



Nisse Nytt

tema Kelter

1995

nr 2



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

Omslag

Anders

Illustrationer

Anders

Jonas Anderson (s.18,19,23,40), Staffan (s.38)

Layout

Mats & Anders

Ansvarig Utgivare

Mats Rytther

Tack Till

Våra annonsörer, Stina

Tryck (600 ex)

HC-repro Uppsala

Bindning

Johanssons Bokbinderi Uppsala

Annonsörer

Flamman

Spel & Sånt

Enox Home Entertainment

Tärningar & Tumult

Fat Fay

Kontaktytor: NisseNytt c/o Mats Rytther, Svartmangatan 14-303,
753 12 Uppsala **Tel:** Anders 018-506451, Mats 018-126307, Staffan
018-510379, Patrik 0250-38566 **URL:** <http://www.csd.uu.se/~mrytther/NN> **EPA:** mrytther@csd.uu.se **PG:** 44 98 64 - 8
Lösnummerpris: 10 kr +porto 5 kr **Prenumeration:** se Ledaren
Mängdrabatter finns. Prata med oss!


Annonspriser: Omslag bak 600 kr, Helsida 400 kr, halvsida 200 kr,
1/4 sida 100 kr, 1/8 sida 50 kr. Vi tillverkar gärna er annons.

© 1995

Nisse Nytt®

ISSN 1400-1322

Nisse Nytt ges ut av den ideella SVEROK-anslutna 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 materialskaparen rätten till, men Nisse Nytt förbehåller sig rätten till återtryck utan särskilt tillstånd.

Nisse Nytt  1

i n n e h å l l

Loftet sid.5

NN rapporterar om vad som händer på hemmafronten.

Vad hände på GothCon sist? Blev arrangemangen på Upp-Con lyckade?

Med *Lilla Konventsguiden* din hjälpreda i konventsdjungeln.

Av Anders&Mats



MimersBrunn sid.9

Långt innan världen formades ur intet sov den väldige Ymer mellan eld och köld. Ur drömmens svett avlades gudarna. Följ med till den nordiska mytologins värld och upptäck saker som du kanske hade glömt.

Av Anders



SvensSida sid.15

Sven har gjort bättring. Numera står han helt under vår kontroll. Inga fler okontrollerade fantasi artiklar. Den här gången håller han sig till sanningen, sanningen och ingenting annat än sanningen

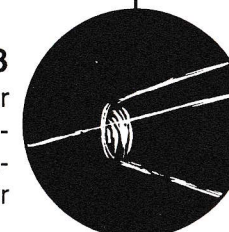
Av Sven



Österom Tir na n'Og sid.18

Ur historiens dunkel träder blodtörstiga krigare fram; keltarna. Här kartläggs deras vanor, ovanor och blodiga offer riter

Av Anders



avantgardet sid.33

Vad är det som är så bra med rollspel egentligen?

Varför är det ingen som gastar och skriker om alla orättvisor, missförhållanden och drygheter mer?

Nisse Nytt öppnar till debatt.

Av Anders

Reality sid.34

Brädspelet Reality har väckt mycket uppmärksamhet för sitt förskönande av sitt förråande innehåll.

NN rescenserar.

Av Sven & Mats

SVEROK-kopparbergInfo sid.34

Kopparbergs distrikts informerar. Läs om vad som hänt sen sist och vilka planer som finns.

Redaktör Patrik

MRKInfo sid.35

MoraRollspelsKlubb berättar om sin verksamhet. Massa in-sändare som är obegripliga för oss. Passa på och få lite inside-information

Redaktör Patrik

StaffansSpalt sid.38

Gränsen mellan fiktion och verklighet har aldrig varit tunnare. Följ med in i natten på spökjakt i det gotländska landskapet

Av Staffan

SPELAR
DU:

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



Du är väl medlem i Sveriges roll- och konfliktspelsförbund! 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.

