

NYSSSE NYTT

NR 1 ED1992

SATOR
AREPO
TENET
OPERA
ROTAS



*Tack för oss för den här gången.
God Jul och Gott Nytt År.
Skriv gärna något till oss inför nästa nummer.*

LEDARE

Ok, detta är alltså ledaren till vår nya och ännu vackrare Nisse Nytt. Kanske hoppades ni att den förra tidningen, Morgonstjärnan, skulle bli den första och sista, men tji fick ni. Vi är här för att stanna. Sanningen är den att de kommentarer jag fick höra om den förra tidningen bara var klagomål om dess dåliga namn. Jag tyckte att Morgonstjärnan var ett hyvens namn, stjärnan som stiger upp på himlavalvet under de arla morgontimmarna och samtidigt morgonstjärnan som man svingar hårt över skallar. Att namnet skulle ge tankar på kristna tidskrifter eller dylikt kom aldrig för mig. Men det avgörande var väl att det redan finns en tidning vid namn Morgonstjärnan, en tidning om brädspel eller strategispel eller något liknande vedervärdigt. Dessutom är det väldigt roligt att få ge ut nummer 1 igen, nummer 1 är alltid roligast och bäst....nästa nummer kanske blir nummer 1 den också. Så härmed med pompa och ståt slår en ny tidning upp sina nyvakna blå ögon, Nisse Nytt. Ett namn som jag finner mycket bra och passande, tja, för käckt kan man tycka, men det kompenserar vi med helvetiska artiklar.

I förra tidningen sade jag att detta nummer skulle handla om vänliga drakar, och live rollspel. Men löften är till för att brytas (annars blir ingen besviken). Vi får väl se ifall de artiklarna dyker upp senare. I detta nummer ligger tyngden på demoner och dylika extradimensionella varelser. Min förhoppning är att ni skall tycka demonartikeln intressant och användbar. Det bästa vore om ni tycker den är

så användbar att ni plitar ned lite egna demoner med tillhörande ritulbeskrivningar o.dyl och skickar dem hit till Nisse Nytt. Vi behöver allt som ni skickar till oss. Det behöver i och för sig inte vara enbart demoner, skicka gärna annat jox så trycker vi det. Adressen hit är Nisse Nytt c/o Mats Rytther Svartmangatan 14-303, 753 12 Uppsala. Att adressen är till Uppsala beror inte på att vi är något extradimensionellt multiorgan som ni inte vågar skriva till. Det är bara så att redaktionen (Mats och Anders) har flyttat hit, så det blir enklare om posten kommer hit och inte till Dalarna. Mer om denna flytt och allt vad den innebär kommer vi att prata om på årets jättehändelse: MRK's årsmöte ! Det blir annars ett litet minikonvent precis som förra gången. Och det var mycket lyckat så det är bäst att inte missa det den här gången.

Mats & Anders

Redaktionen:

Redaktör: Mats

Redmedl: Anders

Ansvarigutg: Mats

Layout: Mats

Ill: Anders

Skribent: Anders

Finansiär: MRK

Tack: Sven, Moses,

Dante, Clive,

Robert, Ursula,

Wintermute, galen

Arab, H.P.

Innehåll

1. Inledning
2. Ianua Litterarum
3. Övärlden
4. Necronomicon
5. Svens sida
7. Pandemonium
8. Tjuvstaden
9. Liber Demonum
13. YSHEYE
17. Tjuvstaden forsts
18. Uppcon

IANUA LITTERARUM

MRK har blivit med bibliotek. För en ringa summa (ca 15% av klubbens totala budget) har styrelsen beslutat att inköpa en smärre uppsättning verk, klassisk fantasy och taskig SF, i en blandad kompott.

Vi har naturligtvis inte bara beslutat utan även handlat (I detta fall har faktiskt beslutet föregripit handlingen). Men frukta inte filialer, denna utgift har på inget sätt berört eran personliga ekonomi, utan dras från MRK's konto för Allmänna Trivsel Åtgärder. Sålunda kan nu ATÅ med stolthet presentera följande titlar:

Krönikorna om Thomas Covenant, den Klentrogne av Stephen Donaldson:
del 1: Furst Nids Förbannelse
del 2: Ondskans Sten
del 3: Kraften som Bevarar
Domedagens Skymning av Dennis Lindblom
Necronomicon
Trollkarlen från övärlden av Ursula K LeGuin
På andra sidan drömmen av Ursula K LeGuin

Om Gräs Dis Och Sand av Vonda N McIntyre
Pandemonium av Clive Barker
Tjuvstaden av Robert Asprin
Cyberpunkserien av William Gibson:

del 1: Neuromancer

del 2: Count Zero

(Samtliga Gibson-titlar på engelska. Neuromancer finns tillgänglig på svenska inom kort)

Dessa kommer att finnas för utlåning på huvudsektionens lokal i Mora Folkhögskola (Skერიol).

Gå dit! Låna! Läs!

Anders



Övärlden

Ursula K LeGuin

Samlingsvolym med böckerna:
Trollkarlen från Övärlden,
Gravkammrarna på Atuan och *Den yttersta stranden.*

LeGuin har länge ansetts som en av höjdarna inom SF/fantasy. Hon skriver lågmält, stämningsmättat i en stil som påminner om medeltida riddarsagor, fast med en betydligt utökad personlighetsskildring och med ett större omfång.

