

scener. Kort sagt: jag vände som en väloljad vindflöjel - den här mannen var *bra*.

Sedan dess har min bekantskap med Staffan ändrats på många sätt. Vi blev vänner genom spelandet och tillsammans med Mats Rytther träffades vi av och till och planerade storslagna och oräkneliga projekt som nästan samtliga kom att rinna ut i sanden. Det handlade om serier, om träskvärldar, om rollspel på helt nya sätt, och om berättande i största allmänhet.

Under en period då Staffan studerade i Göteborg började vi diskutera möjligheterna att tillverka en egen tidning. Det blev ingenting av dessa planer just då, men Staffan skickade mig och Mats en liten publikation som han satt samman som exempel på hur man kunde göra. Det är detta lilla blad som vi återtrycker i denna festskrift. På sätt och vis är den fröet, fostret, det obefruktade ägget, till vad som sedan skulle växa sig stort och fett och kallas NisseNytt.

Denna festskrift är tillägnad Staffan Andersson som en hyllning och ett tack till en av de verkligt viktiga kuggarna i det kreativa maskineriet bakom NisseNytt, samtidigt är det en gratulation till Staffan då han står i begrepp att ta ut sin examen som filosofie doktor i fysik. *Ungdomssynder* markerar dessutom gränsen för en ny tid. Från och med nu kommer NisseNytt att genomgå flera viktiga strukturförändringar men förhoppningsvis kommer vi även i framtiden att kunna räkna Staffan till en av oss och kunna förlita oss på att hans kreativitet skänker glans åt vårt arbete.

Uppsala 17/4 Anders Björkelid

ungdomssynder: nissenytt volym 16 är ©1998 nissenytt
publikationen tryck i 50 och är tillägnad staffan andersson
issn: 1400-1322 adress: c/o björkelid sturegatan 12b, 753 14 uppsala
hemsida: www.update.uu.se/~nn

n i s s e n y t t
p r e s e n t e r a r



[*ungdomssynder*]

en festskrift till staffan andersson

{ nissenytt: }
{ volym 16 }

Första gången jag träffade Staffan var jag femton år. Jag bodde i Älvdalen och jag och mina två vänner hade vågat oss fyra mil söderut till Mora för att leta rätt på något som kallades Zornskas Ungdomsgård. Anledningen: Rollspel.

Vid den här tiden var rollspel mitt liv. Hemma på mitt rum staplade jag högar med färgglada boxar som innehöll detaljerade regler för alla de situationer som kan tänkas uppstå i rollspelarens fantasi. Och i byrålådorna förvarade jag tjocka anteckningsböcker med texter, teckningar och kartor som allesammans beskrev länder, kulturer och varelser för stora eller för färgsprakande för att rymmas i verklighetens grå vardag.

Men Älvdalen är en liten ort med en snäv intressesfär. De tonåringar är lätt räknade som har ork nog att slita blickarna från de stora folknöjena: sport, sprit och (pubertala drömmar om) sex. Av den anledningen krympte ständigt den redan från början lilla krets som utgjorde Älvdalens rollspelsklubb och till sist var vi bara tre kvar.

Och det var därför vi befann oss i Mora. Vi hade upptäckt (vilket överraskade oss) att det fanns fler personer som delade vårt udda intresse. Mora Rollspelsklubb utannonserade ett möte på ungdomsgården Zornska och inbjöd alla rollspelare i trakten att närvara. Nervösa, förväntansfulla och med ett uns av förbryllande besvikelse i magen (vi hade ju trott av vi var unika - att ingen delade vår märkliga passion) stod vi nu utanför dörren och väntade på att bli insläppta.

Det kom att bli ett omtumlande möte. Mängder med människor sprang runt oss och diskuterade saker som vi nog ansett tillhöra vårt eget privata språk. Rollspelstillbehör i (av oss) aldrig skådad mängd dignade på borden och vi drogs in i sessioner med främmande spelare och nya regler som vi inte visste riktigt vad vi skulle tycka om.