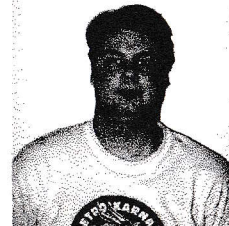
Centralism & Byråkrati

Välkommen åter till vår lilla hjärntvätt. Jag hade denna gång tänkt nyttja ordet till att uttrycka kritik mot SVEROK och oro inför framtiden. Bara för att vi får pengar från SVEROK betyder det inte automatiskt att de är alltigenom hyvens. Detta visades tex av revisorerna vid förra riksmötet.

Kopparbergs distriktet, som SVEROK godkänt, har utan problem fått sitt startbidrag på 5000 kr och sökt det startlån som distrikt kan få på lika stor summa. Vid ansökan av startlån skall syftet med lånet anges. Distriktet angav att de ville ge ut Nisse Nytt till sina medlemmar för pengarna. Lånet avslogs eftersom SVEROK inte tyckte att distriktet skulle ge ut ett fanzin.

Ny låneansökan med klarare specifikation av syftet, att ge ut *distrikts-tidningen NN* skickades in. Att ge ut en distrikts-tidning är ett av målen SVEROK tycker ett distrikt skall uppfylla. Så för att ge ut distrikts-tidning kommer förmodligen distriktet att få dels startlånet och dels ett distrikts-tidningsbidrag. Låter väl fint! Problemet är att det är SVEROK och inte distriktet som bestämmer vad som är och inte är distrikts-tidning. SVEROK, inte distriktet. Enligt SVEROK skall en distrikts-tidning ha nyhetskaraktär, regional information och inte som vanliga fanzin information av allmän karaktär. Är inte distriktet betrodda att bestämma om sina egna distrikts-tidningar och vad de innehåller? Det är trots allt de som ger ut dem för sina egna medlemmar. Vad är distrikten till för om de inte är betrodda att ta hand om sina egna *interna* angelägenheter? Genom att öronmärka bidragen kan SVEROK styra inte bara i det stora, aktivitetsbidrag, utan även i detalj som kontroll över vad distrikten tex gör med sina 5000 kr lån. Härddrar vi denna centralstyrning lite så hamnar vi i ett SVEROK som bestämmer vilka spel vi får spela, vilka böcker vi får läsa, där distrikten och de små föreningarna är som menlösa marionetter. SVEROK borde syssla mindre med toppstyrning och byråkrati utan istället dela ut bidragen med förbundna ögon med förlitan till att föreningarna och distrikten använder dem vettigt.

Patrik Barbus, redaktör för kopparbergs distrikts info och MRK-info. Även 1:e sekreterare i distriktet. Skriver, gör layout, pular med datorer.



Pär Tångeberg, maskot, fotograf. Har ännu inte skrivit så mycket, men hjälper till lite här och där, med äventyrs-skapande, spelledning...

Prenumerera på Nisse Nytt

Sätt in önskad summa på PG: 44 98 64 - 8 (mottagare Nisse Nytt), ange från vilket nummer du vill börja din prenumeration, namn och adress. Därefter kommer Nisse Nytt att skickas till dig och priset dras av från din tidigare insatta summa. Priset per nummer är som regel högst 15 kr inklusive, så lämpligen sätter du in så det räcker några nummer.

Enkelt och smidigt!

Stockholms Spelkonvent
4-7 jan '96, i Stockholm.
Föransökan senast 15 dec
Kontakta Carl-Anders

Fogelin 08-510 518 51

CalCon 4-7 jan '96 i Kalmar. Kontakta Gabriel Stille, 0480-167 76.

SnöKon förmodligen 4-7 jan '96 i Umeå.

GothCon påskhelgen '96 i Göteborg. Kontakta Anders Quest, quest@netg.se.

