



Belial Center

En utvald ur väntat sortiment

- 1. Den Satanistiska Ritualen, sv. 30 sid. 200:-
- 2. Ritualkåpa , svart, en storlek passar alla 329:-
- 3. Altaraffish "Baphomet" 398:-
- 4. Pentagram 3.5 cm, nervänt med kedja 98:-
- 5. T-Shirt "Satan's sigill", XL. 169:-
- 6. Secret life of a Satanist! 249:-
- 7. The Devil's notebook (La Veys senaste) 235:-
- 8. ABRAHADABRA (Crowleys Magi) 169:-

Belial Center

Box 96, 451 15 Uddevalla.

070-735 49 49 ordremottagning, i annat fall skriv

Jag beställer följande varor ,

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

Gratis Prislista Totalt kr: _____

Namn: _____

Adress: _____

Postnr/Ort: _____

Telefon: _____

Moms ingår. Postens avgifter tillk. Skickas mot P.F. OBS. vid telefonorder + 25,- i exp.avg.

Svart "Litaraler
Ritualen till Devil och
mycket annat

I mars/april kommer äntligen den efter-
längade översättningen av La Vey's "The
Satanic Bible", du som har handlat av
oss på Belial Center kommer att få mer
information och erbjudande att köpa den
direkt när boken rullar ur tryckpressen !!

Vår egna handbok som på svenska lär ut
och beskriver i detalj riktig Svart Magi.
Komplett med de enokiska nycklarna för
framgång! Du som inte har köpt denna
ännu passa på nu då vi bara har 87 ex.
kvar. Nu endast 200:- , förr 319:-.

Äntligen en snygg ritualkåpa
(munk-modell) till ett oslagbart pris.

Helsvart med litet B.C. -tryck i grått.
Finns bara i en storlek som passar alla
vuxna.



Altaraffish "Baphomet".
originalversionen i snygg
stenimitation, jätteformat
hela 70 x 100 cm.

nisse nytt SPECIAL

DRAKAR och DEMØNER



nr. 1 - 1996



Redaktion Mats Rytther, Anders Björkelid, Staffan Andersson,
Sven Söderkvist, Pär Tångeberg, Patrik Barbus (red. info-sidor)

Omslag Anders

Illustrationer Anders (sid: 9,14,15,18,20,23,35,39,41)
Jonas Anderson (sid: 6&25) m.fl.

Layout Mats & Anders

Ansvarig Utgivare Mats
Rytther

Tack Till Våra annonsörer, Våra återförsäljare, Stina, Glaurung, Dnegel, StrapatS, Olórin, Seriezonen, Björn (MRK), MRK

Tryck (800 ex.) HC-repro
Uppsala

Bindning Johanssons Bokbinderi Uppsala

Annonsörer Flamman
Enox Home Entertainment
Belial Center
Angrist
Pentagram
Target Games

Återförsäljare **Uppsala:** Games, Seriezonen
Göteborg: Flamman, Spel & Sânt, Tradition
Stockholm: Spel & Sânt, Tradition
Lund: GaMeS Import
Smålandsstenar: Enox HomeEntertainment
Västerås: Angrist
Malmö: Bosses Hobby
m.fl.

© 1995

Nisse Nytt®

ISSN 1400-1322

Kontaktytor: NisseNytt c/o Anders Björkelid Stureg.12B 753 14 Uppsala. Tel:
Anders 018-506451, Mats 018-126307, Staffan 018-510379, Patrik 0250-38506
URL: <http://www.csd.uu.se/~mrytther/NN> (eller gör en sökning helt enkelt) **EPA:**
mrytther@csd.uu.se **PG:** 44 98 64 - 8 **Lösnummerpris:** 10 kr +porto 5 kr **Prenu-**
meration: Prenumerera på NisseNytt! Sätt in önskad summa på PG: 44 98 64 - 8
så skickar vi dig NN:ar så länge pengarna räcker. Beställ minst fyra nummer så får
du dem för 48 kr, 12 kr/st. **Mängdrabatter** finns. Prata med oss!

Annonspriser: Omslag bak 600 kr, Helsida 400 kr, halvside 200 kr, 1/4 sida 100
kr, 1/8 sida 50 kr. Vi tillverkar gärna er annons. NN sprids i 400 ex över Dalarna,
övrige över hela Sverige. Lagerhållning är minimal. Upplaga 800.

Nisse Nytt ges ut av den ideella SVEROK-an slutna föreningen NisseNytt. Eftertryck utan
skriftligt tillstånd av Nisse Nytt är förbjudet. Icke beställt material ansvarar Nisse Nytt ej
för, men äger vid publicering rätten till. Publicerat och beställt material äger materialskäp-
aren rätten till, men Nisse Nytt förbehåller sig rätten till återtryck utan särskilt tillstånd.

HISTORIA sid.5

En exposé över drakar genom tider-
na. Egypten! Babylon! Medeltiden!
Och mycket mer.

Av Anders

ORIENTALISKDRAKE sid.9

I Kina och Japan lurar en mycket
speciell sorts drake. Lär dig dess
hemligheter.

Av Anders

SYMBOL sid.15

Draken kan stå för mycket mer än
vassa tänder och het eld. Alkemiska
drakar är den lägsta av all materia.
Kristna drakar är ondska själva.

Av Anders

TVÅ BILDER sid.18

Två drakbilder, två versioner av
sanningen:

BILD1

En ädel reptil, skapelsens
krona på ett fjälligt huvud.

BILD2

Naturens innersta väsen
sover i dess mun. Världs-
altets visdom mellan dess
tassar.

Av Anders

UPPSLAGSDEL sid.9

Ett uppslagsverk med bara drakar!
Mer drakar än ni egentligen skulle
vilja veta av. En utomordentlig refe-
rens för framtida bruk.

Av Anders & Staffan

DEMONARTIKELN sid.33

Demoner i urtiden. Demoner i nutiden.
Översikt och utveckling, demonernas
evolutionslära.

Av Staffan

AVGRUNDENS ATLAS sid.34

En vandring ned i helvetet. Följ med ner
och se vad avgrunden har att bjuda på.

Av Anders

RITUALER sid.34

Ingen rök utan eld. Inga demoner utan
ritualer. Men använder du verkligen ritu-
aler i rollspel till deras fulla potential?

Av Anders

UPPSLAGSDEL sid.35

Mängder av demoner i alfabetisk ord-
ning. Kaos ordnat efter prydliga princi-
per. Träffat en demon någon gång?
Chansen är stor att den finns med här.

Av Staffan & Anders

INCUBI & SUCCUBI sid.38

Äkta dig, det är inte bara människan
som känner köttets lustar. Och vem vet
vad frukten blir om du beblandar dig
med en demon.

Av Staffan

GUDS SÖMER OCH... sid.38

Allt är inte demoner som faller. Mitt
emellan demon och ängel vandrar
några varelser på jorden och lär
människan gamla konster.

Av Staffan

DISTRIKT & MRK info sid.63, 64

Flukta in i ultralidelsefull propagan-
da från Kopparbergs distrikt och
MRK.

Av Patrik B, Björn Petteron



WARZONE

IN NOMINE CARDINALIS!

Solsystemet har blivit ett dånande kaos av krig och död.

De inre planeterna har rensats av den ursinniga frammarschen från den Mörka Legionens Nefariter, Nekromutanter, Pretorian Stalkers och Odöda Legionärer. Männslighetens megakorporationer har bjudit våldsamt motstånd, men; "söndrade de falla..."

I Warzone har du möjlighet att själv samla din egen styrka av vältränade elitsoldater - av Imperials Blood Berets, Bauhaus Venusian Rangers, Capitols Free Marines, Brödraskapets Heliga Krigare, m.fl. - och gå i Kardinalens namn för att hejda den tidvattenflod av blod som skapats av de fem mörka apostlarnas ändlösa anfall.



Warzone utspelar sig i Mutant Chronicles krigiska och laglösa värld. Låt de fem megakorporationerna, Kartellen, Brödraskapet eller den oändligt ondsinta Mörka Legionen ge sig på varandra i det snabbaste och mest actionfyllda figurspel du någonsin sett.

Warzone och figurer kan du hitta i välsorterade leksak- och hobby butiker i hela landet.

Copyright © 1996 Target Games AB. All rights reserved. Internet: www.target.se

Drakar och Demoner

Några välkomstord

För länge sedan, faktiskt så länge sedan som 1982, kom det första rollspelet på svenska ut. Det hette Drakar&Demoner, det hade en färgbild på lådan som föreställde en grön drake som flög över ett antal typiska "äventyrare". Inuti fanns ett vitt regelhäfte med en hel del text – det var inte så stor del av denna text som ägnades åt drakar och demoner.

Mer än tio år senare – 1993 – utkom det första numret av NisseNytt. Det var tryckt på billigt papper, var arton sidor långt och omslaget föreställde en drake och en enhörning. Till skillnad från Drakar&Demoner så innehöll de tre första numren av NisseNytt artiklar om, först demoner och sedan drakar.

Detta är all den historia ni behöver. NisseNytt är på frammarsch och vi känner ett plötsligt behov av att se bakåt. I NisseNytt SPECIAL: Drakar och Demoner återtrycker vi två av de gamla artiklarna samtidigt som vi omger dem med massor av nytt material. Detta är en tidning som helt och hållet handlar om drakar och demoner, två företeelser som tack vare Äventyrsspel har blivit intimt förknippade med rollspel i Sverige. Om det varit på gott eller ont låter vi vara osagt. Vi hoppas bara att ni som läsare skall ha användning av tidningen och att den skall stimulera till rollspel, direkt eller via självstudier.

Som vi alla vet kan det vara en känslig sak att ge ut material som innehåller orden "rollspel" och "demoner" samtidigt. Det är förvånande att så få människor har begripit att rollspelaren är den mest harmlösa och inaktiva av alla varelser. Hon kan besitta vilka kunskaper som helst: Detaljerade fakta om höghastighets-automatvapen, djup insikt i språkhistoria och fonetik. Hon kan vara expert på komparativ mytologi, eller besitta omfattande kunskaper i landskapsarkitektur. Det är likgiltigt vilket. Rollspelaren kommer bara att använda sina kunskaper till en enda sak: Att spela rollspel.

Så för alla stackars unga rollspelare med oroliga föräldrar: Sätt er ned och red lugn och sansat ut begreppen för mor och far. Inte nog med att ni inte tänker bli praktiserande ockultist. Ni tänker heller inte ägna er åt ungdomsbrottslighet, injicera heroin, göra unga flickor på smällen eller dansa naken längs med storgatan och gasta om världens undergång. Ni har inte tid. Ni tänker nämligen spela rollspel.

Och skulle de ändå vara oroliga: Lagg en lugnande hand på deras axel och förklara att skulle de (era föräldrar) känna en plötslig lust att göra någonting av det ovanstående. – Inte för att ni förstår varför de skulle vilja det. Det verkar bara som om de tror att det är saker vanliga människor gör. – Så har ni ett utomordentligt råd till dem. En metod som tillåter dem att göra allt det där utan någon som helst risk för liv och lem – andras så väl som egna.

Spela rollspel!

Handla spel på postorder?

Javisst!! Hos oss hittar du ett fullständigt sortiment av kortspel, rollspel, figurslag, bräd- och konfliktspel. Dessutom finner du alla tillbehör du behöver



Postorderkatalogen är självklart gratis, det enda du behöver göra är att se till att vi får din adress så att vi kan skicka katalogen till dig.

FLAMMANS SPEL
Tegnérsgatan 8,
412 52 Göteborg,
Tel 031-180387

FLAMMANS

SPEL

Vi tar spel på allvar

DRAKAR

Vad är draken? Vad är detta väsen som fånglat våra sinnen allt sedan tidernas begynnelse?

-Den är det äldsta av alla monstern. Den är skapelsens fiende, det stora mörkret som avlats ur icke-varat, ormen som rör sig i natten mellan stjärnorna. Den är den best som Skaparen måste förgöra, den är den kropp ur vars blod världen blir till.
eller...

-Den är en prövning, sänd till människan för att härda henne. Den är faran som lurar i vildmarken, som rövar bort oskyldigt blod, som sömlöst vakar över skatter. Den är den fruktan som varje människa måste möta och bekämpa.
eller...

-Den är essensen av skapelsen, dess innersta väsen. Dess sinne har makt över vädrets makter - naturens vrede sover i dess mun. Till draken går den vise för att söka kunskap och den dåraktige med svärd i hand. Draken finns överallt, i bergen, i havet i himmelens moln och när du bygger hus, var vaksam så du inte bosätter dig i drakens käftar.
eller...

-Den är skepparhistorier, berättelser om fjärran länder, uppförstora möten med krokodil eller komodoaran. Den är en "Jenny Haniver", ett lapptäcke av fiskfjäll, ödleben och vassa rovdjurständer, en konstfärdig bluff, en uppstoppad lögn. Och den är det kollektiva minnet från små rädda däggdjurs sedan länge förflutna liv. Ett liv dominerat av skräck och flykt och stora odlor som härskade oinskränkt över jorden.



DRAKAR – FRÅN FORNTID TILL NUTID



En kort introduktion till drakhistorien

INLEDNING

Odet drake kommer från det gamla grekiska ordet "draco", vilket betydde orm. På gott och på ont har detta ord kommit att beteckna en varelse som är mycket mer än en vanlig snok, men som samtidigt har så många och så skiftande gestalter att det är svårt att veta vad man egentligen menar när man talar om "drakar".

När vi talar om den kinesiska draken, eller den japanska, så gör vi det eftersom vi ser vissa likheter mellan dessa exotiska varelser och våra egna drakar. Och när vi kallar vissa av våra egna drakar för ormar, drakormar eller lindormar så beror det på att vi tycker att de saknade vissa drag för att få kallas för en "riktig" drake. Men egentligen kan man inte sätta upp några enkla definitioner för vad en drake är. Vissa har fyra ben, vingar och ett eldsprutande gap. Andra flyger utan vingar har sex ben och ett människoansikte. I den här tidningen skall vi försöka att ta ett så stort grepp över drakar som möjligt, försöka få med en del av atrikedomen. Följden blir att en hel del varelser och monster som ibland inte kallas drakar kommer att tas upp. Men gemensamt för dem alla kommer att vara att de någon gång under historiens gång har kallats för drakar, eller att de visar tydliga släktdrag med dessa.

Vad man sedan kan dra för slutsatser av detta i fråga om rollspel är en annan sak. Här kan man naturligtvis använda begreppet drake lite hur man vill. Generellt kan man säga att rollspelsdrakarna tenderar att vara väldigt snarlika. De sprutar olika element ur munnen, har olika färg och olika storlekar, men så mycket mer rör det sig inte om. Kanske kan man använda NisseNytt Drakar och Demoner till att sätta lite

färg på sina rollspelsdrakar. Man kan utvidga arterna betydligt, variera drakarna i mycket stor grad. Man kan också välja en drakmodell som är avvikande. Bara att konstruera en värld där drakar är namnet på ett väsen som ser ut som en *lamia* kommer att överraska vissa spelare.

Fantasi och improvisation är två hörnstenar i rollspel. I mitt tycke är fakta en tredje, eller skall man kanske kalla den inspiration. Eftersom det är denna sten som NisseNytt har vikt sitt liv åt kommer ni att på dessa sidor möta mängder med uppgifter som faktiskt alla går att gräva fram ur böcker. Vi börjar med en översikt över drakarnas historik.

URDRAKEN

De äldsta drakarna är kosmiska urmonster. Gigantiska varelser som vi kan hitta i nästan alla folkslags skapelsemyter. Två av de allra äldsta är de som förekommer i *Rig Veda* den hinduiska skriften och i *Enuma Elish* ett gammalt babyloniskt manuskript. *Rig Veda* dateras till 1200-talet f.Kr., men berättelserna i den anses vara mycket mycket äldre. *Enuma Elish* nedtecknade, tror man, på 1700-talet f.Kr. medan traditionen den grundar sig på beräknas vara omkring trehundra år äldre. Det är alltså befogat i detta fall att tala om urdrakar, även i den bemärkelsen att de är sprungna ur gamla kulturer.

Rig Veda berättar om guden Indras kamp mot den illvilliga draken Vritra. Vritra var ett väldigt vidunder som i sin kropp höll tillbaka allt landets vatten, kanske hela världens. Naturligtvis blev följden en mycket svår torka och medan folk svält låg draken och tryckte på den allt vatten, säkert mycket nöjd med sig själv. Indra, åskguden slungar dock sin mäktiga blix mot ormen kropp och den spricker. En kaskad

av vatten strömmar ut och sprid över världen och så uppkommer regnet.

Enuma Elish avhandlar skaparguden Marduks kamp mot urkaoset, representerat av Tiamat. Tiamat var en gigantisk drake, men också en gudinna, alla gudars moder. Nu är hon vredgad eftersom hennes barn har dödat hennes man och hon skapar en armé av monster som skall hjälpa henne att utkräva sin hämnd. Marduk, även han en åskgud, dödar henne dock med en blix, klyver hennes kropp i två halvor och skapar av dem himmel och jord.

Dessa båda drakar representerar båda någonting ursprungligt och farligt. De är krafter långt bortom människans sfär, uråldriga makter som kan hota själva gudarna. Liknande gestalter finns i den egyptiska mytologin där mörkerormen Apophis hotar solen; Ra varje natt, när han tvingas färdas genom mörkret. Här uppe i norr talade vi om Midgårdsormen, en väldig drakorm som låg slingrad runt hela världen och som en dag skulle lämna havsbotten och ge sig i strid med gudarna under Ragnarök. Den bibliska havsdraken Leviathan hör också till de kosmiska drakarnas led och liksom Midgårdsormen kommer den att spela en roll i världens undergång, även om det är en betydligt fredligare sådan (dess kött skall föda de rättrogna).

DEN KLASSISKA DRAKEN

Det är i de klassiska myterna, från Grekland och Rom, som vi först möter drakar som liknar de monster vi är vana vid från fantasylitteratur och medeltid. Här finns visserligen också exempel på den kosmiska urdraken; som den gigantiske Typhon, ett monster som är fader till en rad andra slemma bestar i grekisk myt. Men det finns också en rad "normala" ormar.

Ladon, en drakorm som vaktar Hesperidernas gyllene äpplen, är det första exemplet på en skattvaktande drake, en roll som drakar skulle få spela i århundraden framöver. En annan drake vaktade det gyllene skinnet som Jason kom för att stjäla.

Här dyker också de klassiska konflikterna mellan hjälte och drakdödare upp. Herakles

ville åt de gyllene äpplena och måste därför döda Ladon, Jason förmådde inte döda sin drake men Medea hjälpte honom och sövde ormen med sin trollkraft. Hydran är ett annat exempel på drakdödande. Denna hundrahövdade drake levde i träskan vid Lerna och blev även den dödad av Herakles efter en väldig kamp.

Herakles slår också ihjäl ett drakliknande sjöodjur utanför Trojas kust, en best som påminner starkt om den som Perseus dödade i Etiopien. I båda dessa fall fanns en ung kvinna med i bilden, fastkedjad vid en klippa, offrad till monstret. Här ser vi redan grunden till riddaren i skinnande rustning som rider ut för att rädda jungfrur som drakar verkar ha en så god aptit på.

Annars är de klassiska drakarna eller ormarna inte bara av en destruktiv natur. Den stora ormen Python levde i helgedomen vid Delphi långt innan Apollon kom och fördrev den. Delphi är som bekant hem för Pythian, oraklet som förutspådde det mesta i den klassiska världen och ormar och spådomsgåvor förknippades ofta med varandra. Man ansåg dels att ormen hade en särskild kontakt med de döda och dödsriket, kanske för att den levde under jorden. Men eftersom de ömsade skinn blev de också en symbol för återfödelse, för magisk visdom, för läkedom och – som sagt – för orakelgåvor.

DRAKEN I KRISTENDOMEN

Jag har redan nämnt Leviathan vilken hade viss betydelse i den kristna världsbilden. Men den mest kända draken hade en betydligt större roll att spela: Satans.

Det hela börjar med ormen i paradiset. Den betraktades länge som en vanlig orm, listig och illvillig men en helt och full en orm. Men sedan började man ändra uppfattning. Dels kan det bero på influenser från zoroastrismen, där ondingen Ahriman iklär sig en orms skepnad, dels kan det bero på gamla uppfattningar om den kaotiska urdraken. Efter i ett tag så hade i alla fall draken blivit en omskrivning för Djävulen och en symbol för ondskans makt. I Uppenbarelseboken finns flera referenser där Satan identifieras med "den stora draken" och

när Gud i Första Mosebok förutspår att människan skall trampa på ormens huvud så tolkas det som en profetia om Jesus (alt. Marias) seger över Djävulen.

Under medeltiden blev drakbekämpning en populär syssla bland helgon. De heliga männen och kvinnorna betvingade drakar med kors, dödade dem med heligt vatten och band dem med sina ämbetsdräkter eller jungfruband. På så sätt blev den kristna traditionen en del av den mer profana medeltida drakdödar kulturen som har delvis andra rötter.

MEDELTIDA DRAKAR

Under medeltiden blev drakdödandet nästan ett måste för den unge riddare som ville visa att han var en värdig kämpe. Mängder av vackra jungfrur rövades bort av hungriga drakar, vilka sedan fick finna sig i att dräpas av kungens yngste son, riddaren utan namn eller till och med någon lågättad pojkspoling som aspirerade på halva kungariket. I alla fall är det den bild man får ut av sagorna.

Man skall dock komma ihåg att de flesta sagor, även om de utspelar sig under en något diffus medeltid, ofta är nedtecknade långt senare. Detta betyder dock inte att de far med osanningar. Drakdödande var en vanlig syssla för medeltidens riddare, det är väl dokumenterat i ballader och legender. De drakar de dräper är av lite olika karaktär, men främst rör det sig om väldiga eldsprutande monster, med fyra ben och ofta bevingade. Åtminstone delvis har denna drake sina rötter i den germanska traditionen. I de nordiska och germanska sagorna möter vi Sigurd Fafnersbane som dräper draken Fafner för att erövra dess skatt. I det anglosaxiska poemet *Beowulf* finns en magnifik strid med en drake som både sprutar eld, har vingor och dessutom vaktar en skatt.

Så trots att man kan tycka att kristendomens inflytande bäddade för att draken placerades på en undanskymd plats som ett onskans kreatur så blev den en populär symbol för vildsinthet och stridsduglighet. Den ingår i många vapensköldar och Wales har t.o.m. en röd drake

som sin nationella symbol. På sätt och viss går detta tillbaka på det gamla Rom där en drake bars som standard i soldaternas triumfmarscher. Draken som borde ha reducerats till en slem best, en djävul kom så att bli en utmaning, ett mandomsprov.

DRAKKRÖNIKA

I klosterkrönikorna från Holinshed, Topsell, Brand kan man utläsa följande iakttagelser om drakar under medeltiden.

1170 Under Henrik II:s sjuttonde år sågs en drake av ofantlig storlek i S:t Osythes, vilken, när den rörde sig, brände hus.

1177 I detta år har många drakar iakttagits i England. Samma år blåste en kraftig storm strax före firandet av Kristi födelse och solen förmörkades.


1222 Detta år var där tumultartade upplopp i London. Drakar sågs flyga genom luften. Under S:t Andrews-festen kom fruktansvärd åska och blixnar; hus och träd blåste omkull och där var svåra översvämningar.

1233 Den åttonde dagen i april visade sig fyra röda solar på himlen, bredvid den riktiga, i Hereford och Worcester... Biskopen i Hereford och riddare lohn Monmouth och många fler ser denna fantastiska syn och vittnade likaledes om att allt detta var sant. Efter detta, i samma trakt, följde grymt krig, blodiga slag och många problem i hela England, Wales och Irland. Ungelär samtidigt... i södra England, nära kusten, sågs två gigantiska drakar kämpa med varandra i luften. Efter ett tag segrade den ena och följde den andra när denne flydde ner i havet, och så såg man dem inte mer.

1274 Under S:t Nikolas vaka inträffade en jordbävning följt av åska och blixnar, en elddrake och en komet skrämde engelsmännen.

1395 I april månad siktades en drake på många platser i England. Dess skräckinjagande uppsyn fascinerade många, liksom den framkallade känslor av misstro och tankar om att någon stor fara hotade, för vilken denna brinnande uppenbarelse var ett järtecken.

1499 Den tjugosjätte dagen i maj månad kom där en drake till staden Lucerne. Den steg upp ur sjön, genom Rusa, och nedför floden. Många människor såg den.

1532 Det året sågs i många länder drakar som flög i flockar eller i par i luften. De hade svintrynen och ibland sågs fyrahundra flyga tillsammans i grupp. 

DRAKEN SOM SYMBOL

Draken är en symbol som genom alla tider och i alla kulturer har fascinerat människan. Man har använt den till att symbolisera en rad olika företeelser. I sin aspekt som bevingad orm står den för en koppling emellan ande och materia. Den kan vara både manlig och kvinnlig, både god och ond, tillhöra solen såväl som månen.

Historisk har den gått från att vara ett ursprungsmonster, en antites till skapelsen, till att stå för de svårigheter som människan måste genomleva på sin väg mot mognad. Den första varianten återfinns i gamla skapelsemyter världen över, medan den andra främst framkommer i den höviska vistraditionen, med ballader om ädla riddares besegrande av drakar.

Låt oss ta en snabb titt på vad draken har symboliserat i olika kulturer och i olika tider:

Kristendomen: Här kopplas draken till ormen i Paradiset, till Djävulen och till ondska i allmänhet. I otaliga berättelser visas det godas seger över det onda genom att ett helgon, en ängel el.dyl dräper en drake. Se till exempel *Tarasquen* i uppslagsdelen i detta nummer. Andra exempel på drakdödare är S:t Göran, ängeln Gabriel och Jesus själv. Drakens makt ansågs sitta i dess svans, varför en draken med knut på svansen fick stå för den besegrade ondskan.

Kinesisk taoism och buddism: Draken står för den högsta andliga kraften, för himmelska makter, för oändligheten, för det övernaturliga, för naturens cykler och för den gudomliga visdomen. Ofta förknippas man draken med himlen och med molnen. Draken sväljer, eller spottar ut en pärla som kan stå för åskan eller regnet, men också för vishet och upplysning. Två drakar i olika konstellationer representerar yin och yang, de eviga motsatsparen. En ensam drake är alltid yang; den manliga, solljusa kraften.

Japansk: På många sätt påminner den japanska draken om den kinesiska. Den förknippas



med himlen, med vatten och med makt. Den tretåiga draken är en symbol för mikadon, den högsta himmelska och jordiska makten.

Klassisk (grekisk/romersk): Herkules dräpte hydran och ibland gav man honom en drake som symbol efter denna händelse. Framför Ceres (romersk gudinna med drag av Demeter) vagn var spända drakar och Medea reser i slutet av tragedin med samma namn (av Euripides) iväg genom luften i en vagn dragen av drakar (som hon fått av sin farfar Helios).

Keltisk: Draken var här troligen en symbol för överhöghet, för makt och för hövdingar. Wales nationalsymbol är en röd drake.

Alkemisk: I den hermetiska alkemiska traditionen är draken mycket viktig som symbol. Där stod den för basmaterien, det jordiska, ick-erena tillståndet som måste genomgå transmuteringen och förändligas. En bevingad drake kunde stå för lättflyktiga ämnen, medan den vinglösa var det fasta.