Serien om Övärlden (eng. Earthsea) är hennes mest omfattande verk på svenska. En avslutad trilogi och på senare år en fjärde, kommenterande bok.

Samlingsversionen "Övärlden" innefattar de tre första böckerna i sagan om trollkarlen Sparvhök. De utgör en komplett avslutad berättelse och kan läsas utan tillgång till den sista boken. (Den är för övrigt en besvikelse att läsa. Respekten för Sparvhök försvinner helt och Övärlden lider magibrist på samma sätt som Östersjön lider av syrebrist. Mats anm.)

"Övärlden" är ett mäktigt epos om livet och vårt förhållande till det. Vi får följa den unge pojken Sparvhöks utveckling till trollkarl och vidare till

ärkemagiker över hela Övärlden. Berättelsen stegras från Sparvhöks barndom på ön Gont, hans lärotid i magikerakademien och hans första dåd som färdig trollkarl ("Trollkarlen från Övärlden") till den stämningsmättade avslutningen i den nästan existentialistiska "Den Yttersta Stranden".

Mellan dessa utgör "Gravkammrarna på Atuan" ett stillsamt mellanspel, om en kvinnlig prästinnas liv, där Sparvhök bara spelar en biroll.

"Övärlden" är en värld fylld av sånger om forntida hjältar, berättelser om avlägsna öar, men framför allt av magi. För mig är det här en av de mest "sanna" beskrivningarna av magi i en fantasyvärld. Den är omväldd av mystik och suggestiva formler, men LeGuin lyckas ändå ge oss en känsla av förståelse för den, utan att stämningen går förlorad. Det är en magi som är vanlig men ändå förunderlig, en magi som studeras vetenskapligt men fortfarande känns gåtfull. Och framför allt lyckas författarinnan skapa en magi som fungerar oberoende av fantasy traditioner och verkliga häxkonster, trovärdig på sina egna förutsättningar.

"Övärlden" är en bok som jag varmt rekommenderar. Den är, precis som världen den beskriver, magisk.

Anders

NECRONOMICON

Av Den Galne Araben (ja visst)
I pocket format

"Necronomicon" är som alla vet namnet på den mytomspunna grimoire som figurerar i Lovecraft myten. Den är över åttahundra sidor lång, skriven på arabiska och inbunden i människohud...

Nu kommer pocketversionen. Den är på knappt tvåhundra sidor, skriven på engelska och tryckt på dassigt papper.

Ett litet obskyrt förlag någonsans påstår sig ha översatt originalet, som de naturligtvis inte kan visa oss eftersom de bara fick det till låns.

Dessutom skulle de inte vilja äga boken för allt guld i världen, med tanke på alla de onämnbare hemskheter som inträffade bara under den korta(!) tid den låg på deras redaktion för översättning. Däremot varnar de oss för att praktisera de formler och ritualer som finns beskrivna i boken eftersom de "inte finns något känt sätt att exorcera dessa varelser". Sen ger de oss en liten praktisk lista över likheter mellan H.P.

Lovecrafts myter och Aleister Crowley's trosuppfattningar. Så snällt.

Allt detta är naturligtvis rent båg. Redan Lovecraft själv berättade beredvilligt att ingen verklig "Necronomicon" fanns. Men ett flertal olika förlag har envist ägnat sig åt att bevisa motsatsen genom att ge ut lite olika versioner av gamla ritualer och Salomons Nycklar i mer eller mindre vackra format.

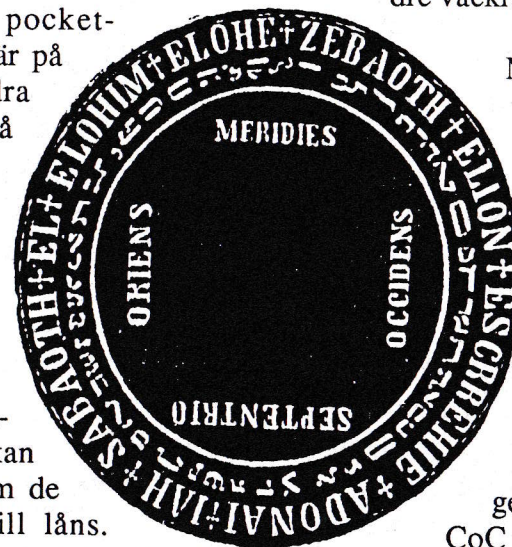
MRK har köpt in "Necronomicon the paper back" som en tänkt handout-källa till Call of Cthulhu. Här kan man faktiskt hitta åtskilliga tillräckligt trovärdiga ritualer och trollformler för att kunna ge lite substans till sina

CoC äventyr. Boken är fylld med diagram och magiska cirklar som med fördel kan användas till att sätta skräck i en och annan rollperson. Magiska portaler, frammaning av onda väsen och skyddscirklar.

Du har läst pocketversionen. Snart kommer filmen....

och serien och samlarkorten och glasen och....