LysCon 5-7 januari '96 Kortspelskonvent i Lysekil. Sista anmälningsdag var 30 nov. Kontakta 070-734 01 75. Föreningen LysCon med stöd av LERF (Lysekils Esoteriska RollspelsFörbund) håller Sveriges första renodlade kortspelskonvent. LERF, som tidigare tillsammans med Lysekils Skolevangelister skapat rollspelet Biblia, verkar ha bytt riktning eller insett lukrativiteten i kortspels-hysterin

SVEROK Kopparberg distriktsårsmöte tidigt på våren '96. Kontakta styrelsen.

KyrCon vid Kristihimmelsfärd '96, i Köping. Riks-rollspelskonvent främst riktad till kristet troende rollspelare. Konventet kommer gå i den kristna trons anda. Alla är välkomna, nyfikna, spelare & spelare. Kontakta Len Howard, 0581-263 71.

Gothic II våren '96 1800-talsLive i Stockholm. Kontakta Jens Gustafsson, 08-580 326 61. **Gästabudet** våren '96 MedeltidsLive söder om Uppsala. Kontakta Håkan Bruce, 018-42 55 36. **Frizonen** våren '96 EfterkatastrofenLive nära Stockholm. Kontakta Sven Fokesson, 08-590 806 76. **Den Stora Uppgörelsen** 3-5 maj '96 SagoLive i Stockholm. Kontakta Jonte Rydberg, 08-85 35 12. **Prinsessa på Vift** sommaren '96 SagoLive i Västerås. Kontakta Jessica Carlsson, 0171-

575 34. **Fejden-96** sommaren '96 Sago/FantasyLive i mellansverige. Kontakta Mattias Pettersson, 0171-603 42. **Dödssynden/I Ondskans Fotspår** 14-16 juni '96 FantasyLive. Kontakta Jessica Carlsson, 0171-603 42. **SommarLive** med Enhörningen 27-30 juni '96 i Lindsberg. Kontakta Nicklas Nilsson, 08-733 12 90. **Den Sista dagen** -Uppföljare 28-30 juni FantasyLive. Kontakta Ola Lindblom, 0495-603 61. **Stjärnsång** juli '96 5-dagars FantasyLive. **Den Vita Lunden** juli '96 FantasyLive i sydsverige. Uppskjuten från 1995. Kontakta Måns Frid, 046-12 08 99. **I Döda Kejsares Sällskap** 26-28 juli IntrigLive i Norrland. Kontakta Anders Grönblad, 060-56 01 43. **1623** 14-16 augusti '96 Historiskt Live i Roslagen. Kontakta Per Åhman, 0173-510 48. **Live med Enhörningen** 6-8 september '96 i Lindsberg. **Live med Enhörningen** 1-3 november '96 i Lindsberg. **Alum Darya** sommaren 1997 femnätters StämningLive i Stockholmstrakten. Kontakta KSL.

GothCon-95

Att NisseNytt befann sig på GothCon detta år rapporterade vi redan i föregående nummer, men vi fick inte plats med så mycket detaljer.

GothCon är ett av Sveriges äldsta konvent (just detta var faktiskt det nittonde i ordningen) och hålls, som namnet antyder, i Göteborg. Konventet har ett ganska brett program med både utrymme för rollspel, konflikt/tabletopspel och kortspel. Lokalerna är både rymliga och sympatiska. Det rör sig om ett antal gamla skolbyggnader i grått tegel som avsevärt bidrar till konventets stämning. Personligen måste jag säga att detta är några av de mest välsköta skolbyggnader jag har sett. Dessutom finns TV och video i nästan varje rum, vilket naturligtvis har gett oss storslagna planer på filmade handouts och intern-TV som del i våra arrangemang. Men detta ligger långt in i framtiden och önskedrömmarna.

Åter till verkligheten. Det arrangemang som NisseNytt höll på GothCon var *Imperiets Hjärta*, skrivet av Staffan, efter en ursprunglig idé av Staffan och Anders. Denna prototyp av äventyret var designat till WhiteWolfs spel Mage vilket tydligen förvirrade GothCons broschyrmakare. På något sätt hade dessa hört talas om de ursprungliga planerna (numera var äventyret helt systemlöst) och beslutat sig för att "hjälpa" oss med att informera om det. Detta resulterade i att vi stod uppskrivna i utskicket som Imperiets Hjärta/Mage, vilket naturligtvis ledde till att folk tänkte mer på inälvor än på magi.

