bl.a. systemen World in Flames, Third Reich, Empires in Arms. Armourgeddon blir mycket intressant då man kan förvänta dig ett välbearbetat fansin. Redaktören, Peter Lexelius är doktorand i historia med tyska arméns vistelse i Finland 1941-44 som specialområde, så insikten i artiklarna torde vara på en helt egen nivå.

Armageddon har alltid bjudit på feta matnyttigheter och även #8 är en mustig kompost av direkt användbart material. Detta nummer innehåller: tre rejäla äventyr till Drakar & Demoner och Mutant, två noveller, samt lite babbel.

Äventyret *Nataniels dockor* som utspelar sig på norra Parator, ca 500 år efter Odo, är genuint på ett Drakar & Demoner sätt. Det märks att det har mognat fram under det att konstruktörerna själva spelat och byggt upp

karaktärer och stämning. Den spännande handlingen utspelar sig vid en cirkus och vid dess enkla scen tar kusligheterna form. Det andra äventyret, *Järndvärgen*, utspelar sig i Magillre 614 e.O. Det är lite mer lättsinnigt, lite kortare men även det bra. Handlingen kretsar kring underliga händelser i en stad och kring lika underlig magi. Mutant-äventyret Traffaut presenterar en hårdkokt björns från Pyrien väg till makt. För att behålla sina smutsiga klor kring den river han både uppåt och neråt. I dennes närhet finns det hur mycket som helst att göra för driftiga äventyrare.

Behöver du supplement och äventyr kontakta redaktionen och handla in en Armageddon, sista chansen. Passa även på att ta del av de baknummer de har kvar av: # 3 (20 kr, 44 sid) med material till Mutant, Khelataar, Drakar & Demoner; # 7 (50 kr, 104 sid), en bjässe som är ett enda Umeå-supplement till Kult.

Varje nummer av Armageddon har varit ambitiösa och det är förstäligt att de nu utan fusion och extrahjälp kastar in handduken och tömmer sitt lager av artiklar. De nummer som givits ut har varit lite speciella. Köp in minst detta nummer och feta #7 som en investering och håll sedan uppsikt efter Armourgeddon.

Drakens Tand

WEBZINE

Besök svenska internets enda och bästa webbtidning om rollspel. Drakens Tand webzine utkommer var femte vecka och är helt gratis på nätet!

du når den via
AlfaWeb

så surfa in på
www.alfaweb.nu





Staffans Spalt

Det var bättre efter katastrofen

Det var annorlunda då, en gång om några hundra år, någonstans i den förbjudna zonen "Vad tror ni det kan vara för något?", undrade Tjipp, den fyrrarmade lilla uttern, och rättade till sina solglasögon.

"Inte den blekaste aning", svarade Gurka, "men den ser farlig ut." Den redige bonden från Uppåkra hötte med sin högaffel mot tingesten i hörnet.

"Jag föreslår att vi dödar den först. Sedan kan vi fundera på vad det är för någonting efteråt." Hederam, den grönhyade mutanten med horn, drog sin rostiga förskärare och gjorde sig redo för att anfälla.

"Det låter bra", sade Gurka. Han stötte till med högaffeln. Med ett metalliskt pling slog piggarna emot tingestens yta utan att repa den.

Förskräckta drog sig de tre äventyrarna undan. Om saken kunde stå emot Gurkas pålitliga högaffel måste den nog ha ett fruktansvärt pansar. Precis som den där hemska plåtgubben som hade dödat deras gamla kollega Ture. De gömde sig inne i skrubben vid den märkliga vita porslinsstolen

med hålet och sköt igen dörren. Genom den smala dörrspringan stirrade de vaksamt på tingesten en stund. Den rörde sig inte ur fläcken.

"Det kanske inte är en varelse. Tänk om det är ett vapen. Oj, oj, oj. Tänk om vi har hittat ett domedagsvapen från forntiden." Tjipp blev alldeles till sig av upphetsning. Så snubblade han över sin egen svans, slog huvudet i skrubbdörren och rullade ut på golvet. Han landade mitt framför den mystiska manicken. Och hans små utterögon stirrade rakt in i en svart mynningsöppning. Men ingenting hände.

Hederam lyfte försiktigt upp den rektangulära plåtådan. På lådans sida satt ett reglage och en stor knapp och en lång slang hängde ut från ena kortsidan. Hederam sträckte sin grönfläckiga hand mot knappen för att trycka på den, men ett rop från Gurka fick honom att hejda sig.

"Akta dig. Jag skulle tro att det är den där knappen som aktiverar vapnet."

Äventyrarna beslöt sig för att testa sitt nyfunna vapen. Efter en stunds letande lyckades Tjipp fånga en skalbagge som han stoppade ner i en låda som låg i ett hörn av rummet. Hederam bar ditt vapnet och Gurka tog tag i slangen. I änden av slangen satt det obehagliga metallstycket med mynningsöppningen. Beslutsamt riktade Gurka öppningen mot skalbaggen.

"Aktivera vapnet."

