



Nisse Nytt

Redaktion

Anders Björkelid, Staffan Andersson, Mats Rytther, Sven Söderkvist
Patrik Barbus (redaktör för distrikts- och MRK-info)

Illustrationer

Anders

Omslag

Anders

Layout

Mats & Anders

Skribenter

Björn Petterson

Tack till

Wintermute

Ansvarig utgivare

Mats

Tryck (500 ex)

Uppsala

Bindning

Johanssons Bokbinderi, Uppsala

Annonsörer

Västerås Stift

Spel & Sämt

Flamman

Tärning & Tumult

Neogames

nn₉₅₋₁

Välkommen till Nisse Nytt. Vägen hit till att vara Er distriktstidning har varit lång. Den började -92, eller tidigare med tanke på de prototyper som cirkulerade. Även vägen för detta nummer har även den varit lång, detta pga att vi ville vänta tills Distriktet hade tagit beslut om att använda Nisse Nytt som distriktstidning.

Vi som tillverkar tidningen är den ideella föreningen NisseNytt, som består av diverse rollspelare geografiskt spridda mellan Mora och Uppsala. Vi vill vidga rollspelsmediet och berika det. Detta gör vi med hjälp av Nisse Nytt, där vi försöker behandla rollspelsämnet som mer än en hobby, utan som seriös kultur, och de arrangemang vi håller (har arrangerat vid: Sillycon I,II,III, GothCon-95. Snart på UppCon-95 äventyren Calymene och Pantografen). Nästa Nisse Nytt som är klar i slutet av sommaren kommer att som vanligt innehålla Loftet, Mimers Brunn, Svens

Sida, Staffans Spalt samt en större artikel, som kommer denna gång att handla om Kelter.

Artiklarna är skrivna på ett generellt sätt som gör att alla skall få nytta av dem. Ofta är dock vinklingen på artiklarna åt rollspelshållet. Detta för att vi som skriver dem vet mest om det ämnet och det står oss varmast om hjärtat. Finns det ämnen som ni finner är underrepresenterade i NN så är ni välkomna att hjälpa oss med dem. Klubbinfon är öppen för alla föreningar att skriva till. Ni kan hjälpa oss med att bevaka arrangemang och att skriva alternativa artiklar. Hör av er!

Kom gärna till oss med kritik, åsikter, beröm eller hjälp. Gör det via några av våra adresser eller hoppa på oss på någon tillställning. För att ni skall veta vilka vi (Pär och Patrik får ni se sedan) är så förevisas våra anleten här nedan...

Vi hoppas att tillsammans fungera som en livgivande nerv som kommer att stimulera till större gemenskap på fler trevliga arrangemang och förandet av spelandet till nya höjder.

Anders Björkelid

Huvudillustratör
och skriver det
mesta av artik-
larna.



Staffan Andersson
Skriver artiklar och
Staffans Spalt



Mats Rytther

Gör den mesta av
layout och dator-
fiffel.



Sven Söderkvist
Skriver Svens Sid
och är vår pro-
vokatör.



Kontaktytor: Nisse Nytt, c/o Mats Rytther, Svartmangatan 14-303, 753 12 Uppsala. Tel: Anders 018-506451, Mats 018-126307, Staffan 018-510379, Sven 0250-16876, Patrik 0250-38566. <http://www.docs.uu.se/~mrytther/NN/NN.html> EPA: m91mry@student.tdb.uu.se PG: 44 98 64 - 8
Lösnummerpris: 10 kr +porto 6kr. **Prenumeration:** 60 kr för 4 nummer, (mängdrabatter finns). **Annons priser:** Omslag bak: 600, Helsida 400 kr, halvsida 200 kr, 1/4 sida 100 kr, 1/8 sida 50 kr. Vi tillverkar gärna er annons.

©1995
Nisse Nytt

ISSN 1400-1322

Nisse Nytt ges ut 4 ggr. per år av den ideella föreningen Nisse Nytt. Eftertryck utan skriftligt tillstånd av Nisse Nytt är förbjudet. Icke beställt material ansvarar Nisse Nytt ej för, men äger vid publicering rätten till. För publicerat och beställt material äger materialskaparen rätten, men Nisse Nytt förbehåller sig rätten till återtryck utan särskilt tillstånd.

Loftet.....sid 5

Nisse Nytt's egna informations sidor. Förutom allt du behöver veta om NNs verksamhet: En fyllig konventskalender

Av Anders

Mimers Brunn..sid 9

Ny stående spalt med introduktion till all världens myter. I detta nummer—Den Keltiska myten.

Av Anders

Dalcon the Atavistic.....sid 13

Berättelsen efter ett atavistiskt besök på DalCon-95

Av Sven

Vampyr Videon.....sid 14

En gång i tiden recenserade Sven Anne Rices vampyrböcker, han slutade med en rekommendation: Se filmen istället. Nu har han själv gjort det..

Av Sven

Svens Sida.....sid 16

Sven bröt ihop framför våra fötter och skrek "Nu får det vara nog! Jag orkar inte ljuga längre.". Han hotade oss med våldsamma kravaller, generalstrejk och fallande krona —Vi hade inget val, vi får lov att publicerar skiten, ingen censur, helt oredigerat.

Av Sven



Fantasy.....sid 19

Varför är all rollspelsfantasy så likriktad och skapad efter formler? Varför är den så incestuös?

I den här artikeln svarar vi inte på detta, men vi ger en massa tips på hur man undviker att hamna i de gamla uppkörda hjulspåren.

Av Anders

Distrikt-info..sid 35

Kopparbergs distriktet meddelar vad som händer just nu och vad som eventuellt kommer att hända.

Med *Bref från Ordförande*
Redaktör: Patrik Barbua

MRK-info.....sid 37

För alla MRK-medlemmar kommer här de egna privata sidorna. Är ni andra avundsjuka? Alla föreningar har möjlighet att få liknande sidor. Kontakta redaktionen.

Redaktör: Patrik Barbua

Skvaller från

SVEROK.....sid 38

Skvaller från spelSveriges nav.

Av Mats

Staffans Spalt.....sid 40

Kampanjer kan bli så väldiga, fantastiska och spektakulära att spelarna baxnar. Staffan berättar om sina egna upplevelser.

Av Staffan



Lilla Konvents guiden

De här är de konvent som är aktuella i dagarna. Broschyrer och sista anmälningssdag kommer att meddelas allteftersom. Tala med din lokala förening, där finns alltid någon som har broschyr och anmälningsspapper.

GothCon: 14-16 april 1995 En stor del av NisseNytt (Staffan, Anders, Mats, Pär & Sven) reste till GothCon och höll i Staffans arrangemang: *Imperiets Hjärta*. Detta blev mycket väl emottaget och GothCon har redan nu hört av sig och bett oss komma tillbaka nästa år, vilket vi hoppas kunna göra. En mer utförlig recension av konventet kommer att publiceras i nästa nummer av NN.

MittCon: 25-28 maj 1995 Har ägt rum och därmed också SVEROKs årsmöte. Problem har uppstått och styrelsen har inte beviljats ansvarsfrihet. Tydligt saknas kvitton för mycket stora summor i bokföringen. Ta en titt på framtida nummer av Signaler för fortsättningen på denna historia.

SydCon: 25-28 maj 1995 Tyvärr kan inte NN ge någon form av rapport från detta, Sveriges sydligaste, konvent. Däremot kan vi berätta för dem som inte har sett deras folder, att de som första konvent i landet använder sig av 3D-bilder på omslaget. Ni vet sådana där som man måste vara helt vindögad för att kunna se vad de föreställer.

LinCon: 2-5 juni 1995 Detta konvent ges i dagarna så läser ni det här, har det redan

varit. Vi arbetar på att få någon form av rapportering härifrån, men det är ännu oklart om det kommer att gå.

Den sista Utvägen: 28-30 juli Medeltida fantasy-Live med kapacitet för 200 deltagare. Arrangerat av Sir V.Ä.S. SISTA ANMÄLNINGS-DAG 30/6. Arrangörer: Staffan Ericsson (021-337230), Leo Bärling (021-353359), Anders Länroth (021-842503).

Medeltidsveckan i Visby 4-14 aug 1995 Under en vecka förvandlas staden till ett medeltida Visby. Medeltida gotlänningar, SCA:are och andra diverse Live:are sprider förvirring hos brunbrända tursiter. En mycket trevlig happening där alla kan delta så mycket eller så lite de vill. Visby ringmur och myller av medeltida ruiner gör det hela till en magisk upplevelse. Vem vet kanske någon NisseNytt:are finns där och spår sina stamkunders framtid och med kycklingbenets förbannelse sätter skräck i alla andra.

Ixions Vilja 18-20 aug 1995 Medeltida SagoLive i Stockholm. Kontakta Hanna Olofsson, 08-829431.

Fejden 25-27 aug 1995 SagoLive i Uppsala. Kontakta Mattias Petterson, 0171-60342.

Stormlycktan 18-20-aug 1995 FantasyLive i Örebro. Kontakta Jimmy Janlén, 019-560288.

Metusaleds Udde 8-10 sept 1995 FantasyLive. Kontakta Kim Jarl, 0225-15237.

Sista krogens förbannelse 8-10 sept 1995 Skräck och Fantasy-Live i Lindesberg. Kontakta Hasse Nilsson, 021-142189.

Silverskärans 8-10 sept SagoLive i Örebro. Kontakta Stefan Hollertz, 019-312406.

Västerås Stiftsmöte med SVEROK happening: **23 sept 1995** Detta är faktiskt vad det låter som. På det vanliga stiftsmötet för Västerås stift kommer rollspelare att vara med och informera om sin verksamhet. Tanken är att skapa en motbild till den som visats i media. SVEROK kommer att vara där och informera och ett live-spår (en levande-rollspels tipsrunda) kommer att erbjudas av Seregön. Dessutom kommer där att finnas workshops i: ringbrynetillverkning, live-vapen, tennfigursmåleri, jonglering och medeltida dans.

Vill du hjälpa till, eller har du frågor? Kontakta Len Howard Stiftsbyrå, Västra Kyrkogatan 9, 722 15 Västerås, tel. 0581-263 71.

UppCon: sept. 1995 På UppCon fronten har det hänt en del sedan sist. Konventets prestigefyllda Kult-turnering har fallit bort, eftersom arrangörerna, tillika Kult-skaparna Gunilla Johansson och Michael Petersén har dragit sig ur. Ledningen kontaktade omedelbart efter detta NisseNytt Staffan Andersson och bad honom att hålla i turneringen. Resultatet av detta blev *Calymene*, ett stämningsmättat äventyr som kommit långt fram i produktionsplanerna. Dock ändrade UppCon sitt fattade beslut på grund av interna konflikter och Staffan fick finna sig i att hålla sitt äventyr som ett vanligt arrangemang. En officiell ursäkt har utfärdats av konventsledningen för detta beteende. *Pantografen*, Kult på Anders, Mats och Pär vis kommer att hållas på UppCon som planerat.

Fruktan 3-5 nov 1995 Live i Västerås. Kontakta Hans Nilsson, 021-142189.

Herrarna Ullers Julgästabad dec 1995 FantasyLive. Kontakta Nicklas Nilsson, 08-7331290.

Pasteurprojektet 16-19 maj 1996 FramtidsLive. Kontakta Richard Fichbach, 08-853512

Prinsessa på vift sommaren 1996 SagoLive i Västerås. Kontakta Jessica Carlsson, 0171-57534.

Gwathaur skogens son juli 1996 SagoLive i Stockholm. Kontakta Johan Sjöberg, 08-54087547.

Stjärnsång juli 1996 Medeltida 5-dagars FantasyLive.

RegnCon: 6-8 oct 1995 Västerliga och nyfikna kanske vill åka till Bergen och spela lite "simuleringsspill". Vad det egentligen innebär och vad som i detalj erbjuds hänvisas till regncon.avestnett.no. Mer skoj med lite info västifrån kommer senare om ni vill ha.

SillyCon: dec 1995 MRK och NisseNytt eget konvent kommer som vanligt att försöka pressa gränserna för vad som är möjligt. Hög kvalitet på arrangemangen och en trevlig, gemytlig stämning. Vi jobbar dessutom på att bjuda in fler folk än förra året. Om du är sugen på att vara med på premiären av ett NN-arrangemang så är SillyCon stället att vara på. Ett hett tips är att Staffan kommer att hålla tredje delen i sin tetralog om det förmörkade Sverige just här.

Dessutom passar vi på att be er titta på den mycket smickrande recensionen av förra årets SillyCon som publicerades i Signaler från Sverok, nr. 26. För er som inte får tag

på tidningen kan vi citera slutomdömet: "ett litet högkvalitetskonvent med rollspelsinriktning." Det ni!

KyrCon: vid Kristi himmelfärd 1996 Ett riks-Rollspelskonvent främst riktad till kristet troende rollspelare. Konventet kommer att gå i den kristna trons anda. Alla är välkomna, nyfikna, spelare och spelledare i massor. Plats: troligen Mora. För frågor prata med Len Howard, tel 0581-263 71

GW-weekend: med Valkyr Också denna sommar kommer Rättviks rollspelare: Valkyr att hålla sin omtalade GW-weekend. En helg som helt och hållet ägnas åt GamesWorkshops spel. Kom hit och spela allt från WH 40K till ManOWar. Denna gång utlovar Valkyr dessutom att det kommer att finnas en toalett, så att inte alla måste gå runt knuten för att pissa, som det blev sist.

**Informera oss om Era
Arrangemang så skvallrar vi för
pressen!**

NN Projekt *NN Special #2 Folketro* kommer att skrivas under sommaren. Här finns mycket att lära. Vi presenterar en översikt över alla de väsen som smyger kring i de nordiska skogarna. Vi lär ut gamla användbara trollformer och berättar vilka örter som är läkande och vilka som skyddar oknytt och skrämt. *Ondvinter*, den episka tetralogen. Fyra äventyr i en värld där kylan glider med sina

frost-tunna fingrar in mot livets vulviska hjärta. Första delen närmar sig sitt slut och Erik Romsson är kontaktad för del två. Ondvinter kommer att ta rollpersonerna på en hisnande färd från den trygga tillvaron på åkrarna till de isande vidderna i norr och det gamla Imperiets kärlekslösa centrum. Ingenting nytt har hänt här, det iskalla Ondvinter ligger tills vidare på is.