ORIENTALISKA DRAKAR

Så väsensskild från de västerländska drakarna är den orientaliska att det kan vara svårt att få något grepp om den. Denna artikel är tänkt som en kort introduktion, en ofullständig skiss, som kanske kan vara till hjälp för framtida drakstudier. Den koncentrerar sig på Kinas och Japans drakar eftersom de är de mest spektakulära. Men glöm för den skull inte att orienten bjuder på mycket annat som kan vara intressant: De indiska nagas och världssormarna, drakmyter från Bali etc. etc.




de 117 fjäll som täcker drakens kropp karp fjäll. Av dessa fjäll påstås 81 vara fyllda med positivt kraft (yang), medan de återstående 36 är laddade med illvillig kraft (ying). Drakens röst är ljudet av kopparkärl mot varandra, mitt emellan musik och oljud.

Drakens förmåga att flyga utan vingar härrör från en blåslinande utväxt på huvudet kallad chi'ih muh. Någonstans kring huvudet, ibland i munnen ibland under hakan finns också den starkt lysande pärla som skänker draken dess kraft.

På andra ställen i denna tidning diskuteras drakarnas födelse. Det är ett problem som har intresserat många, men en lika invecklad fråga

DRACONTIAS

Den västerländska medeltida draken bär en mycket värdefull sten i sitt huvud: dracontias. Den liknar en ädelsten, har magiska egenskaper och måste tas från draken medan den ännu lever eftersom drakar förstör sin dracontias i dödsögonblicket.

Exakt vari dracontias magiska egenskaper bestod är inte helt klart. En av dess förmågor var troligen att den kunde skydda mot gift. Chevalier de Gozano sades ha dödat en drake år 1345 och erövrat dess dracontias innan den dog. Denna sten sades vara stor som en oliv, bjärt färgad och ha den egenskapen att alla gifter som den stoppades i förvandlades till ett motgift efter ett tags bubblande. 

är drakarnas mognadsprocess. De kinesiska drakarna genomgår en serie metamorfoser på sin väg mot fulländning – ibland tar denna process över tretusen år. Om man utgår från att drakar föds ur ägg – ädelstenslika ägg – så lever de sin första livscykel som en vattenorm, som efter femhundra år har utvecklat ett karphuvud. Denna fiskliknande varelse kallas *kiao* och efter tusen år har den utvecklats till en pseudo-drake med fyra ben, lång svans, drakliknande huvud, ett stort skägg och fyra klor på varje fot. Först nu får draken namnet *lung*. Och i detta förstadium kallas den *kiao-lung*. Än så länge är den döv, ty trots att den har öron så hör drakar med sina horn. Och dessa horn tar ytterligare femhundra år på sig att växa ut. När de väl gjort det är draken i *kioh-lung* den vanligaste och

DRAKBEN

För att använda drakben: koka först väldoftande växter, lägg benen två gånger i hett vatten, stöt dem sedan till pulver och lägg detta i påsar av tunt tyg. Fånga två unga svalor, ta ur dem, stoppa påsarna inuti svalorna och häng dem över en källa, eller brunn. Efter en natt kan du ta ut påsarna ur svalorna, gnida dig med pulvret eller blanda det med medicin för att stärka njurarna. En sådan medicins verkan är gudomlig.

–Lei Hiao
500 f.Kr.

Lei Hiao beskrev i denna text ett av användningsområden för de kinesiska drakarnas ben. Dessa sades ha allehanda magiska egenskaper och deras läkande effekt var väl dokumenterad. Ett problem var dock att drakar ansågs odödliga och hur kunde de då lämna ben efter sig? Vanligen löstes detta genom att man förklarade att drakar kunde örnsa, inte bara skin, utan också ben och hela sin kropp. Lei Hiao brydde sig dock föga om detta. Han beskriver istället vilka drakben som är bäst till medicinskt bruk:

"De, vilka bär fem färger är bäst, de gula och vita är medelbra och de svarta är av sämsta kvalitet. En tumregel är att de med långsgående ådring inte är rena och att de som samlats in av kvinnor är värdelösa."

mest kända formen av kinesisk drake. Det händer dock att den utvecklas ytterligare och efter tusen år har ett antal vingar vuxit ut på dess kropp. En sådan bevinga drake är mycket sällsynt och kallas *ying-lung*.

Det finns däremot fler drakar i kina än dessa utvecklingsstadier gör gällande. Drakar är maktvarelser och det verkar som om det finns en drake som råder över varje företeelse i livet. En drake, kallad *t'ien-lung*, vaktar himmelriket och gudarnas hemvist en annan, *shen-lung*, den andliga draken, den azurfärgade, härskar över stormen och regnet. En särskild underart, den femtåiga *shen-lung* broderades på de kejserliga drakerna. Om någon annan bar den femtåiga drakens emblem straffades han omedelbart med döden.

Andra drakar liknar mer gudar än monster: *Lung wang* den odödliga drakkungen är en eld-drake med människokropp, en odödlig varelse som lever i ett väldigt palats på havets botten. Och Åskdraken med sina fjäll av obsidian förvandlar sig ofta till en liten pojke med klarblå hud som rider på en röd karp.

De kinesiska drakarna utgör också en mycket påtaglig del av landskapet. *Feng-shui*, draklinjer, är Kinas motsvarighet till de västerländska ley lines, geomantiska linjer som löper kors och tvärs över jordytan och som besitter stor kraft. *Feng-shui*, till skillnad från ley lines, löper aldrig rakt utan ringlar fram som drakar. Särskilda geomantiker – *feng-shui-män* – rådfrågas så fort man skall bygga någonting i Kina. Dessa visa personer talar sedan om var det är mest fördelaktigt att placera huset. man måste nämligen akta sig så att man inte bygger på fel ställen, som i drakens mun, då kan en hem komma att hemsökas av onda andar.

Det finns mycket mer att säga, men risken finns att jag fortsätter i all evighet. Vi går vidare. Mot den kinesiska drakens kusin – den japanska.

JAPAN

På många sätt påminner den japanska draken, *tatsun*, om den kinesiska. Den lånar sitt utseende

de därifrån och liksom *lung* är *tatsun* den skepnad som flodgudarna har och drakar är också här bringare av regn.

Långt innan det kinesiska inflytandet nådde Japan fanns det *wani*, havsdrakar där. Japanska drakar förknippas också mer med havet och vattnet än med regn. En japansk havsdrake besitter två pärlor; ebbens pärla och flodens pärla, med dessa har han makt över tidvattnet. Kanske finns det ett släktskap mellan dessa pärlor och de som representerar den kinesiska draken makt.

De japanska drakarna bodde ofta i dammar eller sjöar och hit gick shintoprästerna för att offra till dem. Man offrade mat, djur och t.o.m. människor för att draken skulle välsigna landet med sitt regn. När buddismen gjorde sitt intåg i landet förändrades dessa vanor något. Istället för att offra till draken började man försöka att skrämja den ur sin damm. Man använde trummor, klockor och magiska mantran i förhoppning att draken skulle bli störd, flyga upp i himlen och börja regna. Om det var effektivt berättar inte sägner.

Västerländska drakar kämpade ofta med elefanter, Kinas *lung* levde i ständig fiendskap med tigern, men de japanska drakarnas fiende är kanske den mest märkliga: Rävanden. Denna okynnesvarelse ställer till mycket för att reta drakarna och de bär orena saker på kroppen så att draken inte skall komma åt dem (varför draken skyr orena saker, och vad dessa saker är förtäljer inte legenden, vilket är ganska typiskt legender). Rävandarna är en plåga även för människor, de lever i tusen år och kan anta nästan vilken skepnad de vill. Överlag är de mästare på illusioner, bara i rävskepnad kan man känna igen dem på de eldsflammar som dansar över huvudet. Unga rävandar glömmar går också att avslöja eftersom deras spegelbild föreställer en räv, vad de än har för skepnad. Efter tusen år slutar de med sitt rövarliv, deras päls blir vitt eller gyllen och de får nio stora svansar. I denna form stiger de upp till himlen för att i fortsättningen råda över skörd och sådd.

Ibland kan man hitta vackert färgade stenar som ligger på marken i japanska byar. Det kan hända att man tar hem dem för deras skönhets skull. Eller så märker man att de svettas vatten och tänker att den stenen skulle bli bra som bläcksten. Men stenarna är farliga, när som helst kan de spricka och ut kommer en orm som växer så snabbt att den går genom taket, river huset och flyger upp mot skyn som en drake. De vackra stenarna är nämligen drakägg som först legat i havet i tusen år, sedan bland bergen i tusen år för att avsluta med tusen år i en människoby.


Med denna varning för att plocka upp vackra stenar utomhus avslutar vi vår översikt om de orientaliska drakarna. Men håll ögonen öppna, det finns mer information på andra ställen i tidningen.

DRAKARS FÖDELSE

Det är inte lätt att veta vad man skall tro när det gäller drakars tillblivelse. Den enklaste och kanske mest uppenbara teorin gör gällande att de helt enkelt parar sig med varandra och lägger ägg. Ur dessa ägg kläcks sedan drakungar som så småningom utvecklas till fulljädrade drakar. Denna teori får stöd både av österländska och västerländska vetenskapsmän

Men viss protesterar. Enligt en populär kinesisk teori så utvecklas drakar ur lägre stående djur. Ormar förvandlades ofta till drakar menade man. Och fiskar. Särskilt karpar hade en benägenhet att bli drakar; i floden Honan finns en serie forsar som kallas Lung Men – drakporten. En karp som simmade genom dem förvandlades omedelbart till en drake.

Andra österländska tänkare påstod att flygande drakar är avkomman av en viss sorts fågel, att yinglung föddes av djuret mao-tuh och att k'ü-lungs föräldrar var ett slags sjögräs. Ännu mer märkliga teorier påstod att drakar föddes ur olika metaller: gula drakar ur guld etc.

De västerländska teorierna var inte mindre märkliga. En variant är drakar som uppkommer spontant ur döda mäns förruttnande kroppar. Ungefär på samma sätt som fluglarver verkar uppstå av sig själva ur ruttet kött. Andra berättelser påstår att ormar som dricker av kvinnors mjölk föder drakar, eller walesiska gwiber. 



TVÅ BILDER



Här följer två texter om drakar som är tänkta att fungera som tillämpningar av drakar i rollspel. De båda bilderna beskriver varsin sida av drakens väsen, två motsatser. Jag har försökt att ge två varianter av drakar som står ganska långt ifrån varandra genom att dela in de i mytiska drakarna i två, mycket grova, kategorier. På det sättet missar man kanske en del subtila detaljer, men jag hoppas samtidigt att man får någonting som lätt går att använda och att beskrivningarna hjälper till att blottlägga drakarnas natur.

Artiklarna har tidigare publicerats i NN 93-1 och NN 93-2. Här återtrycks de något omarbetade.

Bild I

Den ädla reptilen

Timdir tog ett djupt andetag och såg på sina vänner Archilochos d:y och Darkon Skumrask. De såg sammanbitna och bleka ut, de visste vad som gällde och hur mycket som stod på spel. De hade alla förberett sig på sitt sätt. Archilochos hade grävt fram någon ritual ur sin förfader, Archilochos d:ä's, grimoirer och frammanat och betvingat tre stycken små styggelser. Svarta mardrömmar i läderatrad hud och purpurmembra som nu cirklade ljudlöst runt hans huvud i en invecklad dans. Darkon hade uppmanat allt sitt kunnande och vävt ett nät av skyddande och döljande besvärjelser som en kappa kring sällskapet. Åtminstone påstod han det, Timdir hade ingen möjlighet att avgöra om det var sant. Självt hade han utnyttjat sitt kontaktnät maximalt. Alla bekanta, alla kolleger och alla släktingar hade besökts och övertalats med mer eller mindre brutala eller kostsamma medel. De hade i alla fall gett resultat. Nu hade han den absolut finaste utrustning vad det gällde expeditioner mot drakar som stod att få för pengar...eller våld.

Beslutsamma bröt sällskapets medlemmar upp från sitt lilla nattläger. De hade vakat i sju hela dagar och var nu övertygade om att ryktet talade sanning. Mångdräpe Landshärjare hade verkligen lämnat sin håla för att anta utmaningen som Torigon Drakkrossaren och Häx-


mästaren hade utfärdat till alla drakar i Riket. Nu borde det vara en enkel sak att smyga sig in i hans näste, ta med sig så mycket man kunde bära och sedan försvinna igen. Timdir sopade över resterna efter läger elden, Archilochos styggelser gav sig av mot grottöppningen för att kunskapa och hela expeditionen satte sig i rörelse. Snart omslöt de av mörker så intensivt att ljuset från Darkons stav knappt förmådde genomtränga det. Lukten av svavel och träck stack i deras näsborrar. Tystnaden var total.

DRAKAR MED KLASS

Den Ädla Reptilen är den klassiska draken som den beskrivs i de västerländska riddarsagorna eller för den delen hos Tolkien. Denna typ av drake är en rent fysisk företeelse, den är rakt igenom verklig. Den har omfattande kunskaper om magi och urgamla krafter och den är en av

DRAKTÄNDER

I KINA ansåg man att draktänder utgjorde en alldeles särskilt fin medicin. De kunde användas till att bota svagsinnet, spasmer, epilepsi, vilda anfall och panikångest. Vidare har de en allmänt lugnande inverkan, botar huvudvärk och leversjukdomar, melankoli, feber och demonbesatthet. Drakarnas horn kunde användas på liknande sätt.

I VÄSTVÄRLDEN har draktänder en helt annan innebörd: draksädd. Om man sår draktänder på marken växer där genast upp starka män. I vissa berättelser är de fogliga och hjälpsamma, i andra rör det sig om vilda krigare som kommer ur marken rustade till strid. 



Så ofantlig var den att deras ljuskällor bara förmådde lysa upp en obetydlig bråkdel av den.

de äldsta varelserna i skapelsen. Det viktiga att tänka på när man använder den här typen av drake i sin kampanj är två saker:

Dels att draken på inga sätt är övernaturlig, med rollspelsmått mätt. Den är dödlig, blöder när man hugger på den och behöver både äta, sova och fortplanta sig.

Dels att den, trots ovanstående restriktioner, i det närmaste beter sig som om den var övernaturlig. Draken är skapelsens krona, det mest utvecklade väsendet på jordens yta. Även om den är tvungen att följa samma lagar som binder alla dödliga varelser så kan den tänja dessa till det yttersta. Detta yttrar sig på flera sätt. Vi skall försöka att ge några konkreta exempel, men det viktiga är trots allt de två grundläggande reglerna ovan. Och kom framför allt ihåg

DRAKSKINN

Drakläderrustningar är en känd företeelse för de flesta rollpelare. Men faktum är att drakskinn kan användas till mycket mer än rustning.

DE KINESISKA drakarnas hud lyser mycket starkt i mörker, i alla fall efter det att de har kastat av det och ömsat skinn.

EUROPEISKA DRAKARS skinn däremot var användbart när man ville kyla av två älskande som var lite väl heta på gröten.

att en "äkta" drake aldrig får bli bara ännu ett monster att döda. Försök att göra varje möte med en drake individuellt och spännande.

Med dunkande hjärtan steg det lilla sällskapet in i drakhålen. Så ofantlig var den att deras ljuskällor bara förmådde lysa upp en obetydlig bråkdel av den. De var ändå nog för att de skulle dra efter andan. Framför dem och under dem var golvet täckt av guld diamanter och ädelstenar, en rikedom som övergick deras förstånd. Mångdräpe Landshärjare iakttog dem intresserat. Han hade känt deras närvaro redan innan han gav sig av för att kväsa den där kvackaren Torigon. Deras lukt hade legat i vinden, deras hjärtslag hade nått honom där han hade legat på sin bädd av ädelmetall och när han ansträngde sig hade han kunnat uppfatta deras tankar och avsikter som ett avlägset sorl av upprörda röster. Nu hade han återvänt på samma stigar som han hade kommit in. Han hade gångar och labyrinter, utgångar och salar som aldrig ett mänskligt öga hade skådat, djupt där nere vid bergens rötter. Mångdräpe Landshärjares tunga for ut mellan hans långa vita tänder och smakade på luften som omgav honom och äventyrarna långt där nere under honom. De var giriga små varelser och de hade förberett sig så bra de nu kunde, trots att de var övertygade om att hans hem var övergivet. Han hörde det svaga knarrandet och den distinkta lukten från Timdirs drakläder rustning. Han kunde uppfatta det nästan obefintliga ljudet av besvärjelserna som var avsedda att skydda och gömma sällskapet och han kunde känna den påträngande Närvaron av styggelserna kring Archilochos kropp. Det fanns ingen anledning att förhastna sig. Han skulle iaktta dem så länge han kunde. Tids nog skulle de få reda på vems tillhörigheter de rotade i. Tids nog skulle de inse att man inte tog någonting, inte så mycket som ett mynt, från en drakes skatt utan att han märkte det.

NÄSTAN

ÖVERNATURLIGT BRA

Ett av de absolut bästa sätten att skapa sig en bild av draken som den överlägsna skapelsen är att använda sig av dess avancerade sinnen. I korthet kan man säga att om det finns någonting där så kan en drake uppfatta det. Det må så vara en droppe salt vatten i ett hav av svavel, eller en näbbmus andetag mitt i en jordbävning. Endast med mycket stark magi kan man skydda sig mot en drakes uppfattningsförmåga, den mesta förmår bara dämpa utsända impulser något. Och har man en gång lyckats med så stark magi att man bokstavligen talat blir osynlig för en drake så har den sinnen som kan upptäcka magin i sig. Dessutom har draken ett intellekt vida över människans, han förstår saker som övergår normala dödliga med hästlängder. Det är alltså inte särdeles troligt att man kan lura en drake med någon vanlig simpel distraherande plan. Ett aber dock: Drakar tänker inte på samma sätt som människor, de är oförmögna att förstå deras, i drakarnas tycke småaktiga behov och drifter. Detta kan vara till hjälp när man försöker lura en drake, eftersom

DE ANVÄNDBARA DRAKKROPPEN
KINESERNA har många användningsområden för drakdelar. En drakhjärna, en tusenårig sådan, sades bota dysenteri. En draklever kunde vara lika effektiv. Särskilt bra var lever om den tagits från en levande drake (Eftersom kinesiska drakar var odödliga borde detta inte vara något problem, men myter är ibland så motsägelsefulla.)

Vidare användes drakarnas saliv för parfymtillverkning, hur osannolikt det än kan låta. Man samlade det när det flöt omkring ute på havet och detta leder onekligen till att man kommer att tänka på det väldoftande ambra – kaskelot sekret – som kan hittas till havs och som än idag används i parfymier.

Trots att kineserna använde drakarnas kroppar till så mycket olika saker måste man komma ihåg att de såg som mycket heliga väsen och det förekom aldrig – eller mycket sällan – att man gick ut i strid för att döda någon.



Drake efter tyska barnsaga, 1500-tal

de ibland är illistiga och sluga i överkant. Vad jag menar är att det inte automatiskt följer att en drake kan överlista en människa bara därför att den är överlägset intelligent. Man måste komma ihåg att drakar har en egen särpräglad kultur, med många invecklade "etiketts" regler. Att äta upp sin fiende är till exempel ett av de främsta sätten att visa sin makt över andra, på. Dag Stålhandske har skrivit en alldeles utmärkt artikel om just drakars sätt att tänka kontra människornas i en ganska tidig Sinkadus, nr 9.

DE VÄSTERLÄNSKA traditionen har också funnit en rad användningsområden för drakdelar.

Om man begravde ett drakhuvud under sitt hus skulle det komma att bringa lycka till hemmet, dessutom sades det bota skelögdhet.

Tunga, ögon, galla och inälvor från drake kunde kokas i olja och vin, kylas ned av nattluften och gnidas in kvällar och morgnar som skydd mot mar- drömmar och andra hemska syner om natten. En salva tillverkad av drakögon kunde ha samma effekt.

Första kotan i drakens ryggrad fungerade som en amulett vilken hjälpte när man sökte övertala någon som satt vid makten. Draktänder inlindade i hjortskinn, tillslutna med hjortsenor fungerade ännu bättre.

Ett medeltida recept på en brygd som skänkte oövervinnlighet: Huvud och svans från en drake, mårgen från ett lejon och några strån från dess huvud, en hundtass och skummet från en vinnande kapplopningshäst.

För dem som inte kan få tag på den kan bara kort sägas att en drakes föreställningsvärld skiljer sig så mycket från en människas att de praktiskt taget befinner sig i olika världar. Detta gör att drakar ibland avfärdar vissa handlingsmöjligheter hos människor med motiveringen att "så dumma kan inte ens människor vara" eller är oförmögna att se ett hot från personer som i deras ögon är totalt ointressanta som motståndare såsom kvinnor och barn.

Medan Timdir girigt rafsade åt sig allt han såg och Archilochos strosade runt och letade efter vissa artefakter enligt en minnes lista han tagit med sig, så vände Darkon blickarna uppåt för att försöka urskilja taket på den väldiga grothall som utgjorde Mångdräpe Landshärjares hem. Plötsligt stelnade han till och varenda nerv i hans kropp skrek på hjälp utan att på något sätt kunna kommunicera med resten av kroppen. Långt där uppe i mörkret glödd två enorma, gulröda ögon. Strax under dess kunde man urskilja ett svagt eldrött ljus som, med lite fantasi, kunde uppfattas som två näsborrar på en eldsprutande drake. Mångdräpe Landshärjare hade kommit hem!

Med en desperat kraftersträngning slet sig Darkon från den glödande blicken och skrek ut sin varning till de andra.

-Drake!

De reagerade exakt efter planerna. Timdir drog sitt armborst från ryggen och lade en skäkta mot den redan spända bågsträngen och Archilochos sände sina styggelser mot draken i en direkt attack. Darkon själv gjorde sig beredd att slunga hela det skyddande nät av trollformler som omgav dem i en väldig magisk storm mot Landshärjares kropp och sinne. Timdirs skäkta kom först. Den ven genom luften, säkert riktad mot ett av de väldiga ögonen. Draken öppnade sitt gap och i en het ström av eld uppslukades både pil och avlossarens armborst. Timdirs drakläderrustning däremot stod honom bi, även om han uppfattade det som om han skulle kokas levande. Sedan kom Archilo-

DRAKBLÖD

ÖSTERLÄNSKT drakblod hade andra egenskaper än den frätande sörja som rinner i västvärldens drakdror. Blodet var ibland rött, ibland svart och det förvandlades till bärnsten när det rann ned i jorden.

DET VÄSTERLÄNSKA drakblodet var visserligen frätande – det var det enda ämne som kunde lösa upp guld – men det hade också många läkande egenskaper. Drakblod sades kunna bota allehanda sjukdomar, särskilt gallsten och andra stenar och det hade också förmågan att stanna blod. Däremot var det mycket svårt att få tag på.

Lösningen var elefanterna! Det var allmänt känt under medeltiden att elefanter och drakar var svurna fiender. När en elefant sårade en drake kom dess blod att rinna ned i marken och ur det växte så småningom ett träd: drakblodsträdet. Från detta träd kunde man hämta bark, sav eller frukt vilka kunde användas på samma sätt som drakblod. Mycket smidigare än att döda en riktig drake. Flera olika träd användes som drakblodsträd under medeltiden, bland andra ett som fortfarande bär det latinska namnet *Dracaena draco*. Den omfattande handeln med drakblodet banade dock vägen för många förfalskningar. Köpare gjorde bäst i att kontrollera om blodet var äkta vara. Detta gjorde enklast genom att man försökte blanda det med örnblood. Om de båda vätskorna blandade sig försökte någon lura en. Det var ju allmänt känt att drakar och örnar inte gillade varandra, varför inte heller deras blod borde göra det.

chos styggelser fladdrande genom luften. Omgivna av onda tankar och vassa klor virvlade de mot källan till den plötsliga stormen av eld. Elden försvann genast och drakens röst hördes i tystnaden som uppstod.

Ehwaz! Ansuz! Sowelu!

Förvirrade stannade styggelserna i luften när de hörde sina namn. Sedan skrek de till och sögs ut ur verkligheten i tre virvlande malströmmar av svart ljus och mörka drömmar. Sällskapet nedanför tvekade inte längre utan flydde hals över huvud mot grottans öppning. De släppte allt de hade för händer, skatt så väl som vapen och Darkon kastade som en sista desperat handling all den magi han hade lagrat om kring sig och sina vänner mot den

urgamla ormen bakom dem. Medan de med bultande hjärtan och med adrenalinchockarna svalande genom blodet rusade genom gångarna mot friheten hörde Darkon hur Mångdräpes röst talade bortglömda ord med trolldomen magikern hade kastat av sig, och hur den fräsande stormen av kraft sakta lugnade ned sig vid drakens stämma.

DRAKAR, MAGI OCH ORDETS MAKT

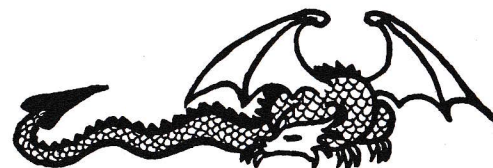
Drakar och magi är en annan sak som måste behandlas med försiktighet. En drake är inte i sin fysiska aspekt en magisk varelse. Den är bara så gammal och så vis att den uppfattar magin som en naturkraft vilken som helst, som den kan utnyttja som den känner för. Drakmagi består främst av två komponenter: tankar och språk. Med sina tankar skapar draken subtil magi som förleder människor, lurar tjuvar eller helt enkelt skrämmer sina offer till döds. Man ser inte under några som helst omständigheter drakar som kastar "häftiga" besvärjelser såsom eldbollar, eller blixtar. Drakmagin jobbar nästan uteslutande med människors sinnen. Drakarnas språk är en annan källa till deras kraft. Språket de talar är så gammalt att det är besläktat med det ursprungliga språket som gudarna använde när de sade "varde" till världen så att den vart. Man antar att det på detta språk finns ett sant namn för alla företeelser och att man med detta sanna namn kan tillskansa sig absolut makt över sagda företeelse. Inte heller denna "magi" bör användas på ett alltför "flaskigt" sätt. Utnyttja den för att skapa en känsla av mystik, av en makt bortom den mänskliga kunskapen. Drakarna får inte plötsligt börja "beordra" blommorna på marken att dansa schottis, men man skulle mycket väl kunna tänka sig en mycket hårt pressad drake som med sin röst tvingar berget att störtta ned över honom.

Timdir, Darkon och Archilochos kastade sig ned på marken och pustade ut. De

hade undkommit oskadda så när som på några mindre brännsår där Timdirs rustning inte hade täckt och Darkons magi varit för svag. De hade inte vunnit så mycket som ett korvöre på företaget, men gått miste om tre styggelser en skäkta och ett spliter nytt armborst. Trots allt var de glada över att ha kommit undan med livet i behåll. Stapplande och haltande tog de sig upp igen och började färden tillbaka till civilisationen. Till fots. Hästarna hade på något sätt slitit sig och skenat iväg, kanske skrämde av draklukten.

Högt uppe i en ravin på berget iakttog Mångdräpe Landshärjare sällskapets återtag. Han mumsade förstrött på en packhäst och tänkte att inkräktarna nog fick komma undan med det. När allt kommer omkring så är det alltid bra att låta någon undkomma då och då för att sprida ryktet. Annars skulle många fler, betydligt okunnigare och betydligt svagare än Torigon Drakkrossaren och Häxmästaren envisas med att störa hans middagssömn. Han rullade behagligt över på rygg som en gigantisk fjällig katt. Hans mage mullrade, solen värmdes magpansaret och han hade bara en sak att klaga på i världen.

Häxmästare var oftast förbannat svårsmälta.



OM DRAKARS MATVANOR

De förbättra storligen sin hälsa (som Aristoteles ock bekräftar) genom att äta av vild sallad, ty den gör att de spy och uppstöta ur sin buk sådan föda som är skadlig för dem, vad helst det må vara; och i all synnerhet tåla de intet att äta äpplen, ty deras kroppar fyllas då lätt av väder, och därför äta de aldrig äpplen, med mindre de först ätit vild sallad.