Anders



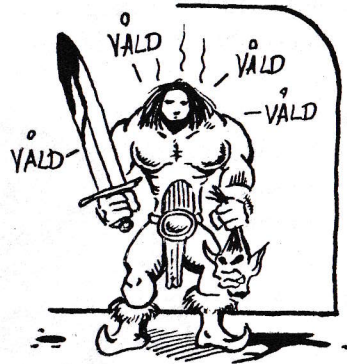
SVENS SIDA

Svens sida, på denna sida finner Ni Svens åsikter om allt och alla (förmodligen speciellt om oss i styrelsen). Alltså en sida för vansinniga infall och åsikter, ideer och andra spydigheter. Ordet är fritt skicka in och vi publicerar. Jag misstänker att det som står här nedan är någon sorts mobbing av oss och den kampanj vi nu har spelat i snart två år.

Rollspelets förfall

Nu har jag hållit ut länge. Inte knystat ett ord om dessa mjäkiga töntspel som jag tvingats vara med och spela på den senaste tiden. Dessa vedervärdigtäckliga töntspel som bara går ut på att man ska ta över värdshus, strutta omkring i städer och samla upplysningar, lösa gåtor, slå sig upp på samhällsstegen och till sist övertyga hela folkslag om att de ska dyrka en jävla sten. Till och med orcher har man varit på; man har uppträtt trevligt, utmålats sig som deras gudar och jag vet inte vad. Nu får det banne mig vara slut på denna kvalitetens förfall som influerat rollspelet de senaste åren. Se bara på äventyrsspelens senaste "alster": Några

Töntspel: Spel som töntar spelar.
Odöda: Döda personer som rör på sig.
Stumma präster: Präster med kraftigt nedsatt talförmåga.
Äventyrsspelens: Företaget Äventyrspel's.
Fa-an: Kötted, vanligen "fan".
Ta över värdshus: Att med amoraliska metoder tillskanska sig en utfodrings- och logi- inrättning



jävla schackspel som Marsklandet och Svavelvinter. Senare böcker har jag klassat som rena rama böcker och hur fan ska man kunna få uppleva en härlig blodig strid mot tjugo dregglande orcher om man är i någon jävla stad? Och vem fa-an betalar flera hundra kronor för att få reda på ett lands samhällsstruktur och folkets personlighet? Nä, jag säger bara fy fa-an. Vem kommer inte ihåg när man var liten och spelade spel som handlade om att hugga ihjäl några odöda, orcher eller stumma präster, krypa omkring i grottor, undvika fällor, leta silvermynt och magiska föremål. Spelet avsluta-

des alltid med att man dödade draken, elakingen eller stammen, fann en stor skatt och något magiskt svärd. Visserligen hände det att man fann böcker och sådant tjafs ibland men det var bara att ignorera dem. Det enda man behövde ha då var lite kartor och kroppsspoängs-uppgifter. Hamnade man i en stad var det bara att dra av antal silvermynt för hotell och mat kostnader och sedan hoppa några dagar fram i tiden för att sedan bege sig ut och slåss igen. Det var tider det, vad händer nu om man försöker döda några orcher eller zombier? Jo, SL och medspelarna tittar på en konstigt och till slut vägrar vågar man inte göra det mer, man tvingas att försöka ta över värdshus. Nu får det för fa-an vaaara

slut på det här. Jag vill ha blod och strid inget jävla schack.

-tiopotens nisse-

PS. Anders B. och andra SL ni måste tänka efter varför man spelar rollspel är det för att ha roligt eller för att få utlopp för sina undertryckta känslor genom att döda. Ni måste göra ett val, vara mjäkiga eller vara tuffa, balla. Jag efterlyser mer dödar-instinkter hos spelledare. DS.

Elaking: Individ med genomslä och alltigenom amoraliska tankar och motiv (typ Svorne).
vaaara: Vara men med tre a'n.
Tiopotens nisse: Exp (nisse).
Anders B: Att inte inmundiga något utan att förtära.
Mjäkiga: Att inte döda och vålda jämt och ständigt.
Tuffa, Balla: Att döda och vålda och döda jämt och ständigt. Dvs. att vara som Bara Nawaiel (vara minst 2 meter och slakta alla med sina jättemånga klor så att blodet skvätter över alla väggar.)



PANDEMONIUM

Om Clive Barker, hans liv och verk

"Pandemonium" var ett inköp där vi, något chansartat, antog att vi köpte någon slags helvetes, eller monster beskrivning av Clive Barker.

Så var nu inte fallet. Bortsett från ett par inledande artiklar finns inget material skrivet av Barker själv i "Pandemonium"s första del. Boken handlar i stället om Barkers utveckling som författare och filmskapare. Den är skriven i artikel form och här kan man hitta skrifter som: Intervju med Barkers konstlärare. Småprat om Barkers tidiga karriär som dramatik-författare. Hans första filmer. In på skinnet-intervjuer med skådespelarna bakom cenobiterna

i "Hellraiser" I & II . Diskussioner om Barkers böcker och deras innehåll, mm. mm.