Hederam tryckte försiktigt på knappen och plötsligt började hela lådan brumma. Ett plirrande ljud hördes från munstycket och ett förskrämt utrop hördes från Tjipp.

"Den är borta. Skalbaggen är förintad. Det finns inte den minsta lilla smula kvar."

"Haha", skrattade Gurka. "Nu har vi ett domedagsvapen."

Glada vandrade de tre äventyrarna bort genom stadens ruiner. Nu skulle minsann de ondsinta reptilmännen få se på hårda tag. Och inne i dammsugarpåsen kravlade skalbaggen förvirrat omkring.

Det var annorlunda då, en gång på åttioalets mitt, någonstans på gågatan i Mora.

“Tror ni det har kommit något nytt?”, undrade Mats, min klasskamrat från Bergkarlås, och rättade till sin blonderade syntarlugg.

“Vi får väl se“, svarade Appel, “Något kul borde Äventyrsspel ha kunnat få klart innan sommaren.“ Den unge läkarsonen från Noret sköt upp dörren till iGünthers lek- och rollspelsbutik.

“Jo, vi får väl titta efter först. Sedan kan vi fundera på om det är någonting som vi har råd med.“ Jag tog fram min plånbok och tittade efter i det allt för tomma sedelfacket..

“Det låter bra“, sade Appel. Han banade väg genom en skock småflickor som stod och tittade på de senaste MyLittlePony-figurerna.

Förskräckta drog vi oss undan till den lilla hörna där iGünther och hans kollegor brukade placera butikens fåtaliga rollspelsprodukter. Leksakshandlaren Günther var för övrigt lyckligt ovetande om att Moras rollspelare hade kopplat ihop honom med den lilla skattletande svartalfen iGunther som brukade hålla till under Spindelkonungens pyramid i det, redan då, anrika Drakar & Demoner-äventyret med samma namn. Bakom sin disk stod han, leksakshandlaren alltså, och betraktade sina kunder med vaksamma blickar.

“Titta, det har kommit något nytt. Oj, oj, oj. Tänk om det är andra delen av Grå Döden, eller kanske fortsättningen av Ärans väg.“ Mats blev alldeles till sig av upphetsning. Han svepte ut med ena handen och råkade slå till en burk med Play-Doh som föll ner på golvet. Den rullade fram till iGünthers disk och han stirrade surt mot oss. Men ingenting hände. Appel lyfte försiktigt upp det rektangulära plastpaketet. Brunfärgade pappersark, med vita rutor för spelarnas notiser. Besviket lade Appel tillbaka rollformulären på hyllan.

“Jaja. Nya rollformulär till Chock. Men titta där, en Sinkadus!“

Nyfikna lyfte vi upp den mörka tidningen från hyllan. Det var fjärde numret av Äventyrsspels husorgan, och det första som letade sig fram till Lek & Hobby i Mora. Förväntansfulla började vi läsa om äventyr

som skulle komma och produkter som planerades. I tidningen fanns nya regler om alver, förklaringar till regelfunderingar om både Mutant och Drakar&Demoner. Efter en stunds bladdrande märkte vi hur iGünther började titta ilsket på oss, så jag letade fram tjugofem spänn och köpte tidningen.

“Finns det nå't mer?“


Appel lyfte försiktigt på rollformulär, regelboxar, ett par kopior av Döda Skogen samt några äventyrböcker om Ensamma Vargen. Han ruskade sedan uppgivnet på huvudet.

“Det finns ingenting annat. Några Sinkadus och en trave rollformulär. Vad skall vi nu spela till helgen?“

“Haha“, skrattade Mats. “Vi får väl spela Dimön igen eller så kan vi köra I reptilmännens klor en gång till. Jag tyckte att de muterade sködpaddorna var coola.“

Glada vandrade vi bort längs gågatan i Mora. Snart var det helg och då skulle vi minsann spela rollspel. Och dök det inte upp några nya äventyr fanns det ju alltid ett par gamla favoriter som man kunde spela igen.

Och igen.

Och igen. 



FÖR ATT FRÄMJA ROLLSPELSKULTUREN I STORT OCH FANSINVERKSAMHETEN I SYNNERHET HAR NISSENYTT DELAT UT PRIS TILL BÄSTA NORDISKA FANSIN SEDAN 1996. I JURYN SITTER FÖRUTOM NISSENYTT ÄVEN HÅKAN ALDEGRAN OCH DET ANRIKA FANSINET STRAPAT.S.

Imagonem



Juryns uttalande: "För att ha skapat ett långlivat och högkvalitativt fansin med en helt egen stil och en uppfriskande respektlös attityd."



Runan

Juryns uttalande: "Fansinet har redan från början haft ambitionen att bli bäst. De har med sin höga och regelbundna utgivning och med sin breda inriktning, kommit en bra bit på väg."

**FLAMMANS
SPEL**



TACK
till sponsorererna:



MUSKETÖRERNA

NN #18
-det
elisabetanska
numret
släpps den
25:e mars!