Om de fyrfota djuren, Topsell, tidigt 1600-tal

Bild II

DEN MAGISKA DRAKEN

För Darkon Skumrask tedde sig alltid världen i halvdager. Alla färger var bleknade och sköra i hans ögon. Himlen låg som en grå, urvattnad trasa över jorden, också när solen sken, och ibland, om vintern, rycktes det honom som om allt var, och alltid hade varit, målat i dova, tröstlösa gråskalor. Ändå hade det funnits en tid då Darkons blick hade varit ogrumlad, då färgerna hade varit klara och intensiva och mörkret någonting främmande, något som hotade med blindhet och ovisshet. Inte som nu, en bringare av smärtsam klarsyn och evig påminnelse om begångna synder.

Kunskap hade sitt pris och Darkon hade betalat sitt den dagen då hans blick mörknade och hela tillvaron gled över till det skumrask som nu var hans värld.

Och det fanns de som hade betalat ett mycket högre pris, det var han medveten om. Det fanns de som genomlevde saker som fick dem att önska att de inte hade undkommit med livet i behåll. Och på det hela taget borde han vara tacksam över att ha kommit så billigt undan, och det var han också.

Men ibland, särskilt om vintern, önskade han att han var barn igen och åter kunde uppleva färger.

DEN SOM SMYGER BAKOM REGNET OCH ÅSKAN

I myt och saga från västerlandet möter vi en drake som förkroppsligar det yttersta hotet mot det mänskliga samhället. En slem, uråldrig best, som i ren förstörelselusta omintetgör vad människan lyckats bygga upp under sekler.



Men där finns också berättelser om samtal med drakar och drakormar, om hjältar som överlistar dem. Det är dessa drag som förstärkts, kanske främst genom fantasy-litteraturen, och skapat bilden av den ädla reptil som vi talade om i artikelns första del. Men det finns en helt annan tradition vad det gäller drakar än vår egen. En bild av den stora ormen som kommer från orienten och som berättar om drakar som mer liknar naturkrafter än fjälliga, förvuxna krokodiler med attitydproblem.

I Japan stod draken för mikadon och för den yttersta makten, himmelsk såväl som jordisk. I Egypten var draken mörkret som måste dödas varje dag av Osiris för att solen skulle gå upp, och i Kina representerade den den högsta gudomliga makten, kraften att förändra, oändligheten, naturens rytmer och den övernaturliga visdomen. Över huvud taget är den orientalska draken en symbol för himlens krafter, för vishet och för styrka. Kinas folk såg den azurfärgade draken Lung eller Long, i regnet som föll, i molnen som tornade upp sig och i det

stormpiskade havet. På liknande sätt kan man ana drakens närvaro i den förödande tsunamin, i det våldsamma vulkanutbrottet, i åskans mulder och i de ljungande blixtnarna. Med denna infallsvinkel träder ett helt annat väsen fram än det vi är vana att kalla drake. En varelse som befinner sig i något slags glidande tillstånd mellan att finnas i, och att vara naturkrafterna. Jag skall försöka att med den här artikeln ge en bild av denna drake och hur den kan gestaltas i rollspel.

För de båda vännerna Timdir och Archilochos d.y. var Darkon Skumrask något av en gåta. Han var en öppen människa, rättfram och initiativrik. Vanligen var det han som skötte gruppens mellanhavanden med uppdragsgivare eller skattmasar. Han var ansiktet utåt där Timdirs soldatjargong var för grovhuggen och Archilochos sätt för tillbakadraget självcentrerat. Han var inte skämsam, eller ens socialt utåtriktad på samma sätt som legoknekten, men han var talför och visste att lägga orden rätt och undvek vanligen inte andras sällskap.

Men så var det den där blicken han hade. Som om han såg rakt igenom en. Som om ögonen tittade på någonting som varken var här eller där utan där emellan. Det gav honom en slags kuslig aura som gjorde nervösa människor osäkra. Och hans ansikte tycktes förmörkat av någonting, också när han log eller skrattade. Därtill kom perioder av isolation, då Darkon stängde in sig i sin källare och ingen kunde nå honom, ibland inte på flera månader. Värst var vintrarna. Då kunde han när som helst glömma omvärlden för att sitta och stirra tomt ut i luften på någonting bara han kunde se och då hjälpte det inte att man skrek åt honom eller skakade hans axlar. Han förblev som döv och blind för världen tills han plötsligt återvände med ett litet ryck och en förvirrad blick.

Han berättade aldrig vad han såg, eller tänkte på, under dessa "anfäll", men han var alltid mycket tystlåten i flera dagar efteråt. Vid

midvinter var hans uppsyn ännu mörkare än vanligt, och på själva midvinterkvällen försvann han alltid ner i sin källare för att stanna där åtminstone tre dagar. När han kom ut var han dödligt trött och sov vanligen två dygn i sträck, först oroligt och sedan allt lugnare.

Timdir och Archilochos hade vant sig vid dessa egenheter hos deras vän. De frågade inte längre vad han gjorde och de väntade sig inte heller att han skulle förklara det. De hade alla sidor som de inte visade för varandra och det här var bara en av dem som gjorde Darkon till Darkon.

JAG ÄR OCH TILLHÖR MAGI

Det första man bör tänka på när man tar sig för att gestalta den magiska draken i rollspel är att den både tillhör och är en makt. På samma sätt som den ädla reptilen är den fysiska skapelstens krona, så är dess magiska kusin en mycket långt utvecklad representant för sin kraft. Draken lever som en naturande, den representerar någonting, den företräder makter som har stort inflytande på människans omvärld.

Begå nu inte misstaget att betrakta draken som någon slags extremform av en elementarvarelse. För det första finns draken i de omvälvande naturkrafterna, i stormen, i jordbävningen, i översvämningen. Att använda sig av små gulliga källsprängsdrakar eller gröna dryad-drakar kan säkert vara mycket roligt men då missar man själva poängen med vad den här bilden. Den magiska draken är precis som sin

DRAKFETT

KINESERNA menade att om man vill ha starkt ljus skall man bränna drakfett i lampor. Till veke används asbestfibrer och skenet från en sådan lampa kunde ses på flera mils avstånd.

DEN EUROPEISKA drakens fett däremot, torkat i solen, var ett gott botemedel mot bölder och skyddade dessutom mot giftiga djur. Blandade man fett med olja och honung fick man en effektiv medicin mot ögonsjukdomar och en amulett av drakfett, inlindad i gasellhud skulle knytas fast vid överarmen – den garanterade seger när man gick till tings.

fysiska släkting någonting storslaget. Frågan är om inte den magiska varianten är ännu mer spektakulär knuten som den är till krafter bortom människans kontroll, till skapelsen och naturen. Den klassiska draken, den västerländska, följer trots allt samma lagar som människan, även om den tänjer på den. Med den orientaliska, den magiska, kan man aldrig så noga veta. Den draken är en uppsättning naturlagar i sig själv.

För det andra skall man inte betrakta draken som en del av sitt element, av sin kraft, utan snarare som en manifestation av den, som en aspekt av makten. Detta innebär att draken, till skillnad från den klassiska rollspels-elementaren, inte är uppbyggd av eld, köld, regn, visdom eller vad det nu kan vara som den står för. Ett sådant synsätt är klart begränsat och är ett tecken på ett alltför utpräglat ordningssinne. Tänk magiskt. Det följer inte automatiskt att vulkanens drake består av glödande lava och sprutar rök och stenblock ur munnen. Östans vindens drake kan var en fysisk företeelse i lika hög grad som Mångdräpe Landshärjare från NN 1-93. Det viktiga är att man förstår att den samtidigt inte är det. Den är en aspekt, en enskild facett i den ädelsten som utgör östans vinden och dess makt. På samma gång som

den är vinden så är den en påtagbar fysisk kropp.

Detta betyder naturligtvis inte att det är fel att använda sig av mer eteriska drakar, andeväsen i drakskepnad och dyl. Det viktiga är att man inte begränsar sitt tänkande. Drakar av fysiskt mörker och fysiskt ljus tenderar att verka fantasilösa skapelser skapade efter premissen "vi har en elddrake, alltså måste det finnas en mörkerdrake, och en ljusdrake, och en vattendrake, och en värmedrake, och...". Se till att du har en genomtänkt idé, en funktion, bakom din drake så att du inte skapar den bara för att pressa ned den i något sorts system eller ännu värre – för att ge spelarna någonting nytt att dunka på.

Det var midvinternatt och Darkon Skumrask satt i källarvalven under sitt hus. Inga facklor eller oljelyktor var tända. Det behövdes inte. Han hittade i källaren lika bra med slutna ögon som med öppna och här var det så ljust som det någonsin skulle bli för honom. Vad gjorde det om han satt i ett nermörkt rum under jord? Vad var skillnaden mot att gå över öppna fält i solljus? Världen låg i skymningsljus i båda fallen och han såg allting lika klart och tydligt.

Färglöst och grått, men tydligt.

Det var midvinternatt och tiden var återigen inne. Han kände redan nu hur tillvaron långsamt gled över i någonting nytt, hur hans sinnen ställde in sig på en annan frekvens. Det fanns ingen återvändo, den kunskap han hade erövat i sin pakt kunde inte lämnas åter och avtalet måste hållas till punkt och pricka. Det fanns heller inte några undanflykter, eller möjligheter till kontraktbrott. Inte på grund av konsekvenserna av ett svek, utan helkt enkelt därför att han inte hade makt att påverka händelserna. Därför att det som nu hände, hände vare sig han ville det eller inte. Han bet ihop



Torr gräs prasslade under hans fötter, fuktiga dimbankar korsade hans väg...

tänderna och mumlade några skyddande trollformler han lärt i sin ungdom. De utgjorde inte något försvar. Han repeterade dem bara tyst – gång på gång – för att de invanda orden gav honom en känsla av trygghet. Som en bön.

Sedan försvann världen till vänster och han såg ut över det dystra, dimhöjda landskapet som alltid låg och väntade på honom där, strax bakom verklighetens kullis.

Över den karga heden med sitt vissnade, grå fjolårsgräs, hängde den regnvåta himlen tung. Alltid väntande, aldrig öppnad. Här och där stod ett förvridet, naket träd, svart och knotigt, pinat av en vind som aldrig blåst. Hit hade Darkon flytt från De Mörka Länderna, och då hade han skattat sig lycklig över att ha hittat en fristad. Nu hatade han platsen, och hans hat blev den enda färgen i en gråmelerad värld och det gav honom krafter att fortsätta.

Darkon började gå utan att ha någon riktning. Han visste att hur han än gjorde så fanns målet alltid framför honom och om han inte rörde sig mot det så kunde det vänta. Tiden på heden var inte på hans sida.

Den tillhörde Apophis.

MAKT OCH SVAGHET

När man läser vad som hitintills har sagts om den magiska draken, får man kanske intrycket av att den är en fruktansvärd förstörelsemaskin, ett monstret som vältrar sig i död och förintelse. Visserligen är sådana tankar inte helt fel. Liksom naturkrafterna kan draken som representerar dem stå för ödeläggelse och katastrof.

Men tänk på att tyfonen bara drar fram någon gång om året, att vulkanen slumrar för det mesta och att jordbävningar knappast är vardagsmat ens i Californien. Drakarna är inte rovgiriga, inte blodtörstiga. Orsakar de skada gör de det därför att de är deras funktion, det ligger ingenting ondskefullt bakom, ingen planerad illvilja.



Melusina

Medan riddaren i sagorna från väst drar ut för att döda den drake som hotar landet, så ber den orientaliska prästen draken att slippa drabbas av tsunamins kraft. Den magiska draken är väktare av sin makt, men den använder den inte i själviska syften, den släpper lös den för att den kan, eller för att tiden är inne.

Dessutom förknippas inte alla drak krafter med förintelse. Vishetens drake är förvisso skräckinjagande och fruktansvärd att skåda. Men den är samtidigt vacker och mild, precis som verklig visdom är. Draken i regnet kan visserligen åstadkomma stor förstörelse, men samtidigt är det den som låter vattnet från himlen falla och välsignar bönderna med en god skörd. Därför avbildas den på så många fontäner i Kina, med vattnet sprutande ur sin öppna mun.

När man talar om den magiska draken är det naturligt att man förknippar den med just magi. Men detta är kanske inte fullständigt riktigt i för rör det sig om magi i mänsklig bemärkelse? Medan magikern kontrollerar den magiska energin med ord och regler, och den klassiska draken betraktar den som kraft att utnyttja, lika naturligt som tal och rörelser, så är den orientaliska draken magin. Detta betyder att den inte på något sätt begränsar sig till besvärjelser eller ritualer. För den är magin ett flöde som kontrolleras lika lätt och smidigt som den gör med sin kropp.

Däremot har den vissa uppenbara begränsningar. En drake som lever i de flammande skogsbränderna och som slumrar i den svalnande askan har ingen möjlighet att påverka regnet som faller från himlen. Lika lite kan stormen och vrakvågornas drake röra vid jordens krafter och skaka sin kropp i jordskred och jordbävningar som dess landlevande syskon kan. Generellt kan man säga att drakarnas magi är begränsad till det egna fältet, även om sådana restriktioner visst

kan ha undantag. De flesta drakar kan säkerligen lätt upplösa enklare besvärjelser som inte hör till deras fält, många drakar kan läsa tankar ur ett oskyddat sinne etc. etc.

Den kanske viktigaste skillnaden mellan den magiska drakens magi och den klassiskas är att den förra faktiskt använder sig av fysiska magi i mycket stor utsträckning. Den subtila trolldomskonst som är Draco Nobilis kännetecken har ersatts av en mycket mer spektakulär form, bunden just till drakens speciella maktsfär. Det bör dock påpekas att det ingalunda innebär att draken beter sig som slutmonstret i ett nintendo-spel. Magi är ingenting den använder bara för att visa sig på styva linan. Den är fullt medveten om sin makt och behöver inte stärka sitt självförtroende genom att spruta eldbollar och ljungeldar omkring sig så fort den ser en äventyrare, eller bete sig på motsvarande fånigt sätt. Det finns alltid en naturlig grace och stil i allt vad en drake gör som utesluter dylika uppvisningar.

Som kanske framgått av min beskrivning så är denna drakbild någonting mycket mer svår-fångat än den klassiska varianten. Draken blir ett slags förbindelse mellan det jordiska och det gudomliga, mellan materia och kraft. Å andra sidan behöver man inte framställa alla magiska drakar som halvgudar. Det kan visst vara möjligt för dödliga att besegra, eller fångsla ett av dessa väsen, dock inte för vanliga dödliga. Eftersom draken är en magisk förreteelse krävs magi för att hitta den, för att tala med den och för att bekämpa den. Vissa drakar kanske går att hitta om man färdas ned i deras vulkan, eller reser till havets botten. Men de allra flesta lever på mytiska platser, ”östan om sol och västan om måne”, i nordanvindens hjärta, bortom horisonten eller i landet mellan molnen. Att ta sig till sådana platser kräver stor tilltro till legender och myter, ett magiskt tänkande och en stor portion intuition.

Att strida med en drake kan synas fullständigt hopplöst, men ofta finns där en svag punkt, en sårbar källa till deras makt. De kinesiska sagorna talar om en glödande pärla som

DRAKLJUS

Över havet dansar ibland små lysande flammor, små fluorescerande klot. I västerlandet kallar vi dem irrbloss, men i Japan är de något helt annat. De kommer upp ur havet, färdas mot bergen och sätter sig i höga tallar omkring tempel. De är draklyktor, drakarnas gåvor till gudarna som dyrkas i templen.

draken spottar upp eller sväljer och som representerar dess väsen. Om man kan erövra pärlan så får man makt över draken. Kanske kan man också binda draken på något sätt. Myter och sagor är fulla med magiska fångelser och fållor för mäktiga krafter. Argonauterna hade en säck där vindarna hade spärrats in, Fenrisulven bands med tunna fjättrar tillverkade av bergens rötter och månens strålar och Loke fångslades med sina egna söners tarmar. På liknande sätt kan man säkert handha naturmakter i rollspel, och varför då inte drakarna? Magiska drakar är av naturen någonging som måste användas mycket sparsamt, och i en kampanj måste en konfrontation mellan en drake och rollfigurerna föregås av ändlösa förberedelser, berättartekniska så väl som spelmässiga. Trots allt är det en aspekt av någonting uråldrigt och ursprungligt som de kommer att stå inför. Det kan kanske inte jämföras med att stå ansikte mot ansikte med själva skapelsen, eller jorden, men de kommer i alla fall att möta en mycket påtaglig del av dess kraft.

Darkon vandrade genom halvdunklet. Torrt gräs prasslade under hans fötter, fuktiga dimbankar korsade hans väg och hela tiden fanns det någonting där ute, någonstans där mörkret var så tätt att inte ens han kunde se. Någonting som väntade på honom, någonting som väste hans namn.

Han nådde fram till kitteldalen och gled ned på det dimvåta gräset mot dess botten. Den var inte särskilt djup, men vidsträckt, och mörkret rann ned i den för att samlas långsefter marken som smutsigt, svart vatten. Han nådde slutningens slut och började vada fram genom skuggorna. De vek undan för hans fötter, tunga

och vältrande och fick hans kläder att klibba mot huden. Så hördes ett svart, väsende läte och han kunde urskilja kroppen som låg ihoprullad i dalens borte ända.

Den var väldig. Den upptog halva sänkan med sina svarta klubbiga slingor av fjälligt kött. Dess svans slingrade sig uppför dalens kanter och försvann och de svarta vingarna låg som ett lock över hela Darkons synfält. Den svarta draken, sköt fram sin långa hals och dess huvud närmade sig Darkons. Han såg de blekvita, glanslösa tänderna, det taggiga bakhuvudet, den svarta bepanrade nosen och han blickade in i de bottenlösa mörkerkällor som var ormens ögon.

-Apothis, han sa dess namn mest för att ge sig själv en fast punkt. För att hindra sin själ från att falla ned i det oändliga tomrummet i dess blick. Som svar började den långa, kallt sträva tungan att slicka hans minnen och dricka dem ett efter ett.

Så stod han, i vad som tycktes vara en evighet, naken framför mörkrets ögon och såg upplevelser och drömmar passera förbi. Den svarta tungan slickade fram alla förnedringar, alla mardrömmar och alla sotsvarta stunder av förtvivlan ur hans sinnes saltstenar. Han tvingades stå stilla och genomleva varje tidpunkt i sitt liv som han hade velat glömma, som han hade försökt tränga undan. Och varje gång draken hittade ett minne av särskilt stor sorg, av bittert grusade planer så smackade den av välbehag och andades svart, oljig luft i Darkons ansikte.

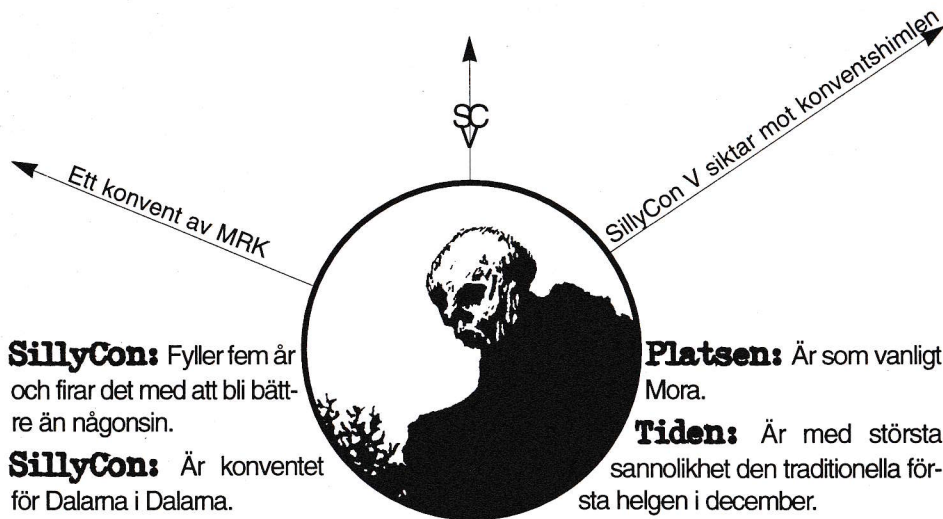
Men när allt var över och konturerna av källarens väggar återvände – först bleka som en bortglömd dröm, och sedan allt fastare – hade det ändå inte varit minnena som varit värst. Det var istället känslan av maktlöshet, förnedringen, vetskapen om att han ingenting, absolut ingenting kunde göra. Apothis var lika obeveklig som tiden själv och för eller senare återvände han alltid till den. Han visste vad som följde nu. Den obeskrivliga lättmuden, det spirande hoppet, som var så fäfångt och som gjorde nästa midvinter så mycket svårare. Han fick inte tillåta sig att glömma, att förtränga, minnet av Heden och Kitteldalen. Då skulle Ormen triumferande få slicka i sig frukterna av sin list när den kallade honom nästa gång. Ändå var glömskan så lätt, så förvånansvärt svår att undvika.

I det läget var han tacksam över att han hade någonting som kunde påminna honom om vad han gjort.

Då var han nästan glad över att han inte såg färger.



SillyCon



SillyCon: Fyller fem år och firar det med att bli bättre än någonsin.

SillyCon: Är konventet för Dalarna i Dalarna.

SillyCon: Har av Signaler från SVE-ROK kallats "ett litet högkvalitetets konvent".

Platsen: Är som vanligt Mora.

Tiden: Är med största sannolikhet den traditionella första helgen i december.

Konventet: Är precis som vanligt en mycket trevlig och förstklassig upplevelse.

Vill Du hjälpa till att göra SillyConV till en ännu mer fullständig upplevelse? Har Du ett arrangemang som du skulle vilja ta till oss? Eller vill du helt enkelt säkra ett exemplar av det åtråvärda SillyCon-utskicket redan nu? Ring oss! Vi löser dina problem:

Huvudansvarig: Johan Jakobsson 0250/14193

Informationsgruppen: Henrik Carlsson 0250/10843, Per Björklund 0250/60260, Tor Karlsson 0250/15361, Fredrik Andersson 0250/72157

UPPSLAGSDEL DRAKAR



Här följer ett kort uppslagsverk som innefattar drakar och deras närmaste släktingar. Alla egennamn inleds med stor bokstav, medan artnamn börjar med liten. *Kursiva* namn hänvisar till andra uppslagsord.

agathos daimon var osynliga flygande ormar med hjärtformade tungor som vakade över människorna i fenicisk myt.

amphiptere är namnet på stora flygande ormar med vingar och drakhuvud. En amphiptere sågs senast i Henham, England år 1669. Den uppges ha varit tre meter lång och orsakade en del kalabalik innan man märkte att den var tämligen lättskrämd.

amphisbaena Fågelorm med ett huvud i vardera änden. Sover det ena så är det andra vakat uppger de klassiska texterna.

Ananta Gudomlig orm med tusen huvuden i hinduisk myt. Vishnu vilar på dess kropp i det kosmiska ur havet och en dag kommer Ananta att förstöra skapelsen med sin giftiga eld.

Ancalagon Svarte var den förste av de bevingade eldsdrakarna som skapades av Morgoth. Ancalagon ledde Morgoths drakhärs och besegrades av Eärendil sjöfararen i slutet av första åldern. Detta berättas i Tolkiens "Silmarillion".

Apophis Nattens orm i egyptisk myt. Den är fiende till solguden

och hotar att döda honom varje natt när han färdas genom mörkret.

Basilisk När en tupp lägger ett ägg och det sedan ruvas av en padda, händer det att ut ägget kläcks en basilisk. Denna varelses har vingar, huvud och ben som en tupp, men svans och kropp som en ödla. Dess blick är dödlig och drabbar åkrar med torkar och får brunnar att sina. Under medeltiden ansågs basiliskan vara alla ormars konung.

Bofink, fasantyp drake i fantasyromanen "Kampen om Coramonde" av Brian Daley. Bofink blir så småningom grillad när den amerikanske soldaten Pomorski kastar en fosforgranat i drakens käftar och antänder flogistonet i dess mage.

Brännvinsdraken Drake på gamla planscher utgivna av nykterhetsrörelsen. Den slukade spannmål och omvandlade det till sprit och dess främsta syfte var att skrämra folk till nykterhet.

bunyip är en slags vattenmonster i australiensisk folktro. De beskrivs ibland som drakliknande reptiler, men kan också likna sälar, fåglar eller t.o.m. hundar. De besitter makt över vattnet och viss trollkraft.

Cipactli Drakliknande symboldjur med stenknivssvans från den mexikanska kalendern.

Da Aido Hwedo kosmisk orm i det Beniska Fon-folkets myter.

Dess sjuhundra slingor uppges stötta världen.

Damballah Wedo är en mäktig ormgud i Voodoo-myten.

Delphyne Kvinnlig drake i grekisk myt, till hälften kvinna till hälften orm. Hon höll Zeus senor och muskler fånglade under kriget mot titanerna.

dinosaurier Längre påstod man att drakar var berättelser om en tid då människa och dinosaurier levde tillsammans. Idag vet man att de stora ödlorna dog ut långt innan människan kom till. Det finns dock de som hävdar att drakar är kollektiva minnen som härstammar från de allra första däggdjurens intryck av skräcködlorna. En annan teori är att dagens sjödjur och havsormar är ännu oupptäckta kvarlevor av dinosauriernas vattenlevande kusiner.

Dragonlance Amerikansk såpopera i fantasyform. Här finns otaliga drakar, som exempelvis den ädla silverdraken Silvara som, formförändrad till en vacker kvinna, inleder ett kärleksförhållande med en av hjältarna.

Echidna Urdrake i grekisk myt, till hälften orm, till hälften kvinna, med aptit på rått kött. Hon är mor till *Cerberus* (se Demoner), *Chimeran* och *Hydran*. Fadern var *Typhon*.

Erechtheus är ett annat namn på *Erichthonius*.

Erichthonius hette den legendariske fjärde kungen i Athen.

Han var son till Gaia och Hefastos och var till hälften orm, till hälften man.

Fafne var en giftig drake inom den nordiska mytologin som vaktade en mycket stor gulds katt som också innehöll den magiska ringen Andvare. Fafne dräps av hjälten Sigurd som därefter halstrar drakens hjärta som han skall servera åt smeden Regin, drakens bror. Sigurd bränner sig dock på det heta hjärtat, stoppar fingret i munnen och kan plötsligt förstå fåglars tal. Därigenom får han veta att Regin tänker dräpa honom, men Sigurd gör processen kort med den förrådige smeden.

Fafne, inte särskilt stor drake i tjänst hos en elak trollkarl som tampas med Johan, Pellevin och smurfarna i en serie av Peyo. Förvandlas från eldsprutande vidunder till ett vattensprutande dito när Gammelsmurf använder en magisk stav i dess mage och trolrar fram en ousinlig källa där.

Fafner, annat namn för *Fafne*.

Fafnir, annat namn för *Fafne*.

Faridun, konung av Persien som i drakform gav sig ut för att pröva sina tre söners duglighet.

Fei-yi Kinesisk drake med två kroppar, sex ben, fyra vingar men bara ett huvud. Den utvisades till rymdens mörker under det andra årtusendet före Kristus av kejsar Shin. Ett annat namn på draken är t'ao t'ieh, vilket betyder frosseri och av den anledningen avbildas draken ofta på matskålar.

Fuchur Lyckodrake med underbart vacker röst i Michael Endes "Den oändliga historien".

fu-ts'ang lung Kinesiska drakar som vaktar väldiga skatter långt nere i grottor under jorden.