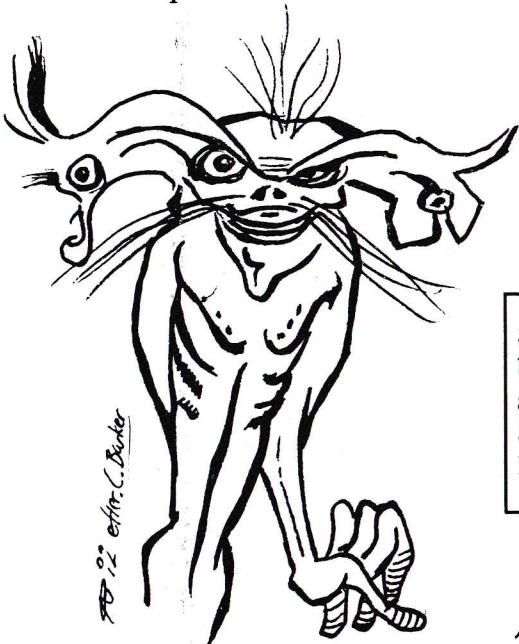
Som kronan på verket utgörs hela andra halvan i "Pandemonium" av en pjäs, signerad Clive Barker: "The History of the Devil" . Ett drama om människans ondska och hennes behov av syndabockar.

Kort sagt. Man kan hitta lite av varje i "Pandemonium". Från bilder på "cenobites" och "nightbreed" till seriösa utredningar av symboliken i "The Great and Secret Show". Det är kanske inte vad vi hoppades på när vi köpte boken, men den är ändå ganska kul läsning, även om det kanske inte är sträckläsning det handlar om.

Anders

Clive Barker: Engelsk författare har skrivit bla. Books of Blood och De För dömdas Spel. Han har också gjort Hellraiser filmerna.
Cenobite: S & M sodomit från helvetet (i Hellraiser).
Nightbreed: Deformerade monster som finns där du minst anar det, också en film.
The Great and Secret Show: Bok av Clive Barker.

S & M: Sado Masochism. Att slå respektive bli slagen och tycka om det (förmodligen amoraliskt och mentalt subversivt).
Sodomit: Person med onaturlig sexuell läggning, dvs. en person från Sodom.



Tjuvstaden

Av Robert Asprin

Robert Asprin och några kända fantasy-författarna skapade en mall, en stad, Tjuvstaden (eng. Sanctuary). Sedan skrev de noveller vars handling utspelade sig i staden, i den mall de skapat. De personer som författarna skrev om, deras huvudpersoner, fick de andra författarna låna till biroller i sina egna berättelser. Skapade en författaren en intressant huvudperson så lånade någon annan författare den och lät den figurera även i sin novell. I och med att personerna återkommer i flera olika noveller skrivna av olika författare får huvudpersonerna ett slags eget liv. Tillsammans skrev de så noveller och Tjuvstaden växte fram.

Tjuvstaden är den första boken i en lång serie novellsamlingar. De utspelar sig i en stad i en fantasy värld. Världen är full med vild magi, aktiva och oblida gudar som betar sig ömsom allsmäktigt och ömsom småsint som människor. Där finns även andra riken än Tjuvstaden och olika folkramer. Världen är dock annorlunda än mycken annan fantasy man slipper dessa allt för vanliga kliché artade hjältar och

monster. Tjuvstadens invånare är människor men samtidigt hjältar. Den har olika människoraser, men nästan inga ickemänskliga raser. Magi och gudar är ständigt närvarande men ej enkla utan snarare svårbemästrade. Världen är osäker och knepig. Själva staden grundades av förrymda slavar och den anarkistiska andan lever kvar bland många av stadens invånare, speciellt bland de som bor i Labyrinten (eng. the maze), en stadsdel dit endast de som söker eller säljer död går. Tjuvstaden var en gång en handelsstad i ett blomstrande land men landet är nu öken och staden erövrade av det krigiska grannriket. Stadens nya guvernör med sin åtta (!) man starka elitvakt försöker mot invånarnas vilja få ordning på staden.

Den första boken, den klubben har köpt, består av några olika noveller där några av stadens figurer blir presenterade. Här finns ingen särskild röd tråd, som i de senare böckerna, förutom det att staden har en ny guvenör och numera tillhör det Rankesiska rikets senaste erövring. Denna första bok är också aningen lågmäld i jämförelse med senare böcker och annan fantasy.

Jag tycker så bra om Tjuvstaden därför blev recensionen lite lång så jag fortsätter den på sidan 17.

Liber Demonum

Laciate Ogni Speranza Voi Ch'entrate

Zot famlade med De Bortglömda Orden. Runt honom sjöng "Sodom's Stämband" en uråldrig hymn. Ljuslågorna fladdrade, en illvillig ond vind drog genom astralplanet. Kultisterna darrade av skräck, men bet ihop tänderna och fortsatte. Långsamt vred sig universums väldiga urverk och stjärnorna närmade sig den kritiska punkten. Så, när Mercuri och Den Svarta Planeten gick in i konjunktion, kallade de honom. De kallade honom vid namn, mörka och dolda. De kallade honom med offer, perverterade och blodiga. De kallade honom med sång och med hela sitt hjärta. Och de sålde sina själar den natten, sålde dem till krafter som övergår människans förstånd så vida att hon lämnas skrikande och förnuftstom efter att ha nämnt deras namn. Men inte fan kom han.

Drakar & Demoners regler för demonologi lider av en del fantasibe-gränsande brister. Konstruktörerna presenterar två metoder för spelarna och låter dem välja och vraka:

* **Frammana Demon** är en besvärjelse. Kan du den kan du frammana vad för demon som helst, ungefär som du med

Transfer kan teleportera dig till alla dimensioner du överhuvudtaget kan tänka dig.