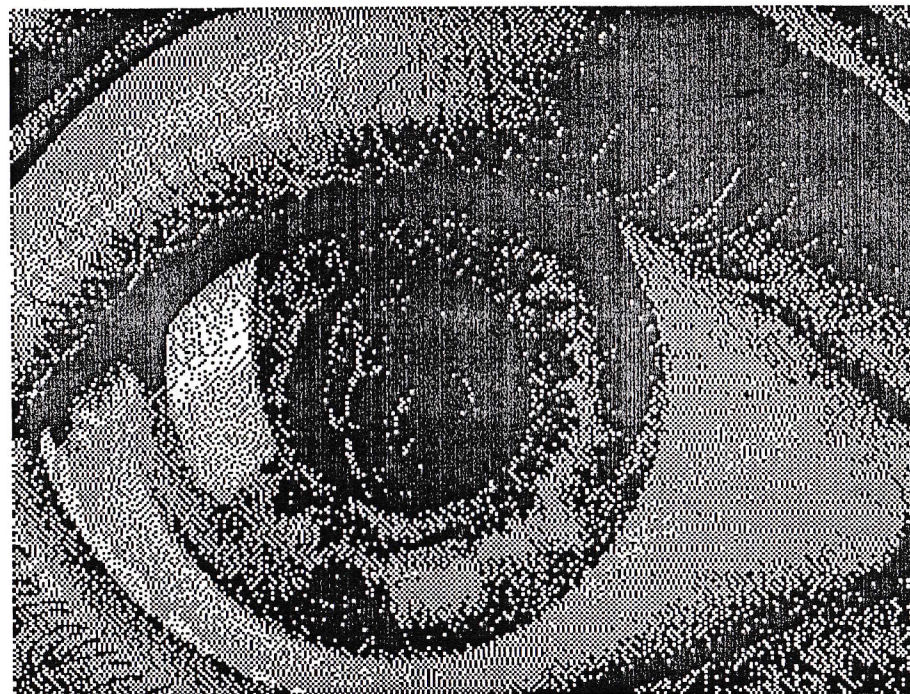
Det var en glasögonprydd herre med ljust hår som tog hand om oss. Spelet han presenterade hette *Call of Cthulhu* och bara det gjorde oss nervösa. Men det hela handlade tydligen om någon form av skräckrollspel och som vi var brinnande intresserade av sådant just då kastade vi oss in i det med liv och lust. (Så minns jag det i alla fall, sanningen

Trollspegeln

Nummer 1 - 91

Ett fanzine av

Myrrdin & Co



Tema Skräck:

Äventyr till Chock

Ny bevärjelse till

Call of Cthulhu

Vampyrer - Nattens

furstar i Nya Mutant

Demontrölet -

Hemskt monster till D&D

Vargatider -

Novell

Return to Warwick House

Ett genomruggigt äventyr till Chock

Höstregnet faller över Warwick House och det är jätteläskigt. Äventyret börjar med att äventyrarna går in genom dörren och kommer till hallen (3). Sedan får de gå omkring och undersöka bäst de vill. Men till sist kommer de till det Mystiska rummet där monstret finns.

1. Köket

Här finns en blodig förskärrare och en bränvinsdrake som sjunger små visor om man kliar den bakom öronen.

2. Matsal

Här visar sig spöket av Warwick och säger "Läs i boken Hur man dödar monster!"

3. Hall

Här hänger en hagelböss på en krok. Den hängdes där av en gammal äventyrare innan han blev uppäten av monstret.

4. Bibliotek

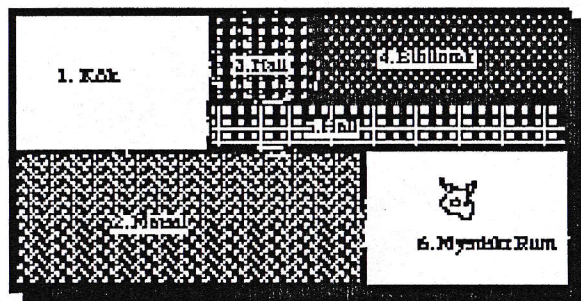
I boken står hur man dödar monstret.

6. Mystiska rummet

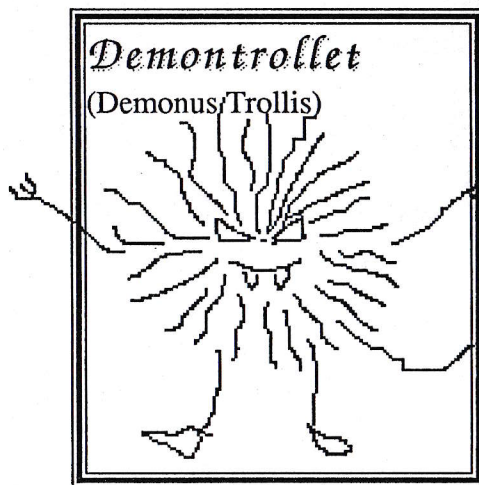
Här bor monstret när han inte spelar bingo.

När man dödat monstret är äventyret slut!

Magna Carta



Demontrollet
(Demonus/Trollis)



Vargatider

Det jag tänkte berätta för er nu är något jag upplevde på den tiden då jag rastlös vandrade omkring i världen och sökte efter något. Jag kan inte säkert säga vad och jag vet inte heller om jag fann det. Men nu är sökandets tid över och berättandets tid är här.

