



Ånga, mörker och mysterier - steampunkens säregna världar

Steampunkens stämning

Ett fundamentalt koncept inom steam-punken är "staden som cancersvulst". (Inspirationskällan är Charles Dickens' skräckinjagande skildringar av misären i 1850-talets London.) Staden som sådan blir till en huvudperson med stank, buller, trängsel, mörker och grymhet. Det finns också klara influenser av sir Arthur Conan Doyles historier om Sherlock Holmes, H G Wells' dystra framtidsvisioner och Jules Vernes fantastiska reseskildringar. I en steampunk-värld kan storstaden bli ett monster som förtär sina invånare. Det finns stora skillnader mellan samhällsklasserna och underliggande sociala spänningar som lätt exploderar till våldsamheter. Till detta fogas viss 1900-talsteknik i 1800-talsform, som Babbage-maskiner (mekaniska datorer), ångbilar och zeppelinare. Stora ångdrivna maskiner är viktiga för att skapa rätt stämning; elektricitet och bensin är av ringa betydelse.

Intressant nog är steampunk ett amerikanskt fenomen, även om genren i stor utsträckning handlar om England. Förmodligen beror det på att de amerikanska ser det viktorianska London ur Dickens' och Conan Doyles perspektiv på ett sätt som ingen engelsman – som har levt med det verkliga London in på knutarna – förmår göra. Det handlar inte om det historiska England utan om en förvriden vision av hur landet skulle kunna ha blivit.

Steampunkrollspel

Steampunkrollspel är något som en del gamers älskar, medan andra är oförstående. Min introduktion till science fiction skedde vid sju års ålder, när min far gav mig Jules Vernes *En världsomsegling under havet*. (Han hade läst den som barn på 1930-talet och blivit begeistrad.) Romanen rymmer en särskild sorts "sense of wonder"; huvudpersonerna besöker platser som egentligen

inte finns men som författaren lyckas skildra på ett trovärdigt sätt. Snart där-efter började jag läsa Sherlock Holmes-noveller och blev lika biten. Sålunda: jag och alla andra som älskar visionerna av djärva detektiver som jagar grymma brottslingar längs Londons dimmiga gator eller på Dartmoors ödsliga hed eller som vill följa med ordkarga upp-täcktresande i khakiuniform till exotiska platser, fastnar lätt för steam-punkspel. Det handlar delvis om lockelsen i Star Treks motto "To boldly go where no human has gone before", nämligen att besöka fantastiska platser som inte finns, men som borde ha funnits, och delvis om drömmen att följa med Sherlock Holmes på en nattlig båt-jakt på Themsen (läs *De fyras tecken*).

Space 1889

Först ut på planen var *Space 1889* (*S1889*), publicerat 1989 av numera avsomnade Game Designers' Workshop. Spelvärlden var solsystemet 1889. Thomas Edison uppfann ett slags rymd-drift kring 1870, varpå djärva människor gav sig ut på upptäcktsfärd på främmande himlakroppar. Snart fick stormakterna upp ögonen för kolonisations-möjligheterna och på sätt fördes det viktorianska Europas motsättningar ut i rymden. Mars visade sig rymma en för-fallen civilisation bland kanalernas ruiner, medan det tropiska Venus befolka-des av dinosaurier.

Författarna inspirerades mer av Jules Vernes romaner och Percival Lowells vetenskapliga spekulationer än av Dickens. Man använde allsköns klassiskt science fiction-gods och 1800-talsveten-skap på ett fantasieggande och roande sätt. Stämningen var dock optimistisk; det handlade mest om att uppleva spän-nande äventyr på exotiska ställen, att kämpa för de europeiska fosterländernas intressen på bar-bariska platser och att visa mycket "stiff upper lip". Jules Verne skulle ha känt sig hemma här.

Steampunk startade som ett genrebegrepp inom science fiction-litteraturen, ett utskott på cyberpunkens mörkbladiga träd framsprunget i slutet av 1980-talet. Dess grundläggande premiss är att världen under andra halvan av 1800-talet genomgick en ännu mer genom-gripande teknisk utveckling än vad som egentligen skedde (och som faktisk var dramatisk nog). Följderna blev svåra och svår-överskådliga och författarna försöker kartlägga vilka världar som skulle kunna ha uppstått under den viktorianska eran.

Anders Blixt

Anders Blixt är en av Sveriges flitigaste rollspelsförfattare och jobbar som *Sverox*' inhouse-skribent.



(Faktum är att han dyker upp som SLP, en vetenskapsjournalist som skriver om Mars' fallna kulturer.)

GDW publicerade många *S1889*-moduler, främst om Mars, men lade ner spelet efter några år på grund av svag försäljning. *S1889* lever dock vidare bland fansen. Bland annat finns en livaktig diskussionslista på YahooGroups. Mitt spelgäng startade en *S1889*-kampanj 1990 och vi spelar den fortfarande av och till tolv år senare. Spelarrollerna är en grupp svenska äventyrare med några amerikanska och brittiska vänner. Vi har upplevt skrämmande äventyr på de märkligaste ställen. De marsianska ruinerna och Londons slum har visat sig härbärgera "many things man was not meant to know".

Det är lätt att överföra visionerna om den monstruösa staden till *S1889*. Vi körde en serie äventyr i London 1892 och fick där se industrialismens baksidor, i bästa Dickens-stil, bland trasbankar, opiumrökare och skurkar i East End. Spelledarna utnyttjade då också genrens möjlighet att introducera historiska och fiktiva SLP på ett roande sätt: vi mötte dr Watson (Sherlock Hol-

mes var just då dödförklarad), Sebastian Moran, kejsar Wilhelm II, dr Henry Jones (Indiana Jones' far) och många andra.