NEfterlyses Nu när NNs upplaga har ökat med mer än 400% finns det större behov av fler skribenter och illustratörer. Är du intresserad? Vi kan i dagsläget inte ge några arvoden, men gratis tidning och chansen att sola sig i glansen och äran ett tag får du naturligtvis. Särskilt letar vi fler en person med stor regelkännedom över ett ganska brett fält, som kan arbeta med att omtolka flera av våra vansinniga idéer till regelform. Hör av dig till någon av kontaktytorna på tidningens första sida.

Interna N I och med det här numret blir Pär Tångeberg reguljär medlem i NisseNytt's redaktion. Pär har varit med nästan från starten och hjälpt till både här och där. Stora delar av fotografierna i *Pantografen* och vissa stycken i själva äventyret är prov på hans förmåga. Av någon anledning har han dock inte placerat sig bland namnen på redaktionsmedlemmar förut. Därför välkomnar vi honom nu, utan att han egentligen har bytt någon position.

NN PÅ INTERNET
NN tar steget ut i IT-samhället, kastar sig in i cyberkosmos, blir elektronisk etc. etc. Du kan numera få information om NisseNytt, gå igenom listan på baknummer, ta reda på vilka arrangemang som kan beställas från oss, via Internet. Vår adress är:
<http://www.docs.uu.se/~mrytther/NN/NN.html>
E-mail: m91mry@student.tdb.uu.se



Konfirmandlägret för alla rollspelare! Live, Rollspel, Vägen, utflykt till Tornerspel, Drama, Sol & Bad

Lägret kommer att bestå av två delar:

Första delen runt Påsk, 4-8 april 1996 och den andra 1-20 juli 1996, med konfirmation den 20 juli.

Ungefär så här ser dagarna ut:

Vi börjar med morgonbön, frukost och sedan ett arbetspass där vi på olika sätt, genom t.ex. Drama, Rollspel, mm, försöker upptäcka vad Kristen tro är. Vi tar ledigt några timmar efter lunchen, badar, solar, osv. Efter middagen har vi ett arbetspass till och så småningom har vi aftonbön. Onsdagarna ägnar vi oss helt åt Vägen, Konfirmations-rollspelet.

Intresserad?

Ring!

Len Howard 0581-263 71
eller Karl-Erik Jansson 0221-828 53



Allt vet jag, Oden
var ditt öga du gömde
i Mimers brunn,
den mycket berömda.
Mjöd var morgon
Mimer dricker
av Valfaders pant.

MIMERS BRUNN ÄR RUBRIKEN PÅ EN HEL SERIE ARTIKLAR SOM KOMMER ATT PUBLICERAS I Nisse Nytt framöver. Det gemensamma temat för dem är myter, sagor, legender och sägner, alltså lite av den grund som rollspelandet står på. I varje nummer kommer vi här att ge en kort översikt över en mytologi, en religion eller en sagocykel. Texterna går inte in på djupet särskilt mycket. Tanken är att du som läsare skall få upp ögonen för något som är nytt, eller som du har glömt bort och som kan vara en källa till inspiration i såväl spelledande som rollspelande. Precis som med Mimers källa, där Odin offrade sitt öga i utbyte mot visdom, krävs egna uppoffringar, i form av läsning, för att myterna verkligen skall öppna sig för en. Men att läsa Nisse Nytt kan kanske bli en bra start och dessutom ge lite översikt. Just i detta nummer kommer Mimers Brunn att avhandla den keltiska myten och sagan.

INLEDNING

Kelternas var ett indo-europeiskt folkslag, eller kanske flera folkslag med en gemensam kultur, vars största utbredning var det andra århundradet före Kristus. Från den tiden har man hittat spår av kelter ända från centrala Turkiet, genom Europa, bort till Spanien och upp till de brittiska öarna. Numera vet man inte särskilt mycket om deras kultur. Romerska historiker har beskrivit en del, annat har man slutit sig till genom arkeologiska fynd, men kelternas själva skrev aldrig ned någonting om sin syn på världen. Deras religiösa ledare; druiderna, förestod en muntlig tradition. Det mystiska

fick inte skrivas ned, det skulle berättas och gå i arv, från druid till druid. Det är inte förrän tidig medeltid som kristna munkar på de brittiska öarna börjar att skriva ned de gamla berättelserna. De är från deras skrifter som vi fått den mesta av vår kunskap om keltisk myt och saga och de är dem vi har att tacka för att inte hela den keltiska mytologin består av gissningar kring någon uppgrävd staty.

Skapelsen

Med största sannolikhet hade kelternas en skapelseberättelse. Den har dock nu gått förlorad liksom det mesta som direkt hand-

lar om kelternas religion. De tidigaste myterna handlar istället om hur Irland befolkades, och det är här man måste börja om man vill ge en översikt av myterna. För det är här förutsättningarna för dem skapas.

Irlands tidiga historia, berättar myterna, är en historia om invasioner. Över havet, från väster, kommer flottor med folkslag för att bosätta sig på ön. Först i raden var *Partholan* och hans folk, som ankom till Irland på den tiden då ön bara hade nio floder, bara tre sjöar och endast en slätt. Partholans folk dog samtliga i en fruktansvärd epidemi och begravde sig på Den Gamla Slätten, eller Senmag. Medan de levde låg de i ständigt krig mot de fruktansvärda *fomorer*, en grotesk och monstruös ras med illvilliga sinnen vars främsta fäste var Tory Island, med sina höga klippor och livsfarliga stup. Fyra stora slag stod mellan Partholans folk och fomorererna innan de förra dog i pesten. Efter dem kom *Nemed* och *nemederna* till ön. Dessa tvingades att leva under de mystiska fomorerernas tyranneri, ända tills de en dag gjorde uppror och den nemediske hövdingen Fergus dödade den ena av fomorerernas två kungar: *Conann*. Den andre, *Morc*, slog dock ned upproret och dödade nemederna tills bara trettio återstod. Dessa sista flyr Irland i förtvivlan och försvinner ur historien. Fast det finns förstås de som säger att de reste till Storbritannien och bosatte sig där och så småningom återkom ur exilen. Men det är en annan berättelse.

Nästa folk som kom till Irland var *firbolger*. Det finns inte många berättelser om dem annat än att de besegrades och tvingades att överlämna hela ön, utom Connacht, till nästa stora invasionsvåg: *Tuatha De*

Danann. *Tuatha De Danann*, "det folk vars guds moder är Dana", är gudalika varelser. De är högresta och vackra, mästerliga på hantverk och besitter en magisk förbindelse med jorden och djuren. Med sig till Irland bar de fyra skatter, från fyra stora städer i deras hemland, på andra sidan haven. Från *Falias* kom *Lia Fail*, ödets sten, på vilken Irlands överkonung står när han kröns, och som ger ifrån sig ett högt vrål om han är en rättmätig monark. Från *Gorias* kom *Lughs svärd*. Detta svärd var oövervinnligt och dödligt farligt. Från *Finias* kom ett flammmande magiskt spjut som alltid fann sitt mål, och från *Murias* kom *Dagdas kittel*. En kittel som kunde föda en hel här, utan att någonsin bli tom.

Med dessa skatter och med sina magiska förmågor slogs Danas folk mot Irlands urgamla ondska, fomorererna. Deras mest fruktansvärde fiende var *Balor av det Onda Ögat* vars blotta blick kunde döda och föröda folk och få. Han var en gammal fomor, vars ögonlock måste hållas uppe med rep och stöttor när han gick till strid. Trots detta styrde fomorererna länge över Danas folk. Det var inte förrän *Lugh* – mångsysslaren, guden med den långa armen – dödade Balor genom att slänga en väldig sten genom hans öga och in i hjärnan som *Tuatha De Danann* kom att bli ensamma härskare över Irland.

Folket vars guds moder är Dana styrde så länge över ön och om denna tid finns det många berättelser. Men till sist tog deras valde slut. Det skedde när *Mileds söner* kom till Irland och besegrade Danas folk. De kom också över havet, men de var människor; de irländska kelternas anfäder. När dessa människor hade besegrat gudarna efter många slag övergav dock inte Danas

folk ön. De kastade istället en magisk slöja, över sig själva och över landet. Och från denna tid finns det två Irland, ett synligt och ett osynligt. I den andra världen lever *Tuatha De Danann* ostört sina egna liv och visar sig ibland i människornas värld för att hjälpa dem, för att lura dem, eller för att ge dem en varning. Och i den synliga världen lever kelterna, med sina magiska barder, visa druider och blodtörstiga hjältar. Också om deras tid på Irland finns mycket att förtälja, men det får vänta till en annan gång.

Gudarna

Tuatha De Danann är kelternas gamla gudar. De är dem vi vet mest om, de som finns beskrivna i sagorna. Men det finns många andra gudar, som idag bara är namn. *Æsus*, *Teutates* och *Taranus* är sådana vilka vi vet var viktiga keltiska gudomligheter. *Epona*, hästgudinnan och den mystiske djurguden *Cernunnos*, "den behornade" är två andra exempel. Åter andra vet vi ingenting om, de har helt försvunnit i historiens dunkel, som *Crom-Cruach*, "den blodiga halvmånen".

Men hos Danas folk finns färgrikare gestalter, väsen som framträder lite tydligare bland skuggorna. Här finns *the Dagda*, fadersgestalten och hövdingen för hela gudasläktet. Han är en väldig man, hans spjut sveper över slagfältet och mejar ned tusentals fiender, men han är också en mästare på musik och poesi och han äger en harpa som kommer flygande genom luften när han kallar på den. Han son är *Angus Óg*, kärleksguden, vars hem är högen *New Grange* vid floden *Boyne*. Över hans huvud svävar alltid fyra undersköna fåglar, vilka

folk tror är hans kyssar som tagit kroppslig form. Han är alla vackra ynglingars och möers speciella gud och hans hustru är *Damen från Sjön* vid *Drakens Mun*. *The Dagda* har också en bror, kallad *Bôv* den *Röde*, som är särskilt skicklig i de mystiska och magiska konsterna och som har en guldsmed kallad *Len* vilken utövar sitt yrke invid *Killarneys sjöar*. Här finns också *Lugh*, vilken vi redan nämnt. En väldig kämpe som också behärskar alla kända hantverk och vars ansikte lyser så som solen själv. Och i många berättelser förekommer havsgudarna *Lir* och *Mananan* och dessutom *the Dagdas* son *Midir* den *Stolte*, vilken ofta blandar sig i människornas affärer.

Mycket mindre är känt om gudinnorna. *Dana* är kallad "de irliska gudarnas" moder. Hon är dotter till *the Dagda*, och är en jord- och fruktbarhetsgudinna. *Banbha*, *Fódlá* och *Ériu*, var de tre gudinnor som härskade över Irland i gamla tider, ett år i taget. *Ériu* var den som styrde när *Mileds* söner anlände och efter henne kallas ön *Eire*. En mer hotfull gestalt är *the Morrigan*. Hon älskar att så split bland människorna och kriget är hennes domän. Hon har många olika uppenbarelser. Ibland försöker hon snärja unga män som en underskön kvinna. Ofta uppträder hon som en gammal, skröplig hagg. Ovanför slagfältet svävar hon som en flock med korpar och som *Tvätterskan vid Vadet* varslar hon om död i strid. *The Morrigan* är en mörk och hotfull kraft, krigets gudinna, värd att frukta och respektera. Liksom många andra keltiska gudomar är hon ett tredelad väsen, hon har tre olika gestalter, eller ansikten. Men det är oklart vilka.

Den andra sidan

Någonting som är väldigt typiskt för de keltiska myterna är närvaron av den andra

världen, där gudarna, men även de döda lever. Jag har berättat hur Danas folk drog sig undan från det synliga Irland för att leva sina egna liv. Men jag har också talat om Landet på Andra Sidan Haven, Landet i Väster. Båda dessa är aspekter av samma sak. Det finns överallt i de gamla berättelserna en osynlig verklighet varifrån gudarna och de övernaturliga kommer till människorna och dit de återvänder efter att ha hjälpt en mänsklig vän, eller med en dödlig brud. Denna värld kan ligga långt borta över havet i väster, eller så kan den nås genom förtrollade portar i de runda högar som finns här och var på de brittiska öarna. Portar som bara är öppna vissa nätter på året, (som vid *Samhain: De Dödas Dag.*) eller som bara kan ses av folket från den andra sidan. Världen är också de dödas rike, vilket kallas för Det Levandes Land. Vilka döda som färdas hit är dock oklart, och om gudarna också är döda, eller om de döda blir gudar i detta land är också gåtfullt. Det är även möjligt att nå gudarnas värld genom vattnet, istället för över det. Många berättelser förtäljer om städer på havets botten, som slukats av vågorna, men ändock fortsätter att leva. Den andra världen har många namn. Den kallas för den Andra Sidan, eller Landet i Väster. De heter också De Levandes Land, eller De Lyckliga Dödas Rike. I Wales går den andra sidan under namnet Annwn [Annoon] och på Irland kallas den Tir na n'Og "Ungdomens Land", eller helt enkelt Den Stora Slätten.

Förändringen

Med tiden mister Tuatha De Danann sin gudalika status. De blir övernaturliga väsen som kan blanda sig i människornas angelägenheter, hjälpa dem, eller spela dem spratt.