* **Frammana Demon** finns i olika varianter, en för varje enskild demon. Varje demon utgör alltså en separat besvärjelse som du måste lära dig för sig.

Den första metoden skapar inte någon direkt spänning i spelet. Du använder demonologin på samma sätt som vilken magiform som helst: "Jaså de anfaller oss, då går jag och frammanar en demon"

Demonerna kommer på detta sätt att mista sin personlighet och att frammana dem blir en dussinhandling, vilken som helst.

Den andra metoden blir alldeles för långsam och tråkig för att det skall vara intressant att utforska gamla bibliotek efter uråldriga böcker med ritualer. Det kommer ju ändå att ta årtal i speltid innan man känner sig tillräckligt säker för att verkligen frammana något.

Jag ogillar alltså båda dessa metoder. Detta kommer sig främst av att jag har indoktrinerats av böcker och filmer innan jag började med rollspel. På den vägen har jag skaffat mig en uppfattning om demonologi som en mörk hemlighetsfull konst vars utövare ständigt är på jakt efter gamla handskrifter eller sällsynta föremål att använda i onämnbare och intrikata ritualer på oheliga platser, etc. etc.

Jag är väl dum som försöker simulera mystik och trolldom i rollspel. Där ska det bara handla om ett tärningslag och en tidsangivelse för ritualens längd och saken är biff.

Men jag tror ändå att det i viss mån går att åskådliggöra sådana här saker i spelet. Främst gör man detta genom att uppmuntra demonologen till ockult forskning och genom att göra det intressant med mer detaljerade ritualer. Men, hur gör man detta frågar sig genast den vetgirige läsaren. Jo om detta skall du snart vara alldeles viss.

Till att börja med bör du följa en medelväg mellan de två metoderna som presenteras i DD's magiregler. Istället för en besvärjelse för varje demon finns nu en ritualbeskrivning. Har du tillgång till en särskild demons ritual kan du således frammana den. Den chans du har att lyckas beräknas

sedan med ditt S i **Frammana Demon** med sedvanliga avdrag för effekgraden med avseende på demonens storlek ålder och vikt. En kul detalj kan vara att låta också icke-magiker använda ritualer. Naturligtvis kommer inte frammaningen att lyckas i vanlig bemärkelse, men det kan ju tänkas att demonen i fråga hör åkallan och väljer att komma på pin tjiv.

På det här sättet blir det betydligt roligare att leta efter bortglömda skrifter efter döda magiker. De kommer att leda till en mer påtaglig och omedelbar makt. Dessutom är man så illa tvungen att aktivt söka efter ritualer, annars har man ju föga användning av sitt höga skicklighetsvärde i frammaning.

Liber Demonum: Möjligen "Demonemas liv" på mysko språk.
Laciate ogni...: Italienska. Från Dantes Inferno. Skrivet på helvetets port: "I som här inträden låten hoppet fara".
Sympaetisk magi: Förklaras i texten. Läs noggrannare.



Sedan kommer vi till ritualerna. Det är alltid ett problem att försöka rollspela magiska ritualer. Det känns mycket enklare att bara säga "OK jag gör ritualen. Jag slår 10" än att beskriva hela skeendet. Men det finns två vägar att undvika detta.

För det första bör ritualhjälpmedlen betonas mer än vad som hittills har varit fallet. Varje ritualbeskrivning som presenteras för spelarna bör innefatta noggranna beskrivningar på vad slags offer som måste göras, vilka cirklar och symboler som måste uppritas och vad dessa skall vara gjorda av. Vidare är det viktigt vilka hymner som används, när de används och hur. Vid vilken tid ritualen tar sin början (datum, veckodag, högtid, år?) när den avslutas och var den utförs (helig plats, galgbacke, ohelig plats, ö, korsväg, underjorden, dödsriket (!)). Samtliga dessa ingredienser bör bestämmas efter den sympaetiska, den immitativa magins lag. Denna lag är den grundläggande styrande kraften inom magin, den som säger att lika företeelser påverkar varandra genom ett slags esoterisk band eller koppling. Med andra ord: Du kan påverka en person på magisk väg om du har i din ägo något som han har ägt eller en bit av hans kropp, du kan utföra magi på saker med päls om du håller i ett pälsstycke eller

du kan frammana en skogsbrand om du tänder en eld i en magisk cirkel. Alltså de gamla vanliga metoderna. Även om dessa är nog så välkända så kan de vara användbara dels för att hålla ritualhjälpmedlen inom en bestämd ram och dels som hjälp för spelare som skall forska i egna ritualer eller helt enkelt bara pröva en och se vad som händer. Sambandet mellan hjälpmedlen och ritualens uppbyggnad, och den demon som skall frammanas är den logik som demonologin är uppbyggd på och kan ge värdefulla ledtrådar till rollpersoner i kontakt med demoner och frammaningar av dessa.