Gargouille kallades den fruktansvärda drake som härjade i

Seine och som slutligen dräptes av S:t Romain av Rouen år 520. Draken var en fruktansvärd drakorm med fenor istället för ben som sprutade dödliga kaskader av vatten och ärkebiskopen och sedermera helgonet Romain använde korset i sin strid med den, ett välkänt vapen för helgon, se för övrigt *Tarasquen*.

Glaurung var den första och största av de eldsprutande drakarna som Morgoth skapade i Angband. Glaurung dräps slutligen av Túrin Turambar, år 501 i den första åldern. Glaurung förekommer i Tolkiens "Silmarillion".

guivre var ett slags drakormar som levde i medeltidens Frankrike. De hade horn på huvudet och deras andedräkt orsakade svåra och smittsamma sjukdomar. De var en svår pina för landsortsbefolkningen ända tills man insåg att de var så prydliga av sig att de flydde vid synen av en naken människa.

gwiber är walesiska flygande ormar. De var stora och fruktansvärda och sades födas av en orm som drev ut av en kvinnas mjölk.

hai riyo eller drakfågel. Bevingad och befjädrad drake i japansk myt.

Hydran Månghövdad, giftig vattendrake i grekisk myt, barn till *Echidna* och *Typhon*. Den bebodde träskan i Lerna och fick ett dog i mötet med Herakles. Hydran hade den egenskapen att varje huvud som högs från kroppen genast växte ut igen. Herakles lösning på detta problem var att omedelbart bränna de blodiga halstumparna innan de nya huvudena växte tillbaka.

hästdrake Kinesisk drake med fyra hästben och lockigt hår på ryggen som lever på flodbottnar. En sådan kom upp ur Gula Flo-



den och gav den mytiske kejsaren Fu Xi triagrammen till "I Ching", kinas spådomsbok.

Iluyankas Hettitisk drake som dödades av väderguden. Berättelsen om detta hjälteed berättades varje nyår och drakens död markerade det nya årets början.

Jenny Haniver Begrepp för förfälskade drakar uppvisade som zoologiska fynd, ofta sammansatta av flera olika döda djur. Carl von Linné avslöjade 1734 en dylik hydra som förevisades i Hamburg.

Jörmundgand (Jättetrollstaven) är ett annat namn för *Midgårdsormen*.

Kaliya Hinduisk ormkung med många huvuden som bebodde floden Yamuna och besegras av en ung Krishna.

Karm Stor, otäck urtidsorm i "Bröderna Lejonhjärta" av Astrid Lindgren.

Katla Fasansfull drake i "Bröderna Lejonhjärta" av Astrid Lindgren.

kiao Fiskliknande varelse som utgör ett av utvecklingsstadierna för den kinesiska draken. Den liknar en vattenorm med ett karphuvud.

Kinas nio drakbarn Nio sorters avkomma av drakar vars avbilder användes till att dekorera byggnader med i 1500-talets Kina. De var: **p'u lao** (drakar som gråter), som prydde handtag på

klockor; **sze-niu** (musikålskare), som återfanns på instrument; **ch'i-wen** (drakar som sväljer), vilka satt placerade på takstolpar för att kunna svälja onda andar; **chao-jiing** (drakar som tycker om höjder), som påminde mer om lejon än drakar och som prydde takens fyra hörn; **ai-hwa** (drakar som älskar att döda), vilka utgjorde ornamenterade svärdshjälten; **hi-pi** (litteraturålskare), som liknar enhörningar och återfanns på gravmonument; **p'i-han** vaktade fångelse portar; **swan-i** (drakar som gillar att sitta), satt ofta under Buddhas fötter och slutligen **pa-hia** (de som tycker om tunga bördor) vilka var sköldpadbor och ofta bar upp gravmonument.

Kraken Gigantisk havsodjur med tentakler. Det figurerar i ett poem av Tennyson som bär dess namn och det avbildas vanligen som en väldig drake. Det har hänt att sjömän misstagit Kraken för en ö och landstigit på dess kropp.

Ladon Hundrahövdad drakorm i grekisk myt som vaktar Hesperidernas gyllene äpplen. Som så många andra av drakarnas sällsynta släkte överlever han inte Herkules framfart.

Lambton Worm, the Drakorm som härjade i byn Washington, England vid mitten av 1400-talet. Den fiskades upp ur floden

av John Lambton, en ung adelsman och kastades i en brunn. Med tiden växte den sig så stor att den kunde ringla sig kring en kulle för att kunna svälja onda andar; **chao-jiing** (drakar som tycker om höjder), som påminde mer om lejon än drakar och som prydde takens fyra hörn; **ai-hwa** (drakar som älskar att döda), vilka utgjorde ornamenterade svärdshjälten; **hi-pi** (litteraturålskare), som liknar enhörningar och återfanns på gravmonument; **p'i-han** vaktade fångelse portar; **swan-i** (drakar som gillar att sitta), satt ofta under Buddhas fötter och slutligen **pa-hia** (de som tycker om tunga bördor) vilka var sköldpadbor och ofta bar upp gravmonument.

Lamia (Hon som slukar) Kvinnohövdad orm och barnatjuv i grekisk myt. Hon var ursprungligen en vacker kvinna som Zeus fattade tycke för och som sedan förvandlas till ett monster i ett svartsjukedrama med Hera. Zeus ger henne sedan förmågan att plocka ut sina ögon och sätta fast dem igen. Detta framstår som en mycket klen tröst, men han menade säkert väl. Under medeltiden kommer lamia att bli namnet på en särskild sorts kvinnliga vampyrer. En sådan varelse förklädde sig ofta som en vacker kvinna men kunde avslöjas på att hon bara kunde sjunga, försökte hon tala blev kom där bara ett väsende ljud.

Leviathan är en gigantisk havsorm som bland annat förekommer i Jobs Bok i Bibeln. Han uppfattas ibland som en omskriv-

ning av Satan och i Jesaja 27:1 talas det om att Herren skall hem-söka "Leviathan, den ringlande ormen, och [han] skall dräpa draken, som ligger i havet." Under medeltiden tillskrivs Leviathan mer demoniska egenskaper och hans gap anses vara helvetets käftar. Se särskild ruta.

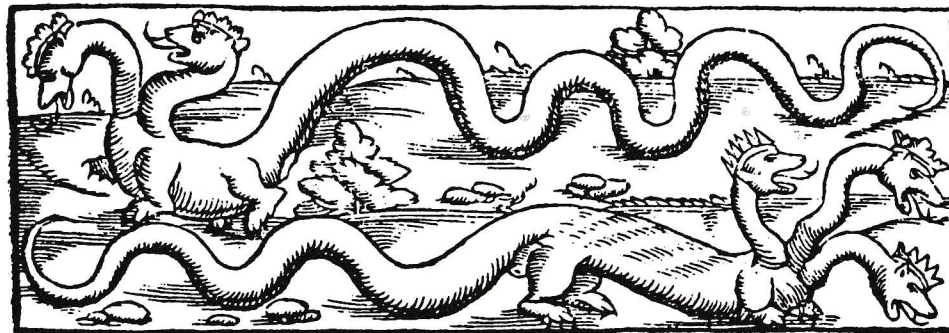
lindorm är namnet på de nordiska drakarna. De är för det mesta mer ormlika än vanliga drakar, men med samma förkärlek för att vakta på prinsessor och skatter. Enligt vissa uppgifter är ser lindormen ut som en stor orm med två ben. Den uppges även kräla in på kyrkogårdar för att kalasa på de dödas kroppar. I folksagan händer det alltsomoftast att lindormen är en förtrollad prins. En människa kan nämligen föda en lindorm om hon åter oskaldar lå röck under graviditeten.

Loch Ness-odjuret Sjöodjur, orm eller drake, bosatt i den skotska sjön Loch Ness och synnerligen seglivad i den folkliga tron.

long, lung är samlingsnamnet på kinesiska drakar. De förknippas med vatten och regnets makter.

Lotan Urdrake eller uorm med många huvuden i babylonisk myt. Han dödades av Baal.

Lung wang Drakkungen i kinesisk myt. Han är en mäktig elddrake med människokropp och



härskar i ett palats på havets botten.

Lydiska draken, den Denna drake har inget egentligt namn, men är ändå en av världshistoriens mest berömda när den döddes av S:t Görän.

makara är namnet på drakliknande vattenmonster i sydöstra Asien. De sägs ha ödle kropp och krokodilkafter.

Melusine av Anjou förvandlades till en drake och övergav sin make. Hon återkommer dock och varslar när någon av hennes ätt kommer att dö. Se särskild ruta.

Midgårdsormen Gigantisk, giftig drakorm i nordisk myt. Han var son till Loke och låg slingrad runt hela världen på så sätt att han bet sig själv i svansen. Detta grepp skulle han inte släppa förän Ragnarök, då hans uppgift var att dödas av Tor och samtidigt dödligt såra denne med sitt etter.

mokele-mbembe är ett monster som de första européerna i västafrika påstod levde där. Det var stort som en elefant, hade lång hals, ett ensamt horn, eller möjligen en tand och en kraftig

ormsvans. Den uppgavs leva i grottor.

Mulltinur (Trossen i jorden) är ett annat namn för *Midgårdsormen*.

Mushussu Drakorm i mesopotamisk myt, ingick i den armé av monster som skapades av *Tiamat* i kriget mot Marduk, den beskrivs som eldröd till färgen och avbildas med ben.

Musmahhu Sjuhövadad mesopotamisk hydra.

naga är halvgudar i hinduisk myt. De är ett slags vattenormar, ofta med fem eller sju huvuden, med människoansikten och utspända kobrasköldar över nackarna. De anses vakta såväl skatter som visdom och flera prominenta släkter i Indien kan skryta med att de har nagas eller nagini i sina släkträd. Nagas förknippas i den indiska folktron med fruktbarhet och fertilitet. I konsten avbildas de som människor med ormkropp nedanför naveln och ibland utrustas de dessutom med vingar och oxhuvud. Se *Vasuki* och *Ananta*.

Nialyod Regnbågsormen, modersgudinnan i aboriginsk

myt. Hon slukar människor där hon ligger i sitt vattenhål, för att sedan återskapa dem som olika företeelser i landskapet.

Nidhögg, Nidhogg (Den som hugger nedan) Drake i nordisk myt. Han placeras ibland krälände på Nästrand, nere i Hel, där han suger på de döda brottslingarnas lik och ibland förklaras det att han sakta gnager sig igenom en av Yggdrasil's tre rötter. Efter Ragnarök flyger han ut över slagfältet i en scen som "Voluspå" beskriver sålunda:

Då kommer dunklets
drake flygande,
en blank orm, nedifrån,
från Nidafjällen.
I fjädrarne bär,
och flyger över slätten,
Nidhogg lik.

Nu skall hon sjunka.

ouroboros är en symbol som föreställer en orm, eller drake som biter sig själv i svansen. Den står för en sluten helhet, den föder och dräper sig själv, den är kretslopp och evigheten. Se dessutom *Midgårdsormen*.

Peluda Drakmonster som i medeltidens Frankrike. Se särskild ruta.

Piasan var namnet på ett drakmonster som hemsökte Illinerna, en indianstam i nuvarande Illinois. Den var nio meter lång, med ett vingspann på fem meter. Den hade fyra ben med vassa klor, lång ormsvans, hjorthorn och ett nästan mänskligt ansikte. En berömd avbildning av varelsen fanns huggen i stenen över Mississippin nära Alton, Illinois. Tyvärr förstördes den när man högg i berget år 1856.



pyrallis Även kallad pyragones eller pyrausta. Säkerligen den minsta drakarten i historien. Den är stor som en fluga, liknar en glödande, fyrbent insekt med drakhuvud. Den förekommer i

kopparsmedjorna på Cypern där den dansar i stora flockar bland fammorna. Skulle någon pyrallis däremot lämna den heta elden dör den omedelbart.

Python Stor orm i grekisk myt, född av Gaia dödad av Apollon.

Rahab Havsdrake i Bibeln, ibland identifierad med Satan (Jes 51:9).

Regnbågsormen Se *Nialyod*.

Röda draken, den Eldsprutande, cigarettökande drake i Jeff Smiths "Bone". En röd drake är annars Wales nationalsymbol.

Scatha Ormen är en drakorm som det berättas om i Tolkiens böcker. Scatha var den främste av de kölddrakar som levde i de Grå Bergen under tredje åldern. Scatha dräptes av Fram, Frumgars son, en prins av Éotheods folk, och de Grå Bergen rensades från drakar för femhundra år.

Sesa är ett annat namn på *Ananta*. I just den här aspekten anses ormen hålla uppe världen med sin kropp.

shen-lung Den andliga draken. Azurfärgad drake i Kina som härskar över stormen och regnet. En femtåig shen-lung är en symbol för behållan kejsaren av Kina.

Shokuin Japansk drake som förknippas med årstidsväxlingar



och med natt och dag. Den är människohövdad med en röd, fjällig kropp som är flera mil lång. På huvudet har den horn, på framfötterna klor och på bakbenen hovar. Längst bak sitter en hästsvans.

Sirrush Marduks heliga drake i det gamla Babylon.

Smaug den Gyllene raserade dvärgkungariket Erebor och vakade ostörd över skatterna i rikets ruiner i två hundra år. År 2941 anländer dock ett sällskap bestående av tolv dvärgar samt hobbiten Bilbo Bagger till det Ensamma Berget. Retad av dem ger sig Smaug ut för att bränna och rasera, men han dräps i Esgaroth av Bard Bågskytt. Ytterligare detaljer finnes i "Bilbo" av Tolkien.

Smärg. Monstruös drake i "Den Oändliga Historien" av Michael Ende. Smärg har vingar

LEVIATHAN

Det berättas att Gud skapade Leviathan på den femte dagen, den dag då Han gjöt liv i allt som fanns i havet. Leviathan skapades till att härska över havsriket och han var en av Guds mest fantastiska skapelser. Han var ofantligt stor och hans glödande ögon lyste upp både himmel och jord. Ingen dödlig kunde tränga igenom hans skimrande fjällpansar, inget levande på jorden kunde sätta sig upp mot hans makt och ingenting kunde sätta skräck i hans hjärta.

Ursprungligen skapade Gud två väsen av Leviathans art, men då han insåg hur deras makt skulle påverka livet på jorden förstörde han den ena (enligt vissa traditioner den kvinnliga, enligt några få den manliga) och skapade spiggen(!) som en motpol till Leviathans makt. Dessutom skänkte han draken

odödlighet som kompensation för förlusten av dess make (eller om det var maka).

Sedan den dagen leker Gud med Leviathan de tre sista timmarna varje dag. Detta kommer att fortgå till domens dag, då ängeln Gabriel skall döda monstret så att dess kött kan nära de rättrogna och hans skinn smycka Jerusalems murar, så att dess lyser hela jorden.

En gåta kopplad till Leviathan är Behemoth. Behemoth är en landvarelse, väldigt till storleken och Leviathans motsats. Vad Behemoth egentligen är och vad av vilken orsak han skapades är okänt. Den apokryfiska Enoks Bok uppger att Behemoth är manlig till skillnad från Leviathan som är kvinnlig och att besten lever i en oändligt stor öken kallad Dendain. Där kommer den att stanna till domens dag, då den skall dödas.



PELUDA

Peludan var ett uråldrigt monster. Den skapades före syndafloden, men vägrade att gå på arken. Trots detta överlevde den, säkert tack vare att den hade amfibieliknande förmågor. Under medeltiden levde den i Huisne-floden när byn Ferté-Bernard och det var där den mötte sitt öde.

Peludan var en gigantisk drake, eller halvdrake. När den sänkte sin kropp i floden svämmade den över sina bräddar och förstörde böndernas skördar. Men det fanns ingenting de kunde göra mot denna fruktansvärda best. Dess huvud och svans var som en väldig orms, men dess kropp var täckt av grön

päls. I denna päls doldes långa, giftiga taggar som kunde skjutas iväg som spjut mot fiender. Kroppen bars upp av fyra sköldpaddliknande ben och ur det vasstandade gapet kom eld så het att den brände jorden på flera kilometers avstånd.

Drakmonstret levde av boskap ett tag, till det fick smak för människokött. Då började det en diet på unga jungfrur och barn till bybornas förskräckelse. Slutligen gick en ung man ut för att möta besten. Han skyddade sig mot taggarna med en rustning och – efter att ha rådfrågat byns spåman – högg han svansen av peludan. Detta var nämligen dess akilleshäla. Monstret dog omedelbart och den unge mannen blev traktens hjälte.



av slemmig hud, kropp som en skabbig råtta, skorpionstjärt, gräshoppebakben, barnarmar, krokodilhuvud på uppfällbar hals samt två små människohuvuden där krokodilens ögon skulle ha suttit.

Taniwhas, drakliknande vidunder som förekommer i Maorifolkets legender. Taniwhas liknar fiskar, men är stora, fasansfulla och har fyra ben. Främst lever de i havsdjup och stora floder. Vanligtvis är de goda och fridsamma, men om de skadas tar de alltid skoningslös hämnd.

T'ao t'ieh Annat namn på *Feiyi*.

Tarasquen vid Aix var också en fasansfull drake. Denne dräp-

tes av S:ta Martha. Se särskild ruta.

tatsu är japanska drakar. De påminner om de kinesiska men förknippas mer med havet än med regn.

tatzelwurm är namnet på en ormliknande varelse som påstås leva i Centraleuropa, i alpområdet. Den påstås ha två små ben, kattliknande huvud och en lång ormkropp. Den lär vara kapabel att hoppa långa sträckor och anfaller både människor och boskap. Tron på varelsen lever kvar ända in på 1900-talet.

Tiamat Mesopotamisk urdrake. Gigantisk uppsvälld varelse, härskarinnas över urhavet. Dödas av Marduk som sedan formar världen av hennes kropp.

t'ien-lung kallas de drakar som vaktar det kinesiska himmelriket.

ti-lung Kinesisk drake som härskar över land, strömmar och floder. Våren tillbringas den i himlen och hösten nere i havet.

Tua Ormdrake på Borneo. Fungerar för det mesta som väktare.

Turifax Draken i den svenska folksagan "Snipp, snapp, snorum".

Typhon Monster i grekisk myt, son av Gaia och Tartaros. Han har lång ormkropp och hundra eldsprutande ormhuvuden. Se *Echidna*.

Urulóki, samlingsnamn för de eldblåsande drakarna i Tolkiens *Midgård*.

TARASQUEN OCH S:TA MARTHA

Tarasquen var namnet på en fruktansvärd drake, eller drakmonster, som härjade trakterna kring byn Nerluc, i Frankrike, under medeltiden. Den var barn av *Leviathan* och bodde ursprungligen i Galatea, Mindre Asien. Men nu hade den alltså kommit till Frankrike.

Tarasquen var fruktansvärd att skåda. Den var större än någon ox eller häst, den sprang på sex kraftiga ben med kloförsedda fötter. Dess svans var mycket lång och piskade fram och tillbaka och huvudet var försett med en gyllene man. Dess rygg var täckt av ett väldigt skal, försett med vassa taggar och ur dess väldiga käftar kom eld.

Tarasquen satte skräck i bygden och ingen rådde på den till en dag S:ta Martha passerade förbi. Byborna bad henne om hjälp och hon gick helt oförskräckt ut i vildmarken för att möta draken. När hon såg den höll hon fram ett kors mot den och den blev genast fridsam som ett lamm. Helgonet stänkte heligt vatten över den och



S:ta Martha bekämpar Tarasquen, som ovanligt nog framställs här med fyra ben.

band den med en lock av sitt hår och tog den tillbaka till byn. Där häpnade man över detta mirakel och misshandlade det hjälplösa monstret. S:ta Martha bad att det skulle lämnas ifred, men det var förges. Om det berodde på misshandeln eller på chocken av den plötsliga förändringen så dog Tarasquen på bygatan i Nerluc. Sedan den dagen heter byn Tarascon och varje år hålls en tarasque-festival där.

En annan variant av berättelsen uppger att Tarasquen slukade S:ta Martha hel. I magen på besten gjorde helgonet sedan korstecknet, vilket fick till följd att draken sprack som en ballong. Utifrån denna makabra händelse bestämde man att S:ta Martha skulle bli skyddshelgon för alla barnaföderskor.

Special erbjudande på utvalda

GAMES WORKSHOP

produkter

VECKA 10-14

(25% till 35% Rabatt i butiken)

Hos

ENOX HomeEntertainment

Alla som handlar för 300 kr får 1 lott. Handlar du för 600 kr får du 2 lotter o.s.v. Detta ökar din chans att vinna. Lördagen 6 April sker dragningen av vinnarna i vår butik

1 Pris 5000 kr att andla för ur vårt G.W. sortiment

2 Pris valfri Arme Box

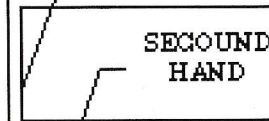
3 Pris valfri Grund Box

4-10 Pris valfri 75 kr Blister

Miljöhuset



ENOX



Butik på Malmgatan 13
i SMÅLANDSSTENAR.

tel/fax. 0371-31009

öppet 15:30 - 19:00 Vardagar
10:00 - 12:00 Lördagar

Gisslaved Nissunstigen Halmstad

Usumgal Sumeriskt ormlikt monster.

Vasuki en *naga* som tjänstgör som Shivas gördel och skrämmer iväg onda demoner.

Vicia-Heinox, tvehövdad drake som höll tre riken i sitt våld tills den dag Pelmen lurade de två huvudena att börja gräla med varandra. Vad som hände därefter berättas i Robert Don Hughes fantasytrilogi "Pelman the Powershaper".

Vritra Gudomlig drake i hinduisk myt. I sin kropp fånglar den så mycket vatten att torra drabbar världen, men när Indra dödar den spricker kroppen upp och monsunen kommer.

wani Japanska havsdrakar.

Whowie är ett vidunder som det berättas om i aboriginernas myter. Whowie var drygt åtta meter lång, hade sex ben och en bred mun med sylvassa tänder. Han smög tyst omkring och slukade djuren när de sov. Slutligen förenade sig alla djur i en allians och dräpte Whowie.

Wititj Gigantisk orm i aboriginisk myt. Dess spott formar regnperiodens första moln.

wyvern Namnet för en tvåbent drake med vingar.

Xiuhcoatl är en aztekisk eldorm.

Yevaud, drake som trollkarlen Sparvhök från Roke binder med en ed. Detta lyckas han med eftersom han känner drakens sanna namn. Om detta berättas i Ursula Le Guins bok "Trollkarlen från Övärlden".

ying-lung kallas en bevingad drake i Kina. Dessa är mycket sällsynta och alltid väldigt gamla.

yu lung är en fiskliknande drake som står för avklarade tentor och examina.

Demoner



Exorciso te, imundissime spiritus, omnis incursio adversarii, omne phantasma, omnis legio, in nomine Domini nostri Jesu Christi.

Rituale Romanum, 1614

Demoner. Symboler för ondska och mörka makter.

Demoner. Krafter som besätter människor och gör dem sjuka.

Demoner. Hedniska gudar, fallna änglar, Liliths barn.

Demoner.

EN demonisk översikt

Nu frågade han: "Vad heter du?" Mannen svarade: "Legion heter jag, för vi är många."

Markusevangeliet 5:9

Vad betyder egentligen ordet demon? Varifrån kommer det och vilka olika uppfattningar finns det egentligen om demoner? Om man studerar olika böcker och skrifter finner man snart att åsikterna om demonerna, deras ursprung och annat är minst lika många som antalet författare. Här följer en kort, långt ifrån fullständig, översikt av några av de tankar som finns om demoner samt en del av deras brokiga historia.

Animism och andetro

Tron på andar, både goda och onda sådana, tycks vara nästan lika gammal som mänskligheten själv. Runt omkring människorna fanns, förutom djur och växter, andra osynliga krafter. Dessa krafter kunde påverka människornas liv, både på gott och ont. För att neutralisera, blika eller helt enkelt förstöra dessa andar och deras krafter utvecklades komplicerade ritualer och ceremonier.

När mer avancerade religioner med mäktiga gudar utvecklades inordnades andarna i det tankesättet. Andarna blev krafter underställda gudarna, stundtals goda krafter och stundtals onda. De goda krafterna arbetade för gudarna och var deras tjänare. De onda demoniska krafterna arbetade mot gudarna och blev deras fiender.

Hinduismen och demonerna

Inom den tidiga hinduismen skedde de första försöken att organisera och katalogisera olika demoniska varelser. I vedaböckerna, hinduismens uråldriga skrifter, berättas om de demoniska och djävulska kreatur som lever i mörkret och i underjordens grottor. Främst av dessa är *asuras*, gudarnas främsta fiender och söner till *Diti* och *Danu*. *Asuras* förknippas särskilt med mörker och döden. Deras verkliga mästerverk är torkan som håller undan monsunregnen.

Hinduisk myt innehåller naturligtvis många andra demoniska varelser som sänder sjukdomar på människor, orskar olyckor och ställer till allmänt elände. Bland dessa märks bland andra *raksasas*, underjordsdemoner som kan ta djurskepnad och som äter kött från döda kroppar, *panis*, demoner som stjälar kor, och *nagas*, ormdemoner som lever i underjorden och symboliserar både död och visdom.

Buddismen och demonerna

Den folkliga versionen av Buddismen tog över många element från hinduismen, särskilt när det gällde det demoniska menageriet. Även här finner vi exempelvis *asuras*. Inom Buddismen leds de onda krafterna av *Mara*, en ärkedemon och frestare. *Mara* är främst känd för att han, tillsammans med sina tre döttrar *Rati*, *Raga* och *Tanha*, försökte hindra Siddhartha Gautama, Buddha, att uppnå sin slutgiltiga Upplysning.

Buddha själv förnekade inte existensen av demoner, men hävdade att de var oförmögna

att påverka en persons sökande efter befrielse och upplysning. Demonerna har inte en möjlighet att påverka vare sig liv eller tankar hos en person som övervunnit sina passioner och vunnit upplysning.

Judendomen och demonerna

Inom den tidiga judendomen spelar tron på demoner och onda andar en mycket liten roll i livet. I Gamla Testamentets äldre böcker och andra tidiga hebreiska skrifter förekommer mycket få omnämnanden om demoner. I dessa skrifter ställs de demoniska krafterna alltid under Guds direkta kontroll. Till och med *Satan* ses som en tjänare och budbärare åt Gud. *Satans* uppgifter är bland annat att pröva människors tro på Gud och rannsaka syndare inför den himmelska domstolen. Andra demoniska krafter som nämns i de äldre skrifterna innefattar *Azazel*, öknens demon till vilken man sände syndabocken, och *Lilith*, en kvinnlig demon kring vilken spännande legender senare skulle bildas (Se särskild ruta i uppslagsverket.)

Gott och ont

I samband med den babyloniska exilen 587-586 f.Kr. förändrades demontron inom judendomen. De judiska tänkarna och skribenterna kom i kontakt med främmande idéer, främst Zoroastrianismens dualistiska system med en god och en ond makt i ständig kamp, och religionen förändrades. Även inom judendomen separerades nu gott och ont i två olika sidor. De onda krafterna delades upp i olika varelser med särskilda namn och funktioner. Här lånade man mycket från andra religioner och det är typiskt att många av de judiska demonerna fick sina namn från angränsande religioners gudar.

Nu inordnas bland andra de illasinnade demoniska andar som troddes bebo livlösa öknar, raserade byggnader och begravningsplatser i det hierarkiska systemet. Som härskare över alla dessa demoniska krafter, kallade bland annat *shedim* och *seirim*, placerades

Ondskans Furste, känd som bland annat *Satan*, *Belial* och *Mastema*. De mäktiga krafter som tidigare arbetat för Gud blir nu renodlade och fristående.