Alla är inte längre lika högresta och vackra. Flera har krympt i de dödligas ögon, blivit fula och krumma, blandats med troll, vättar och andar. Under medeltiden förklarar de kristna att de gamla gudarna är änglar som inte valde sida i Lucifers uppror mot Herren. Därför föll de inte med Satan, men fick inte heller stanna kvar i himlen. Illvilliga tungor hade det dessutom att de tvingades betala tionde till Helvetet. Tuatha De Danann är nu Sidhe-folket [Shee], "de som bor i högarna". I vardagligt tal kallas de fairies, eller fairie-folk. Deras gamla storhet har inte helt glömts bort, men de är nu de varelser vi möter som älvor, jättar och troll i de anglosaxiska sagorna. De figurerar i riddarsagorna och några av dem lyckas till och med maskera sig som mänskliga hjältar. En av dessa är den walesiska guden Artaius, som i folkminnet får namnet Kung Arthur. Men de flesta av dem krymper ännu mer genom decennierna, tills det bara återstår sockersöta små älvor, med flortunna vingar och blomblad som kjol. Man glömmer till och med bort att de är farliga. Men detta är en annan historia som jag kanske berättar någon gång i framtiden.

Megaliter

Ett ord om de gamla fornlämningar som förekommer i kelternas berättelser är kanske på sin plats här. De högar där Sidhe-folket lever, och Tuatha De Danann före dem, är naturligtvis gamla gravkullar. Det är dock så att kelterna visste föga om det. Högarna, liksom de många resta stenarna på de brittiska öarna och runt om i Europa, härstammar från ett mycket tidigare folk som tillhörde den så kallade megalit-kulturen. För kelterna var Stonhenge och New Grange lika mystiska som de är för oss idag, spillror

från en glömd kultur som de försökte tolka in i sin egen. Det kan vara viktigt att minnas detta, så att man inte förväxlar monoliter och megaliter med den keltiska kulturen.

Slutord

Det finns mycket kvar att berätta som inte fick plats här. De vita hundarna med de röda öronen, vildsvinens makt, den Vilda Jakten, Wayland Smith, Machas förbannelse och

DALCON THE ATAVISITIC

-ett empiristiskt besök på DalCon -95

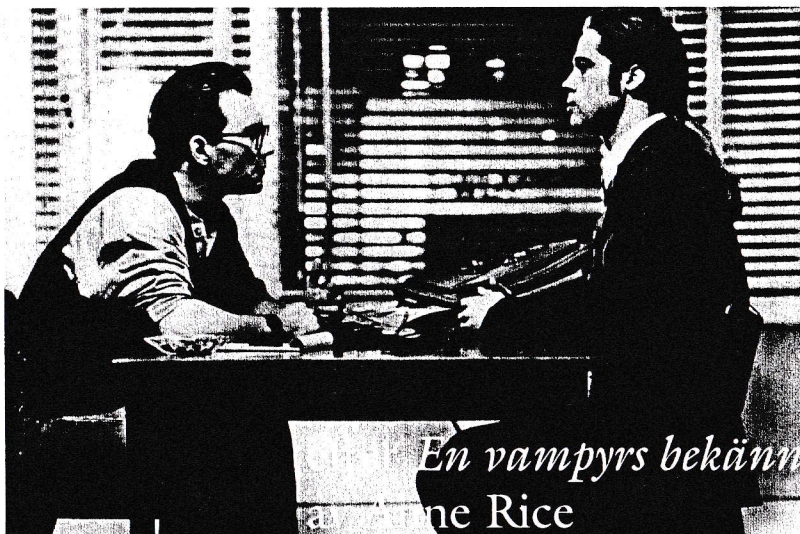
Dalarnas eget spelkonvent: DalCon, hölls för tredje året i rad i Borlänge den andra helgen i Januari. En massa strul, en massa pengar och en hel del folk som hoppade av och bytte platser. Liksom förra gången skickade MRK dit några tappra medlemmar för att representera klubben på ärans och hjältarnas slagfält. Ett postkontor med öppetider helt utanför vår planering. Mycket riktigt kände sig ingen av oss direkt motiverade att ens försöka vinna någonting, så vi rolltolkade, hakade upp oss på detaljer och spelade ovetande tills tiden tog slut. Det finns situationer när man undrar om människan fyller någon funktion i skapelsen. Ingen av oss kan naturligtvis vara säkra eftersom vi skyr prisutdelningar som pesten. Men bortsett från detta var organisationen minimal.

Bortsett från dessa, egentligen ointressanta, egna insatser, hur var egentligen konventet? Kanske är jag naiv, men jag väntar mig att en så stor samling av rollspelare på en och samma plats ska ge upphov till utbytta idéer och nya bekantskaper i massor. För det föres-

Cu Cuchlains varp-spasmer. Men jag lämnar er här. Kanske blir det mer om kelterna i framtida Nisse Nytt, men vänta inte till dess om ni har blivit intresserade. Gå ut och ta reda på mer själva. Kanske är inte kunskapen särskilt lätt att få tag i, men pusslar man ihop en bok där och ett kapitel där framträder snart de gamla historierna på nytt.

ta var där förtvivlat lite folk. Instängda i varsitt bås satt små samlingar av spelare och gjorde sitt bästa för att spela så isolerat från andra som möjligt. Letade man sig vidare längs med lokalens korridorer inträffade slumpmötena med plågsamt långa intervaller och det var glest mellan borden där rollspelandet ägde rum. Men det fanns ljuspunkter även i den bunker som utgjorde konventslokalerna. Dessutom förstod vi Cthulhu-äventyret den här gången och Kult-äventyret var riktigt bra. Sötare äventyr har aldrig skådats insidan av ett rollspelshuvud. Kort och gott. Sensmoralen torde lyda: låt aldrig Mats slå en tärning i kritiska situationer. Vi var kanske lite för trötta för att uppskatta det till fullo men vi hoppas att det återkommer igen. Vägarna blir så lätt upprörda. Det ryktas dessutom att MRK kommer att vara inblandade i arrangerandet av nästa års dala-konvent. Pappret var slut på alla toaletter, vinden blåsandes åt fel håll till och från Pizzerian och auktionens priser absurda. Ingenting är klart ännu, men håll ögonen öppna så vet ni det...om ni läser Nisse Nytt. Intill förbannelse.

Vampyr Videon



En vampyrs bekännelse
av Anne Rice

EN VAMPYRS BEKÄNNELSE är en film som gick på bio för ett tag sedan, den handlar om en man som heter Louis, (spelas av Brad Pitt), som bor i Louisiana i USA i slutet på 1700-talet. Han har ett plantage och blir biten av en vampyr som heter Lestat, spelad av Tom Cruise, som också gör honom till vampyr. De bor tillsammans på plantaget och äter slavar och kossor, sedan försöker slaverna döda dem och de flyttar in till New Orleans. Där bor de ett tag och gör en till vampyr, en liten unge som heter Claudia. Sedan tröttnar Louis och Claudia på Lestat och dödar honom, men han dör inte eftersom de inte förstörde kroppen och sen flyr Louis och Claudia till Paris, där de träffar ett tjugotal andra vampyrer som har en klubb. Det blir bråk och Claudia och en vampyr som Louis har gjort bränns ihjäl av

dagsljuset och Louis bränner ner deras klubb, vampyrteatern. Louis åker omkring i världen och sen åker han och hälsar på Lestat och fortsätter till San Francisco och berättar allt för en journalist. Filmen är Louis berättelse filmatiserad.

För övrigt handlar filmen om lite moraliska och filosofiska problem som kommer upp i skallen på en när man blir vampyr. De flesta vampyrer tar livet av sig. Det som är bra med filmen är att den är påkostad och har bra skådespelare. Det som är dåligt är att den är en ganska dryg, kommersialiserad och hafsigt dussinfilm. Den sköna stämning som omsusade boken är borta. Berättelsen gör sig ganska dålig i filmform, den skulle dock ha blivit ett utmärkt rollspel. Mitt råd är se den inte. Spela Vampire istället!

POSTORDER FRÅN SPEL & SÅNT

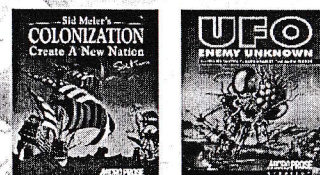
ROLLSPEL



KORTSPEL



DATASPEL



KONFLIKTSPEL



RING OCH BESTÄLL VÅR KATALOG - GRATIS!

TEL. 031-13 69 50



SPEL & SÅNT

Göteborg & Postorder: Västra Hamngatan 5. Tel. 031-13 29 99
Stockholm: Vasagatan 8. Tel. 08-791 81 91. Sundsvall: Torggatan 2. Tel. 060-15 59 47

JAG ÄR SKADAD!

I DEBATTERNA OM ROLLSPELETS skadeverkningar den senaste tiden har jag berättat framhärdat att inga som helst symptom av destruktiv art har visat sitt geggiga tryne i min personlighet. Min strimlade tunga för med osanningar av lea mått. Det var för att skydda min hobbys gråsprängda framtid, skulle jag kunna utbrista inför inquisitionsdomaren, men han skulle veta som jag att det bara var ännu en i radbandet av hala lögner. Allt tog sin början en våtdaskig vårmorgon, då jag efter att ha klampat upp för stentrappan till min egen perversion, beslutade mig för att delta i rävspelet kring en näve svarta dolkar. En sådan sitter nu fastnaglad vid mitt högra förmaks hjärtklaff. Från att ha varit en naiv pojke med livets gyllene bägare skvalpande över sina öron förvandlades jag på bara ett dussintal dagar och drömlösa nätter till en självsvåldlig yngling som självmant tömde de första blydropparna uti livets björr.

Inte förrän dessa dagar har jag djärvt att locket undanskyffla till mina glansiga, blå ögon. Jag vet att endast till er är mina problem vändbara, trots att flera av er säkert med högröd misstro betraktar detta som en högre växel i en kommande komplotts smuts gula grävs kopa. Jag försäkrar er med hela min sargade strupe blottad att jag

varken vet in eller ut med mina problem, men att det antagligen känns bättre med dem överlastade på er också. Jag skall så sanningsenligt jag förmår berätta om vad jag syftar på.

När jag i skolan skriver prov, fuskar jag. Och även om jag kan min läxa svarar jag galet för att invägga min omgivning i blå dunster och inte ge min magister nöjet av kunskap. Om en vän ber mig hjälpa honom, delar jag notoriskt ut osannolika fakta och lär honom fel. Och om någon frågar mig om klockan förljuger jag några minuter om jag inte nekar helt att klockan på armen är min. När jag står i kö kan jag inte låta bli att i oförstånd tränga mig före och när jag äter ute drivs jag att spilla ner maten på golvet och sedan skylla på mannen som åt där före mig. När jag telefonerar kan jag aldrig uppge mitt sanna namn och jag kan inte läsa en bok utan arga kommentarer. Jag lämnar alltid tillbaka hyr-filmer några minuter för sent och inte tillbakaspolade, för att sen komma med en falsk undanflykt.

Jag kan inte le mot en människa utan att försöka ana mig till vilka ränker som smidits bakom min rygg och jag låter inte någon skonas av mina tankars misstänksamhet. Jag är trevlig mot min familj endast för nöjet att

göra fåniga grimaser framför deras bakhuvuden. Till sist vet jag inte vad det är för drift som får

mig att blänga lömskt på konditorister och försöka ställa dem i en fånig dager genom att avsiktligt spilla kaffe på golvet och ställa dem konstiga och knepiga frågor på pin kiv.

Jag är inte en människa längre, jag är en rollspelare, förförd av slumpens och lögnens gobelänger. Min lever tyngs av svarta stenar och i min mage bränner Surts svärd. Mina glada sinnen har smulats av vassa benbitar sönder. Och när jag i drömmarnas virvlar möter mig själv är det inte den bleka yngling som speglar sig på morgonen jag ser utan en illaluktande, hopkrupen orchhona, med ett mjältsjukt leende på sina nargiga läppar. Om jag av en slump finner min ungdoms vulkan, är den blott en skapelse av is och snö, missfärgad och skymd av gröna moln kring min sol. Och i idevärldens höjder har en doft av malört förts in av de sävliga vindarna.

Ibland händer det dock att jag fågelsång från mitt inre kan höra, främst från bukpartiet. Men då jag kommer närmare förnimmer jag endast ugglans hundlika skratt försmädligt rinnande nedför mitt ansikte.

Värst av det vidrigaste är den motvilliga beundran som ibland flödar över för den stinkande smoggen bakom pannloben, såren i väven och det i blind-tarmen inokulerade jordblodet. Jag kan inte hjälpa att förstummas inför isvulkanen, svavelmolnen eller till och med inför mitt eget icke rumsrena innersta väsen kan jag röras till salta tårar, iskalla och sanna. Jag skälver av förakt när jag berättar det här. Jag är skadad, och för egen hand har skadan skett, min egen krokiga, smutsiga hand. Med hjälp av stjärnorna på tärningarna, min egen sjuka fantasi och ritualerna i Kult.

"kräfta kvävd av sin egen galla"



Inte bara MAGIC



Sortiment

Hos oss hittar du alla dina favoriter inom Rollspel, Kortspel, Konfliktspel, Figurslag, samt Göteborgs bredaste urval av tennfigurer. Närmaste spårvagnshållplatser är Berzeligatan och Korsvägen.

Postorder

Bor du långt bort kan du alltid anlita vår postorderservice. Ingen order är för liten eller för stor och vi skickar vartsomhelst.

Katalog

Ring eller skriv och beställ vår postorderkatalog, den är självklart gratis.