Castle Falkenstein

Castle Falkenstein är nästan steampunk, men egentligen inte. Spelvärlden är ett slags 1870-tal, fast med fantasy- och skräck-influenser. Det finns faeries och grymma monster och The Unseelie Court konspirerar mot mänskligheten. Märkligt nog är spelvärldens fokus Bayern under kung Ludwigs styre. Den historiske kung Ludwig var en lätt tokig härskare som spenderade stora pengar på att bygga sagoslott och sätta upp Wagner-operor. I spelvärlden är han en inspirerande ledare, vid vars hov många äventyrare samlas.

GURPS Steampunk

GURPS Steampunk publicerades för något år sedan. Som så många *GURPS*-produkter är det en tämligen allmänt hållen introduktion till genren och till det historiska sena 1800-talet. Den innehåller också fyra kortfattade kampanjvärldsbeskrivningar. En är nog inspirerad av *S1889*, en av Fritz Langs film *Metropolis* och två är bara konstiga.

Forgotten Futures

Forgotten Futures (FF) är spelmaterial knutet till senviktorska äventyrsberättelser. Här finns en del del steampunkigt. FF publiceras på webben (www.forgottenfutures.com) av Marcus Rowland och expanderas av och till med nya texter.

Böcker och filmer

De mest kända boktitlarna är nog *Difference Engine* av William Gibson & Bruce Sterling och *Homonculus* av James Blaylock. Även *Anubisporten* av Tim Powers har klara steampunk-drag trots att den utspelar sig redan kring 1810 och handlar om magi snarare än teknik. Den svenske författaren Sam J Lundwalls *Djävulstornets hemlighet* har vissa steampunk-kännetecken, även om den främst är en kombination av parodi och ilsken 1970-talistisk samhällskritik.

Det har även kommit några filmer med steampunk-anstrykning. Två sevärd exempel är *Young Sherlock Holmes* och den franska *De förflorade barnens stad*.



En annan och mindre mörk film är Miyazakis tecknade mästerverk *Laputa/ Castle in the Sky*; han lyckas fånga ett nästan europeiskt 1890-tal som aldrig skulle kunna finnas. Disneys *Atlantis* är också, förvånande nog, steampunk.

Dataspelet *Arcanum* har influerats av steampunk, men också blandat in traditionella rollspelsfantasy-komponenter som alver, orcher och dvärgar. Lajvet *Carolus Rex* 1999 hade också några steampunkdrag, bl.a. den patriotiska världsbilden.

”The Game Is Afoot”

En steampunk-kampanj utspelar sig främst på två olika slags platser.

Den mörka staden

Den horror-inriktade spelplatsen är en skrämmande viktoriansk storstad. Staden ska vara oöverskådligt myllrande, mångkulturell med exotiska inslag, rymma allt från misär till lyx och vara igenkännbar för spelarna. Som jag ser det finns det bara fyra städer från sent 1800-tal som uppfyller kraven: New York, London, Paris och Wien. För svenska gamers är det enklast att välja London, eftersom de känner till den från litteratur och verklighet och det finns gott om lättillgängligt källmaterial på ett språk som de behärskar. (Chaosiums modul *Cthulhu by Gaslight* innehåller stora mängder utsökt information om hur man spelar i 1890-talets London.)

Staden ska målas i starka färger så att spelarna känner både faror och dramatik. Äventyren blir ofta inriktade mot konspirationer och deckargåtor. Det handlar dels om realpolitik – spioneri och terrorism förekom då som nu – och dels om mer fantastiska motståndare, som onda vetenskapsmän med alltför stora ambitioner. I vår *S1889*-kampanjs London-äventyr lyckades spelarrollerna delvis avvärja en storstilad hämndaktion mot själva staden, planerad av en ättling till kejsar Napoleon. Den innefattade manipulation av vädret över staden och användningen av den gruvligt förorenade floden Themsen som biologiskt vapen. Vi använde också politiska rivaliteter mellan de europeiska stormakterna, främst då Tyskland/Frankrike och Ryssland/Storbritannien på ett framgångsrikt sätt.



Exotiska upptäcktsfärder

Den andra lämpliga spelplatsen är det exotiska utlandet – ju mer exotiskt desto bättre. De flesta av våra äventyr har utspelats i förfallna marsianska städer där faror ofta tar sig uttryck som är svårbegripliga för människor. Vad gjorde till exempel Svarta Vindens kult innan den blev utrotad och vad är egentligen ”De tiotusen nålarnas sakrament”? Marscivilisationernas mångtusenåriga historia rymmer många mysterier. Det är just mötet med det exotiska som skänker det särskilda lyftet åt detta slags steampunk-äventyr.

Vi kombinerade detta framgångsrikt med renodlat jordiska faror. Två exempel: De mord vid Svarta Vindens övergivna tempel som så mycket påminde om Jack the Rippers illdåd visade sig ha begåtts av en brittisk officer. De kolonialpolitiska motsättningarna mellan Frankrike och Tyskland ledde till blodiga strider på Mars 1892.

Första steget

Låter det intressant? Hyr *Young Sherlock Holmes* på video, läs Jules Vernes *En världsomsegling under havet* och Conan Doyles *De fyras tecken*, köp *GURPS Steampunk* och sätt igång. Du kan bygga dig de mest fantastiska världar.