Detta lilla missförstånd till trots hade vi mycket trevligt med att hålla i *Imperiets Hjärta*. Då vi bara var fyra spelare på plats var det inte så många som fick möjligheten att spela med oss, men de som gjorde det sade sig vara mycket nöjda. Detta fick till följd att GothCon-ledningen bjöd in oss att medverka även på GothCon-96, denna gång med ett lite större arrangemang. Men mer om det längre ned.

UppCon-95

UppCon, det konvent som ligger närmast NisseNytt rent geografiskt, har länge varit ett givet dragplåster för oss. Men denna gång tog vi steget fullt ut och drabbade konventet med, inte mindre än, två arrangemang signerade NN. Det rörde sig naturligtvis om *Pantografen*, av Anders och Mats och om *Calymene*, av Staffan båda mer eller mindre knutna till Kult.

Det är naturligtvis svårt för oss att säga någonting om konventet i stort, eftersom vi satt fast med våra spelare mest hela tiden. Men även om vi gick miste om allt roligt som hände runt om på Fyrisskolan så hade vi ganska trevligt för oss själva. Båda våra arrangemang lyckades dra uppmärksamheten till sig.

Pantografen kom naturligtvis långt bara genom sin extrema form (tre stycken hopfläta- de äventyr spelade i sträck under tolv timmar),

men fick trots den långa speltiden förvånansvärt många anmälda och tvingades till och med rata en hel del reservlag. Förutom att det blev uppskattat av sina deltagare gjorde sig äventyret också synligt utanför spelsalarna genom att en diaprojektor visade ett bildspel under lördagen, specialdesignat för NN och fotat av Pär.

Calymene gjorde också stor succé med sina gotländska turistbroschyrer och förfalskade obduktionsprotokoll. Lång fler han spela detta äventyr än *Pantografen*, eftersom det höll sig inom den vanliga sextimmars-ramen och där- till använde sig av fler spelare. Dessutom bestämde UppCon-ledningen mitt under konventet att Kults vandringspris skulle delas ut till ett vinnande lag i just *Calymene*. Smickrad av uppmärksamheten, men något förvirrad tackade Staffan nej: *Calymene* var inget turneringsäventyr förklarade han. Men UppCon var orubbliga. Till slut beslutade Staffan, med NN bakom sig, att lösa frågan på ett mycket kontroversiellt sätt. En diktävling utlystes bland spelarna och det lag som skrev den bästa dikten, utvald av en opartisk jury, på temat *Calymene* vann tävlingen. Detta beslut vållade en hel del huvudbry och upprörda känslor, men det stod fast. Ur NNs synvinkel var detta både en gliring till tävlingsrollspel i allmänhet och till UppCons förhastade beslut i synnerhet: Inga bedömningsgrunder för äventyret hade gjorts upp i förväg och nästan hälften av passen hade spelats när nyheten nådde Staffan. UppCon är däremot överlag ett trevligt konvent och NisseNytt återkommer mer än gärna. Dock kan det tänkas att det finns förhinder för detta, se vidare under *Skvallor och förtal*.

GothCon-96

Som vanligt kommer detta konvent att gå av stapeln under påskhelgen. Men denna gång kommer NN att vara där bättre rustade än någonsin.

Det arrangemang som har beställts av GothCon, och som just nu tillverkas av Staffan

och Anders, bär namnet *Cumulunimbus* och kommer att ha en kapacitet på tjugo spelledare. Vi vill naturligtvis inte skvallra om vad det kommer att innehålla, men vi strävar efter lika hög kvalitet som vanligt och många vackra handouts. Dessutom hoppas vi kunna ge äventyret en rivstart med en gigantisk inledning i skolans aula. Ingenting är klart än men det viskas om overhead och diaprojektorer.