Den andra vägen går ut på att man kartlägger vad varje detalj i ritualen åstadkommer. Varje moment i en ritual borde rimligen betyda någonting för helheten, men vissa delar kan även var betydelsefulla rykta ur sina sammanhang. Vissa stora delar i en ritual som t.ex. öppningen av en osynlig portal mellan två världar bör inte gå att utföra utan alla de förberedelser som ingår i ritualbeskrivningen, men enkla delar som de ord som får cirkeln att flamma upp med gröna lågor, i slutet av en åkallan av en sumpdemon borde gå att utföra utan det omkringliggande krimskramset. Således kan man ur en ritual plocka ett eller flera delmoment som kan fungera som mer eller mindre

långa besvärjelser i sig själva. Den demonolog som i exemplet ovan åkallade sumpdemonen skulle då kunna beordra uppritade cirklar att brinna med gröna lågor för ett kort tag genom att rycka den delan av sin ritual ur sitt sammanhang.

Dessa båda metoder kommer att kräva ett mycket mer detaljerat kartläggande av ritualer en tidigare. Man måste kunna se vilka delmoment den består av vad de åstakommer och hur lång tid de tar. Dessutom måste det finnas klara besked om vilka delmoment som kan ryckas ur sitt sammanhang och vilka som kräver tidiga förberedelser för att fungera. För att inte tala om hjälpmedlens effekt och nödvändighet på de olika delmomenten. Ett slags flödesschema rekommenderas här för att göra det hela öveskådligt. Märk dock att spelaren inte behöver informeras om alla dessa detaljer, de behöver inte framgå av den magiska beskrivning han har kommit över, det viktiga är att spelledaren är medveten om ritualens verkliga skede.

En kul effekt som kan uppstå ur det här systemet är dels att demonologen får tillgång till en massa fler besvärjelser än tidigare i och med delmomenten i ritualerna dels att det uppstår möjligheter att kombinera ritualer med varandra. Om det t.ex sakans

ett stycke ur en upphittad ritual, det kan vara uppätet av råttor, uppbränt eller helt enkelt utelämnat, så finns det alltid en möjlighet för magikerna att ersätta det med ett annat från en annan ritual. Detta förutsatt att han kan räkna ut vad det saknade stycket hade för funktion och att han har beskrivet ett liknande stycke med samma funktion på ett annat ställe.

Dessa regler är medvetet mycket översiktliga och främst tänkta som en inspirationskälla för avdammning av demonologer. Men ett mindre antal konkreta exempel kommer att ges på andra ställen i tidningen. Observera att den ovan presenterade metoden fungerar bäst i en värld med flera olika demoniska hierarkier och ordningar, helst med skilda universa. Annars finns det en överhängande risk att de olika ritualerna blir alltför likartade. Däremot fungerar schemat precis lika bra för frammaning av andra varelser än vad som traditionellt uppfattas som demoner. I stort sett vilken åkallan som helst kan med fördel använda sig av denna metod, de månede röra elementarandar, naturvarelser eller över lag alla extradimensionella varelser. Dessutom borde vilka ritualer som helst kunna göras om enligt ovan för att bli mer intressanta.

Ha kul !

LITEN FRAMMANINGSGIUDE FÖR DEMONEN YSHEYE

Följande ritualbeskrivning skall tjäna som ett exempel på de demonregler som förekommer på annan plats i tidningen. Först ges en text som fungerar som "handout" att ge spelarna direkt, alltså som en tänkt sida ur någon demonologs magikerbok.

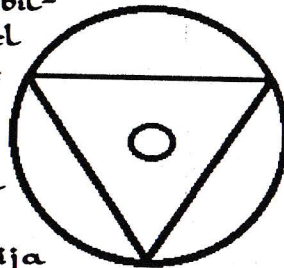
Utdrag ur "Archilochos Svarta Gri-moire" upphittad år 1237 efter De Stora Regnen hos småhandlaren och sodomiten Albert Chauser bördig från Reginal efter en statlig undersökning till följd av dennes spontana självför-bränning på torget samma år.

För att tillkalla er och binda den diaboliske helvetesprinsen YSHEYE skall Ni på följande sätt gå till väga. Ni skall välja en sådan natt att varken månen eller stjärnorne är synliga för det mennskliga ögat, och det skall var en vinter med snö på skog och mark. Sedan skall Ni taga en plats som ligger ensligt till på så sätt att inte många bostäder finns i dess närhet och där skall finnas en ensam ek. Det skall vara en hed. När

skall Ni gå så till väga att Ni tager en kolsvart hingst och dödar honom genom att hänga honom i eken medelst ett rep. Under det att hästen hängs skall magikern mäsja följande hymn samman med sina medhjälpare:

YSHEYE assady hayloses
Lucasism elayh jacihaga lud
caety YSHEYE

om och om igen. Sedan när kylan blir kallare skall magikern ta en kniv av renaste silver att med den skära upp buken på kadavret och fånga dess blod i en skål av renaste silver. Sedan skall Ni taga ett gift att blanda ut i blodet. Och det giftet skall vara taget från ett och ett halvt tjog huggormar, alla av vuxen ålder. Sedan skall Ni hälla blodet och giftet i snön på så sätt att det bildas en cirkel med följande utseende:



Medan Ni håller skall Ni säga:
Alija Laija
Laumin Ocheon I
med hög och klar stämman så att inget ord kan missuppfattas.

Sedan skall Ni sjunga en åkallan där Ni många gånger

upprepar demonens namn YSHEYE och den krets därför från Non kommer, som är en köldens och giftiga dunsternas plats. Och dimman stiger från blodet och den är kall och när det sker skall ni kalla Henne.