I senare skrifter, främst apokryfiska sådana, sorterades demonerna ytterligare och i vissa kabbalistiska skrifter har de behandlats mycket ingående. Inom den ortodoxa judendomen har dock demoner och demonstro en mycket liten betydelse.

Demonernas ursprung

Det är inom den judiska traditionen som kändringarna kring demonernas ursprung kommer igång på allvar. Enligt vissa teorier var det Gud själv som skapade demonerna vid skymningen den första Sabbaten. Han hann dock inte skapa några kroppar åt dem utan demonerna blev kroppslösa andar som drog omkring och förorsakade oreda och elände.

En annan judisk tradition om demonernas härkomst hämtar sin inspiration från 1 Mos 6:1-4. Utifrån dessa kryptiska bibelverser (som



Job plågas av sjukdomsdemon

behandlas ytterligare i en enskild artikel) skapades tron att demoner i själva verket är avkomman från förhållanden mellan fallna änglar och mänskliga kvinnor.

Andra lägger skulden på demonernas tillblivelse på *Lilith*. Kanske var det de barn hon födde tillsammans med Adam som blev demonerna. En populärare version är att *Lilith* tar ett flertal demoniska älskare och att det är avkomman av dessa affärer som blir demoner.

En annan variant är förstas den välkända historien om *Satan* och änglarnas uppror mot Gud. Demonerna är förstas de fallna änglarna som förvisades från himlen och *Satan* deras ledare.

Alla dessa versioner accepteras så småningom som möjliga ursprung för demonerna.

Demon, gudarnas budbärare

För att finna ursprunget för själva ordet demon beger vi oss nu till Grekland. Det är inom de filosofiska och religiösa diskussionerna där som vi finner ordet *daemon*.

Ursprungligen hade ordet *daemon* en mycket vidsträckt betydelse. Det användes om gudar, övernaturliga fenomen och allehanda andevarelser. I Homeros verk används exempelvis termen ibland för att beteckna gudar. Så småningom kommer *daemon* dock att få beteckna de osynliga andar, både goda, onda och neutrala, som bebodde de eteriska rymderna mellan det gudomliga och mäskligheten. Dessa andar flög mellan himmel och jord, mellan det övre och det undre, och förband det himmelska och det jordiska.

Daemons blir snart betraktade som ett slags skyddsandar och tanken att varje människa ledsagades av sin egen personliga *daemon* lades fram. Hos Platon berättas exempelvis om Sokrates *daemon*, en ande som stundtals manifesterade sig som en skepnad och stundtals blott som en röst. Den avrörde Sokrates från somliga handlingar och uppmanade honom att göra andra. Senare förs också idén fram att det är *daemons* som bringar oraklens budskap,

skänker människorna drömmar och förespeglingar av framtiden.

De rätta namnen

Nu känner vi ursprunget till ordet *daemon*, men hur kom det sig att denna term som ursprungligen betecknade gudomliga budbärare kom att bli liktydigt med de demoniska väsen den betecknar idag? Svaret finner vi när de hebreiska skrifterna skall översättas till grekiska omkring tvåhundra år före Kristi födelse. Anledningen till dessa översättningar var helt enkelt att det judiska folket hade spritt sig långt utanför det heliga landet och att det helt enkelt var praktiskt med böcker på den tidens allmänna språk, grekiskan.

I de hebreiska originaltexterna förekom ofta ordet *malakh*, som betyder himmelsk budbärare. Översättarna övervägde två olika alternativ, *angelos* som helt enkelt betydde budbärare och *daemon* som var ett mer mångtydigt ord. På grund av mångtydigheten hos ordet *daemon* beslöt man sig slutligen för att använda *angelos*, som hos oss blivit *ängel*. *Daemon* förlorades däremot sin positiva betydelse och användes i stället för att beteckna de andra budbärarna, de som var onda.

Kristendomens intåg

Demonologin i Nya Testamentet är ett avancerat lapptäcke av blandade uppfattningar från omgivande och tidigare traditioner. Den främsta inspirationen var antagligen apokalyptiska judiska traditioner från de sista århundradena innan Kristi födelse.

I det Nya Testamentet antas demonerna bilda en stat eller krigsmakt under djävulens, *Satans*, befäl. De lever främst i underjorden, men omger också människor i luften och håller till i öknar, raserade städer och på kultiskt orena platser. Demonerna vilseleder människor med främmande religioner och irrläror. Främst ägnar de sig dock åt att besätta människor och orsaka sjukdomar. För att den besatte skall bli

frisk krävs att demonen drivs ut, något som Jesus gör vid ett flertal tillfällen.

Diskussion om demoner

Med tiden utvecklas demontron inom kristendomen allt mer. Man börjar spekulerar om de onda krafterna och deras natur. Är det exempelvis möjligt för en demon att bli frälst? Vid fjärde lateralkonciliet 1215 deklarerades bland annat att "Satan och andra onda andar skapades goda, av Gud, men de blev onda genom sina egna handlingar." De teologiska diskussionerna rörde sig dock inte särskilt mycket om demoner, utan mer om änglar. Hur många änglar kan exempelvis dansa på ett knappålshuvud?

Demonologer och katologer

Även om kyrkan inte ägnade demonerna särskilt stor uppmärksamhet, fanns det andra som gjorde det. Demonologin blomstrar under medeltiden bland mystiker och andra. Lärda män sitter vid sina skrivpulpeter och sammanställer kataloger och andra systematiska verk som skall redogöra för demonernas hierarkier.

Exempelvis presenteras tanken att demonerna leds av sju ärkedemoner som var och en främst frestade människorna att begå en av de sju dödssynderna. *Lucifer* var stolthetens ärkedemon, *Mammon* girighetens, *Asmodeus* lustans, *Satan* vredens, *Beelzebub* frosseriets, *Leviathan* avundsjukans och *Belphegor* lättjans.

Inkvisition och häxbål

Fram till tolvhundratalet höll katolska kyrkan en avvisande hållning gentemot demonologi och övertro. I mitten av tolvhundratalet ändrades dock detta. "Men den katolska tron hävdar att demonerna existera att de kunna skada med sin verksamhet." Detta sade Thomas av Aquino och därmed började kyrkan motarbeta både demonologi och häxkonst. Med tiden blossar

detta upp till inkvisitionen och häxbålen flammor över hela Europa.

Med tiden börjar dock teologer, med livet som insats, opponera sig mot både häxtro och inkvisition. Den holländske teologen Balthasar Bekkers bok *De betovede Wereld* som kom ut i slutet av sextonhundratalet blev ett av de tyngsta vapnen mot häxprocesserna. I sin skrift berättar Bekker om hur demontron funnits bland människorna sedan tidernas begynnelse och han hävdar också att denna vantro strider mot tron på en allsmäktig Gud. Det dröjer dock ett femtiotal år till innan de sista häxbålen slocknar.

Nutidens demoner

På senare tid har tron på demoner av förklarliga skäl blivit mindre framträdande och dramatisk. Anledningen till detta är väl främst naturvetenskapens frammarsch. I ett vetenskapligt universum styrt av naturlagar, där det mesta har naturliga förklaringar, finns inte längre någon plats för den enkla tredelade världssynen med himmel, helvete och den jordiska världen. Få är villiga att acceptera uppfattningen att änglar och demoner är verkliga varelser som kan manifesteras sig ibland oss. Psykiatrin har också visat att det undermedvetna kan förklara de flesta av de onormala fenomen och beteenden som tidigare ansetts vara följder av demoners framfart.

Visst finns det fortfarande personer som tror på demoner, men det rör sig främst om obskyra okulta sällskap och okonventionella teologer. De flesta betraktar dock numera demoner, och änglar, som symboler för ont och gott. Symboler som kan användas för att åskådliggöra och för att beskriva, symboler som kan användas i konst och litteratur,

symboler som kan användas i rollspel.

Atlas till Avgrunden Helvetets geografi

De kommer någonstans ifrån, demonerna. Visst finns det de som alltid lever bland människor; varelser som föds in i vår värld, eller demoner som ynglat av sig i nattens skuggor, som lever på våra gravplatser och som jagar sitt byte bland skogens träd. Men det finns också en plats som nästan alla demoner kallar "hem". Det är en mörk och dystert plats, ett pinorum, en fruktansvärd svart spegelbild av de levandes värld.

Den går under många namn. Nifelheim, Tartarus, Erebus och Bor är några. Abaddon, Sheol, Hades, Sekhet Hetepet och Hel är andra.

Men den är också känd som Gehenna och som Inferno. (Namn som berättar om de eviga eldar som brinner där.)

Eller Helvetet.

Helvetet är ett bra namn.

1. Resans början

Följ med mig. Tag min hand. Vi skall göra en tänkt resa. För allt i världen, försök inte att företa resan i verkligheten, Helvetet är en fruktansvärd plats. Faktum är att det knappast finns någonting mer fruktansvärt. Helvetet är själva sinnebild för den värsta plåga och det yttersta lidande som människan kan föreställa sig. Vad hon än upplever för katastrofer i det verkliga livet så jämför hon dem med avgrunden.

–Det var ett rent helvete, säger hon. Eller:

–Det var som om helvetets portar hade öppnats.

Som du kommer att se är det inte alltid klart vad människan menar med sådana uttryck. Helvetet är stort – ofantligt stort – och nästan vad som helst kan rymmas där. Men nu föregriper jag mig själv. Ni måste följa med och se med egna ögon. Vilket namn ni än ger mig: Vergilius, Sibyllan, S:t Per, Emmanuel, Eligius eller till och med Tundals ängel, jag skall för ett kort tag fungera som er ciceron i de nedre regionerna.

Laciate ogni speranza voi ch'entrate, mina vänner.

I som här inträden låten hoppet fara...

2. Nedstigning

Det finns några platser där underjorden och vår värld möts. Platser som de levande kan använda sig av om de måste besöka de döda. Kanske är det också längs dessa vägar som själarna färdas mot hinsidans plågor, kanske reser de på annat sätt, med medel som ligger bortom vår fattningsförmåga.

Vägvisare i underjorden

Helgonet **S:t Per**, och änglarna **Emmanuel**, **Eligius** var tre vägvisare som ledsagade munken Alberic av Settefrati ned i helvetet i början av 1100-talet. I alla fall påstod han det.

Tundals ängel. Tundal var en ädling och riddare som besökte helvetet i sällskap med en ängel i en poplär visionär skrift från 1149. Han tillhör en av de få levande besökarna i helvetet som fick uppleva en försmak av det straff som väntade honom där.

Sibyllan ledsagade Aeneas i Hades i Vergilius epos *Aeniden*.

Vergilius själv var guide i Inferno åt Dante i dennes epos *Divina Commedia* (1321). Vergilius ledsagade Dante ned genom helvetets nio kretsar, klättrade förbi Lucifer och fortsatte upp för skärseldens berg. På gränsen till paradiset lämnade han dock honom i händerna på den sköna Beatrice, som fick bli Dantes vägvisare i himlen.

Hursomhelst, dessa platser är få och okända för de allra flesta. Det finns en tunnel som leder ned från Taenarus grotta, som är belägen på södra Peloponnesos, nära Marmari. Det finns också en grotta på Station Island, i Lough Derg, i County Donegal som leder vidare rakt ned i helvetet. Sedan finns andra, mer hemliga vägar. Stigen som Aeneas tog, under Italien och Persephones heliga lund som gömmer sig någonstans, på en otillgänglig plast i den grekiska övärlden, eller skogen där Dante började sin resa.

Men låt oss inte bekymra oss så mycket över var vi kliver ned. Kanske är det viktigare att fundera över var vi hamnar. Var är egentligen helvetet beläget?

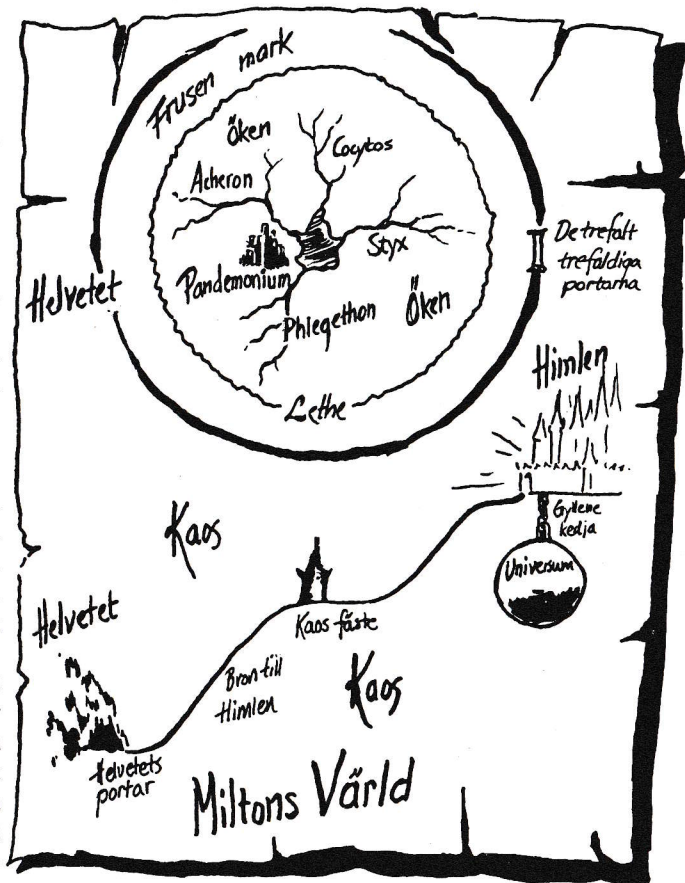
–I underjorden, i världens centrum, svarar de flesta.

–Långt ute i etern, i andevärlden svarar andra.

Det finns andra teorier också. Teorier som placerar helvetet mycket längre bort från vår värld. Poeten Byron skrev en gång om hur Lucifer visar Kain sitt rike. För att komma dit flyger de lång bortom vårt solsystem, ut i den kalla rymden. Milton, den blinde 1600-tals diktaren tyckte sig se märkliga saker. Han påstod att universum var kedjat vid himlen, men befann sig i icke-varat, i kaos. Och lång där borta, vid himmelens motpol, låg helvetet.

Andra har placerat demonernas domäner inom den vetenskapliga världen. Man har påstått att helvetet går att finna inuti kometerna, eller i deras banor. Tobias Swin-

den försökte 1714 att hitta helvetet med logiska slutledningar. Han sökte en plats som aldrig slutade brinna, där alla de syndare som dött under århundradena kunde rymmas. Jorden, ansåg han, rymde för lite syre för att hålla eldarna igång och var på tok för liten för att få plats med de förtappade själarna. Han visste också att helvetet måste vara den plats som låg längst bort från himmelriket. Med den gamla världsbilden hade detta varit jordens centrum, men nu såg han allt i ett nytt ljus: Copernicus hade ju bevisat att det var solen som var solsystemets mittpunkt. Alltså måste det vara den som låg längst från den empyreiska sfären; himlen. Swinden placerade planeterna i runda



banor runt en evigt brinnande sol och denna sol gav han namnet Tartarus; den var helvetet.

3. Väktare

Men ni behöver egentligen inte veta var vi är. Det är inte så viktigt var helvetet är beläget. När vi nu väl kommit hit så kommer ni att märka att saker här ser rätt lika ut, oavsett var *här* är.

Ser ni där borta vid floden, nere bland dimmorna. Det står någon där. Han håller en paddel, eller är det en stör, i sina magra, bleka händer. Det finns nästan alltid en flod så här vid ingången. Styx, Acheron, Aornis, Phlegethon, Cocytos, Lethe, de har många namn. Och överallt där det finns en flod finns det en färgkarl. Vi går fram till honom nu och räcker honom mistelkvisten som jag tagit med för detta tillfälle. Den kallas också Den Gyllene Grenen, den är ett av de betalningsmedel som är gångbara här. En obol; ett gammalt grekiskt mynt, hade också fungerat, eller en besvärjelse ur den egyptiska dödsboken. Nu lägger vi ut från stranden, färgkarlen doppar åran i det svarta vattnet och vi glider fram genom svaveldimmorna. Vi har tur – floden är stilla just nu, det är inte alltid så. Ibland är den skummande och fylld av livsfärliga forsar, ibland brinner den och plågade själar står bland lågorna och skriker, ibland lurar vidriga monster strax under vattenytan, redo att sluka alla som färdas över vattnet. Fast det kanske inte är den här floden jag talar om. Det finns så många.

Helvetets namn

Nifelheim och Hel är olika namn på otäcka dödsriken i den nordiska mytologin, Tartarus, Erebus och Hades användes av grekerna som namn på olika aspekter av hinsidan, Sekhet Hetepet är en egyptisk term (bland många) för de dödas land, Bor (avgrunden), Abaddon (förstörelse) och Sheol är alla namn på en företeelse i den gamla judiska tron som påminner om helvetet, liksom Gehenna, vilket egentligen var namnet på "Hinnons dal", där avrättade brottslingar slängdes och brändes så att de inte

Vad sa ni? Undrar ni vad färgkarlen heter? Det är inte lätt att säga. Han döljer sig bakom flodens giftiga dimmor. Kanske är det Phlegyas som en gång forslade Dante över Styx. Kanske är det Agen eller Mahaf, bortglömda skeppare som för länge sedan forslade döda egyptier över himmelsfloden mot Osiris rike. Det finns också möjligheten att det är gamle Karon själv, den mest legendariska av alla färgkarlar och den hotfullaste. Vi frågar inte, det är ibland bäst att inte veta.

Men se framåt nu, mot stranden som framträder ut ångorna. Kall och ogästvänlig är den. Det finns många faror där. Helvetet bevakas till exempel alltid av fruktansvärda väktare. Ni har säkert hört om Kerberos, hunden med tre huvuden och krälände ormar till päls. Han finns här – ned för den där trappan. Tar vi vägen om Gniphålan väntar oss Garm, ännu en helveteshund, med bringan röd av sina offers blod. Måhända får vi söka oss längre ned en annan väg. Det finns portar som kan passeras om man vet hur de skall öppnas. Längs den där dammiga och mossbevuxna stigen vandrade en gång assyrierna efter sin död. Den leder till sju portar av lapis lazuli, var och en kräver ett offer av den som vill passera. Man måste lämna ifrån sig någonting från världen där uppe, kläder är det vanligaste. Det finns liknande portar. De sju som leder till Osiris rike till exempel. Vi skulle kunna ta dem, men de bevakas var och en av en fruktansvärd väktare och bara kunskaper från dödsboken kan hjälpa oss förbi. Där borta, i mörkret, där finns de trefalt trefaldiga portarna.

skulle ruttna och sprida sjukdomar. **Inferno** slutligen är det namn som Dante Alighieri använde på helvetet i sitt berömda epos *Den gudomliga komedin*.

Bron

Chinvat-bron var en bro som ledde till dödsriket i gammal persisk myt och i zoroastrismen. Kvinnan Daena ledsagade de rättfärdiga till deras belöning. Om de hade syndat kastades de ner till Yama, den första människan som dog i världen och som nu styrde i helvetet.

Tre av brons, tre av järn och tre av hårdaste granit. Där står Synden och Döden och håller vakt. Vi vänder bort. Vi tar en annan väg.

Låt oss välja en bro. Det finns många här nere, några spänner över väldiga avgrunder, andra över sjöar av eld, några över floder av flytande guld eller brons, åter andra över vatten med vidunder som bara väntar på att en vandrare skall falla av. Gjallarbron där borta är kall och smal. Alla steg som tas på den ekar ned i tomheten under. Den vaktas av Modgud, en kvinna som inte är att lita på. Jag har hört folk beskriva henne som ett spökliskt skelett. Vi tar den andra, där längre bort. Ni ser att det står en kvinna där med två hundar. Hennes namn är Daena och hon kan leda oss över bron, som kallas Chinvat. Men bara om ni är syndfria, annars hamnar ni i avgrunden hos Yama. Dit vill ni inte, lita på mig. Men tänk inte på det. Låt oss göra ett försök.

4 Landskapet

Så där, det gick väl bra. Det är klart, vi är ju fortfarande i helvetet så helt bra kan man knappast säga att det är. Men se ut över landskapet som breder ut sig under oss. Och framför oss. Och över oss. Det kan vara svårt att smälta allt med en gång. Helvetet är inte särskilt välordnat, intrycken bedövar alla sinnen, geometri och naturlagar verkar upphävas. Men bit ihop. Jag skall visa er på olika hörn av helheten. Ser man på helvetet en bit i taget verkar det nästan finnas ett mönster där. Konsten är bara att inte titta

Trånga helveten – ordnade celler

De kristna helvetena har lite olika strukturer som kan vara intressanta att jämföra. Den vanligaste bilden är den av ett brinnande helvete där demonerna plågar talrika syndare. Ett kaos av pina och tortyr. Men det helvetet kanske främst är det västliga Europas. Längre österut är helvetet mer välordnat, så till exempel i den bysantinska kyrkan. Här stoppas syndarna i små prydliga celler, isolerade från varandra.

En annan intressant variant utgör jesuiternas helvete. Här finns inga torterande demoner, de rör sig

på allt på en gång. Sluta skrika nu! Se hitåt istället.

Ser ni hur helvetet ter sig som en väldig tratt. Ring efter ring, krets efter krets, nio stycken allt som allt. De krymper och blir allt mindre för att sluta i den nattsvarta avgrunden långt där nere. Ur djupet stiger doften av svavel, lukten av bränt kött och ångestskriken från de plågade syndarna. Vi står i Limbo just nu, den första av kretsarna. Här dväljs de syndfria hedningarna, de som stängts ute från himlen då de saknat den rätta tron, men som inte begått synder för vilka de skall straffas längre ned. På sätt och vis är de de mest ömkansvärda här nere. De var aldrig onda eller lögnaktiga, men då de inte tillhörde rätt tro, en tro som flera av dem aldrig hade hört talas om, får de vandra här i evigheter och sucka bland dimmorna. Det var Dante som upptäckte helvetestratten. Han utelämnade dock de odöpta barnen som vistas här tillsammans med hedningarna. Kanske tyckte han att det var för grymt att så oskyldiga skulle straffas så hårt bara för att de aldrig han döpas innan de dog. Men här är de.

Längre ned ligger kretsarna för de verkliga syndarna. I tur och ordning plågas här: vållustingar, frossare, girigbukar/slösare, ilsksinta/surmulna, kättare, våldsvarkare. De senare är uppdelade på tre mindre terrasser och tillsammans med Limbo utgör dessa kategorier av syndare de sju första kretsarna. Under dem finns ett väldigt stup, en lodrät brant, och vid dess botten finns Malebolge; ondskesänkorna. Sänkorna plågar allehanda bedragare – från för-
istället ute i världen och frestar människorna. I helvetet däremot står syndarna ensamma tätt, tätt packade och brinner och ruttnar.

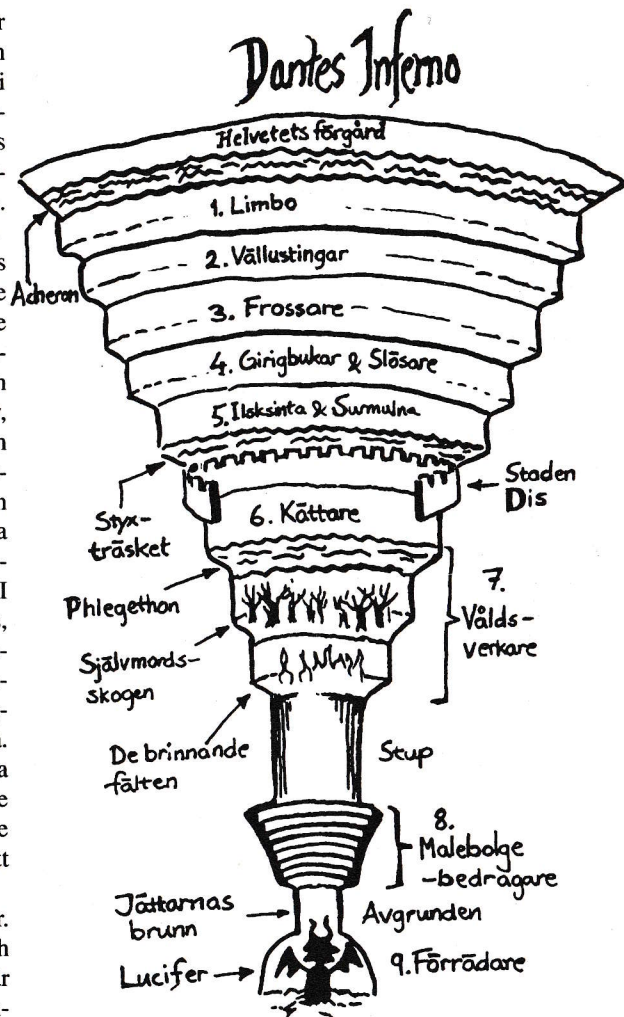
Helvetet under Sibirien

En liten anekdot om helvetets läge: I tidningen *the Weekly World News* 28/8 1990 rapporteras det om ryska oljeborrare som brutit in i helvetet, 9 mil under västra Sibirien. De uppgav höra skrik och plågade vrål från andra sidan en bergvägg. Man får anta att de drog sig tillbaka ganska snabbt.

förare till förfalskare – och utgör Infernos åttonde krets. Under den väntar jättarnas brunn och nere i det iskalla mörkret plågas förrädarna. Och längst nere, vid jordens centrum straffas de värsta förrädarna av alla, men vi vill inte dit än. Låt oss se åt det här hållet istället.

Där ligger ett dystert rike. Hades och Persephone härskar där. De tror inte på straff och plågor för de döda. Över de tröstlösa fälten vandrar skuggorna efter döda män och kvinnor och lever ett evigt ickelev, en skugga av det verkliga. För dem finns det inte hopp om någon bättring, de plågas inte, men de kan aldrig mer glädjas och uppleva lycka. Men det finns de som upplever smärtsamma plågor även här. I de nedre regionerna, i Tartaros, plågas ett fåtal syndare. Ixion, bunden vid sitt brinnande hjul, Tantalus, plågad av evig törst och hunger. Det finns fler, men inte många. I Tartarus plågas bara de utvalda syndarna. Inget trångt, brinnande inferno. Bara ett ödsligt rum där de mest fruktade syndarna får sitt straff i ensamhet.

Det finns mycket mer att se här. Här finns floder av järnfilsspån och sjöar av flytande järn. Se där, där är det vindpinat och kallt – där flammor heta svavellågor. Där står människorna tätt packade, ansikte mot ansikte, speglar sina smärtor i sina likars smärtor – där är landskapet ödsligt och tomt, förbiirrande skuggor letar efter en väg ut ur sitt pinorum. I den där dalgången möts snö och is från ena kanten med eld och hetta från den andra. Från dalens mörka avgrund hörs demoniska skratt och längst borta, i mörkret stiger sfärer av svart eld upp och bär plågade själar med sig. Över den där floden av träck och smuts löper en oändligt smal bro med vassa spetsar.



Helvetet är stort, ofantligt stort. Faktiskt så stort som ethundratusen engelska mil. Det var Djävulen själv som mätte det, med sin egna händer. Det var ett straff som påtvingats honom av Jesus. Nu är ju en gång Djävulen lögnens furste så jag tror inte riktigt att hans resultat är att lita på. Helvetet är troligen mycket större. Men nu! Vidare! Det finns så mycket mer att visa er.