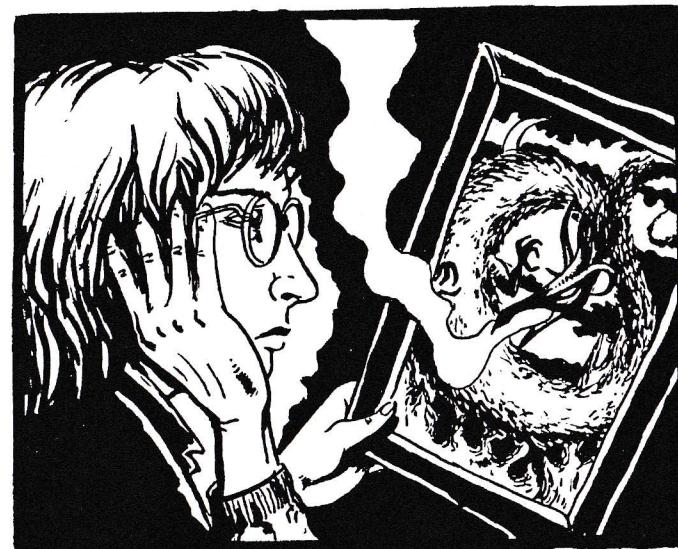
Butik

“Where Gamers Go...”

| | | |
|-----------------------|---------|-------|
| Flammans Spel | Öppet | |
| Tegnérsg 8 | Mån-Fre | 11-19 |
| 512 54 Göteborg | Lör | 11-17 |
| Tel/Fax 031- 18 03 87 | | |

Flammans Spel

F
a
n
t
a
s
y



ROLLSPEL ÄR ETT MÄRKLIGT MEDIUM. Lite grovt kan man säga att det bara finns tre rollspelsgenrer: Skräck, science-fiction och fantasy. De båda första kan man visserligen ha en hel rad åsikter om, men ämnet för den här artikeln är just fantasy. För vad är det man ser om man tittar lite närmare på fantasyrollspelen? Vi kan ta några exempel: Drakar&Demoner, AD&D, Rolemaster, Paladium, Warhammer Fantasy RPG och Runequest. Alla dessa spel innehåller ungefär samma inslag: Det finns grottlevande dvärgar som är små, hårda typer med långt skägg, det finns alver som är spetsörade och skogslevande och säkert väldigt ädla och det finns onda, fula troll, orcer, svartalfer och allt vad de heter som lever ute i vildmarken eller i underjorden och bara väntar på att få slå ihjäl en grupp naiva Äventyrare. Dessa Äventyrare utgör någon slags yrke, eller nästan en art, utan naturlig ekologisk nisch. De lever bara på att Äventyra, vilket innebär att de antingen reser runt för att döda och plundra till höger och vänster, eller att de väntar på något världshus tills någon berättar för dem var de skall döda och plundra.

Även...

Även i de fall där man försöker hitta en ny infallsvinkel så upprepas ändå samma grundidéer. Warhammer är ett sådant exempel. Här försöker man liva upp världen med inslag från Moorcock (kaos och ordning) och ett senmedeltida Europa där krutvapen förekommer som en extra finess. Men trots allt detta har alverna spetsiga öron, dvärgarna långt skägg och överlägsen kunskap om tekniska detaljer, orcerna slåss man med och Äventyrarna springer fram och åter över världen för att samla skatt och göra karriär. Kanhända är det här en lite orättvis beskrivning av Warhammer. Det finns många goda sidor med det spelet och kan var kul på många olika sätt. Men vad vi försöker säga är att fantasy har blivit ett mönster som upprepas. Fantasy har kommit att betyda alver, dvärgar, orcer och ett frejdigt gäng äventyrare. Se till exempel på Shadowrun. I detta spel blandas alla tre rollspelsgenrerna, och fantasy-inslagen består naturligtvis av att man lusar ned cyberpunkvärlden med alver, dvärgar och allskonns orcliknande odjur.

Mönstret är ganska tydligt. Även om det finns undantag så verkar det som om rollspelen sätter likhetstecken mellan fantasy och Tolkien. På ett eller annat sätt kommer inspirationen från Härskarringen från början, även om de flesta verkar ha gått omvägen genom att inspireras av annan fantasy, som inspirerats av annan fantasy osv. ända tills allt bara blivit en återupprepning utan kontakt med rötterna och utan den ursprungliga styrkan i Tolkiens vision. För det var inte fantasy som Tolkien skrev. Genren fanns egentligen inte då. Tolkien författade istället en fantastisk saga som han satte ihop av material från såväl keltiska som nordiska myter och legender. Han hämtade inspira-

tion från gamla källor och gjorde någonting nytt av dem, medan fantasy-rollspelen desperat försöker hitta en ny vinkel på ett gammalt och urvattnat tema. Vi kommer här att ge ett antal råd på hur man kan revitalisera sina fantasy-äventyr genom att försöka att bryta sig fri från de konventioner och mallar som hindrar fantasin från att flöda fritt.

Den främmande världen

Imånga fantasyböcker är det just det *främmande* med världen som är det viktiga. Författarna dumpar några stackars ovetande personer i en värld som de inte vet någonting om. Detta är däremot inte särskilt vanligt i rollspel. Här är det vanligen så att man iklär sig rollen av en person som redan vet ganska mycket om det universum som han eller hon befinner sig i. Återigen kommer naturligtvis de här idéerna ursprungligen från Tolkien och de har sedan används så många gånger att de i det närmaste blivit praxis.

Men varför inte pröva några andra författares metoder i rollspel. När man tänker efter så är det väldigt vanligt att fantasyberättelser handlar om en eller flera personer från vår värld som medvetet eller omedvetet hittar ett sätt att ta sig till den främmande världen. Titta till exempel på författare som C.S. Lewis och hans Narnia-böcker, eller Stephen Donaldsons krönikor om Thomas Covenant. Här får vi se den främmande världen genom en nykomlings ögon. Eftersom denna nykomling kommer från vår värld, kommer han att betrakta den nya världen utifrån samma förutsättningar

som läsaren gör. Den främmande världen kommer på detta sätt verkligen att beskrivas som *främmande*.

Sluten och öppen värld

Vi kan kalla denna typ av fantasy för berättelser med en *öppen främmande värld*. Fantasyvärlden är inte sluten, som hos Tolkien, (där Midgård existerar fullständigt oberoende av vad vi kallar verklighet), utan går att nå från den vanliga världen. Om en värld är att betrakta som öppen eller sluten beror alltså på dess förhållande med den "verkliga" världen.

En öppen främmande värld borde gå alldeles utmärkt att använda i rollspel. Fördelarna blir att spelarna kommer nära rollpersonerna på ett annat sätt. Båda två (RP och spelare) kommer att möta den främmande världen för första gången och man behöver inte tänka på att rollpersonerna skall inneha en massa kunskaper om världen som de inte delar med spelarna. Dessa slipper också låtsas att de inte kan saker som moderna människor kan. Dessutom kan man uppnå flera olika effekter genom mötet mellan det främmande och det vardagliga, både komiska och förbryllande. Man kan också tänka sig att den öppna världen går att använda på ett omvänt sätt, så att rollpersonerna startar i det främmande och sedan reser till vår värld. Detta är naturligtvis mer svårspelat än den vanliga metoden eftersom spelarna måste överraskas av det vardagliga, men har uppenbara kvalitéer. Effekten kanske i första hand blir komisk, men det

Han glömde alldeles Lucy och gick mot ljuset, som han trodde kom från klädskapets dörr. Men istället för att komma ut i det tomma rummet kom han plötsligt ut i en liten glänta, omgiven av höga mörka granar. Det låg skarsnö på marken och stora kuddar av snö på trädgrenarna...

*-Häxan och Lejonet,
C.S. Lewis*

går nog att skapa en annan form av stämning. En tanke är att beskriva vår verklighet på ett sådant sätt att inte heller spelarna är riktigt säkra på var de befinner sig. Detta kan fungera ypperligt, men det gäller att vara försiktig. I den första versionen av Mutant hände det ofta att spelledaren ägnade flera minuter åt att beskriva långsmala, märkliga rör med handtag, trots

alla spelare för länge sedan hade förstått att det rörde sig om ett gevär.

Ännu en vinkling på den öppna främmande världen är äventyr som utspelas helt i vår värld men där varelser, eller händelser från den andra sidan tränger sig på och påverkar rollpersonernas. Det kan röra sig om allt från agenter från Isgrottorna som med lömsk magi infiltrerar EU-kommissionen i Bryssel till att rollpersonerna en vacker dag hittar en förtrollad amulett i huset det just flyttat in i och dras in i hisnande äventyr när dess rättmätiga ägare, Häxmästaren från Zaar, försöker få tillbaka den. Ytterligare en tanke är att det är händelser som utgör länken mellan två världar. Den främmande och den verkliga världen skulle kunna stå i ett slags korrespondens till varandra så att den ena påverkade historien i den andra utan att veta om det. Ett stort krig i Ryssland skulle kunna leda till att människor började hata varandra i Galmydien, och en förödande pest i Galmydien skulle kunna få som följd att människor dog oförklarligt i Moskva. Exempelen kan göras oräkneliga, men det viktigaste är att man börjar ifrågasätta det gamla invanda sättet

att betrakta den främmande världen som sluten.

Mytisk verklighet

Och man behöver inte ens gå så långt att man använder sig av två olika världar.



Det främmande kan vara ett inslag i den "verkliga", den vanliga världen. Många historiska berättelser brukar ha en sådan struktur. Rollpersoner i det gamla Egypten upplever invecklade intriger kring faraos hov och reser på farliga uppdrag längs med Nilen, in i det mörkaste Afrika. Men de

träffar också på Thoth-prästernas magiska visdom och Anubis förföljer dem i skepnad av en sjakal. På samma sätt kan spelarna när de iklärt sig rollerna av medeltida riddare dra på korståg till Jerusalem, uppvakta väna möer i bästa hövisk tradition och försöka tillmötesgå böndernas krav som länsherre. Men de kan också hända att de dras in i vilda häxritter på Walpurgisnacht och leta efter den heliga Graal som omtalas i Arthur-sagan.

Denna typ av fantasy, denna värld, är av den typ som man kan kalla för *mytisk verklighet*. Världen är den gamla vanliga, men ett visst antal (eller

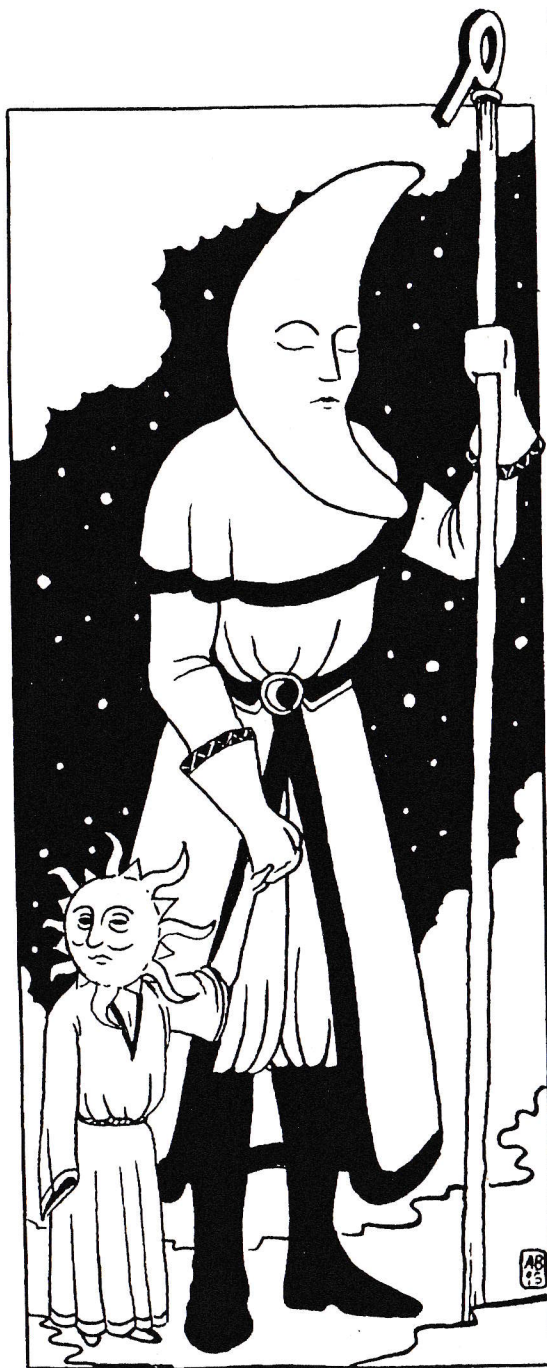
alla), av de sagor och myter som finns är sanna. I litteraturen kan man se exempel på detta i Susan Coppers *En Ring av Järnserie*, eller Marion Zimmer Bradleys *Avalons Dimmor*. Filmer som *Ladyhawk* eller *Highlander* är också variationer på temat. Observera dock att det är fullständigt möjligt för en mytisk verklighet att vara kopplad till en öppen främmande värld. I flera fall är det i det närmaste nödvändigt. Tänk dig att du skapar en mytisk medeltida verklighet, med gudomliga och demoniska makter. Då kommer du nästan automatiskt att ta med två stycken öppna främmande världar: Himmelen och Helvetet. Ungefär på samma sätt förhåller det sig med *fairie*-världen i *Avalons Dimmor* och Asgård i en nordisk-mytisk verklighet kommer också att bli en påkopplad öppen värld.

Poängerna med att använda den mytiska verkligheten är flera. Dels kan man utnyttja redan existerande myter och sagor. Man slipper arbetet med att konstruera helt nya världar och varelser, man bara ändrar lite här och där i det gamla vanliga. Dessutom kommer de symboler och namn man slänger på spelarna att ha en mycket större och djupare betydelse än om de vore helt påhittade. Nämnas Mithras i ett äventyr med blod-sugande varelser kan spelarna forska i verkliga böcker och komma fram till att guden finns kopplad till blodskulter i det gamla Rom och dra sina egna fruktansvärda slutsatser. Och om den gamla egyptiska symbolen *ankh* hittas i en död politikers rum, kan rollpersonerna associera mycket längre på egen hand än om tecknet hade varit en *krufhkuth*, i vilket fall SL själv hade fått berätta för dem att det rör sig om guden *Slahask* hemliga sigill. Sedan undrar givetvis spelarna vem nu f-n *Slahask* är och

SL måste ånyo rycka in med en förklaring. Summan av kardemumman är att i en mytisk verklighet så är stämningen redan etablerad, man kan alltså koncentrera sig mer på nyanser och detaljer. Det hela beror naturligtvis ganska mycket på hur insatta spelarna är i ämnet, men SL:s jobb underlättas och äventyren får en större "trovärdighet".