Skvallertal & Det verkar finnas en överhängande risk för att det inte skall bli något UppCon nästa år. Vem vet, kanske inte något mer över huvud taget?

Vad NN har fått erfara så har en av de tre stora föreningar som anordnat UppCon sedan urminnes tider, dragit sig ut. Det rör sig om ADG (AfricanDominoGuild) som lämnar sina kolleger Atlantis och G&B (Gameboards&Broadwords) i sticket. Det talas lite uppdraget om att lägga ner verksamheten och situationen verkar problematisk.

Det har inte gått att utröna exakt var problemen ligger. Dels verkar en del av UppCons vinst, och därmed kapital, vara bundet hos ADG, dels verkar folk var trötta efter förra årets röriga planering. Dels är man inte riktigt ense om hur UppCon bör organiseras och dels finns det problem med lokaler då Fyrissskolan blir allt dyrare och dessutom släpper till allt färre salar. Följ Nisse Nytt så försöker vi rapportera mer om detta. Vi hoppas själva på att detta utomordentliga konvent inte går i graven, särskilt då vi har många planer på framtida arrangemang här.

NPprojekt Folketro NN Special nr.2: Detta projekt lever än och vi har alla förhoppningar på att ni inom en snar framtid kommer att få läsa allt om myllingar och vättar hos oss. Däremot planerar vi att låta NN Special i fortsättningen komma ut som vanliga reguljära nummer, men tjockare! Dessa kommer inte

att innehålla de återkommande spalterna eller artiklar som Mimers Brunn. Däremot kommer information från föreningar och distrikt att finnas kvar. Med andra ord: NN Special kommer fortsättningsvis att nå fler, ha högre upplaga och inte kosta våra prenumeranter ett öre extra. Håll ögonen öppna, snart kommer det.

Ondvinter: Denna äventyrsserie, om fyra berättelser, har vi lagt på is för närvarande. Den kommer säkert att livas upp i framtiden, kanske kan vi få hjälp med att skriva den?

Cumulunimbus: Vårt äventyr till GothCon nummer 20. Vi avslöjar ingenting än, men vi hoppas att det blir en annorlunda upplevelse. Anders och Staffan skriver så tangentborden glöder och alla andra knuffar på i olika riktningar. Som sist rör det sig om systemlöst rollspel och glad uppfinningsrikedom.

Interna Nyheter Staffan har blivit utsedd till ansvarig för NNs kontakter gentemot GothCon, ett ganska naturligt val med tanke på hur bra det gick för hans äventyr där sist.

Sven har flyttat till Uppsala och kommer i framtiden att arbeta ännu intimare med den övriga redaktionen, vilket är mycket välkommet.

NisseNytt har dessutom äntligen beslutat sig för att ansluta sig till SVEROK. Att vi inte gjort det tidigare vet vi inte riktigt vad det beror på. Däremot mötte vår ansökan visst initialmotstånd eftersom vi enligt stadgarna inte verkade ägna oss åt rollspel. En snabb stadgeändring har dock kommit till stånd och den skall nog tillfredsställa även SVEROK.

TARNINGAR & TUMULT

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





Mimers brunn

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

Nordisk

Myt

VÄLKOMNA TILLBAKA TILL MIMERS BRUNN, spalten som ger er små kärnfulla orienteringar i världens myter och legender. Förra gången talade vi om den keltiska myten och eftersom kelter är detta nummers tema kan det vara idé att ta fram din gamla NN och läsa om artikeln där. Men denna gång skall vi under den här rubriken ägna oss åt någonting annat. Någonting som fortfarande står kelterna ganska nära och som, via vikingarna, har påverkat dem en hel del: De nordiska myterna.