Basimel
Ja el
batrinonia
apiolet
C e n e t
YSHEYE lazies
ogni Prol Theserym
YSHEYE la ba.

Skall Ni kalla med hög sigillet och klar stämman. Och Non kommer. Och Non skall tjäna Eder. Sedan skall ni på ekens stam bränna följande sigill med ett glödgat järn så att Ni skall binda henne till Er och Eder person. Och Non skall följa och tjäna Eder. Slut.

Förklaring: Vi går nu igenom ritualen steg för steg och förklarar vad varje

moment har för syfte och hur det kan användas i andra sammanhang.

Det första momentet är att hänga en svart hingst medan en hymn sjunges. Detta kommer att ta

mellan fem minuter och en halvtimme och tjänar till att locka demonen närmare vår värld.

Som en biffekt sjunker temperaturen i området 2T6

grader. Denna fas i

ritualen kan frikopplas från de övriga men kräver att

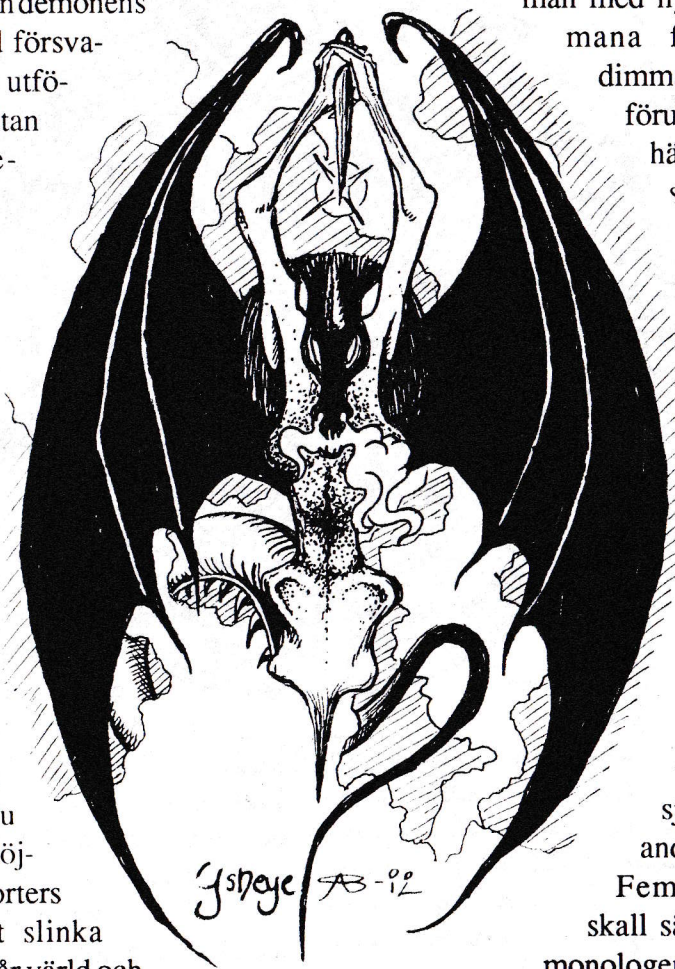
allt utförs precis som beskrivits, inkl. hästhängningen. Just denna hängning torde för övrigt kräva några starka karlar för att hänga upp det minst sagt vettskrämda djuret. Hästen får ju inte dödas innan den hängs. (För personer utan Demonologi krävs ett värde på B 5 eller motsvarande i Sjunga för att hymnen skall verka. Minst tre personer förutom magikern krävs för att sjunga hymnen) Utförs ritualen på midvinternatten ges de-



monologen +3 i sitt S på frammana minuter.

demon.
Moment två är själva hängningen av hästen. Detta innebär att barriärerna mellan demonens och vår värld försvagas. Kan inte utföras separat utan ovan föreskrivna förberedelser.
Tre: Hästen skärs upp, blodet blandas med huggormsgift och hälls i cirkel. Denna del öppnar en portal mellan de båda världarna. Nu är det fullt möjligt för alla sorters demoner att slinka igenom till vår värld och tvärtom. Troligen kommer inte detta att ske om inte magikerna har fumlat eller om inte SL är extra elak den dagen. Denna del kan inte frikopplas från det tidigare och tar omkring tio

Fyra: En hymn sjunges och en kall dimma stiger från blodet. Denna del kan frikopplas på så sätt att man med hymnen kan mana fram kall dimma från blod, förutsatt att det härör från en svart hingst och har blandats med gift från trettio huggormar. Hymnen tar ca 30 min. (Se moment ett för kommentarer på själva sjungandet.)
Fem: Orden skall sägas av demonologen och kallar helt enkelt demonen genom portalen. Detta kan frikopplas från det övriga på så sätt att man med dessa ord alltid kan kalla en demon av den här typen förutsatt att den finns i magi-



kerns absoluta närhet, tex. bakom en portal. Tar ca. 2 SR.

Sex: Sigillet som bränns in i eken tjänar till att stänga portalen igen. Alltså inte alls för att binda demonen. Utförandet bör ta några sekunder och kan inte frikopplas från steg 1, 2, 3 och 4, men kan göras innan demonen har kallats i steg 5 om man vill stänga portalen tidigare. (Att tillverka sigillet kräver färdighetsvärde B5 i det aktuella hantverket.)