Det bör påpekas att lite av poängen med den mytiska verkligheten är att den faktiskt utspelar sig i vår värld. Kontrasterna som uppstår i skillnaden mellan hur vi upplever verkligheten och hur den beskrivs i rollspelet, med magi, tomtar och troll är viktig för stämningen. En värld som bara mer eller mindre liknar vår, men som inte uttalat är det, kommer bara att upplevas som ännu en fantasyvärld av spelarna. De kommer att förundras över hur världen är uppbyggd, snarare än att förvånas över att den inte ser ut som de alltid trott.

Den slutna främmande världen, slutligen är den traditionella miljön för ett fantasyrollspel. Här kan man röra sig i en verklighet som är helt frikopplad från vår. Man kan träffa på kulturer och varelser som bygger på de mest märkliga grundförutsättningar och man får känslan av att utforska någonting okänt och helt nytt. Men det var här, i den slutna världen, som vi började artikeln. Och det var här vi hittade alla de företeelser som rutinmässigt förekom i all rollspels-fantasy. Det räcker inte med att införa nya perspektiv på den främmande världen, man måste också ändra denna värld i grunden. Ut med all gammal skåpmat, sluta hämta inspiration från rollspel, som inspirerats av rollspel, som inspirerats av



rollspel. Vidga vyerna mot nya förlagor, eller skapa om världen från scratch.

Den främmande världens uppbyggnad

Vare sig du spelar i en öppen eller slutna främmande värld, eller i en mytisk verklighet är världens uppbyggnad viktig. Som spelledare måste du övertyga dina spelare om att den verklighet du skapat hänger samman. Trovärdigheten är avgörande, såväl i detaljer som i de stora sammanhängen. Vad som krävs för att övertyga en spelgrupp är naturligtvis mycket olika beroende på vilka som är med i den och på vilket sätt man väljer att spela. Här följer dock några allmänna råd som kan vara bra att tänka över innan man börjar en längre fantasy-berättelse.

Kosmologi

Kosmologin handlar om de verkligt stora, övergripande frågorna. Hur skapades världen? Varför skapades den? Och när den nu skapades, hur kommer det sig att den ser ut just som den gör? Kanske tycker du att detta inte är särskilt viktigt, du påstår att det går utmärkt att spela fantasy utan att ha tänkt igenom det här. Och visst har du rätt! Men det finns en avgörande skillnad mellan världar där de stora sammanhängen har tänkts över av SL och världar där de inte har någon plats alls. När man som SL försöker skapa sig en egen kosmologi, kommer man på samma gång att skapa

en bas som hela världen sedan kan stå på. Vet man vilka gudarna är och varför de finns är det ganska lätt att uppfinna världen religioner och avgöra vilka som är sanna och vilka som är irrläror. Vet man på vilket sätt universum är sammansatt kan man utarbeta mycket mer fantasifulla och enhetliga magisystem. Har man klart för sig vad som händer i tidernas begynnelse är det en smal sak att räkna ut hur dessa händelser kommer att leva kvar i människornas minnen och forma myter och legender. Kosmologin är den sanning som döljer sig bakom allt som SL spelar ut mot spelarna och den är en stor hjälp i skapandet av äventyr i världen.

Det är kanske inte alltid det är nödvändigt att svara på alla frågor och utarbeta allting i detalj. Kommer alla äventyr att utspela sig i form av intriger mellan olika handelshus, eller på slagfältet i ett litet inbördeskrig så kanske inte en detaljerad kosmologi spelar någon större roll. Man bör inte arbeta mer än man behöver. Men om du vet med dig att dina spelare är sådana att de kommer att låta sina rollpersoner springa land och rike runt på jakt efter glömda hemligheter, eller livets mening, så kan det vara bra att som SL ha svaret på sådana frågor.

När man skapar sin kosmologi är det främst två metoder som kan rekommenderas. Den först är att man sätter sig ned från början och skriver ned alla detaljer, berättar de äldsta sagorna för sig själv och försöker få allting att passa ihop. Den andra metoden är att man noga tänker över vilken känsla man vill att världen skall ha. Vilka stämningar som ligger till grund för den. Sedan improviserar man fram alla legender och myter utifrån denna grundstämning och låter allting bli klarare och klarare för sig själv. Fördelen

med den första metoden är att man inte drabbas av en massa motsägelser i sin värld. Dessutom får man större kontroll över vad som händer i den. Fördelarna med den andra metoden är att den är lättare att använda om man vill skapa en känsla av mystik hos spelarna, eftersom man hela tiden inte vet mycket mer än dem. Därtill kommer skapandet att vara en dynamisk process, som säkert är mycket mer spännande för SL än om den är klar från början. Med den första metoden är riskerna att man avslöjar saker för snabbt för spelarna eftersom man hela tiden besitter kunskapen om hur saker förhåller sig. Nackdelarna med den improviserade metoden är naturligtvis att den ställer högre krav på SLs fantasi och påhittighet och dessutom finns det risk att man säger emot sig själv om man inte noga antecknar vad man sagt efter varje spelmöte (eller har ett verkligt hästminne).

Magi

Magi är ofta en mycket viktig ingrediens i fantasy. Men lika ofta är det en företeelse som fuskas bort. I många rollspel är magin bara ett ännu effektivare sätt att slå ihjäl monster på. Med ett minimum av tanke bakom konstrueras hundratals besvärjelser som inte följer någon inbördes logik och som i de flesta fall bara fungerar som icke-mekaniska skjutvapen. Precis som med allting annat i fantasy-världen är det viktigt att de magiska krafterna beskrivs på ett sätt som skapar rätt stämning i spelet. Har man valt att magin i världen jobbar med subtila medel, skall man inte förstöra allt genom att blanda in vulgära och "flashiga" effekter. Förtrollad rökelse som långsamt påverkar de som inandas den och viskningar i

sovande barns öron går mycket illa ihop med häxkonstnärer som kan förvandla 400kg jord till bly och sända ut magiska strålar ur ögonen som förångar allting inom en kilometers avstånd.

Här fungerar kosmologin som ett mycket användbart verktyg. Har man tänkt över hur världen är konstruerad är det bara att sedan stoppa in magin i det systemet. Tänk efter vilken roll det magiska spelar i den världsbild du vill skapa. Kommer magin från gudarna? Stjäl människorna krafter som de inte borde ha tillgång till? Beror styrkan i magin på månfasar, eller kommer den direkt ur den levande jorden?

Finns det vissa varelser som kan utöva magi, medan andra inte kan eller är magin allmän för allt levande, en pulserande kraft som väntar på att bli utnyttjad bara man har genomgått den svåra initiationsriten. Det absolut viktigaste är i alla fall att ha en slags filosofi bakom magin, vad den än är. Det mest uttjatade i fantasy är att göra magikern till ett yrke bland andra, vilket har en placering i en grupp med äventyrare och vars skicklighet bedöms efter hur bra han är på att samla in erfarenhetspoäng. Det magiska i en fantasyvärld kan vara en stark och dominerande kraft som utövas av en styrande klass, eller den kan vara en hemlig konststart, som bara lärs ut av hermetiska, underjordiska sällskap med tystnadsplikt.

Så här ligger det till. Hav heter inien, bra. Men det som vi kallar det Inre Havet har också sitt eget namn på Fornspråket. Eftersom ingenting kan ha två Sanna Namn, kan inien bara betyda "allt hav utom det Inre Havet", och förstås kan det inte en betyda så mycket, för det finns hav, bukter och sund i all oändlighet som har sina egna namn. Om någon havsmästare vore vanvettig nog att försöka besvärja hela havet med en storm eller med stiltje så måste hans trollformel nämna inte bara ordet inien utan namnet på varje sund och särskilda del av hela oceanen från Övärlden och ut till de Yttre farlederna och vidare tills alla namn tar slut.

*-Trollkarlen från Övärlden,
Ursula K. LeGuin*

Var dock alltid noga med att inte försöka pressa ned alltför många olika sorters magi i en och samma värld. Flera typer av trolldom är bra och kan ge en spännande variation. Men allt för många och mycket olika typer, kommer bara att få till följd att vad som borde vara mystiskt och förtrollande bara blir ett vardagligt verktyg som kan utnyttjas precis hur som helst.

Det finns många böcker där magin fungerar på ett sätt som avviker från den traditionella fantasyn. Faktum är att häxkonster för det mesta verkar fungera bra mycket bättre i litteraturen än i rollspel. Stephen Donaldsons *Kampen om*

Mordant, Krönikorna om Thomas Covenant och novellen *Daughters of Regal* (ej på svenska), Ursula K. LeGuins *Övärlden*, Susan Coopers serie kring *En ring av järn* och Geraldine Harris *De sju citadellen* är bra exempel på magi som fungerar på mycket olika sätt, men ändå har en bra och inspirerande grundläggande filosofi i botten.

I folkvimmlet

När du nu har skapat en värld med en fungerande kosmologi och magiska krafter som ger en spännande och enhetlig stämning så är det dags att befolka den. Det vanligaste är väl att man antingen tar till den klassiska metoden och gör en värld där

människorna dominerar och där dvärgar alver och orcer lever i utkanterna av deras samhällen, eller att man försöker använda så många olika arter som man bara kan hitta på. Men ingen av dessa metoder är särskilt bra, i alla fall inte om man vill skapa någonting unikt och eget. Den klassiska metoden har den nackdelen att den har använts för mycket och inte verkar särskilt fräsch. Spelarna kommer visserligen att känna igen sig ganska bra, men det är svårt att få den där känslan av att utforska en ny och spännande värld. Allt får en dålig eftersmak av billig Tolkien-kopia. Den andra metoden, med hundratals olika arter är i och för sig inte fel. Men risken är att SL inte tänker igenom varje ny art särskilt mycket, och att de olika folkslagen inte går särskilt bra ihop. Effekten blir att trovärdigheten får lida, eller i bästa fall att världen upplevs som komisk, vilket visserligen kan vara bra förutsatt att det var vad man strävade efter. Men om man vill skapa en udda och genomtänkt värld bör man gå tillväga på andra sätt.

Återigen är det mycket bra att använda kosmologin som ett avstamp. Finns det legender om hur gudarna skapade liv i världen? Varför gjorde de i så fall det och vilka var de arter de skapade? Man bör noga försöka att placera alla varelser i ett större sammanhang, i alla fall för sig själv. Annars kommer de bara att upplevas som monster som skapats av SL för att rollpersonerna skall ha någonting att slå på. Det bör finnas en förklaring och ett syfte med alla olika former av liv i världen. Eller, om man inte vill ha en förklaring, så är det bra om det finns en poäng med att en viss arts ursprung är mystisk och oförklarlig. Observera bara att det inte alltid är bra om spelarna och deras

rollpersoner är medvetna om vilken plats de intar i skapelsen. Vanligen irrar människor omkring utan att ha minsta aning om varför de är där, eller vad de skall göra med sina liv. Å andra sidan kan det vara intressant med en hel ras som känner till, eller tror sig känna till sitt syfte och som drivs av en målmedveten strävan att uppfylla sin uppgift i den stora helheten. Det viktigaste här är dock att en befolkning skapad med utgångspunkt från en medveten kosmologi troligen kommer att fungera mycket bättre som en enhet. Man kommer som SL att undvika sådana problem som att försöka förklara varför det ryms både ädla och överjordiskt vackra kristallvarelser, små blå dansmöss och kostymklädda yuppies i en och samma värld.

Men när man kommer ned på den konkreta nivån kan det vara lite svårare. Hur skall arterna i världen se ut? Hur betar de sig? I vilken slags samhällen lever de? Vad allt beror på är i grund och botten SL:s fantasi, men det finns ett antal knep man kan ta till för att inte upprepa sig och för att stimulera sin egen uppfinningsförmåga. Den enklaste vägen är att utgå från den klassiska fantasyvärlden. Använd alver, dvärgar och allt det där, men ändra på dem. Det finns ingenting om säger att de måste bete sig exakt som i alla andra fantasyvärldar. Det kan röra sig om små ändringar, som att dvärgarna lever i långa tunnlar strax under jordytan, är blinda och måste förlita sig till vingklippta fladdermöss som leder dem genom mörkret som blindhundar. Eller det kan vara stora och grundläggande förändringar, som att alver är små och fula, inte förstår saker särskilt bra, men har ett utpräglat sinne för att hitta och bli bjudna på fester där det serveras mycket sprit.



När man börjar göra sådana här stora ändringar blir det mindre och mindre nödvändigt att behålla det ursprungliga namnet. Kalla alverna ovan för Narrfolket och vips har du skapat en ny art. En annan metod är att gå direkt på källorna i litteratur eller myter för att få inspiration. Ofta går det alldeles utmärkt att knycka saker rakt av. Illvättar, Vagnhimmar och Grottrån från Donaldsons böcker om Thomas Covenant är alldeles utmärkta varelser som går att använda i rollspel. Lloyd Alexanders Underjordiska och Kitlefödda, Geraldine Harris Träskkatter och Clive Barkers Mystiffer, alla kan de få en funktion i en rollspelsvärld förutsatt att de placeras där med omsorg så att de inte går stick i stäv med den stämning som SL

försöker skapa. Och om man inte vill gå till fantasyllitteraturen för inspiration kan man söka sig till betydligt äldre källor. Ingen fantasy skulle vara möjlig om den inte hade den stora grunden av sagor, myter och legender att stå på. Här kan man hitta beskrivningar av varelser som kanske inte tidigare har använts i rollspel. Men man kan framför allt få ett nytt perspektiv på gamla kända väsen. Fauner är en nog så vanlig varelse i rollspel, men hur ofta hittar man den vilda, djuriska naturvarelse som bär det namnet i de grekiska myterna. Dvärgar vet alla hur de ser ut och fungerar, men sällan närmar de sig dvärgarna i den nordiska myten, med sin övernaturliga förmåga att smida och konstruera föremål och sina magiska talanger i övrigt. Och varför inte låta alver bli vad de en gång var i den keltiska myten: Ett magiskt släkte av gudalika varelser som lever osynliga för världen och vars moral inte går att mäta med mänskliga mått, så att de kan uppfattas varken som onda eller god, men alltid som farliga och mäktiga.