Inledning

Om det finns någon mytisk värld som de allra flesta svenskar har ett ganska bra grepp om, så är det väl den fornnordiska. Men de gamla asarna och vanerna är kanske inte några framträdande inspirationskällor för oss, kanske av samma anledning som gör att vi känner till dem så bra: De är för nära oss. Myter för ofta med sig en atmosfär av mystik och dramatik, men de nordiska sagorna saknar ibland det exotiska – känslan som gör andra myter så intressanta. Därför skall jag här försöka att få upp era ögon för det fantastiska, det absurda och det mustiga i vikingarnas gamla berättelser. Det är lätt att inspireras också av det mest allmogliga, bara man kan förmå sig att se på det från ett nytt håll.

Världens skapelse

*I åldrarnes morgon,
då Ymer levde,
var ej sand, ej sjö,
ej svala vågor;
jorden fanns icke, ej upptill himlen;
ett gapande svalg fanns
men gräs ingenstädes.*

På detta sätt beskriver Völuspa; Valans spådom, urtidsmörkret, tillståndet innan världen hade skapats. Detta gapande svalg, denna tomhet, kallades Ginnungagap och det omgavs av två riken: I söder fanns Muspelheim, eldens rike där eviga lågor brann. I norr var Nifelheim, där dimmorna samlades och där älvarna Elivågor strömmade från källan Hvergelmer. Mot Ginnungagap frös sedan älvarna till is och

tornade upp sig i tomheten. Men spridda flammor från Muspelheim letade sig fram till Nifelheims is och smälte dess kanter. Blandningen av is och eld skapade sedan någonting mycket märkligt: Ur de smälta dropparna som föll ned i avrunden skapades de två första levande varelserna. Ett väldigt sovande väsen, en ofantlig jätte, kallad Ymer och en hornlös urko, den livgivande Audhumbla, (eller Audhumbla) ur vars juver fyra floder av mjölk strömmade.

Det är en märklig scen som de gamla berättelserna målar upp för oss. En väldigt sovande man, i tomheten mellan eld och is, som livnär sig på mjölken från en enorm ko. Kanske är de ännu så länge ensamma, men kanske finns det ett väsen som är ännu äldre än dem. Berättelserna om världens undergång talar om Surt, eldjätten, han som skall sätta världen i brand med sitt svärd när allting annat är dött och stilla. Ibland kallas han Muspelheims Härskare och kanske, kanske fanns han före Ymer och Audhumbla. Det finns faktiskt de som går så långt att de påstår att urkon själv är skapad av Surt för att nära Ymer.

Hursomhelst lever jätten och kon tillsammans en tid, kanske i flera evigheter, kanske bara ett ögonblick. Ymer sover och dricker av mjölken och Audhumbla slickar rimfrossten från salta stenar och livnär sig därav. Till sist avlar Ymers vänstra ben en son med det högra och hur hans armhålor växer fram en man och en kvinna! Dessa tre är urfäder och urmor till rimtursarna; köldjättarna och i förlängningen till alla världens jättar. Samtidigt har Audhumbla upplevt en lika märklig förlösning. Under tre dagar har hon bit för bit slickat fram en man ur den salta stenen. Det är Bure, en stark och vackert yngling som med tiden får en son (Vem var modern? Ingen minns längre, kanske fanns hon aldrig.). Han får namnet Bor och

denne är gudarnas urfäder ty hans söner är Oden, Vile & Ve; de första asarna.

