

FÖRORD

Undergången upphör aldrig att fascinera oss människor. Berättelser om världens uppkomst fångar, men än mer spännande är frågan hur alltsammans kommer att sluta? I alla tider har vi frågat oss hur och när undergången kommer.

Rollspelet *Mutant* skapades i en tid då vi trodde att vi visste hur slutet såg ut. Världens supermakter skramlade med sina kärnvapen och här i norr låg vi inklämda mellan dem. Det var närmast självklart hur Sverige skulle möta sitt öde. Sedan revs en mur, och med den försvann det överhängande hot som kommit att präglade flera decennier.

I dag stavas slutet annorlunda. Vi är för många, vi använder för mycket resurser och vi höjer planetens temperatur. Hotet kommer inte längre från en illasinnad fiende, utan från oss själva. Oavsett orsaken till vår undergång ryms allt i *Mutants* värld. Rollspel är underhållning, men ger oss även nya infallsvinklar och en möjlighet att ta oss an situationer och problem vi aldrig skulle utsättas för i vår vardag. Apokalypsen blir i detta sammanhang egentligen bara en teaterscen, en kuliss framför vilken vi vågar ställa oss frågan: vad skulle vi egentligen göra om vi var tvungna att börja om?

Är det något både myten och vetenskapen är ense om, så är det att när undergången kommer tar något annat vid. Städer, länder, arter – ja till och med hela människosläkten, kontinenter och himlakroppar har gått under. Men i dess ställe kommer något annat. Något nytt.

Varumärket *Mutant* i sig har dött flera gånger. Sedan starten för exakt 34 år sedan har spelet återuppstått i fyra, fem eller till och med sex olika varianter, lite beroende på hur man räknar. Just nu är vi inne i en period då *Mutant* är mer levande

än på länge, men om tio år kan det mycket väl ha somnat in igen, och endast existera som ett nostalgiskt minne hos gamla tanter och farbröder.

Det är därför vi skriver den här boken nu – och inte om tio år. 34 år är en lång tid. 1984 var länge sedan.

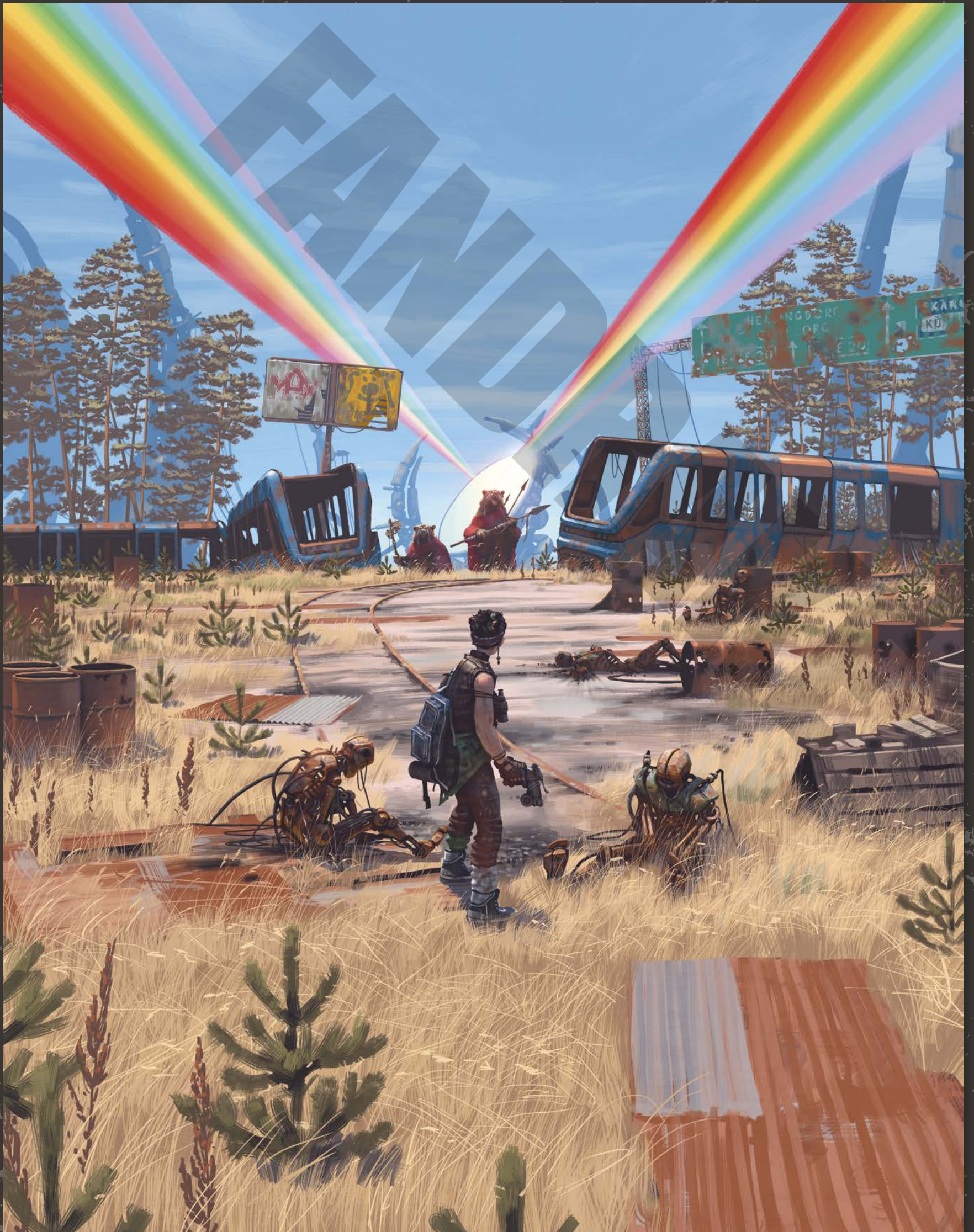
2015 skrev vi boken om Äventyrsspel, förlaget bakom *Drakar och Démoner* och *Mutant*. Redan då märkte vi att minnena började bli allt mer dimmiga. Skeenden fick pusslas samman ur huvudpersonernas hägkomster. Originalmålningar och dokument hade försvunnit. Viktig kunskap om svensk spel- och kulturhistoria riskerade att suddas ut.

Samtidigt visste vi att vi inte på långa vägar hade täckt in allt kring *Mutant* i förra boken, trots dess storlek. Vi hade mängder av opublicerat material kvar i arkivet, och vi gick fortfarande runt med frågor varje rollspelare värd namnet skulle korsat all världens förbjudna zoner för att få veta svaren på.

Det, och tusen andra saker, kommer du att få veta nu. För vi har gjort just det – tagit oss genom Skandinavien alla förbjudna zoner och återvänt. Det har varit ett fantastiskt äventyr, men även ett fruktansvärt hästjobb att få samman allt i en enda bok.

Nu är den här. Detta är den stora boken om *Mutant*. Vi hoppas den skänker dig mycket nöje, alltmedan världen omkring dig obönhörligen går mot sin undergång.

ORVAR SÄFSTRÖM & JIMMY WILHELMSSON
NOVEMBER 2018



Simon Stålenhags hyllning till Carl Lundgrens originalillustration till *Mutant-lådan* från 1984. Användes för startlådan till *Mutant: År Noll* som släpptes 2016. Visas här i sin helhet.