I och med myterna kommer vi tillbaks till början av den här artikeln. Myter och sagor kan användas för att påverka allt i en fantasyvärld, från kosmologin till de vardagliga detaljerna. Ur denna oändliga källa av berättelser finns det mycket mer för en ambitiös SL att hämta när han skall skapa en fantasyvärld än det finns i rollspelen eller i fantasyböcker av dussinkaraktär. Dessa hämtar inspiration från varandra, istället för från riktigt bra böcker eller från gamla berättelser och följn blir att de blir alltmer lika varandra. Fantasy blir en enkel formel där man blandar samma ingredienser på olika sätt och tillsätter mycket lite själv. Det är detta som man bör undvika i rollspel om

man vill uppnå någonting utöver det vanliga och låta spelarna uppleva det fantastiska med att upptäcka en ny, främmande värld.

Spelstilar

Så där! Nu har du skapat din alldeles egna värld. Unik och överraskande, med en lagom mysig stämning. Men vad är det för stämning? Har du tänkt på vad du brukar använda för sorts fantasy, eller upprepar du bara samma gamla grepp varje gång? Även om din värld är unik så kan det vara bra att tänka på vilken sorts värld det är, och om du kanske skulle pröva på någonting nytt även här. Det finns lika många spelstilar i rollspel som det finns spelare. Men ibland är det bra att byta stil, eller göra experiment utanför det vanliga. Vad sägs till exempel om att spela fantasy på följande sätt:

Realistisk fantasy

Att spela realistisk fantasy kanske låter som en motsägelse, men det behöver det inte vara. Faktum är att det här är den vanligaste formen av fantasy, den som de allra flesta spelar. Låt mig förklara. Naturligtvis finns det magi och allehanda främmande varelser i fantasy, men vanligen fungerar livet ungefär om vi är vana vid. Skadar man sig blöder man. Skaffar man sig läkarhjälp, magisk eller inte magisk, så läker man (förhoppningsvis). Solen går upp om morgonen och stjärnorna syns om natten. Är man hungrig äter man och är man trött sover man etc. etc. Men det behöver inte vara så. Som spelare kan man ändra på de mest grundläggande sakerna i en värld och skapa de mest underliga förhållanden. Kanske är

det en bra idé att hålla sig ganska nära det realistiska, men det går faktiskt att närma sig dess raka motsatts, nämligen...

Abstrakt fantasy

Den abstrakta spelstilen håller sig ganska långt borta från den realistiska. I sin mest extrema form beskriver man världen i termer av obestämda känslor av lukter, ljud och känslor. Spelarna vet inte vad som är vare sig upp eller ned, fram eller tillbaka och allt blir lätt förvirrat, och kanske också tråkigt. Men man kan blanda in det abstrakta i världen i mindre doser. Ett exempel är att använda påhittade begrepp och adjektiv för att beskriva saker så att spelarna får gissa sig till vad de ser. Detta kan få en ganska kul effekt. Berättar du att "en sharack med en vit fluddrig smatt, kommer fricklande fram mot lägret medan dess gasm ger ifrån sig små snuddiga ljud" så kommer spelarna i alla fall att få

någon sorts uppfattning av vad som händer. Poängen är att de måste fantisera ganska vilt själva och att lita på spelarnas egna fantasi är ofta inte en så dum idé. Det kan nästan aldrig bli så fantastiskt, kusligt eller vackert när det beskrivs i ord, som det kommer att se ut inne i en spelares huvud. Metoden

Hela det väldiga rummet av rörelser och färg genom-syrades av en mjuk tystnad, som om han hade befunnit sig långt under vattenytan på någon sjö. Ibland kom det sporadiska ljudfragment genom tystnaden....Det var många sorter ljud. Långa, utdragna, klagande läten från någonstans långt under honom. Små, korta pysande ljud i regelbundna intervaller som närmade sig och drog förbi. Närliggande sugande ljud som började spänstigt och slutade slappt och då och då ett dovt, mäktigt, allomfattande dunkande som hammarslag i ett vadderat rum. Lukterna var...mer påträngande, mer krävande. Dofter som påminde om sura uppstötningar eller svettiga djur drog förbi honom i pustar. Då och då trängde en stickande, från doft av ammoniak in i hans näsborrar och bakom alltihopa dånade en sötaktig, kväljande doft som av ruten frukt, solvarma kadaver och döda, multnande löv.

*-Limbo NN Special#1,
Anders Björkelid*

kanske är svår, men den kan samtidigt vara ganska kul, med lite träning. Titta på *Drivhuset* av Brian Aldis så förstår du ungefär hur man gör.

Komisk fantasy

Kul är också den komiska fantasyn. Men här är det en mer avsedd effekt. Komisk fantasy behöver inte bry sig lik mycket om enhetliga stämningar eller logik som annars. Snarare är det så att brist på samband och logik kommer att ge roliga effekter. Humorn kan spänna mellan hysterisk, gapflabbig fånighet, till underfundig komik. Terry Pratchets böcker fungerar som bra inspirationskällor och äventyren i den komiska stilen kan ofta bli både hisnande och spännande, samtidigt som de är roliga. Action är nyckelordet.

Existentiell fantasy

Det är det däremot knappast i den existentiella stilen. Här är det frågorna om rollpersonernas plats i de stora planerna som kommer att betonas. Varför finns de? Vad är det för mening med deras existens? Den existentiellistiska fantasyn kräver, mer än någon annan stil, en klart definierad kosmologi. Rollpersonerna kommer att bli

sökare som jagar över världen efter den sanna kunskapen. Säkerligen kommer de att konfronteras med mängder av religioner och livsåskådningar, de kommer att behöva ställa sig frågor om moral, om gott och ont och om den fria viljan kontra predestination. Den existentiella fantasyn kan var mycket intressant, men den kräver samtidigt en del av sina spelare. Om du som SL märker att de glatt fortsätter att döda monster och skrapa ihop skatter utan att någonsin frågasätta om det är rätt och riktigt, eller om det tjänar någonting till, så är det nog i ingen idé att blanda in existentialismen. Försök istället med...

Episk fantasy

Här kommer det inte att finnas plats för så många frågeställningar kring gott och ont. Det onda hotar världen och rollpersonerna är hjältarna som skall rädda den. Alla medel är tillåtna så länge som de håller sig på rätt sida och ondskan förtjänar ingen pardon. En ensidig och svartvit spelstil, men en som är ganska kul om den behandlas på rätt sätt. Äventyren här blir ofta storslagna och fyllda med heroiska dåd. Tre ensamma krigare övermannar horder med monster, dödar väldiga drakar och räddar hjälplösa bönder undan hemska troll. Näst den realistiska stilen är den episka den vanligaste. Den gör sig bäst för längre kampanjer och är inte att rekommendera om man har en lägnings ått att bli illamående av klichéer.

Absurd, Mytisk och Mystisk fantasy

Dessa tre stilar slutligen ger den lite mer hotfulla, eller den öververkliga känslan

Litteratur

Sluten främmande värld

Böcker:

J.R.R. Tolkien *Härskar Ringen, Silmarillion* m.fl. titlar, Ursula K. LeGuin *Övärlden*, Fritz Lieber *Ffard och Gråkatt* m.fl. titlar, Dave Eddings *Belgariaden* m.m., Robert E. Howard *Conan* m.fl. titlar, Geraldine Harris *Prins av de Gudafödda* m.fl. titlar, Bertil Mårtensson *Maktens vägar*, Jack Vance *Cugels Saga, Den döende jorden*, Geraldine Harris *De sju citadellen (Prins av de gudafödda* m.fl. titlar), Lloyd Alexander *Prydain cykeln (Taran vandraren* m.fl titlar)

Filmer:

Willow, Conan Barbaren etc., Legenden, Den Mörka Kristallen, *Serier:*

Richard&Wendy Pini *Alverfolket*, Dave Sim *Cerebus*, Le Tendre/Loisel *Roxanna* m.fl. titlar *Rollspel:*

AD&D och nästan allt annat

Öppen främmande värld

Böcker:

Stephen Donaldson *Krönikorna om Thomas Covenant den Klentrogne, Kampen om Mordant*, C.S. Lewis *Narnia*, Alan Garner *Elidor-det gyllene landet*, Lewis Carroll *Alice i Underlandet*, Alice i *Spegellandet*, H.P. Lovecraft *The Dream Quest of Unknown Kadath*, L. Frank Baum *Trollkarlen från*

åt rollspelet. De kan med fördel blandas med andra stilar och är alla mycket beroende av en kosmologi (utom kanske den absurda fantasy).

Den absurda stilen, till att börja med fungerar på sätt och vis som den abstrakta: den står i kontrast mot den realistiska. Men den absurda bygger mer på saker som spelarna kommer att uppleva som ologiska. Dörrar öppnas plötsligt till andra världar. Gator blir längre och kortare när man inte ser på dem. Lewis Carrolls båda böcker om Alice är exempel på absurda drag. Stämningen är med fördel drömlig, men det går också alldeles utmärkt att kombinera absurda inslag i den komiska stilen.

Den mytiska stilen passar kanske bäst i en mytisk verklighet. Den använder i hög grad gamla myter och blandar in dem i spelarnas liv. Symboler kommer att spela en stor roll, och mönster kan upprepa sig över stora tidsavstånd. Skillnaden är inte stor i förhållande med den mystiska fantasyn,

”Det måste vara milgwn, från bergen”, sa Bran. “Prat”, sa hans far. “Vad då för något?” sa Will. “Milgwn”, upprepade Bran...” Gråa rävar. En del bönder säger att det finns stora gråa rävar uppe bland bergen...”

Owen Davies sa: “Det är bara dumheter. Det finns inga sådana djur...”

Men i Wills hjärna dök det upp en plötslig, lysande bild, klar som en film på en bioduk: han såg tre väldiga rävar som travade på rad, enorma gråvita djur med tjocka pälsar som bredde ut sig som manar runt halsarna... blixtnabbt vände en av dem på huvudet och såg rakt på honom med klara, oblinkande ögon... Sedan var bilden borta, rävarna var försvunna, och han stod i solskenet igen... Han visste att i ett av de korta meddelanden som kan komma –i sällsynta stunder, ytterst sällsynta– från en av De Gamle till en annan hade hans mästare skickat honom en varnande bild av Gråkungens kreatur...

–Gråkung,
Susan Cooper

Oz m.fl. titlar, Astrid Lindgren *Bröderna Lejonhjärta*, Mio min Mio, Michael Ende *Den oändliga historien*, Tove Jansson *Trollvinter* m.fl. titlar,

Filmer:

Gore, Trollkarlen från Oz, Bröderna Lejonhjärta, Mio min Mio, Beastmaster

Serier:

Richard Corben *Den*, Windsor McCay *Little Nemo in Slumberland*,

Rollspel:

Torg, Amber

Mytisk verklighet

Böcker:

J.M. Barrie *Peter Pan*, Susan Cooper *En Ring av Järn* m.fl. titlar, Marion Zimmer Bradley *Avalons Dimmor*, Astrid Lindgren *Ronja Rövardotter*, William Shakespeare *En Midsommar Natts Dröm*, Stormen m.fl. titlar, Samuel Taylor Coleridge *Kublai Khan*, *Rhyme of the Ancient Mariner*, Jonathan Swift *Gullivers Resor*, Paul Andersson *Det Brutna Svärdet*, Stephen Donaldson *Unworthy of the Angel* (novell)

Filmer:

Evil Dead III, Excalibur, Highlander, Prosperos Böcker, Ladyhawk, Det Sjunde Inseglet

Serier:

V. Segrelles *Mercenario*, Neil Gaiman m.fl. *Books of Magic*, *The Sandman*, F. Bourgeon *Skymningen färdkamrater*, Pat Mills/Steven Bisley *Slaine-Den behornade guden*, Harold Foster *Prince Valiant*

Rollspel:

som också kan använda myter. Men i den mystiska fantasyn är det oförklarliga det viktiga. Magin är en dunkel kraft som man inte kan förstå och händelser inträffar som verkar antyda ett dolt spel bakom kulisserna. Makter bortom rollpersonernas förstånd gör subtila ingrepp i deras liv och de tvingas använda sin intuition, snarare än sin förmåga att tänka logiskt för att klara sig ur olika situationer.

Slutord

Till sist! Fantasy kan vara så mycket mer än alver och dvärgar i ett kvasi-medeltida Europa. Visst kan det vara kul att spela den vanliga, klassiska typen av fantasy, men behöver man verkligen alltid göra det. Tänk lite lägre nästa gång du skapar en fantasyvärld. Försök att se efter vad som är gammal skåpmat som används på rutin och vad som är nytt med dina idéer. Fungerar allt är fantasy ett utmärkt sätt att spela rollspel på, men då måste man arbeta lite extra för att få fram den där känslan av magisk fascination.

Annars kommer alltihop bara att bli ett stort spelbord för något tennfigurs-krig.

Ars Magica, Pendragon, Nephilim, Viking, Biblia

Myter och religion

Bibeln, Koranen, Uppanishaderna, Vedaböckerna osv.

Tibetanska dödsboken, Egyptiska dödsboken, Eddan (prosaisk och poetisk), Kalevalla, Mabington, Illiaden&Odyséen osv.

Alla folksagor och sägner.

Gudar och Hjältar i nordisk mytologi och fler titlar i samma serier, James G. Frazer *Den gyllene grenen*, Alf Henriksson div. titlar



TÄRNINGAR & TUMULT

Gallerian Kompassen: Stortorget 7-9. 702 11 Örebro
Tfn:019/17 43 19



DISTRIKTSINFORMATION KOPPARBERG

REDAKTÖR: patrik Barbus

HÄR KOMMER DU ATT I FORTSÄTTNINGEN hitta all relevant information som rör Kopparbergs distrikt. Vill du själv att någonting skall hamna på dessa sidor så skriv till NisseNytt-redaktionen och märk kuvertet "DistriktsInfo".