5. Sevärigheter

Det finns städer här nere. De murar som höjer sig framför oss nu omger staden Dis. Vi står i Styxträsket och det är de argisinta som sliter i varandras kött omkring oss, till hälften ned-

Helvetet i rollspel

Helvetets funktion i rollspel torde kunna vara nästan vilken som helst. Det kan vara ett avläggset hot som varnar rollpersonerna för att handla fel. Det kan vara en reell verklighet som börjar utanför dörren. Portar till helvetet kan stå öppna i koncentrationslägrens korridorer eller gömma sig längst inne i sedan länge bortglömda tempel i Amazonas djungler. Helvetet utgör alltid en möjlighet att framställa någonting absolut ont och fasansfullt. Få saker är så lätta att skrämman rollpersonerna med som att sända dem ner i dödsriket. Känslan av instängdhet, hotet om evigt straff – inför detta är det lätt att motivera vem som helst att ta upp striden mot ondskan, bryta sig ut ur underjorden, stjäla Kerberos eller vad äventyret nu går ut på.

Däremot kanske det inte riktigt är lika lätt att avgöra vilken typ av helvete man skall använda sig av. Artikeln om Avgrundens Atlas är tänkt att ge några idéer, att inspirera till fortsatt läsande. I den presenteras en stor, allmängiltig bild av underjorden. Många olika trosuppfattningar finns representerade, många motstridiga bilder ges. I ett äventyr kan man mycket väl tänka sig att använda ett sådant helvete. Man kan föreställa sig ett ofantligt pinorum där var och en plågas efter sin egen tro. Men ofta tjänar man på att använda en mer enhetlig stämning i dödsriket. Kom då ihåg att du inte nödvändigtvis bara har att välja mellan de brinnande eldarna eller KULTs rostiga slakthus. Helvetet kan i stort sett vara hur omfattande och hur trångt som helst.

Helvetet kan vara bakgården där de stora ungarerna mobbade dig som liten.

Helvetet kan vara en oändlig slätt där den enda plågan består i att du alltid kommer att vara ensam och aldrig kommer därifrån.

Helvetet kan vara ett lyxigt inrett slott fyllt av böcker. Böcker som du redan läst hundra gånger,

sjunkna i gytjtjan. Dis är Infernos huvudstad, alla fallna änglars hem. Portarna skulle ha varit stängda för oss om det inte vore för ängeln som tvingade upp portarna för att hjälpa Dante och Vergilius på 1300-talet. Men vi skall ändå inte in genom dem. Medusa och furierna, fruktansvärda monster, väntar på oss därinne. Dis är böcker som du är utled på, men som du inte kommer ifrån eftersom slottet saknar dörrar och fönster.

Helvetet kan vara ett enda ögonblick av insikt, en förståelse av hur obetydligt och meningslöst livet är. Ett ögonblick som sedan dras ut i det oändliga.

Helvetet kan vara mycket, men det viktiga är ändå att det rymmer all den kraft och smärta som namnet bär på. Att det lever upp till sitt rykte. Därför är det kanske bra att använda lite nyare metoder i beskrivningen av det, för att åstadkomma en överraskningseffekt. Men man skall för den skull inte glömma det gamla klassiska pinorummet. Än är det inte över använt i rollspel, än finns det möjlighet att åka snål-skjuts på äldre författares helvetiska beskrivningar.



Djävulen håller hov för häxorna

egentligen bara en väldig fästning, en borg som vaktar helvetets nedre kretsar.

Men Dis bleknar i jämförelse med helvetets andra huvudstad (vänta er ingen logisk ordning, detta är helvetet) Pandemonium. Staden är uppförd i den väldiga grottvärld som är det ödsliga, dystra helvete som Milton kartlade. Staden är större än någon jordisk metropol. Den minner om Konstantinopel, om ett märkligt förvrängt Rom och om Babylons synder och utsvävningar. Inte någonstans i underjorden finns en större och mer fantastisk stad. I dess väldiga tronrum håller Satan hov. Vilket han i och för sig gör lite överallt här nere.

Men nu glömmet vi det viktigaste. Helvetet finns först och främst till för folket, för syndarna, för alla förtappade själar som skall plågas här nere. Honorius av Autun beskrev på 1100-talet nio tortyrmeter som användes i helvetet. Vi kan se alla här, även om det finns många fler. De nio metoderna var: evig eld, outhärdlig köld, ormar och maskar, äcklig stank, demoner med piskor, skräckfyllt mörker, skamfull ångest, fruktansvärda bilder och ljud och glödande fjättrar. En bisar detalj med den helvetiska tortyren är att den gode Honorius påstår att syndarnas släkt och vänner kan se ned på plågorna från himlen och att de gläds av att se sina fränder lida. Det får vara hur det vill med det, nu tror jag äntligen att det är dags för oss att lämna larmet och eldarna bakom oss.

På vägen ut kan jag peka ut några fler sevärigheter för er. Där borta till exempel ser man en märklig syn: Alla de domare som har verkat, eller verkar, här nere har samlats för rådslag. Det är en udda skara: Minos, Rhadamantys och Aecus från den klassiska världen, Osiris från det egyptiska dödsriket och bland dem syns Jesus själv som faktiskt stått till doms här nere under tidig medeltid. Apropå Jesus så finns det många spår av honom här nere. Efter korsfästelsen, nedsteg han till dödsriket och befriade Israels stora ur Limbo;

Abraham, Adam & Eva med fler. Det gick tydligen våldsamt till. En väldig jordbävning följde på hans besök och många sprickor och ruiner vittnar om den än idag.

6. Uppstigande

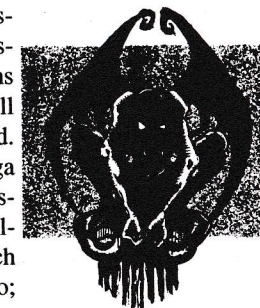
Men nu vill ni ut, jag kan se det på er. Det finns olika vägar vi kan ta. Längst där nere, i Infernos nionde krets finns en frusen sjö. I den sjön står Lucifer fastfusen. Med sina tre käftar tuggar han på Brutus, Cassius och Judas Iscariot, historiens tre värsta förrädare. Men Lucifer står vid jordens centrum, där han stått sedan han föll från himlen. Och under honom finns det hål som uppkom när han störtade ned genom jorden. Om vi förmår klättra förbi denna fruktansvärda varelse, undvika ispustarna från hans väldiga lädervingar och använda håret på hans kropp som stega kan vi ta oss ut i denna tunnel. Och genom tunnel kan vi komma upp på jordens andra sida; vattenhalvklotet; platsen där skärseldens berg står.

Men det är ingen lockande resa, det medger jag. Följ mig längs den här stigen istället. Vi färdas in i Persephone och Hades rike, mellan underjordens floder, förbi korsvägen. Här leder två vägar mot två väldiga par av portar som står ute på de tröstlösa hederna. De första portarna är tillverkade av elfenben, genom dem färdas lögnen, chimärer och vanföreteelser ut i världen. Vi tar de andra; portarna av horn släpper bara igenom sanningen. Ut genom dem och tillbaka till den verkliga världen.

Så, tillbaka. Hoppas ni inte har skakats av färden. Helvetet rymmer så mycket mer som

jag inte kunde visa er. En människa klarar inte hur mycket fasansfulla syner som helst. Men ni har kanske sett tillräckligt och jag skall avsluta som varje god vägvisare i de nedre regionerna skall göra. Jag skall avsluta med några varnande ord:

Jag hoppas att ni har sett tillräckligt för att hålla er borta i framtiden.



Ritual och åkallan

Den praktiserande demonologen i rollspel

Det finns någonting med ritualer som går förlorat i rollspel. Det finns någonting med ritualer som finns i filmer, i serier och i böcker men som rollspelet ofta går helt förbi. Saknar inte ni också den där storslaget dramatiska känslan, den där långsamt stegrande spänningen av dansande voodoo präster som utför alltmer komplicerade riter. Eller det där metodiska, det kliniskt detaljerade hos den moderna ockultisten när han, med livsleda i ögonen utför sin åkallan på herrmuggen.

Vad kan vi då göra för att uppnå allt detta i rollspel. Låt mig ge några förslag.

Artikeln nedan utgör en kraftig bearbetning av "Liber Demonum" som publicerades redan i NN92-1



Biskop driver ut demoner, medeltida tysk träsnitt

Beskrivningen ovan är något överdriven. Visst finns det ritualer som utgör ett dramatiskt spellelement, nog finns det spel som tar vara på frammaningarnas berättartekniska möjligheter. Men för det mesta ger inte rollspelregler något stöd för dylika spektakel. En lösning på det är naturligtvis att inte använda några regler. Men om man ändå vill det, eller om man låst sig i reglernas sätt att tänka? Det finns en lösning.

Låt mig först förklara lite noggrannare vad jag anser vara problemet. Vi utgår från demonologi, detta är trots allt ett nummer om demoner, men allt som säges kan lätt appliceras på vilken form av ritualmagi som helst. Vanligen använder spelare demonologin som vilken magiform som helst: "Jaså de anfäller oss. Då går jag och frammanar en demon." Spelledaren ber spelaren slå några tärningar, slagen lyckas eller misslyckas, spelledaren beskriver resultatet. Gäsp.

För mig förefaller metoden ytterligt fantasilös. Den skapar inte någon direkt spänning i spelet och demonerna kommer på detta sätt att mista sin personlighet och att frammana dem blir en dussinhandling, vilken som helst. Lägg

därtill att frammanaren inte åkallar någon specifik demon utan egentligen bara vill ha "nått tufft som kan slåss" så blir scenen riktigt vidrigt trist.

Ett annat problem är kunskapsletandet och de individuella ritualerna. Antingen kan demonologen frammana demoner i största allmänhet och då blir det lätt som i exemplet ovan. Det andra alternativet verkar vara att demonologen tvingas lära sig varje frammaning individuellt, något som i de flesta spel tar en oherrens massa tid och som inte uppmuntrar till att samla på sig digra luntor med ritualbeskrivningar – man hinner ju ändå aldrig lära sig använda dem.

Låt oss nu försöka finna en lösning på detta problem. Strukturera först om lite i de färdigheter som rör demonologin. Istället för en särskild besvärjelse för varje demon; använd ritualbeskrivningar. Har demonologen tillgång till en särskild demons ritual kan han eller hon således frammana den. Om han lyckas eller inte beror helt enkelt på hur bar han är på demonologi. Vilket i och för sig inte behöver vara en ensam färdighet/skill eller vad man vill kalla den. Nej, hans chans att frammana demoner

kan bero på en hel rad färdigheter: Rituallära, Praktisk åkallan, Meditation, Reningsförfarande etc. etc. vilka alla verkar tillsammans som demonologens kunskap i demonologi.

På det här sättet blir det betydligt roligare att leta efter bortglömda skrifter efter döda magiker. Dessa kommer ju att leda till en mer påtaglig och omedelbar makt. Kanske måste man studera dem noggrant ett tag innan man vågar använda dem. Kanske måste man leta upp sällsynta ritualkomponenter, men metoden leder i alla fall till mer aktivt sökande efter ritualer. I annat fall har man ju föga användning av alla sina demonologiska färdigheter.

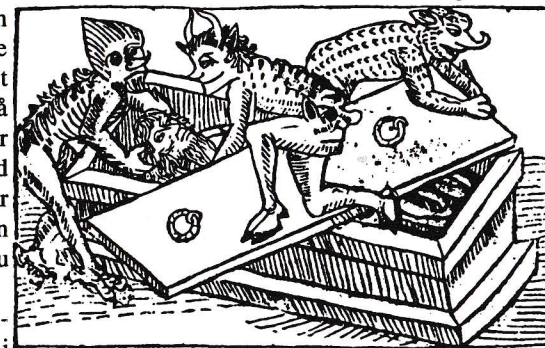
Detta om färdigheterna. Nu till själva ritualerna. För att öka ritualernas berättartekniska roll behöver man naturligtvis beskriva dem mycket utförligt. All ritualbeskrivningar som spelare kommer över, eller använder bör innefatta noggranna beskrivningar på vad slags offer som måste göras, vilka cirklar och symboler som måste uppritas och vad dessa skall vara gjorda av. Vidare är det viktigt vilka hymner som används, när de används och hur. Vid vilken tid ritualen tar sin början (datum, veckodag, högtid, år?) när den avslutas och var den utförs (helig plats, galgbacke, ohelig plats, ö, korsväg, underjorden, dödsriket(!)). Alla dessa saker måste byggas upp efter någon sorts inre logik. Det duger inte att bara hitta på vad som helst. För att ritualen skall upplevas som mystisk, skräckinjagande, mäktigt krävs att den antyder saker om världens tillstånd, eller magins natur. Alla ritualmoment måste ha, eller verka ha, en funktion i en större helhet. Särskilt intressant blir det då med rollpersoner som är insatta i vad hur deras ritualer är uppbyggda. Men detta kräver ännu mer förberedelser.

Man måste nämligen då kartlägga i

detalj vad varje del i ritualen åstadkommer. De inledande riterna kan rena magikerns sinne, kläderna han bär kan göra honom särskilt synlig för demoner, eller särskilt osårbar. Det första offret kan vara det som lockar demonen till demonologens närhet, hymnerna som sjungs kan öppna portaler mellan demonens värld och vår och de vilda danserna kan vara avsedda att förbrylla demonen så att han inte upptäcker det pentagram som skall fångla honom.

Varje moment i en ritual borde alltså betyda någonting för helheten. Bara detta kan tillföra mycket för spelet. Man kan beskriva ritualen steg för steg. Man kan antyda vad som håller på att hända. Står rollpersonerna utanför och försöker besluta sig för om de skall ingripa och stoppa frammaningen? Är de deltagare som känner hur spänningen stiger när närvaron av någonting urgammalt och omänskligt kommer allt närmare? Är de ofrivilliga utförare av en ritual som är nödvändig för att fördriva Det Stora Onda från Kyrkhärbret och som äcklar dem, trots att den är nödvändig? Hur man än väljer att använda ritualerna så kommer denna metod att lätt tillföra spänning och mystik.

Men vissa delar i ritualen kan även vara betydelsefulla rykta ur sitt sammanhang. Stora delar i en ritual – som t.ex. öppningen av en osynlig portal mellan två världar – bör knappast gå att utföra utan alla de förberedelser som ingår i ritualbeskrivningen. Men enklare delar – som de ord som får cirkeln att flammas upp med gröna lågor, i slutet av en åkallan av en sumpdemon – borde gå att utföra utan det omkring-



Demoner djävlas med de döda

liggande krimskramset. Således kan man ur en ritual plocka ett eller flera delmoment som kan fungera som mer eller mindre långa besvärjelser i sig själva. Den demonolog som i exemplet ovan åkallade sumpdemonen skulle då

kunna beordra uppritade cirklar att brinna med gröna lågor för ett kort tag genom att rycka den delen av sin ritual ur sitt sammanhang.

Dessa kommer naturligtvis att kräva ett oändligt mycket mer detaljerat kartläggande av ritualer än vad som är vanligt. Man måste kunna se vilka delmoment ritualen består av, vad de åstadkommer och hur lång tid de tar. Dessutom måste det finnas klara besked om vilka delmoment som kan ryckas ur sitt

sammanhang och vilka som kräver tidigare förberedelser för att fungera. För att inte tala om de olika ritualhjälpmedlens effekt och nödvändighet på de olika delmomenten. Kanske måste man rita upp ett slags flödesschema för att göra det hela överskådligt.

Kom dock ihåg att spelaren inte behöver informeras om alla dessa detaljer. De behöver inte framgå av den magiska beskrivning han har kommit över. Det viktiga är att spelledaren är medveten om ritualens verkliga skede. För man skall aldrig försumma att utnyttja möjligheten att rollpersonerna kan misslyckas med en ritual. Med detta system kan man skylla på mycket konkreta saker; ritualbeskrivningen var ofullständig, det var fel dag, man läste fel etc.

En annan kul effekt som uppstår ur det här systemet är att det finns möjligheter att kombinera ritualer med varandra. Om det t.ex. saknas ett stycke ur en upphittad ritual, det kan vara uppätet av råttor, uppbränt eller helt enkelt utelämnat, så finns det alltid en möjlighet för magikerna att ersätta det med ett annat från en



Frossare plågas med äcklig mat i helvetet

annan ritual. Detta förutsatt att han kan räkna ut vad det saknade stycket hade för funktion och att han har beskrivet ett liknande stycke med samma funktion på ett annat ställe. Ritualer får plötsligt en meningsfull struktur, man kan pröva sig fram med dem ungefär som med recept; har man ingen saffran prövar man med gurkmeja så blir det i alla fall gult. Det är klart: Demonritualer är lite farligare att leka med än receptet på lussekatter.

Så där, det var grundprinciperna. Jag hoppas att jag har gjort mig förstådd. Dessa riktlinjer kan vara en ypperlig krydda i vilken rollspelsberättelse som helst, hög som låg, med eller utan regler. Men för den händelse att jag uttryck mig oklart – fram med exemplen.

Åkallan av Hekate

Denna ritual sades användas av antikens häxor när de ville kontakta sin härskarinna, den stundtals välvilliga, den stundtals demoniska månggudinnan Hekate.

Gör först en liten staty av en rot och behäng den med döda ödlor. Krossa sedan myrra samman med storax, virax och mer ödlor och ställ blandningen under bar himmel när månen är i tilltagande. Säg sedan följande:

"Kom infernaliska, jordiska och himmelska Bombo, landsvägarnas och korsvägarnas gudinna, du som bringar ljuset som vandrar i natten, dagsljusets fiende, nattens väninna och ledsagerska. Du som gläds åt hundens ylande och åt det utgjutna blodet, du som vandrar kring

bland gravarna, du som önskar blod och får de dödliga att darra, Gorgo, Mormo, månens tusende former, låna oss ditt öra för vårt offers skull."

Efter detta skall Hekate möta den som åkallat henne i drömmen.

Detta är en ganska enkel och klar ritualbeskrivning kan det tyckas. Den skulle kunna vara någonting som rollpersonerna kunde hitta på ett äventyr i Grekland. Men låt oss bena upp den enligt systemet ovan och se vad som händer.

Det första vi märker är att beskrivningen är ofullständig. Skulle rollpersonerna använda ritualen som den står uppskriven skulle troligen ingenting hända. Vi måste fylla i vissa luckor.

Roten i början kan inte vara vilken rot som helst. Det skall vara en alruna om åkallan skall fungera. Dessutom berättas det inte vad som skall göras med statyn med de döda ödlorna. I själva verket rör det sig om en reningsritual. Statyn får representera åkallaren och ödlorna, som symboliserar det underjordiska, är där för att hjälpa till att försätta åkallaren i rätt tillstånd före ritualen. Det krävs att man hänger ödlorna på alrunan under absolut tystnad för att man skall lyckas med resten av ritualen. Genom detta förfarande gör man sitt sinne öppet för inflytande från underjordiska makter. Något som kan vara bra om man vill locka dem till sig, men mindre bra om man vill hålla dem utanför sitt huvud. Mer om detta längre ned.

Efter att ha gjort detta skall man blanda de olika örterna och ödlorna. Varje ört har sin symbolik och representerar olika aspekter av Hekate. Skålen de skall stötas i måste dock vara

Om demoners fötter

Man kan utläsa mycket om en demon genom att titta på dess fötter. De tidiga demonerna, i den medeltida kristendomen har människofötter. Eller i alla fall människoliknande. Den bysantinska kyrkan avbildade sina demoner med fågelfötter. Klor och långa smala tår.

Så, under renässansen, blandades faunerna och satyrerna med djävlar och demonerna fick slutligen de bockfötter som de är kända för än idag.



Helvetets mun

en silverskål och morteln man använder måste också den vara av silver. Ingen annan metall är så förknippad med månen och om man blandar allt på rätt sätt (enligt metoder som varje insatt magiker känner till) kommer blandningen att lysa med ett mildt sken. Detta har ingenting att göra med den övriga ritualen och kan användas i vilket sammanhang som helst. Tyvärr är ljuset inte den enda effekten man uppnår med detta delmoment. Lukten från de blandade ingredienserna är särskilt intressant för osaliga andar. Går man ut med den lysande skålen om natten kommer man ovillkorligen att dra till sig ett antal spöken, vilka i och för sig är för upptagna av doften för att ställa till med någonting, men som kan vara nog så skräckinjagande.

Så ställer man skålen utomhus och under en växande måne. Det står ingenstans att det måste vara på natten, men så är fallet. Dessutom kan man inte ställa sig var som helst. Det måste

vara en korsväg. Korsvägar är nämligen särskilt helgade åt Hekate. Går man inte ut på natten lär ingenting hända och gör man inte åkallan vid en korsväg kan man inte vara säker på att gudinnan hör. Däremot är det ju möjligt att man råkar locka fram något annat väsen som rör sig i närheten av just den platsen där man står.

Sedan är det dags att säga orden i själva åkallan. Ingenting konstigt där. Lätt att göra kan man tycka. Man måste dock känna till att dikter och liknande i antikens Grekland ofta sjöngs fram. Så ock detta stycke. Vad man sjunger för melodi är faktiskt oviktigt, men vill man skicka ut rollpersoner på långa och meningslösa uppdrag kan det här vara ett bra tillfälle: "Jakten på den försvunna melodin".

Sången är sjungen, förberedelserna var rätt. Magikerns sinne är öppet, närvaron av alla spöken gör verklighetens slöja skör och genomträngbar, korsvägen är Hekates plats så hon borde höra. Och visst gör hon det. När åkallaren ger sig hemåt för att sova, eller lägger sig direkt på korsvägen och slumrar till besöker Hekate denne, som utlovat i drömmen.

Fast om det var vad man ville är just frågan. Hekate har vandrat rätt in i magikerna vidöppna sinne och styr nu där som hon själv vill. De klassiska källorna uppger att hon har med sig en hel flock av demoniska varelser och att flera av dessa gärna ägnar sig åt handgriplig våldtäkt där de suger ur allt liv ur det stackars offret. En erfa-

ren demonolog borde ha anat oråd och försäkrat sig om att han inte skulle hamna i den här situationen. Han kunde ha lagt till en ritual som gjorde det möjligt för honom att se andar så att han var bredd att stänga sitt sinne när Hekate väl trängde in genom verklighetens försvagade väggar. Han skulle också ha förberett någon form av fälla att fånga, eller tillfälligt binda henne i. En riktigt slug demonolog hade satt upp denna fälla inne i sitt eget sinne. Men då vill det förstås till att han har viljestyrka nog att hålla en gudinna fången i sina tankar. Till sist skulle han tvinga, be eller betala Hekate så att hon drev bort de spöken hans månskål hade lockat till sig. Annars skulle han få dras med dem resten av livet. Sedan skulle han kunna luta sig tillbaka, be gudinnan om de tjänster han vill ha utförda och känna sig trygg.

Men han skulle ha fel. För bara det faktum att han är en man kullkastar hela hans makt. Hekate är häxornas gudinna och hennes vrede är lika

stor mot män som försöker betvinga henne som dessa mäns maktlöshet är gentemot henne. Vår sluge demonolog får nog finna sig i att plågas av furierna ett bra tag framöver.

Se där. Ett litet praktiskt exempel i hur det kan gå om man inte är tillräckligt försiktig. Akta er för hybris och ha roligt med era rollspelsritualer i framtiden.



Lidelsefulla plågas i helvetet

Här följer ett något längre uppslagsverk som innefattar demoner och annat med anknytning till dessa. Namn inleds med stor bokstav och samlingsnamn inleds med liten. *Kursiva* ord hänvisar till andra uppslagsord.

Abaddon (förstörelse på hebreiska) är det hebreiska namnet för *Apollyon*, även känd som avgrundens ängel (Upp 9:11). Abaddon anför de demoniska *gräshoppar* som släpps lös när den femte ängeln blåser sin basun. I Bunyans "Kristens resa" nämns Abaddon såsom varandes en demon. Abaddon omnämns också som en demonisk kraft i vissa av dödhavsruellarna. Enligt "Salomos nyckel" har Moses manat fram Abaddon och tvingat honom bringa regn över Egypten.

Abraçassus Asiatic demon med ormar som tår och knut på svansen. Han för befäl över 365 andar.

Acheron Ett monster som bor i helvetet och slukar de snåla och giriga i sitt brinnande gap. Detta hålls ständigt öppet av två djävlar. Allt enligt medeltida visionär skrift. Acheron är vanligtvis namnet på en flod i dödsriket *Hades*.

Adramalech omnämns som den åttonde av de tio ärkedemonerna i västerländsk myt samt som kansler för den djävulska Flugans Order, grundad av *Belzebub*. Namnet bärs även av en fallen ängel i Miltons diktverk "Paradise Lost". Vissa har likställt Adramalech med både den

babyloniske Anu och ammoniter-nas *Moloch*.

'**aduw Allah** Guds fiende, ett annat namn på *Iblis*, ledare för islams demoner.

Agaliarept Demonfurste och demonisk befälhavare med generals rang enligt den franska trolldomsboken "*Le véritable dragon rouge*" från 1822.

Agares är en demon som rider på en krokodil samt bär en duvhök på sin knutna hand, allt enligt grimoiren *Lemegeton* från 1500-talet.

Agrath bat Mahalath Drottning som enligt Talmud är *Asmodeus* medhjälpare. Hon har tio tusen demoniska följeslagare som assisterar henne. Enligt vissa källor är detta helt enkelt *Lilith* i annan skepnad.

Ahi Hinduisk demon som orsakar torka

Ahriman Mörkrets och ondskans representant i zoroastrismen, fiende till det godas ande Ormuz (Ahura Mazda) och hans änglar. Ahriman var prototypen för Satan i de judiska, kristna och islamska religionerna. Ahriman kontrar varje skapelse av Ormuz med en antiskapelse; han bor i underjorden, i det eviga mörkret och sänder därifrån ut mörker, rök, sjukdom och död över världen. Han förknippas ofta med ormar och det sägs att när världen går under kommer han kraftlös att sjunka ned i mörkret. Ahriman betraktades som en gud av Mithras-kulten, vilka offrade djur som ansågs representera det onda till honom. I den klassiska litteraturen kallas han Arimanius och

han kallas där för det förkroppsligade Hades och beskrivs som det mörker som frammanas av persiska mager. Han har också förknippats med den egyptiska döds-guden Serapis. Ahriman figurerar även i en berättelse av C.J.L. Almqvist vid namn "Ormuz och Ariman".

Akephalos, avundsjuk demon. **Akoman**, det onda sinnet. Zoroastrisk *daeva*.

Alastor Grekisk demon, frestare och hämnarande som låter fädrens synder gå ut över deras barn.

Aluga, gammaltestamentlig vampyrdemon.

Ammit (Uppslukaren) Kvinnligt vidunder i det egyptiska dödsriket. Hon sitter under den gudomliga vägen och väntar på att få sluka syndarnas själar. Hon har krokodilhuvud, lejonframkropp och bakkropp från en flodhäst.

Andusciassus Enligt västerländsk myt storhertig i helvetet. Han liknar en noshörning, men kan anta mänsklig skepnad. Han ger konserter som hörs men inte syns och träden böjer sig för hans röst. 29 är antalet demonlegioner över vilka han för befäl.

Angra Mainyu, ett annat namn för *Ahriman*.

Appolyon, (förstörare på grekiska), herre över motsättningarnas, krigens och förödelsens demoner. I Bunyans "Kristens resa" är Appolyon *Djävulen* själv och eld och rök kommer från hans mage. Enligt vissa texter påstås han vara den fallna solguden Apollo som nu lever i helve-

tet som ett slags ormdemon. Se *Abaddon*.

Araquel Fallen ängel och en av *grigori*. Han lärde ut jordens tecken till människorna.

Arioch Ängel som tillsammans med *Marioch* sätts att vaka över Enoks Bok under syndaflo den, enligt Enoks Bok II. På senare tid, namnet på en demonfurste som tar sig en *Elric* av *Melniboné* i en serie böcker av Michael Moorcock.

Armaros Fallen ängel och en av *grigori*. Han lärde människorna hur man upphävd förtrollningar.