Defekter: Ritualen i Archilochos bok lider av vissa brister. Dels saknas hymnen i moment 4. Den måste hittas i andra källor. Dels är namnet på demonen fel, YSHEYE är ett artnamn. Att hitta den åkallande hymnen är inte särskilt svårt med tanke på att demonens krets beskrivs som en plats av kyla och giftig dimma. Platsen kallas Hieronymus och finns beskriven i flera verk i Demonologi, där också hymnen kan hittas efter en veckas forskning. Att använda demonens artnamn går i och för sig bra. Risken finns bara att mer än en demon dyker upp. Konkret innebär detta att 1T6 okontrollerbara demoner frammanas eftersom man tillkallar arten och inte en specifik individ. Alternativt kan betydligt mäktigare demoner ditlockas och eventuellt tvinga sig igenom portalen. Dessutom

minskas S på att binda demonen med 5 om namnet saknas. Flera namn på demoner av YSHEYE-typen kan annars hittas i diverse olika demoniska bestiariet.

Beskrivning: YSHEYE är demoner från en dimension där kall giftig dimma pustas ur sprickor i den hårda, svarta lava stenen. YSHEYE är svarta, kvinnliga demoner med tjock hud. De har huvuden som svarta enhörningar med blå, glödande ögon, näsborrar och mun. Hornet i pannan är mönstrat med rimfrost. Manen är svart och yvig och fingrarna har vassa klor. Nedanför midjan vidtar en lång svart ormkropp med taggar på undersidan. Från skulderbladen växer två stora, svarta fladdermusvingar.
STY 30 SB 1T10
STO 25 ABS 15
FYS 50 KP 38
SMI 15 Förflytt. L 10, F 40, S 7
INT 13
PSY 25

Vapen (skada/FV): Horn 1T10/10, 2klor 1T6/15, Bett 1T8/12, Svansnärt 1T6/10

Egenskaper: Kan andas ut en dimma av frost och gift en gång per tre SR, med ett FV på 10. Dimman gör 2T10 i frostska och absorberas ej av normala rustningar. Giftet i dimman drabbar alla som tar mer än 5 i skada och fungerar som ett gift med STY15.

YSHEYE talar genom telepati, vilken har en räckvidd på 500 meter.

Om Hieronymus: Förutom YSHEYE finns i Hieronymus ett otal andra illvilliga kreatur som kan tillkallas med vissa ändringar i ritualen ovan. Så tex. AZIELIS, små, svarta, magra, humanoida varelser med blålysande ögon och mun och svarta välvda vingar. Eller AENATOS, stora immateriella dimmvarelse med svarta bockhuvuden och genomskinliga vingar. Med lite fantasi och forskning och med ritualen här som hjälp borde en finurlig spelare eller SL kunna hitta på en hel massa äventyr och händelser kring dessa demoner och närbesläktade. Ha kul.

Anders och Mats

Tjuvstaden fortsättning...

I senare böcker är det stora krafter som leker i Tjuvstaden, mer magi och mer lös-släppta krafter. I denna bok möter du bland annat: Stadens mästertjuv Hanse, Skuggans barn, Jubal ledare över hökmaskarna, stadens bästa mördare, Lythande, magiker av den blå stjärnans brödraskap som väntar på den sista striden mot Kaos och Tempus, den beryktat odödliga ledaren för elitvakten, de så kallade helveteshundarna.

Tjuvstaden är mycket rolig och annorlunda att läsa, för mig som rollspelare är den mycket inspirerande.

Tips: Tjuvstaden finns som äventyrsmodul med stöd för bla. Rune Quest, ADD och MERP (Sagan om Ringen). Själv föredrar jag att använda Sagan om Ringen fast med modifierade yrken. Mer blandade yrken och fler andrahandsfärdigheter. Yrkena bör också anpassas mer till stadsliv. I original är reglerna främst avsedda för Midgårds vildmark.

Mats



Uppcon

...var vi på. Vi är i det här fallet Staffan Agnes Mats Anders Nisse Sven & Thomas.

Uppcon är som namnet antyder spelkonventet som hålles i Uppsala. I Fyrissskolan. I den delen som är hyrd till konventet.

I salar alltså.

Konventet betedde sig som konvent gör mest. Det fanns fia-spelare och det fanns liveare och det fanns paintballare och det fanns killrare. Gud ske lov att det trots allt fanns några få utrotningshotade rollspelare, lite cola i serveringen och en informationsvideo med "Ulf Ekman talar om Kult" så att stämningen kunde räddas.

Uppcon är annars ett bra, genomtänkt konvent. Organisationen fungerar till 80% (mot Dalcon's 30%) och äventyren håller för det mesta hög klass. Vi spelade och hade kul. Vädret var fint hela tiden och maten smakade bra.

Annars gjorde vi inte så mycket. Sven och Nisse blev dödade eftersom de var killrare och Staffan vann speledartävlingen och fick pris. En Tryggstorkel.

Ha det bra och hälsa alla.

Anders

PS. Under all kritik var ledningens begreppsförvirring. Vi lovades en cola om vi fyllde i en utvärderingsblankett, vilket vi stackars törstande människor naturligtvis gjorde, och fick sedan till vår besvikelse en kola. Skärpning ! DS.

Anders