SVEROK KOPPARBERG

Måhända är detta första gången som informationen når vissa av er, därför förtjänas det kanske att påpekas ännu en gång: Föreningarna i Kopparbergs län har gått samman och bildat ett Sverokdistrikt. Detta kommer konkret inte att innebära något för den enskilda medlemmen. Distriktet kommer att få sina pengar från landstinget och kan hjälpa till med likvida medel i samband med arrangemang av typen konvent, men även för andra aktiviteter som kan knytas till hobbyn och som kan komma alla medlemmar i distriktet till del. Mer om den ekonomiska situationen nedan.

Ni hälsas alltså välkommen in i distriktet, vi hoppas att det kommer att vara till hjälp för er på något sätt. Är det inte det finns alltid möjligheten att klaga.

DISTRIKTETS HISTORIA

Än så länge finns det inte så mycket att skriva ned här, men det kan kanske vara av intresse att få en liten inblick i hur bildandet egentligen har gått till.

Den fjärde december 1994 hölls mötet som skapade Kopparbergs distriktet, på SillyCon III, Strandens skola, Mora.

Närvarande var främst representanter från MRK (MoraRollspelsKlubb) och Valkyr (Rättviks dito), men tre medlemmar från en förening i Ludvika hade också letat sig dit. Här bildades alltså distriktet, stadgarna antogs och målen sattes för första gången. Ordförande i den bildade styrelsen blir eld-själen bakom hela projektet: Björn Pettersson.

Efter en period då verksamheten mer eller mindre låg nere, var det så dags för ett nytt möte och val av en ny styrelse, för att få igång distriktet på allvar. tanken var att den här gången få en större geografisk spridning i styrelsen. Detta lyckades också ganska väl. Flera medlemmar från Falun väljs in och medlemmar från Mora och Rättvik finns fortfarande kvar, så styrelsen är numera jämnare fördelad över distriktets yta. Ordförande denna gång blir Magnus Bergh, från Falun. Styrelsen beslutar även om att anta NisseNytt som officiell distriktsidning, att fungera som spridare av information från styrelsen och vara ett medium för debatt kring distriktets verksamhet.

Så långt distriktets historia. Hur det blir i framtiden? Det är upp till dig, den enskilde medlemmen. Kontakta styrelsen, eller skriv till NisseNytt så publicerar vi dit brev.

DEN EKONOMISKA SITUATIONEN

I nuvarande läge är det lite kärvt med pengar i distriktet. Vi kan räkna med att få bidrag från alnstinget först nästa år och tills

bidrag från alnstringet först nästa år och tills dess får vi leva på startbidrag från Sverok och på lånade pengar från samma källa.

Distriktet har beslutat att främst satsa på medlemstidningen för att få igång en fungerande kommunikation mellan medlemmarna och för att ha ett organ att ventilera förslag på framtida projekt i.

Så fort möjlighet ges kommer däremot bidrag att kunna fås för hållandet av konvent, arrangerandet av live och liknande aktiviteter. Har ni egna förslag? Sänd dem till distriktet redan nu, så finns det tid att tänka igenom dem.

Styrelsen Kopparbergs distrikt

Ordföranden: MAGNUS BERGH (023-511 77)

Vice ordförande: Jimi Olsén (0246-510 90)

Sekreterare 1e: Patrik Barbus (0250-385 66)

Sekreterare 2e: Björn Pettersson (0250-10139)

Kassör: Johan Knutsson (023-272 58)

Ledamöter: Jonas Hellström (0248-127 97),

Fredrik Andersson (0250-712 57)

Revisorer: Joakim Steger, Tom Hellström

En utförligare presentation av dessa kommer i nästa nummer av Nisse Nytt.

Brev från [Kopparbergs] ORDFÖRANDE

FASEN, jag måste fatta mig kort. Yacotzan är efter mig. Det börjar skymma och mina ljusförstärkande linser krånglar. Jag fattar inte vad rismagarna vill mig, våran årsrapport är ju inlämnad för länge sen. Hm, det måste vara Necronomicon dom söker! Bara jag kunde finna den där oskulden, ty Cthulhu måste blidkas före midnatt...

Rollspel är verkligen ett unikt sätt att umgås. Tyvärr finns det trångsynta individer som menar att vissa kan påverkas negativt av spelandet. När det gäller bemötandet av dem är mitt råd att aktivera din bug-scanner samtidigt som du med ett snärtigt "SCH-LONG" blottar dina hand-razors. Jag lovar, dom kommer till insikt. Det ryktas att ett Kopparbergsdistrikt har bildats. Någon sa också att jag för tillfället är ordförande. En

nypa salt skadar dock inte när det gäller rykten, i synnerhet inte när de florerat på Katten och Gurkan.

Nåväl, vad gäller distriktets ekonomi så kommer SVEROKs startbidrag att gå åt till portoavgifter och finansiering av en fasansfullt läcker tidsskrift som heter Nisse Nytt.

MEN UNDER 96 -DÅ SMÄLLER DET...

Det finns förutsättningar för en blomstrande distriktsverksamhet. Medlemmar och kapital kommer med all sannolikhet att finnas. Sen är det bara engagemang från varje medlem som avgör vad som åstadkoms i form av konvent, live och andra balla grejer.

-Magnus the Pious

PS. Ett boktips, särskilt för den som lilar WHFRP: Drachenfels av Jack Yoevil.

MRK-info

REDAKTÖR: patrik Barbus

MRKare, Kamrater. Nu är det vår men det har ändå fört med sig snö och kyla hit till övre siljansregionen. På MRK fronten har ett lågtryck kommit in från öster och fastnat över MORA. Varvid klubben ligger i dvala. Dock har ett rykte spridit sig för vinden och det säger att Nils Österström tänker ta tag i ett sommarkonvent (ring och pressa honom så det blir av). Jag och Björn har även stridit mot stora onda kommunal politiker vid Mora Kommun och den ondskefulla sekten AKTIE BOLAGET Mora Strand. Vilket har resulterat i att vi inte har någon lokal (snyft). Vi hade en lokal på kroken men den ekonomiska biten satte stopp för det i sista stund. Därför står vi nu och hänger på gågatan för att AKTIE BOLAGET Mora Strand har inte ens placerat ut några banker att sitta på, så att våra höfter slits ut i förtid.

På Zornska har det ploppat upp Magic spelare ur tomta intet, som vi skall försöka värva till MRK.

Även insändare krävs för att MRK-info skall existera mera (hrhmmm).

-Patrik

Spelrecension

Spel: Phoenix Command

PC är ett stridsregel supplement till vilket rollspel som helst (förutom TOON). PC består av en grundbok och flera supplement vilka gör att d kan få ett extremt realistiskt stridssystem till allt från Western till 3:e världskriget. Grundboken innehåller de mest grundläggande reglerna (+ massa

vapen) för strid med handeldvapen. Med andra ord är PC ett bra stridssystem med regler som täcker det mesta från omladdningstiden på spectre 63 R till ballistiken på en M2HB efter man skjutit igenom en häst.

-Johan Jakobsson

Insändare

Skärp er alla hockeybilds samlare, finns det någonting värre!. Dom kan ju inte vara värda ett s**t... Möjligen papperet de är tryckta på. Gå och dö för f*n.

p.s F*n vad fula dom är oxå, slut.

-Jul Tomten

Varning för idrott!

-SEJD

Uno Kort

Kära gamla rollspelare, vart tog ni vägen. Vi är oroade, de fasansfulla Wizards of the coast har börjat ge ut UNO KORT (vissa kallar det för Magic) som har spridit sig som pesten bland rollspelare i trakten. Det finns även avarter som kallas Jihad och Doomtrooper. Något känt botemedel är ej känt, vi ordinerar dock EDD och Mutant (GAMLA!!!). Prisad vare Traffaut och Zot. Wizard of the coast har ju förvirrat hjärnorna på vårt kära äventyrsspel (Target Games vad är det?) de har ju sjunkit djupt och de behöver hjälp för att komma upp ur graven. Så spela Dimön, Skelettbyns hemlighet, Spindelkonongens pyramid, Mörkrets hjärta och Uppdrag i Mos Mosel och känn nostalgi kicken flöda genom er astral kropp. Alla rollspelare res er upp, kasta UNO KOR-

TEN, greppa tärningarna, kryp in i era
unkna rum, stäng in er i flera dygn, drick
cola, ät chips, spela rollspel och lev.

-Oroade styrelsemedlemmar, MRK

Nils Österström tänk efter före
(10.9.8.7.6.5.4.....hrm,hrmmm)

Björns spalt

Kära medlemmar. Här sitter jag, lördag
morgon på folkhögskolan och mår bra!. Här
finns rollspelare som gör något, det gör mig
glad!. Utanför fönstret kvittrat fåglarna,
solen skiner, det finns ingen is kvar på
Siljan, några barn leker på gräsmattan utan-
för och det finns fortfarande inga bänkar på
gågatan. Jag har pratat med Zornska folk, de
spelar Magic där. De ska jag försöka värva,
om ja lyckas kanske vi spräcker 100
medlemsgränsen (massor med röster he, he,
he). Nu hade jag tänkt att berätta någonting
som har hänt, men det har ju inte hänt
någonting. Så nu tänker jag inte säga något
mer förutom, leta lokal och tjata på kom-
munen.

-Björn

Tel. till MRK:s styrelse
Ordförande Björn : 0250-10139
Vice ordf. Sven: 0250-16876
Sekreterare Patrik: 0250-38566
Kassör Anders: 018-506451
Ledamot Johan: 0250-14193

Insändare till MRK-info skickas till
Patrik Barbus
Monumentsvägen 7B
792 34 MORA
Tel: 0250-38566
Fax: 0250-14776

Skvaller från SVEROK

Skvaller från Sverok

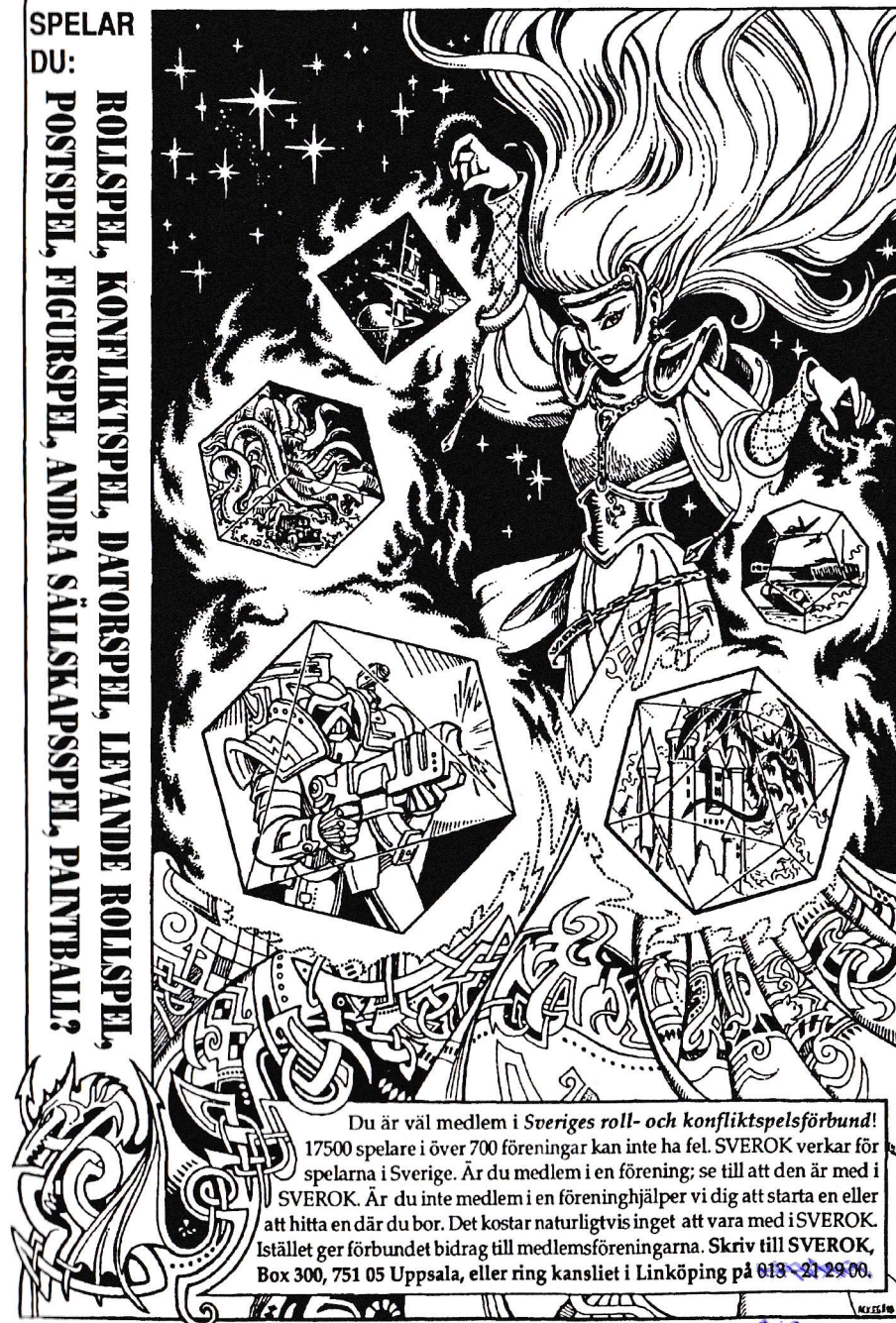
För er som inte får Signaler eller lyssnar på
skvaller skall vi försöka servera er med
information och tankbarheter angående
SVEROK.

En diskussion som pågått länge nu är frågan
om SVEROK:s inriktning. En del vill att
SVEROK skall ha en generöst tilltagen defini-
tion på sin inriktning så att förbundet blir
stort, andra vill det motsatta. Detta är en
fråga som följt med förbundet sedan begyn-
nelsen men blivit mer aktuell nu, eftersom
SVEROK nu är så stort och växer kraftigt. För
närvarande står det i SVEROK:s standard-
stadga som säkert även många föreningar
antagit som sin egen, att föreningen skall
syssla med spel. Det innefattar många olika
aktiviteter och det är i princip där slaget står.
Skall det stå spel eller skall det stå något
mer avgränsande. Något som i alla fall
ibland verkar klart är att SVEROK skall ha en
mer definierad inriktning. Den självklara
vägen vore att göra en generell gällande defi-
nition, ett slags axiom för vad en SVEROK-
förening skall syssla med. Som ett lite för-
lustigt exempel: sverok-föreningar skall
som huvudaktivitet syssla med interaktivt
berättande som har handling. Aktiviteten
skall utföras av minst tre mänskliga levande
deltagare som skall under utövandet befinna
sig i samma lokal.