Jag var på väg söderut. I flera dagar hade jag vandrat vid kanten av en ravin och levat av det som naturen bjudit mig. Långt nedanför mina fötter forsade den älv som under årtusenden karvat sitt tecken genom landskapet. Den kyliga vinden drog i min slängkappa och försökte förgäves få mina steg att slinta. De mörka grenarna hos träden omkring mig vajade hotfullt i vinden liksom fanor som varnade för en annalkande fara. Molnen som samlats ovanför hade börjat förmörka himlen och skuggorna blev allt längre

men ännu föll inget regn. Då ekade plötsligt Den Gråa Dödens ylande genom skymningen och det skar med en isande kyla genom mitt inre. Precis som människorna var de utsvultna denna missväxthöst och nu var de på jakt. Jag skyndade på mina steg och bad till makterna att inte jag skulle bli deras byte i natt.

I rädsans och flyktens hetta är det lätt att göra ett misstag och plötsligt stog jag där vid brantens kant och såg hur stigen försvann ut i tomheten. Om inte ett mirakel skedde, skulle jag snart följa den för jag såg redan de gråa skuggorna som närmade sig mellan träden. Jag fattade ett fast grepp om min vandringsstav och ställde mig med ryggen mot avgrunden. De var fem och jag var ensam. Det första angreppet lyckades jag avvärja och också det andra, men sedan passerade

en skugga förbi och jag kände hur dess käftar slöts kring mitt ben.. Ett välriktat slag med staven gav ett krasande ljud till resultat och lösgjorde käftarnas grepp, men smärtan kändes fortfarande. Anfall följde på anfall och jag kände hur mina krafter flöt bort tillsammans med blodet som rann ifrån mina sår.

Vampyrer

i Nya Mutant

Om natten kommer de fram, de små livan. Och de behöver inte ens ha cybernetiska infraglasögon för att se någonting.

De är den moderna storstadsdjungelns skoningslösa rovdjur. Människan är det byte de söker men vi kan försvara oss.

Köp SAVE Inc:s GARLIC SPECIAL Ammunition för den medvetne Vampyrjägaren.

Ännu en av de Grå föll till marken men jag anade ändå att min tid snart var ute. En av dem gjorde ett utfall och jag tog ett steg bakåt för att värja mig. I samma stund som den hoppande ulven mötte min parerande stav kände jag hur min ena fot miste sitt fäste och vi föll tillsammans genom tomheten. Sedan blev allting mörkt.

It's a kind of Magic!

Denna gång har vi gläntat på den förbjudna boken *Al Kazapps* mögelbevuxna sidor och från dessa har vår orädda mästermagiker hämtat följande fasansfulla besvärjelse.

Curse of Democritos Nova
Genom att gnida in en vanlig televisionsapparat med aska från ett par brända galosher och samtidigt uttala de glömda orden "Ia' Noberth, Ia' Noberth, Ia' Noberth" väcks denna skrämmande förbannelse. TV:n kommer därefter oavbrutet att visa Ny Demokratis valpropaganda.

var nog den att vi satt där som förskrämda hönor och bara stammade fram svar på direkt tilltal). Vi gjorde våra rollpersoner, hela tiden medvetna om att människorna omkring oss verkade äldre, säkrare och otroligt mer erfarna rollspelare än vad vi var.

Spelledaren hette Staffan Andersson. Vi kunde snabbt konstatera att han inte alls var bra.

Vi åkte hem, besvikna över att ingen i Mora verkade förstå hur man spelade rollspel på riktigt. Jag återvände till Zornska ett par gånger, kände mig aldrig riktigt hemma och till slut gav jag upp.

Sedan dess har jag haft åtskilliga möjligheter att konstatera hur fel jag hade den där första gången. När jag började i gymnasiet i Mora släpade nya bekanskap med mig till Zornskas ungdomsgård. Jag spelade mycket där på helgerna och började så småningom inse att mitt sätt att spela var det enda och bästa. Nästa gång jag såg Staffan halvlåg han på en soffa i Zornskas källare. Trots att han nästan verkade sova ledde han med stor energi ett äventyr till *Drakar & Demoner* inför en begeistrad publik och någon viskade i mitt öra att gruppen speltestade ett äventyr som Staffan hade skrivit och som skulle publiceras av Äventyrsspel (som vi denna tid fortfarande var Gud på den monoteistiska svenska spelmarknaden).

Allteftersom kom fler och fler tecken på att Staffan var en kraft att räkna med. Någon visade mig ett spelsupplement till *Mutant* där han hade publicerat en text, fler och fler i min omgivning prisade hans sätt att spela och till sist vågade jag mig på att göra ett nytt försök att spela med honom.

Den här gången var jag inte lika inskränkt och låst i mina egna tankar om vad som var bra och dåligt i rollspel - och upplevelsen blev också en helt annan. Alla som har spelat med Staffan vet vilken dramatisk naturkraft han kan vara när han är på topp. Berättelsen får en otrolig energi och handlingen tar fart redan från första stund. Staffan kryddar sitt spelledande med otaliga bisarra bificurer och han missar aldrig en möjlighet att utnyttja stundens ingivelser och spelarnas infall till att skapa dramatiska och spännande