Arotosael, demon som satte ögonsjukdomar på folk. En av *decani*.

Asa och Asael Två förvisade änglar enligt den judiska myten i Talmud. Dessa två kastades inte ned i helvetet utan levde som halvdemoner på jorden där de ägnade sig åt att lära människan trolldom och magi. Bland deras elever märks *Salomo*. Se särskild ruta och jämför *Harut och Marut*.

Asael Annat namn för *Azazel*

Asag Demon i sumerisk myt som ägnar sig åt att torka ut brunnar och täcka jorden med sår i vilka den sprutar gift. *Asag* förknippas med sjukdomar.

Asakku är ett annat namn på *Asag*.

Asasel Annat namn för *Azazel*
Asiel Demon som letar rätt på stöldgods och avslöjar tjuvar. Dessutom känner han till alla de skatter som gömts i jorden.

Asmodeus Ursprungligen en persisk demon som med tiden flätas in i den judiska traditionen. I Talmud berättas att han är djävularnas konung och i "Salomos testamente" berättas hur kung *Salomo* betvingar *Asmodeus* med en magisk ring för att därefter låta ett flertal demoner hjälpa till med att bygga templet. *Asmodeus* beskylls även för att vara fåfångans demon och anses vara den

Tobias och Asmodeus

I den apokryfiska *Tobits* bok förekommer en av de mer välkända berättelserna om *Asmodeus*. I berättelsen skall en ung man vid namn *Tobias* ge sig ut på vandring. Hans fader *Tobit* kräver att han skall finna sig en duglig färdkamrat innan han får ge sig av. Färdkamraten som *Tobias* skaffar kallar sig *Asarias*, men är i själva verket den förklädde ängeln *Rafael*. *Tobias* och *Asarias* resa för dem så småningom till floden *Tigris*. När *Tobias* kliver i vattnet för att bada försöker en fisk uppsluka honom. På hejad av sin färdkamrat dräper dock den unge mannen fisken och skär upp den. På ängels inrådan tar han sedan väl vara på fiskens hjärta, lever och galla. Vid lägerelden den kvällen berättar *Asarias* för *Tobias* om fiskdelarnas magiska krafter. Dessutom berättar han om *Tobias* stackars släkting *Sarah*, som blivit given åt sju män efter varandra, men den onde anden *Asmodeus* hade dödat dem alla innan de hunnit ha umgänge med henne. Ängeln påpekar för *Tobias* att det är hans plikt att ta kvinnan till sin husfru eftersom de är släkt. Eftersom *Tobias* inte vill dräpas av *Asmodeus* är han först tveksam till *Asarias* råd, men ängeln lugnar honom genom att berätta hur lukten av fiskens brända hjärta och lever kan användas för att driva bort den onde anden.

Så färdas de båda till *Sarahs* hem. *Tobias* ber om kvinnans hand och de båda gifter sig. När han vandrar in i brudkammaren efter bröllopsmåltiden passar han på att lägga fiskens hjärta och lever på rökelsefatet. När *Asmodeus* så känner doften, eller kanske snarast stanken, flyr han förskräckt hela vägen till övre Egypten. Men där står minsann *Rafael* redo att binda honom. Sedan hålls *Asmodeus* fånglad där, i övre Egypten, bevakad av en annan icke namngiven ängel. Så småningom förpassas han dock till helvetet.



orm som lurade *Eva* i paradiset. Se särskild ruta om *Asmodeus*.

Asrael Muhammedansk dödsängel, som beskrivs som en ofantligt stor varelse, avståndet mellan hans ögon motsvarar 700 000 dagsresor. Stundtals förekommer *Asrael* som namn på medeltida demoner. *Asrael* är också namnet på *Gargamels* katt i *Peyos* serie om smurfarna.

Astarot Storhertig i helvetet. Han är en fallen ängel och skattmästare i underjorden. Enligt "Grimorium Verum" bor *Astarot* i Amerika. När han frammanas sägs *Astarot* uppenbara sig som en änglalik skepnad ridande på en drake och med en giftorm i sin hand. *Milton* använder *Ashtarot* som plural av gudinnan *Ashtoret*.

Astarte Demon som ärkebis kop *Milingo* (vigd 1969 av påve *Paulus VI*) ansåg vara en av sina främsta fiender. Enligt gängse källor anses *Astarte* vara en semitisk kärleks- och fruktbarhetsgudinna.

asura Gammalt indoeuropeiskt ord som numera är liktydigt med demon. Ursprungligen var de en panteon gudar i den vediska myten som trängdes undan av yngre gudar, kallade *deva*.



Belphegor

asurakumara En grupp demonfurstar i jainsitisk religion. De residerar i underjordens övre regioner och beskrivs som svarta varelser klädda i rött. De har makt att framkalla regn och åska.

Azazel Enligt *Enoks* bok var *Azazel* en av ledarna för de tvåhundra fallna änglar som kom till jorden lockade av människornas döttrar. *Azazel* förekommer även i tredje mosebok där *Aron* offerar israeliternas syndabock till honom. (3 Mos 16:8-10). Senare har dessa verser tolkats så att *Azazel* i själva verket är *Djävulen* själv. I arabisk tradition är han en *djinn* som straffades av *Allah* för sin uppstudsighet och förvandlades till en djävul kallad *Iblis* (misströstan). Senare nämns *Azazel* också som helvetets banérförare. Se *Guds söner och människornas döttrar*.

Baal Prinsen *Baal* var ursprungligen en huvudgud inom Kanaaniternas panteon. När judarna blev monoteistiska gick det raskt utför för honom. I ett judiskt manuskript från hundratalet före Kristus är han helvetets härskare. Se *Baalzebub*, *Beelzebub*.

Baalzebub, flugornas herre, påstods vara den som skapade och härskade över flugorna i den Filistéiska staden *Ekron*. I andra Konungaboken är *Baalzebub* den gud som *Israels* konung *Ahaziah* åkallar när han skall driva ut demoner. Se *Baal*, *Beelzebub*.

Babi Demon omnämnd i den egyptiska *Dödsboken*.

Bali Indisk demon som en gång styrde över skapelsen, men som fick finna sig i att bli underjordens härskare när *Vishnu* besegrade honom. Enligt *Mahabharata* är han gudarnas

fiende och lever i skepnad av en åsna i ett förfallett skjul.

Baphomet eller *Sabbatsgeten*. Medeltida demon som sägs ha dyrkats av *Tempelriddarna* i form av ett skäggigt huvud eller en svart katt. I samband med tempelriddarnas hemliga invigningsriter kysstes *Baphomet's* anus. Enligt 1800-tals-mystikern *Eliphas Lévi* företrädde han astralljus och den manliga sexualiteten. *Baphomet* är också det namn som *Clive Barker* använder på den gud som "the Nightbreed" dyrkar i filmen "Nightbreed" och boken "Cabal".

Bar Shalmon Judisk demon som sägs vara *Asmodeus* svärson.

Baraquel Fallen ängel och en av *grigori*. Han lärde människorna astrologins hemligheter.

Barbatos Demon som på senare tid gästspelat i serien "Books of Magic" av *John Ney Rieber*.

Bechet Demon som ärkebis kop *Milingo* i *Lusaka* ansåg sig ha exorcerat.

Beelzebub I Nya Testamentet har *Baalzebub* blivit *Beelzebub* och här används namnet för *Djävulen*. Fariséerna kallar honom djävularnas prins och han tycks även här vara behjälplig vid exorcerande av demoner (Luk 11:19). Namnet används också



Azazel, med syndabock

rent allmänt som namnet på en demon, så t.ex. i Gaimans "Sandman".

Behemot Glupsk demon med elefanthuvud enligt kristen tradition.

Belfagor Annat namn för *Belphegor*

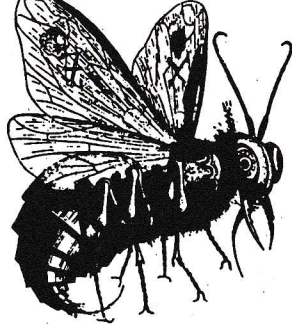
Belial Även han en furste från helvetet. Belial sägs vara perversionens, mörkrets och förstörelsens demon enligt vissa hebreiska källor. I 2 Kor 6:15 används Belial som ett annat namn på *Satan*. Se också *Beliar*, *Beliel*

Beliar, den ohelige, den värde löse, har identifierats både som *Satan* själv och som laglöshetens ängel. Se också *Belial*, *Beliel*.

Beliel är en av de många fallna änglar som betvingas av Kung *Salomo*. Hos denne tvingas Beliel dansa inför hovet. Victor Hugo refererar till Beliel som helvetets ambassadör i Turkiet. Se också *Belial*, *Beliar*.

Belphegor sägs vara uppfinningsrikedomens demon och uppenbar sig i form av en vacker ung kvinna, även om han egentligen är ful som stryk. Han är känd för att dela ut mycket pengar till dem som står under hans beskydd. Blandade källor hävdar att Belphegor är helvetets ambassadör i Frankrike och enligt Victor Hugo ligger helvetets ambassad som sig bör i Paris. Belphegor sägs även vara en av de sju ärkedemonerna och lättjan är den dödssynd som ligger honom varmest om hjärtat.

Beng Zigenarnas namn på *djävulen*. I deras berättelser utmanar han ofta Gud, men blir alltid slagen. Han är en nattvarelse som gömmer sig bland träden i skogarna.



Belzebub

bjära, bära Demoniska tjänsteandar tillverkade av häxor i medeltida västerländsk tradition.

Buer, demon som enligt en 1500-tals grimoire lärde ut filosofi, botade alla sjukdomar och ledde femtio av helvetets härskare. När *Aleister Crowley* 1899 hade ont om pengar försökte han mana fram Buer i sin våning på Chancery Lane. Värt att notera är att Paul Jenkins nyligen låtit både demonen Buer och *Crowley* göra gästframträdanden i serien "Hellblazer".

Cerberus är den trehövdade hund som vaktar dödsriket i den grekiska och romerska myten. I helvetet placeras han av Dante i dennes "Divina Commedia" som väktare av den tredje kretsen. I den första franska översättningen, eller bör man kanske kalla det förvanskningen, av "Aeniden", Vergilius klassiska epos, beskrivs han som en demon med klor på fötterna, långa armar och tre hundliknande huvuden. I det ursprungliga verket ser han dock ut på gängse vis, en stor trehövdad hund.

Charu Etruskisk underjordsdemon med näsa som en gammal och spetsiga öron. Dessutom är han ofta beväpnad med en krocketklubbeliknande hammare som symboliserar döden.

Charun Annat namn på *Charu*.

Chemosit Östafrikansk demon hos Nandi-folket. Den är till hälften man, till hälften fågel med ett ben och nio skinkor(!). Chemosit lever på kött från människobarn.

Chorozon, ännu en demon som *Crowley* försökte mana fram. Chorozon har gjort ett par gästframträdanden på senare tid i serierna "Sandman" och "Books of Magic".

Crowley, Aleister (1875-1947) Omtalad brittisk ockultist och mystiker som kallade sig själv "The Great Beast 666". Crowley inledde karriären inom den magiska sällskapet the Hermetic Order of the Golden Dawn. När han utslöts från orden sökte han sanningen på egen hand. Enligt egen uppgift fann han den i Kairo där hans skyddsängel uppenbarade sig och dikterade "The Book of the Law" för honom. Under karriären han Crowley också med att i alla fall försöka frammana ett femtiotal olika demoner, däribland *Beelzebub*, *Buer* och *Chorozon*.

Crowley, Alexander bytte förnamn för att hans namn skulle få ett mer passande numerologiskt värde. Se *Crowley, Aleister*.

Dabog var en sydslavisk solgud som fick det tivelaktiga nöjet att inta rollen som djävul när kristendomen gjorde sitt intåg.

daeva Zoroastrisk term för demoner.

Danu Moder till hinduiska demoner, i synnerhet drakdemonen *Vritra*.

Dasarach Demon omnämnd i "Salomos nyckel".

Datzepher Demon omnämnd i "Salomos nyckel".

decani En samling av trettiosex demoner som satte sjukdomar på människorna.

Deggial Annat namn på antikrist. Förekommer i muslimska texter. Han har endast ett öga och i hans panna står skrivet ordet CAFER; otrogen.

Diti Fader till demoner i hinduisk myt.

Div den Vite, demonfurste från persisk legend. Div dräps av den tappra hjälten Rustam.

Djall, det albanska namnet på *djävulen*.

djinner Andar eller demoner i arabisk folketro. De föddes ur eld och de har makt att förvandla sig själva. Djinnerna lever under jor-

Guds söner och människornas döttrar

"Då nu människorna började föröka sig på jorden och döttrar föddes åt dem, såg Guds söner att människornas döttrar var vackra, och de tog till hustru dem som de fann mest behag i. Då sade Herren: "Min ande skall inte bli kvar i människorna för alltid, eftersom de dock är kött. Då må nu deras tid vara bestämd till 120 år." *316 Den tiden, liksom också efteråt, levde jättarna på jorden, sedan Guds söner började gå in till människornas döttrar och dessa födde barn åt dem. Detta var förtidens välbärgna män, som var så kända.

Första Mosebok : Tjätte kapitlet

Många försök har gjorts att tolka dessa kryptiska verser i Första Mosebok. Exempelvis har anhängare till teorier om flygande tefat använt dem som bevis för att rymdvarelser en gång kom till jorden och låg med människornas kvinnor. Vanligtvis är dock tolkningarna mer teologiska och handlar om fallna änglar. Den utförligaste behandlingen av verserna finner vi i Enoks bok, en skrift som påstås vara skriven av Methuselahs far.

I Enoks bok berättas om hur en grupp änglar finner människornas döttrar attraktiva och börjar åtrå dem. Ledda av ängeln Semyaza lämnar de himlen och inleder förhållanden med människornas kvinnor. Dessutom ängnar de sig åt andra syndfulla aktiviteter som att lära ut svartkonster och användandet av kosmetika och vapen.

Frukterna av förhållandena mellan de solkiga änglarna och deras kvinnor blir stora jättar som kallas nephilim. Dessa har en fruktansvärd aptit och börjar äta upp allt det som människorna producerade. När människorna inte längre kan föda dessa jättar, börjare jättarna i stället äta människor.

För att bringa ordning i det kaos som vid det här laget råder på jorden sänder Gud ärkeängeln Mikael. Med sitt flammande svärd betvingar Mikael de korrupta änglarna och dessa fångas i underjorden.

Deras barn däremot lämnas på jorden härjande fritt tills dess de går under i syndafloden.

I Clementine Homilies, ett kristet dokument från århundradena efter kristi födelse, förs tanken fram att även dessa jättar drunknade i syndafloden så blev deras själar kvar på jorden. Dessa blev så småningom de hedniska gudarna. Gud sände en ängel dem och befallde dem att de inte skulle besvära någon, annat än den som av sin egen fria vilja dyrkade dem, offrade till dem och gav dem sin själ. Detta var länge den gängse uppfattningen om demonernas ursprung även om den med tiden kom att ersättas av andra och i det närmaste glömmas bort.

Se följande i uppslagsdelen: *Armaros, Araquel, Asa och Asael, Azazel, Baraquel, Ezequeel, Gadreel, grigori, Harut och Marut, Kokabel, Penemue Phamarus, Sariel, Semyaza, Shamshiel*.



den i stor rikedom, men de är alla oförmögna att uttala Allahs namn. Se även *Azazel*.

Djävulen Alternativa namn: *Asmodeus*, *Azazel* Beelzeboul, *Beelzebub*, *Beliar*, *Belial*, Bockfot, Fan, *Gammel Erik*, hin-håle, *Hin Onde*, Horn-Per, *Lucifer*, *Matema*, *Mefistofeles*, Mörkrets furste, Pocker, *Satan*, Satanel, Skam, Skrutt och Svarte-Petter.

drug (falskhetens demoner) kommer ur ordet druh som var namnet på en vedisk klass av demoner. Sedermera fick de namnet *drug* och blev *Ahrimans* tjä-

nare. De lever allihopa i en mörk grotta.

druh se *drug*.

Druj Lögnens ärkedemon inom Zoroastrisk tradition.

dybbuk Judiska onda andar. De tar ofta levande varelser i besittning och måste drivas ut. Se även *sedim* och *mazzikin*.

empusae är namnet på kvinnliga vampyrer som residerar i Hades och är döttrar till Hecate.

Eurynomos Något gåtfull demon, eller ond ande, kopplad till det grekiska Hades. De klassiska texterna nämner honom

bara på ett ställe och där beskrivs han som blåsvart som en asfluga. Han sitter på en utbredd gamfall och visar tänderna.

Ezequel Fallen ängel och en av *grigori*. Han lärde människorna molnens hemligheter.

Fleurety Medlem av demonfurstarnas illustra skara enligt den franska trolldomsboken "*Le véritable dragon rouge*" från 1822.

Forneus förekommer som namnet på en demon från helvetet, eller ett havsvidunder, i senmedeltida magiska handskrifter.

klarliga graviditeter, särskilt bland nunnor. Biskop Silvanus försvarade sig under 1400-talet framgångsrikt mot anklagelser om att han förfört en ung och vacker nunna genom att hävda att denna ondska i själva verket utförts av en incubus som tagit hans form. Under 1600-talet förekom exempelvis en rättegång där en kvinna anklagades för otrohet eftersom hon blivit gravid fast hennes man varit frånvarande under fyra år. Till sitt försvar sade kvinnan att hennes

man hade uppenbarat sig för henne i en dröm och befruktat henne. Kvinnan frikändes eftersom domarna inte kunde utesluta att hon fallit offer för en incubus.

Förklaringen att den sperma som befruktat kvinnan kom från någon okänd man hade det goda med sig att barnet trots allt hade en mänsklig fader och alltså inte var ett demonyngel som måste dräpas. Under medeltiden förekom dock även uppfattningen att incubi själva kunde befrukta kvinnor med sin egen demoniska säd och att succubi kunde bli gravida efter samlag med män. Exempelvis påstås Merlin ibland vara frukten av ett förhållande mellan en nunna och en incubus. Denna uppfattning kunde med fördel användas för att förklara exempelvis missbildade barn som naturligtvis såg så groteska ut eftersom de hade demoner till fäder. ☹



Incubi och Succubi — de demoniska förförarna

"Många personer av båda kön, glömska om sin egen frälsning, hade missbrukat incubi och succubi."

Påve Innocentius, 1484

Inom kristendomen var tron på demoniska varelser som arbetade med sexuella medel allmänt förekommande. Det var en naturlig konsekvens av den stränga moraliska synen på sex som präglade kyrkans lära. Djävulen själv ansågs kunna ta form av både man och kvinna för att fresta och förloda människor. Det fanns också särskilda demoner vars uppgift var att förföra människor. Deras namn var Incubi och Succubi. Incubi tog form av stiliga män och förförde kvinnor, medan succubi tog form av vackra kvinnor och förförde män. Ofta tog de skepnad av sina offers älskade eller äkta hälfter.

Även om incubi själva var sterila sades de kunna befrukta kvinnor. Detta gjordes med den sperma som succubi samlat in från män de legat med. Enligt somliga uppfattningar förvandlades succubi till incubi efter det att de legat med män. Denna demoniska befruktning användes mer än en gång som en praktisk förklaring vid oför-

Fosforos Annat namn på morgonstjärnan och därmed ett alternativt namn på *Lucifer*.

Gadreel Fallen ängel och en av *grigori*. Han introducerade krigets vapen bland människorna.

galgman En galgman är en liten djävul i västerländsk tradition. Den är instängd i en flaska och den har makten att ge sin ägare all lycka och rikedom livet ut. Dock: den som äger en galgman när han dör förlorar ovillkorligen sin själ till djävulen. Tricket är att sälja flaskan innan dess, men det kan vara svårt, eftersom den alltid måste säljas för lägre pris än vad den köptes för.

Gammel-Erik Annat namn på *Djävulen*. Ett exempel på en eufemism, en omskrivning. I gamla tider trodde man att onda makters namn hade makten att åkalla dem när de uttalades. Därför kallade man gärna farliga krafter vid andra namn.

Gandarewa är namnet på en demon som lever i vattnet och ständigt försöker uppsluka allt gott som skapats av gudarna. Den dödas slutligen av hjälten Keresaspa.

Gargantua & Pantagruel är kanske mest kända som jovialiska jättar i två böcker av 1500-talsförfattaren Rabelais. Från början var dock detta namnen på tvenne demoner som figurerade i skådespel från tiden.

gargoyler Grinande djävlar på medeltida katedraler vilka dels fungerar som en påminnelse om helvetets faser, dels som stuprör.

ghul, ghoul Demonisk arabisk varelse som varken är man eller kvinna, varken djur eller människa. Den anses kunna ändra skepnad och lever antingen av att döda och äta upp ensamma van-

drare, eller av att skända gravplatser och äta de döda.

grigori Väktarorden. En grupp änglar satta att vaka över världen. Några av dessa föll från Guds nåd sedan de gripits av åtrå till mänskliga kvinnor och begivit sig ner till jorden. Där passade de även på att lära människorna en *hel del hemlig kunskap*. Se *Armaros*, *Araquel*, *Azazel*, *Baraquel*, *Ezequeel*, *Gadreel*, *Kokabel*, *Penemue*, *Semyaza*, *Shamshiel* och *Guds söner och människornas döttrar*.

gräshoppor I Uppenbarelseboken släpps en hord demoniska gräshoppor, ledda av *Abaddon*, lösa för att plåga människorna under fem månader. Dessa gräshoppor liknar stridsklara hästar, har männskoansikten, kvinnohår, lejonänder och bröstpansar av järn. Dessutom har de stjärter och gaddar likt skorpioner. (Upp 9:1-11)

Hades Den grekiska mytologins döds gud samt även namnet på dennes rike. I tidig kristen tradition placerades han i helvetet eller angränsande dödsrike,



Djävul med många horn, gravyr 1700-tal

ibland som dess härskare, ibland som tjänare under Satan.

Harlequin Ursprungligen ett demonisk väsen, ledare för en här av demoner i en fransk variant av den vilda jakten. Sedermera tjänare och upptågsmakare i den italienska skådespelartraditionen *Commedia dell'Arte*.

Harut och Marut Två islamiska änglar som sändes till jorden av Allah. Där greps de av åtrå till en vacker kvinna, hade sex med henne och dräpte en man som råkade se detta. Straffet för detta brott blev att de hängdes upp och ner i en brunn i Babylon. Där roade de sig sedan med att lära ut magi till mänskligheten, även om de alltid upplyste sina elever om svartkonstens konsekvenser. Se särskild ruta och jämför *Asa och Asael*.

Helveteshundar Svarta hundar, vanligtvis stora jakthundar, som antogs följa *Satan* under nattliga ridturer. Enligt somliga sägner har hundarna både lysande röda ögon och flammande andedräkt.

Herlikhan Helvetets furste enligt kalmuckerna. han beskrivs som havandes röd näsa, tre röda ögon, brinnande ögonbryn och en blå kropp, skapad som en väldig katt. han smyckar sig med döds-kallar och bär omkring på piskor och gissel.

Hin Onde Annat namn på *djävulen*.

homunculus "liten människa" Egentligen bara en liten konstgjord människa, skapad av magi. Den förknippas dock ibland med demoniska krafter och svart magi.

Horey Afrikansk demon. Han äter oomskurna pojkar och vrålar och grymtar högt när han närmar sig.

²⁷ Och Gud skapade människan till sin avbild, till Guds avbild skapade han henne, till man och kvinna skapade han dem.

Första Mosebok : första kapitlet

²⁸ Då lät Gud en tung sömn falla på mannen, och när han hade somnat, tog han ut ett av hans revben och fyllde dess plats med kött.

²⁹ Och Herren Gud byggde en kvinna av revbenet som han tagit av mannen, och förde henne fram till mannen.

Första Mosebok : andra kapitlet

Dessa båda skilda versioner av hur människan, och då i synnerhet kvinnan, skapas finns båda i bibelns Första Mosebok. I den ena versionen skapas man och kvinna tillsammans och Gud befäller dem att tillsammans ge sig ut och lägga världen under sig. I den andra skapas kvinnan av mannens revben och här är det mannen som förutom världen även skall lägga kvinnan under sig. På senare tid har detta tolkats som att första mosebok består av flera olika sammanfogade skrifter, varav vissa med om inte kvinnlig så i alla fall kvinnovänlig författare. I tidig judisk tradition gjordes dock en annan tolkning.

Om man med viss fantasi läser mellan raderna i Första Moseboks båda första kapitel kan man ana en intressant historia. Först skapas man och kvinna. Sedan går mannen omkring och känner sig ensam. Då skapar Gud en kvinna åt honom av hans revben. Funderingarna kring detta kombinerades med myten om en mesopotamisk nattdemon och snart hade man legenden om Lilith.

I begynnelsen skapade Gud människan, som man och kvinna skapade han dem. Deras namn var Adam och Lilith. Eftersom Lilith skapats samtidigt som Adam och av samma stoff som honom ansåg hon sig vara jämställd med honom. Detta störde Adam, men det som retade honom mest var det faktum att hon inte nöjde sig med att snällt ligga underst när de låg med varandra. Vilken ställning hon föredrog varierar mellan olika källor, men den gängse uppfattningen är att hon föredrog att sitta ovanpå.

När Lilith tröttnat på att gräla med Adam uttalade hon magiska ord och flög upp i himlen. Enligt somliga källor stannade hon därefter i en dold del av himlen, men andra hävdar att hon landade i närheten av Röda Havet. Även när det gäller Liliths magiska ord råder delade meningar. Enligt vissa var orden *Sem Ham Forash*, men enligt andra var det i själva verket Guds heliga namn som Lilith uttalade.

Efter att Lilith lämnat paradiset levde hon i en grotta och tog ett flertal demoner till sina älskare. Fruktarna av dessa förhållanden blev otaliga demoniska barn. Samlingsnamnet för dessa är lilim och de påstås vara ursprunglet till incubi, succubi, troll, jättar, blandade demoner och annat oknytt.

Enligt somliga legender klagade Adam över Liliths beteende och Gud sände då tre änglar vid namn Senoy, Sansenoy och Semangel för att hämta hem henne till Adam igen. Lilith vägrade dock att följa med. Hon förklarade i stället för de tre änglarna att hennes uppgift minsann var att stjäla småbarns själar varvid änglarna kontrade med att hota Lilith att de skulle dräpa hundra av hennes barn om dagen. Då lovade Lilith att hon aldrig skulle beröva ett barn dess själ om barnet bar en amulett med de tre änglarnas namn. Inom judisk vidskepelse förekommer också tron att fyra mynt på vilka Adams och Evas namn är inskrivna skyddar mot Lilith om de placeras ut i en havande kvinnas kammare.

När änglarna sedan återvände till Gud med sina dåliga nyheter skapade Gud i stället en ny kvinna åt Adam. Den här gången skapade han henne av Adams revben så att hon skulle bli underlägsen sin man. Hennes namn var Eva och hon blev Adams hustru. Lilith fortsätter däremot sin karriär som demonmoder och färdas genom världen. Där förför och förleder hon män som hon finner attraktiva. Enda sättet att skydda sig är att bära komplicerade amuletter.

I de fall då Lilith förfört en man och dessutom fött hans halvdemoniska barn kommer hon alltid till hans dödsbädd. Med sig för hon mannens demoniska avkomma så att även de skall få en chans att sörgja sin fader.

Ildabaoth Demonisk ande som förekommer inom gnostisk mysticism. Han påstås vara mörkrets förste arkont och hans symbol är ett lejon.