Som sagt här är SVEROK-Sverige splittrat och
djupt slagan i pannrynor. Hjälp till och
fundera och tycka, det handlar om er spel-
framtid

SPELAR
DU:

ROLLSPEL, KONFLIKTSPEL, DATORSPEL, LEVANDE ROLLSPEL,
POSTSPEL, FIGURSPEL, ANDRA SÄLSKAPSSPEL, PANTBALL?



Du är väl medlem i Sveriges roll- och konfliktspelesförbund!
17500 spelare i över 700 föreningar kan inte ha fel. SVEROK verkar för
spelarna i Sverige. Är du medlem i en förening; se till att den är med i
SVEROK. Är du inte medlem i en förening hjälper vi dig att starta en eller
att hitta en där du bor. Det kostar naturligtvis inget att vara med i SVEROK.
Istället ger förbundet bidrag till medlemsföreningarna. Skriv till SVEROK,
Box 300, 751 05 Uppsala, eller ring kansliet i Linköping på 013-212900.

013-140600

Staffans spalt



DEN UPPGÅENDE SOLENS GYLLENE sken tycktes stadens mäktiga murar vara gjorda av guld. På vaktornens flaggstänger vajade mörkblå flaggor i den friska morgonbrisen och på murarna myllrade bågskyttar och fotsoldater om varandra. Portarna var bemannade med tungt beväpnade soldater och de bönder som var på väg in till marknaden väntade i långa köer för att bli visiterade innan de släpptes in. Man fruktade uppenbarligen oroliga tider.

"Det är illa att vi bara är tre", konstaterade Nadier lugnt efter att ha betraktat stadens befästningar.

"Hur så?", undrade en av hans båda följeslagare.

"Hade vi varit en till hade vi kunnat omringa staden och belägra den. Nu är vi tvungna att storma stället."

Så småningom hade vi arbetat oss igenom de äventyr som kommit ut i Sverige. Dakoth och hans mörka horder ifrån Österlandet hade stoppats och Mörkrets Hjärta var krossat. Pyrisamfundet var räddat från den grå döden. Den svarta tigern var död, Kali fördriven och Dracula var säkert pålad genom hjärtat. Det fanns inte så mycket på den tiden och som nyfrälsta rollspelare hade vi snabbt betat oss igenom utbudet. Det var dags att söka nya vägar.

Tony ville köpa ett skräckrollspel från USA som han knappt kunde uttala namnet på, jag försökte få folk att förstå att James Bond i själva verket var ett jättekul rollspel och vad

Mats sysslade med minns jag inte riktigt. Maurizio däremot skrev egna äventyr. Den ende som försökt sig på det konststycket tidigare var jag och det var med ett spalgång som nöjde sig med små städer, alvskogar och mystiska grottsystem. Maurizio hade mycket större planer än så.

Ekhil mumlade de sista orden för sin besvärjelse och gick ned på knä bredvid blodpölen. Hans ansikte stelnade till för någon minut och sedan reste han sig upp från marmorgolvet.

"Hans styrkor har varit här. De har dräpt ärkemagikern och fört med sig de andra till fästet."

"Vad gör vi då?", undrade Tiryman.

"Vi får väl se om de missat något som kan vara till nytta för oss", svarade Nadier. Han greppade den heliga symbolen som hängde kring hans hals och koncentrerade sig.

"Magiska föremål. Bakom en löndörr i den södra väggen."

Tiryman mumlade några magiska ord och de tre vandrade genom väggen i söder. Att leta löndörrar hade de inte tid med När de kommit genom väggen lät Nadier symbolen skina med gudomligt ljus. Mynt, juveler, amuletter, ringar och svärd. Likt alla de skatter de träffat på tidigare var det här den största, dyrbaraste och makalösaste de någonsin träffat på.

"Ungefär fjorton kubikmeter med magiska föremål. Vi behöver en vagn", konstaterade Ekhil.

"Ähh. Vi packar varsin ryggsäck med sånt som ser bra ut och sedan drar vi. Vi har bråttom", replikerade Nadier.

Maurizios mål var att hans kampanj skulle överträffa allt vi tidigare spelat. Städerna var större, motståndarna mäktigare och magin mer magisk än någonsin tidigare. Ja, magin var faktiskt så ny att alla spelare fick ett centimetertjockt kompendium med nya besvärjelser som man kunde använda. Här fanns besvärjelser som höjde grundegenskaper och färdigheter, möjliggjorde tidsresor och skapade nya världar. Det var ju tråkigt att jag inte spelade en magiker.

Min karaktär Nadier var en munk och hans magiska förmåga bestod i att han kunde binda solandar till sin tjänst. Tyvärr gick det bara att göra vid sommarsolståndet, men det var en ju petitess att ordna i Maurizio's kampanj.

"Nadier. Du måste be din Gud om hjälp så att du kan bli ännu mäktigare."

"Jo, men tyvärr är det flera månader kvar till sommarsolståndet."

"Äh, det fixar sig nog. Tala med magikerna så kan de skicka dig till något universum där det är sommarsolstånd just nu."

"OK. Då sticker jag och packar."

När Nadier kom tillbaka några timmar senare hade han både hunnit skaffa sig ett halvdussin solandar och en mycket klädsam solbränna.

"Så där ja. Vad skall vi göra nu, mina kära vänner?"

"Ekhil fick just en bra ide. Vi tar och transfererar till en värld där tiden går oändligt mycket snabbare än här och låter silveralvorna som bor där lära oss alla färdigheter vi behöver."

Nadier, Ekhil och Tiryman var tre av de hjältar som kallats till en värld vars namn jag glömt, eller möjligen förträngt. De skulle bekämpa den ondskefulle magikern Sillmogh som hotade hela skapelsen med sina lömska planer. Även andra hjältar hade kallats dit, men de blev ganska kortlivade. Kanske var det så att de inte var redo att möta Sillmoghs ondska, eller så orkade kanske inte deras spelare med Maurizio's kampanj. Men jag, Mats och Appel härdade ut och äventyren eskalerade allt mer.

"Jag orkar inte bära de här magiska banéren", klagade Nadier.

"Va ? Är du inte stark nog?", undrade Tiryman och fingrade på sitt svärd av gullfari-um, den magiska metallen som skräckslår alla som ser den. I alla fall de som slåss på motståndarsidan.

"Nej, jag är väl inte det."

"Fan, vi behöver banéren när vi skall storma Gardions stad. Utan dem kan det bli svårt för oss tre att besegra den Femtes härskaror, de är ju trots allt flera hundra tusen kämpar."

"Men, hörni", flikade då Ekhil in. "Det bor ju drakar i bergen här. Om vi springer upp och slaktar några kan Nadier få lite hjältepoäng och höja sin styrka till 28."

Men oavsett hur mycket våra hjältar lärde sig och hur högt de än höjde sina grundegenskaper så låg Sillmogh och hans ondsinta horder alltid steget före. En kapprustning som kunde fått det kalla krigets militärstrateger att häpna accelererade allt mer. Snart hade våra hjältar samlat ihop en fabrik med magiker som tillverkade arborstskäktor med LJUSVÄG och MÖRKER, en av de mest dödsbringande formelkombinationer man kan använda i Drakar och Demoner.

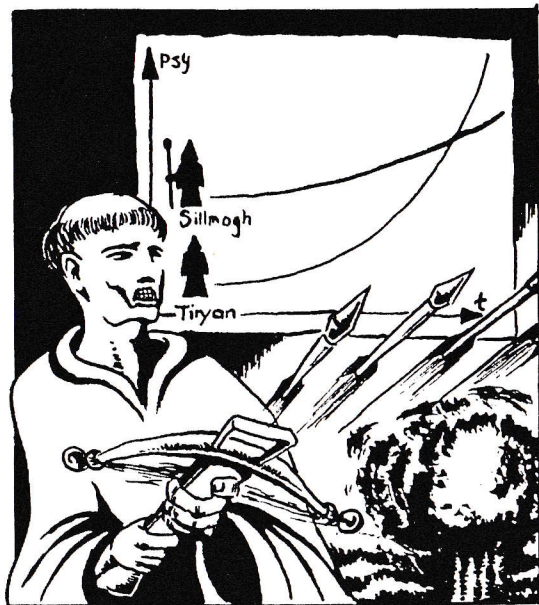
Nadier tränade ljusanden i sitt arbalest till att spänna sig själv, så snart hade han ett automatarbalest. Och Tiryan använde transferritualer för att förflytta sig till ett annat universum och försöka stjäla vätebomber. Det hela miste helt enkelt alla proportioner.

Nadier vände sig mot korridoren till höger. Ett dussin dödsghastar med blåskimrande svärd kom stormande mot honom, men han mejade ner dem med sin arbalest. Ekhils elementararmé höll undan den Sjundes kavalleritruupper ute på gården och Tiryan leviterade omkring och kremerade flygödlor. Trollkarlarna på flygödlornas ryggar föll skrikande mot den stenlagda borggården.

Stridslarmet hade kanske börjat avta något, men plötsligt tystnade det helt. Över drivor av kroppar vandrade Sillmogh fram. Hjältarna hade mött honom förr, men alla möten hade slutat med att han eller de flytt sin väg. Men den här gången var något annorlunda. Sillmogh log mot dem.

"Det var ju inte så illa jobbat, grabbar. Vill ni bli mina lärjungar? Den här världen är bara början på oändligheten."

Det var då Nadier gick ned på knä och bad sin gud att föra honom därifrån. Det var då jag lade mitt rollformulär åt



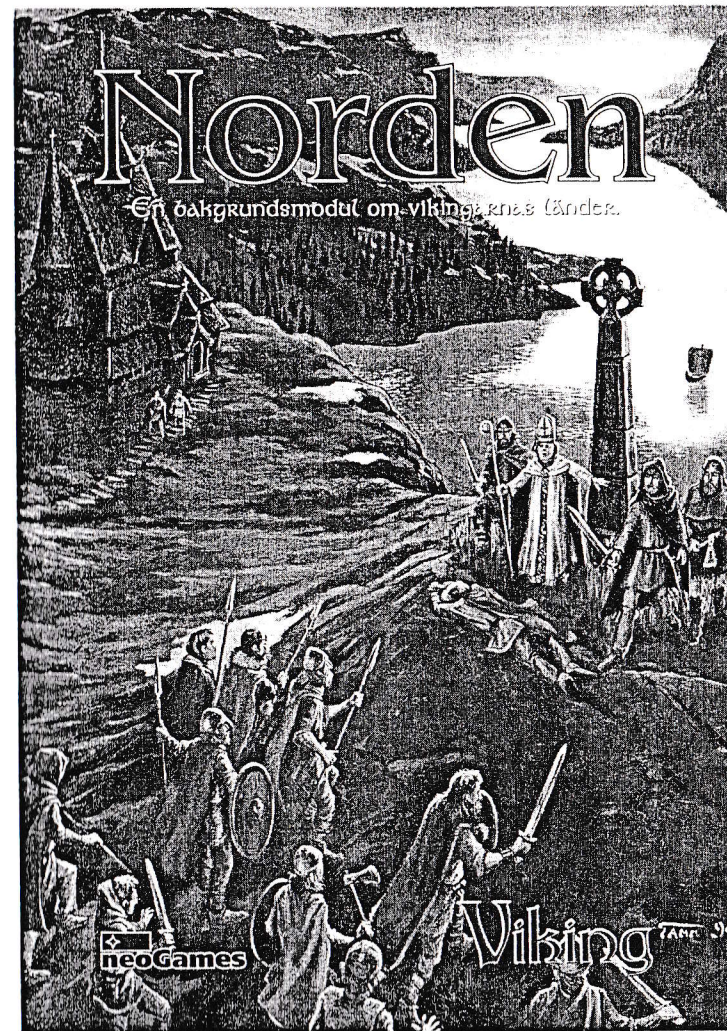
sidan, gick ned på stan, köpte en glass och träffade en trevlig flicka. Vi satt på en bänk på gågatan och hon pratade om sin före detta pojkvän. Solen sken och himlen var blå.

Appel var väl med ett par spelmöten till, men snart lämnade även Ekhil Sillmoghs värld. Han lämnade sina gullfariumsvärd till några svartnissar som bodde i ett högt berg och i samma veva blev Appel redaktör för skoltidningen.

En regnig höstdag var jag och Appel på väg hem till Tony för att titta på det där nya skräckrollspelet han hade köpt. På vägen dit tittade vi in hos Maurizio. Han och Mats satt vid det låga vardagsrumsbordet och knappade febrilt på sina miniräknare. Fullklottrade papper, regelböcker och kompendier täckte bordsskivan. Mats tittade upp mot oss och log ett brett leende.

"Jag tror nog jag har fixat det. Hehe. Jag lyckades lura Sillmogh så nu ökar min psykiska kraft snabbare än hans. Min derivata är sjutton och hans är bara tolv. Snart är det han som är min lärjunge."

Jag och Appel tittade förbluffat på varandra och sedan gick vi ut igen. Vi stod där på verandan till huset där Maurizio bodde och luften kändes frisk och full av liv. Precis så där som den brukar göra just efter en regnskur.



Norden är en 96-sidig bakgrundsmodul som innehåller fakta om Svea Rike, Norge och Dana Vælde, människorna i länderna och kartor och bakgrundsmaterial över de viktigare städerna och platserna runt år 970 e.Kr.

I Norden finns, förutom kortare äventyr som utspelas i respektive land, även ett längre äventyr som tar spelarna på en resa genom Norden – en resa kantad av intriger och faror.

Norden är rikt illustrerad av Henrik Tamm