Iblis När Allah skapat Adam av lera kallade han till sig änglarna och sade att dessa skulle dyrka Adam. Ängeln Iblis vägrade då han ansåg att Adam, skapad av jord och lera, var underlägsen änglarna som skapats av ljus och dessutom långt innan människan. Som straff för denna uppstudsighet förvandlade Allah Iblis till en djinn och sände honom i exil. Iblis blev med tiden ledare för både *djinner* och demoner och kan alltså anses vara islams motsvarighet till Satan. Se *Azazel*.

imp är det engelska namnet på en liten, odygdig smådjävul som mer ställer till spratt än utgör en verklig fara.

incubus Manlig djävul som ligger med mänskliga kvinnor. Namnet kommer det latinska ordet *incubo* som betyder börda, tyngd. Se särskild ruta.

Indra-vayu Daeva förknippad med döden.

kaia demoniska varelser i myterna från en ögrupp i Melanesien. De lever under jorden, gärna under vulkaner, och kan ta en rad olika skepnader. Ursprungligen skapade de världen, men nu är de rakt igenom onda.

Kamsa Hinduisk ärkedemon



Änglarna Senoy, Sansenoy och Semangels sigill, detalj från en skyddsamulett mot Lilith

Ke'lets En demon förknippad med döden i det öst-sibiriska chukchi-folkets myter.

keres Svarta, bevingade kvinnodemoner i grekisk myt. De är ett slags personifikation av döden och de svävar över slagfälten som stora asfåglar för att stundtals dyka ned på de dödas kroppar, slå sina vassa klor i dem och slita dem i stycken med huggtänderna.

Kimaris Demon som påstås kunna hjälpa demonologen finna gömda skatter.

Kokabel Fallen ängel och en av *grigori*. Han gav människorna kunskaper om stjärnbilderna.

Krampus Medeltida djävul i skådespel som iklädde sig en bocks skepnad. I dagens Österrike delar han ut gåvor den 6:e december.

kuei-shen En grupp kinesiska demoner

kulshedra är namnet på ett slags albanska demoner. De uppenbarar sig antingen som enorma käringar med långa, hängande bröst eller som drakliknande vidunder som sprutar eld omkring sig. Kulshedra använder sin urin som vapen och de har makten att få brunnar att sina. Det finns en manlig variant som fungerar som ett slags djävul och går under namnet kulshedër.

Kurtael, en av de trettiosex demonerna i *decani*. Han satte kolik på folk.

Le véritable dragon rouge Fransk trolldomsbok från 1822.

Lemegeton Grimoire från 1500-talet som likt otaliga andra påstås vara författad av kung Salomo.

lilim Samlingsnamn för Liliths demoniska barn.

Lilith Adams första hustru i gammaljudisk tradition. Hon var

stursk och självsvåldig och lämnade paradiset med magiska medel. Under tidsåldrarna har hon beskyllts vara moder till såväl troll, jättar och oknytt som mängder av demoner. Hon avbildas ibland som en orm med människoansikte (se *Lamia*). Namnet har antagligen sitt ursprung i det hebreiska ordet *lilah* som betyder natt. Se särskild ruta.

Lilith, Lilitu Kvinnlig demon i sumerisk myt som hemsöker gudinnan Innanas träd. Se *Zu- eller Anzufågeln*. Som mesopotamisk nattdemon förstörde hon små barn.

Lucifer "Ljusbringaren", det latinska namnet på morgonstjärnan (se *Fosforos*). Namnet blev liktydigt med *Satan* någon gång i kristendomens barndom.

Lucifugé Helvetets premiärminister enligt den franska trolldomsboken "*Le véritable dragon rouge*" från 1822.

Mammon Arameisk gudom som stod för jordisk rikedom. Inom kristendomen blir han ännu en fallen ängel och dessutom girighetens demon. Namnet blir under medeltiden populärt som demonnamn. Mammon förekommer i Miltons "*Paradise Lost*" där han finner underjordens dyrbara metaller och använder dessa i sitt arbete som byggmästare av Pandemonium, helvetets palats. Det sägs om Mammon att medan han var ängel gick han alltid böjd mot marken och såg på gatornas guldbeläggningar och brydde sig föga om all helighet som omgav honom. I De Plancys "Dictionnaire Infernal" anges han som helvetets ambassadör i England.

Mara Manlig demonisk frestare som tillsammans med sina tre döttrar *Rati*, *Raga* och *Tanha* försökte distrahera Siddhartha Gau-

tama, Buddha, när han skulle uppnå Upplysningen.

Marchocias En fallen ängel samt furste av helvetet i medeltida demonologi. Han bär vingar som en grip och är försedd med en ormsvans.

Maria Jungfru Maria, Jesu moder, har även hon underjordiska kopplingar. I det apokalyptiska Bartholomew-manuskriptet är hon drottning i helvetet, ingen särskilt demonisk sådan får man anta. Se *Uriel och Ezrael*.

Mastema (fientlighet på hebreiska) är enligt gammaltestamentliga apokryfer all onsdas fader, men samtidigt en av Guds mest trogna tjänare. Mastemas

uppgift tycks vara att fresta människorna samt ställa till blandat elände. I andra Mosebok försöker Mastema döda Moses och dessutom samarbetar han med egyptiska magiker.

Mavet, dödsdemon från Gamla Testamentet.

mazzikin är onda andar som förekommer i Talmud och som gör sitt bästa för att göra livet surt för människor. I Neil Gaimans "Sandman" figurerar en kvinnlig demon med det snarlika namnet Mazikeen. Se även *sedim* och *dybbuk*.

Mefistofeles Namnet betyder "anden som förnekas" och är ett demonnamn som ofta står för

Satan själv. Mefistofeles förekommer som den frestande demonen i myten kring Faust, t.ex. i Goethes drama med samma namn.

Mephisto är det vanligaste namnet på den djävul som förleder doktor Faustus i legenderna om denne. Se även *Mephistofeles* och *Mephistophilis*.

Mephistophilis är Marlowes namn på den djävul som sluter ett kontrakt med doktor Faustus. Han tjänar under Lucifer och är en fallen ängel. I allt väsentligt är han dock den samme som *Mephistofeles*.

Merlin Kung Arthurs berömda hovmagiker sades vara son till en

behjälplig vid byggnad av det stora templet, blev sjuk. Det visade sig snart att det i själva verket var vamyrdemonen Ornias som sög blodet ur den stackars slaven. Kung Salomo blev mycket upprörd över detta och bad till Gud om hjälp. Denna anlände snart i form av ängeln Raphael som överlämnade en magisk ring till Salomo. I ringen var en sten med ett ingraverat pentagram infattad och med dess makt kunde bäraren kväsa alla demoner.

Med ringens hjälp snärjer Salomo först den lömske Ornias och tvingar denne att avslöja andra demoners hemliga namn och tecken. Därefter manade han fram ett flertal av dessa, band dem och satte dem i arbete. Demonernas konung Belsebub manas exempelvis fram och förhörs.

Efter att Belsebub avslöjat sin högsta önskan, att förstöra hela världen så att han får fрид, sätter Salomo honom på uppgiften att säga upp marmorblocken till tempelbygget. Med hjälp av de bundna demonerna lyckas Salomo färdigställa templet mycket snabbt, men

så småningom förfaller han till avgudadyrkan och Gud tar sin skyddande hand ifrån honom. Den Salomo som beskrivs i de okulta böckerna går alltså ett ganska tragiskt öde till mötes.



Demonen Belial inför kung Salomo

Kung Salomo och demonerna

Inget namn är väl så omtalat inom demonologin som kung Salomos. Denne vise gamle judiske konung påstås ha skrivit otaliga verk om demoner och hur man besvärjer dem. Bland dessa skrifter märks bland annat *Salomos Testamente*, *Salomos Nyckel*, *Herbarium Salomonis*, *Hygromantia Salomonis* och *Liber de Throno Salomonis*.

Det var den "historiske" Salomo, Israels konung, som, enligt Gamla Testamentet, under 900-talet före Kristus lät bygga det första templet i Jerusalem. Salomo var den siste konungen i det enade Israel,

en mäktig och vis härskare som styrde riket under dess sista gyllene tid med sina magiska krafter. Själveste drottningen av Saba reste till Jerusalem för att träffa Salomo och lära av honom. De judiska legenderna innehåller flera olika berättelser om hur Salomo lyckades bygga sitt tempel på mirakulösa sju år. Naturligtvis hade man övernaturlig hjälp och för det mesta rör det sig om bundna demoner.

Enligt *Salomos Testamente* inleds historien när konungens favoritslav, som också var mycket

incubus och en nunna. Andra källor hävdar att fadern var *Djävulen* själv.

Milingo, Emmanuel Flitig exorcist som vigdes till ärkebiskop i Lusaka 1969 av påve Paulus VI. Efter att han genomfört ett flertal djävulsutdrivningar och författat en mängd pamfletter om demoner och häxor kallades han till Rom och inspärades av Vatikanen. På påvlig order genomgick Milingo psykiatrisk undersökning, men befanns vara vid sina sinnens fulla bruk. Detta gav honom förstas en trogen skara anhängare, främst i Italien.

Moloch Fenicisk gud som krävde nyfödda barn som offer. Ännu en i raden av gudar som fått demonstatus under kristendomen. Moloch är namnet på en krigisk demon i Miltons "*Paradise Lost*".

Morolf Demon som lär ha gått in i en ordduell med kung Salomo. Han kontrade alla dennes visdomsord med cynismer och ironi.

Mulciber Arkitekt i helvetet enligt Miltons "*Paradise Lost*".

Munda Hinduisk demon som kämpar med gudinnan Durga.

Nabam Demon som ärkebiskop Milingo ansåg sig ha exorciserat.

nagas Hinduiska ormdemoner
Nambroth Demon som ärkebiskop Milingo ansåg sig ha exorciserat.

Napalaixhan Demon omnämnd i "Salomos nyckel".

Nebiros En av de demonfurstar som förekommer i den franska trolldomsboken "*Le véritable dragon rouge*" från 1822.

nephilim Gammaltestamentliga jättar med halvfallda änglar (se särskild ruta) som fäder och mänskliga kvinnor som mödrar. Enligt vissa källor drunknar nep-

hilim tillsammans med människorna i syndafloden men deras osaliga själar vandrar kvar i världen som demoner.

Nergal var ursprungligen mesopotamisk gud. När han blir gemål åt Ereshkigal, underjordens drottning, blir han följaktligen underjordisk gud. I somliga okulta böcker sägs han vara ledaren för helvetets hemliga polis. Nergal förekom också i några tidiga avsnitt av Jamie Delanos serie "Hellblazer".

Nimorud En av Belsebubs 49 tjänare. Ett medium beskrev honom på 1900-talet som en förkrympt dvärg med stort huvud, stora öron och gröna dreglande läppar.

Nominon En demon som av ett medium beskrevs som en gigantisk röd svampaktig manet med en självlysande fläck.

Ntrogan Demon omnämnd i "Salomos nyckel".

Obizuth Demon bestående enbart av ögon vars främsta syssla var att försöka skrämra småbarn.

Oneskalis Demon som omnämns i "Salomos testamente".

oni Demoner i den japanska shinto-religionen. De beskrivs som varandes i grunden människolika, men de kan ha tre ögon och är försedda med horn, vassa tänder och har tre klor på varje hand och fot. De förknippas med epidemier, olyckor och otur i största allmänhet.

Orgelus var egentligen en jätte i västerländskt tradition, men hans far var *Beelzebub* så något



Astaroth

demonblod flöt säkert i hans ådror.

Oriax Demon som enligt en 1500-tals grimoire sägs ha ett lejons ansikte och rida på en stark och mäktig häst.

Ornias Vampyrdemon som betvingades av kung Salomo med hjälp av en magisk ring.

panis Hinduiska demoner som roar sig med att stjäla kor.

Paradise Lost (Det förlorade paradiset) Episkt diktverk av Milton. Det avhandlar Lucifers uppror i himmelen, hans fall och hans samröre med de första människorna. Miltons *Lucifer* är en grubblande och tvekande rebell som försöker få rätsida på sin roll i skapelsen

Pazuzu Assyrisk demon, bringare av sjukdomar och oväder. Avbildas som människolik med två par vingar, horn, fågelklor på händerna och lejonassar i stället för fötter.

Penemue Fallen ängel och en av *grigori*. Han lärde människorna skriva och visade barnen det söta och det bittra.

pey Tamilska demoner som påminner om de arabiska *ghoul*. De är vildsinta varelser som dricker de dödas och sårades blod och som bringar olycka till människorna.

Phamarus En fallen ängel som föll då han blev förälskad i jordiska jungfrur. Om hans fall gjorde honom till demon är oklart, men rimligen borde det vara så. Se särskild ruta.

Phazan Demon omnämnd i "Salomos nyckel".

Phristinus Ond varelse som bor i helvetet i ett runt ugnslänkande hus och straffar frossare och horbuckor.

pisacas Hinduiska demoner som hemsöker platser där någon dött en ond bråd död.

puke Annat namn på *bjära*.

Raga, Njutning, en av den demoniske frestaren *Maras* tre döttrar.

raksasas Groteska hinduiska demoner som hemsöker gravplatser, lurar människor att göra dumdristiga ting och attackerar heliga män.

Rati, Åträ, en av den demoniske frestaren *Maras* tre döttrar.

Samiel, **Samael**, är en ondan i västerländsk myt. Namnet antyder att han en gång var en ängel och han identifieras ibland med Satan (vissa rabbiniska texter hävdar att han är den främste Satan av dem alla). Enligt Enoks bok är han demonfurste, tillika magiker. Dessutom har han anklagats för att vara ormen i Paradiset (se *Asmodeus*), ha förfört Eva och vara far till Kain. Enligt vissa kabbalistiska skrifter hålles han för en av de tio onda sefirot och hans maka är där *Lilith*. Han förekommer också i C. Mvon Webers opera "Friskyttan".

Sargatanas Helvetisk brigadgeneral som tillhör demonfurstar-nas skara enligt den franska trolldomsboken "*Le véritable dragon rouge*" från 1822.

Sariel Fallen ängel och en av grigori. Han visade månens bana för människorna.

Satan var ursprungligen åklagare vid Guds himmelska domstol. Han avancerade sedermera och blev Den Stora Fienden. Se *Djävulen*.

Satanachia Befälhavare över en del av helvetets härskaror med generals rang. Han är dessutom en demonfurste, allt enligt den franska trolldomsboken "*Le véritable dragon rouge*" från 1822.

Saura Daeva förknippad med död och sjukdomar.

sedim är namnet på demoner i Gamla Testamentet som dyrkas av avfälliga judar (Femte Mosebok 32:17). I rabbinernas texter är ordet sed synonymt med en ond demon med magiska krafter. Se även *mazzikin* och *dybbuk*.

Semyaza var den fallne ängel som ledde tvåhundra andra änglar till jorden där de sedan låg med människornas döttrar. Fruktarna av dessa förhållanden blev *nephilim*. Se särskild ruta.

Shaitan Annat namn på *Iblis*.

Shamshiel Fallen ängel och en av *grigori*. Han lärde människorna solens tecken.

shedim Hebreisk term betecknande "demoner" och då främst främmande gudar.

Stola Demon som känner orters egenskaper.

Strix Förfärlig flygande korplickande demon som åt småbarn och lämnade halmdockor i deras ställe. Stundtals roade den sig även med att göra män impotenta.

succuba (kommer av latinets succumbere=att ligga under)

Kvinnlig demon som idkar otukt med mänskliga män. Se *incubus* samt särskild ruta.

Tanha, Rastlöshet, en av den demoniske frestaren *Maras* tre döttrar.

Tartaruchus Ängel som råder över tortyr. Residerade i helvetet när detta drevs av änglar. Se *Uriel och Ezrael*.

tengu Odygdiga, skrytsamma demoner eller onda andar i japansk myt. Ibland liknar de helt fåglar, ibland är de mänskliga, men med vissa drag av fågel såsom näbbliknande näsor, vingar eller klor.

Tephras Demon som älskar mörker

Tervegan är en demon som figurerar i en humoristisk 1600-tals pjäs.

Thamus Gammal syrisk gud som numera har femte högsta platsen i helvetets hierarki.

Thotsakau är en hinduisk demon

Tsianphiel Demon omnämnd i "Salomos nyckel".

Tuchulcha Etruskisk demon med huggtänder

Uriel och Ezrael Två änglar som främst är intressanta i detta sammanhang eftersom de sades styra i helvetet. Detta var under den tidiga kristendomen då *Satan* inte riktigt etablerat sig som underjordens härskare och helvetets bestraffning sköttes av Guds änglar.

Vovall Demon vars sigill sägs hjälpa till då man vill vinna kvinnors kärlek. Vuall är det snarlika namnet på en demonisk guvernant som har till uppgift att uppfostra perfekta hustrur åt en illvillig magiker i John Ney Riebers serie "Books of Magic".

Vritra Indras ärkefiende inom hinduistisk myt. Vrtra är en him-

melisk ormdemon som lindar sin slingrande kropp kring monsunmolnen.

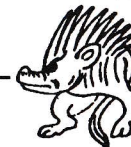
yatudhanas Hinduiska demoner med kroppar av grå rök, blodiga tänder och lysande röda ögon.

Yima, Yama Den förste mannen som dog i gammal indisk tradition. Han förekommer i en rad olika roller: Zoroastrismen påstår

att han styr helvetet, hinduerna håller med och berättar att han har en näsa med vilken han kan suga ut själar ur deras kroppar och att han rider en svart buffel. Buddisterna menar att han dömer över de döda, medan den tantriska traditionen avbildar honom som en demon vilken står på en tjur i färd med att betäcka en kvinna. Yima förekommer dess-

utom i Tibet och ända borta i Japan, där heter han dock Emma-ten.

Zu- eller Anzufågeln En demonisk varelse som lever som inkräktare i den sumeriska gudinnan Innanas träd.



Litteraturlista

Artikelförfattarnas källor – för de lässugna

Demoner	J.T.Kilik (red.) <i>The Books of Enoch- Aramaic Fragments of Qumran Cave 4</i> (Oxford 1976)
	Francis X King <i>Häxkonst och Trolldom</i> (Stockholm 1990)
	Lewis & Oliver <i>Angel: A to Z</i> (Detroit 1996)
Drakar	John Milton <i>Paradise Lost and Paradise Regained</i> (New York 1982)
	Andé Nataf <i>The Occult</i> (Edinburgh 1991)
	Jörgen Peterzén <i>Magi: En resa i myt och verklighet</i> (u.o. 1983)
Helvetet	Montague Summers <i>The history of witchcraft</i> (London 1994)
	John Cherry (red.) <i>Mythical Beasts</i> (London 1995)
	Peter Hogarth, Val Clery <i>Dragons</i> (Toronto 1979)
Övriga uppslagsverk	Karl Shuker, Dr. <i>Dragons: A Natural History</i> (New York 1995)
	Jacqueline Simpson <i>British Dragons</i> (London 1980)
	Dante Alighieri <i>Den gudomliga komedin</i> (övers. Ingvar Björkeson) (u.o. 1990)
	Alice K. Turner <i>The History of Hell</i> . (New York 1993)a
	Hans Biederman <i>Symbollexikonet</i> (Stockholm 1991)
	Brewer <i>The Dictionary of Phrase & Fable</i> (London 1993)
	J.C.Cooper <i>Symboler: en uppslagsbok</i> (u.o.1990)
	Mircea Eliade <i>Encyclopedia of Religion</i> (New York 1987)
	<i>The Illustrated Guide to the Supernatural</i> (London 1986)
	Alexander Eliot <i>Myternas värld</i> (Stockholm 1980)
	Poul Fersling <i>Naturligt – övernaturligt</i> (Stockholm 1984)
	Sir James Frazer <i>The Golden Bough</i> (Ware 1993)
	Migene González-Wippler <i>The complete book of amulets & Talismans</i> (St. Paul 1991)
	Alf Henrikson m.fl. <i>Hexicon: en sagolik uppslagsbok från A till Ö</i> (Stockholm 1981)
	Joseph Kaster <i>Mytologisk uppslagsbok</i> (Stockholm 1994)
	Manfred Lurker <i>Dictionary of Gods and Goddesses, Devils and Demons</i> (London 1989)
	Michael Senior <i>Vem är vem i mytologin</i> (Stockholm 1989)
	Roy Willis (red.) <i>World Mythology: the Illustrated guide</i> (London 1993)
	Bibeln (Stockholm 1982)
	Encyclopedia Britannica
	New Catholic Encyclopedia of religion



Magi mystik ockultism

PENTAGRAM ÄR EN NY SVENSK TIDNING som tar upp olika ockulta samband och fenomen. Tidningen spänner över ett brett område: magi, new age, mystik, religion, ufo, healing, mytologi, tarot, astrologi, shamanism, spiritism och mycket mera som hör till det ockulta. Många människor är övertygade om att det utanför den materiella, krassa verkligheten existerar en transcendent, andlig verklighet och det är den Pentagram intresserar sig för.

6 nummer för
199 kr

EN NY TIDNING FÖR EN NY VÄRLD.

PRENUMERERA NU! 6 NUMMER FÖR ENDAST 199 KRONOR.
RING 040-97 67 88 OCH BESTÄLL DYGNET RUNT.

Kopparberg distrikts-info

redaktör: Patrik Barbus

HOPPLA, HOPPLA DÅ VAR VI HÄR IGEN då med distriktsinfon. Distriktet håller på att etablera sig lite runt Kopparberg och vi hoppas att tidningen är till nöje. Men det behövs lite mer kontakt för att få igång lite verksamhet i distriktet. Det vore bra om ni skrev in till mig och berättar lite om eran förening och vad ni sysslar med så att vi kan ha lite koll på vad som händer och vilka intressen som finns runt om i klubbarna.

Distriktet är till för att hjälpa föreningarna med att ordna konvent och sånt. Det som vi kan hjälpa till med är ekonomiskt (när vi fått bidrag från landstinget, som förväntas nu i vår) så att det inte skall belasta föreningen så hårt att sprida rollspelandet i Kopparberg. Men vi kan säkert komma med några goda råd om hur man skall organisera det hela om ni är intresserade.

MRK - JUNX & Björns Spalt (rut?)

SÅ VAR DET DAGS IGEN. EN SPALT FYLLED MED MENINGSLÖST PLADDER. HM VA SKA jag då pladdra om. Det är väl inge ide att pladdra om att det är mars och att snön har börjat att tina. Det planeras massor på klubben. Det har Patrik redan nämnt, så det skall jag inte säga någonting om. Apropos ingenting så kanske ni har märkt att vår nye ordförande lyser med sin frånvaro på MRK sidorna. SKÄRPNING.

Nä nu har jag inte tid längre så nu får ni pladdra själva.

Björn

Tel. till MRK:s styrelse (0250-*)

Ordförande: Johan Jakobsson -141 93
Vice ordf: Mikael Hillström -144 59
Sekreterare: Patrik Barbus -385 66
Kassör: Björn Pettersson -101 39
Ledamöter: Anders Eengberg -630 51,
Fredrik Andersson -712 57, Martin Svahn -145 38

Insändare till Distrikts & MRK-info skickas till Patrik Barbus

STYRELSEN

Kopparbergs distriktet

Ordföranden: Magnus Bergh (023-51177)
Vice Ordförande: Jimi Olsén (0246-51090)
Sekreterare 1e: Patrik Barbus (0250-38566)
Sekreterare 2e: Björn Pettersson (0250-10139)
Kassör: Johan Knutsson (023-27258)
Ledamöter: Jonas Hellström (0248-17030),
Fredrik Andersson (0250-71257)

Adresser till sekreterarna:

Patrik Barbus
Monumentsvägen 7B
792 34 MORA

Björn Pettersson
Millkärgatan 18C
792 31 MORA

Insändare till Distrikts & MRK-info skickas till Patrik Barbus

MRKarc, KAMRATER. Nu är det vår i sikte... njae kanske inte men man kan ju alltid hoppas. Det stora som har hänt i klubben är att ÖNA II har börjat spela igen. De har dammat av sina grejer och rivstartat med äventyren om att lösa gåtan om Nekropolis och Bris Brygga. Vrå! nostalgiskt MUTANT alltså. Förhoppningsvis kommer trenden att fortsätta och de fornstora dåden och nya till Rolemaster kommer att eka ut över övre siljansbygden så att grissnissarna vet att deras tid av uppror skall få ett abrupt slut.

Till oändligheten och vidare... som man kan säga om man känner för det. Men det som jag kom-

mer att säga denna gång är att MRKs nya styrelse är som följer är Ordförande: Johan Jakobsson, Kassör: Björn Pettersson, Sekreterare: Patrik Barbus, Vice Ordförande: Mikael Hillström, Ledamot 1: Anders Engberg, Ledamot 2: Fredrik Andersson, Ledamot 3: Martin Svahn. Har tagit tag i verksamheten och försöker att få igång lite aktivitet på klubben. Det som är planerat är tillsvidare: En öppet hus dag som skall fungera som en liten värvningskampanj för att ordna lite nya medlemmar. En nostalgi dag för Magic spelare med turneringar och sådant. Men det som smäller högst är att det skall ordnas en

liten trivselträff nu under vårkanten där det skall bli mat&dryck samt om det går att ordna en "Killar Kan konferens".

Ett beslut som har tagits av styrelsen är att MRK kommer att ta avstånd med allt som har med "Banan mördar leken(killer)" som det ryktas om att det skall börja spelas av ungdomarna här i Mora. Förhoppningsvis kommer de som håller på med detta att sköta det på ett snyggt sätt så att det inte blir några rabalder i media och sådant.

Det är dags att klaga litegrann igen nu på er som skulle lämna in era insändare. Ni skall sluta klaga på att det tar sådan tid att publicera Nisse Nytt när ni inte ens kan lämna in era små sketna insändare så de så. Ta er i kragen ordna det till nästa nummer.

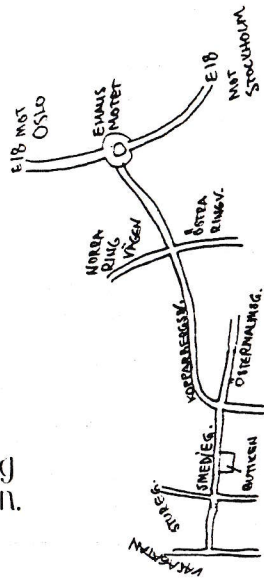
ANGRIST - ny butik i Västerås!

Öppningserbudande hela mars: Vi räknar med fullt sortiment
- magic kort, homelands 12:- I.a mars, men ni är välkomna
- warhammer lennfigurer, STORT utbud redan i slutet av februari!
köp 2 paket så bjuder vi på den 3:e.

Vi har allt inom roll- och kortspel:
White Wolf, TSR, Magic, Doomtrooper, Vampire, Middle Earth, games workshop m.m.
Det som ej finns i butiken tar vi hem åt dig till nästa dag!

Vi har ett stort sortiment live och medeltids alliraljer såsom smycken, blankvapen, hjälmar, sköldar, rustningsdetaljer, latexmasker och små pick o plock som vallenskin, pilspetsar, musik instrument m.m.

Vi finns på smedjegatan 3 i Västerås, i anslutning till affären Shanli Shakli som säljer hantverk & smycken.
Tel. 070-7903961 / butiken 021-139550.



SPELAR DU:

ROLISPEL, KONFLIKTSPEL, DATORSPEL, LEVANDE ROLISPEL, POSTSPEL, FIGURSPEL, ANDRA SÄLSKAPSSPEL, PANTRBALL?



Du är väl medlem i Sveriges roll- och konfliktspelesförbund! 12000 spelare i 500 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 föreningarna. Ring eller skriv till SVEROK, Box 300, 751 05 Uppsala, eller ring kansliet i Linköping på 013 - 21 29 00.