Nu är världen befolkad, men förhållandena är fortfarande mycket kaotiska. Frostjättarna har förökat sig i massor, endast tre asar vandrar i världen och förutom eldens och kylans riken finns ännu bara Ginnungagap, det väldiga tomrummet. Kanske sover den uråldrige Ymer fortfarande. I sådana fall fick han aldrig se världen annat än i sina drömmar för nu kastar sig Bors söner; Oden, Vile & Ve över honom och dräper honom. I och med detta dör också väldiga mängder av rimtursarna i den enorma flodvägen av Ymers framvällande blod. Detta bekymrar asarna föga. Av den döde urvarelens kropp skapar de en ny värld. Hans blod blir hav, hans ben berg, hans skallben blir himlavalvet och hjärnan strös ut över det som moln. Fyra dvärgar ställs i världens fyra hörn för att hålla upp himlen och av den dödes ögonbryn förfärdigas väldiga murar som skyddar världen från jättarna. Denna värld, innesluten i Ymers misshandlade kadaver får namnet Midgård och gudarna skapar människor att leva i den. De skapar också Tiden och två barn, en flicka vid namn Sol och en pojke som kallas Måne sätts att dra två väldiga vagnar, med himmelens två största ljus, över världen. Båda måste köra för livet, ty två väldiga vargar förföljer dem, Sköll efter Sol och Hate efter Måne, och de hotar ständigt att sluka dem.

Så skapades världen. Det är bara det att den är mycket mer invecklad än så här. Även om skapelsemyten förklarar en del kring hur just människornas rike kom att bli till, så lämnar den oss i dunklet när det gäller många andra företeelser. För det finns mer i den fornnordiska världen än bara Midgård.

Världens uppbyggnad

*En ask vet jag stånda,
den Yggdrasil heter,
ett väldigt träd, överöst
av vita sanden.*

Yggdrasil är världsträdet, en väldig ask som reser sig någonstans och sträcker sig upp mot någonting. Det är inte lätt att säga vilken plats trädet har i universum, annat än att den är central. Yggdrasil är världens mitt, kanske står den i Midgård, med rötter ut i de andra världarna, kanske är det som det sägs i Völuspa att den i sina grenar bär nio världar, kanske är det som det sägs på andra ställen, att dess krona breder ut sig över allt känt land.

Men om Yggdrasil är ett centrum, så är det mycket sällan världsasken har en omedelbar inverkan på gudar och människors liv. Troligen var det så att Oden, som trolldomens och de dödas gud, hängde sig själv i trädet, spetsad av sitt eget spjut för att söka visdom. I nio nätter och nio dagar hängde han så innan runornas makt gavs åt honom. "Att rida på galgen" är ett gammalt germanskt uttryck. Och kanske betyder Yggdrasil "Odens häst", vilket i så fall skulle betyda att det var just världsträdet som utgjorde hans galge. Bortsett från denna enskilda händelse är Yggdrasil osynligt i de gamla berättelserna. Trädet verkar stå utanför världarna, eller vara så omfattande och så väldigt att det inte går att se eftersom det är ständigt närvarande. Men på tre ställen tränger Yggdrasil in i de kända världarna. Tre rötter,

som suger vatten ur tre källor, letar sig ner i tre olika världar:

Den viktigaste roten är den vid Urdarbrunnen. Den befinner sig i Asgård, gudarnas rike och hit färdas gudarna när de skall hålla rådslag. Vägen dit är lång och åtskilliga floder måste passeras. Vid brunnen lever tre kvinnor, tre ödesväsen: Nornorna. Dessa tre heter Urd, Verdandi och Skuld och de håller Yggdrasil vid liv genom att ösa vatten och vit gytta över roten. Nornorna spinner också livstrådarna för allt levande och de härskar över både födelse och död. Samtidigt som de ger liv, kastar de ödets tredelade skugga över vikingarnas värld. Ingen undkommer Nornornas dom.

Den andra roten letar sig ned i Jotunheim, jättarnas rike. Under den finns Mimers Brunn, källan som gett namn åt den här spalten. Dess vatten skänker så mycket vis-



dom att Oden gav sitt ena öga i pant för att få dricka därur. Invid källan bor Mimer. Han är en allvetande jätte, som varje dag dricker ur källans vatten. Någon gång, det är okänt hur och när, har han blivit halshuggen. Hans kropp är sedan länge borta, men huvudet lever kvar och Odens söker ofta dess råd.

Den sista roten tränger ned i dödsriket, till källan Hvergelmer och nu börjar sakernas tillstånd bli invecklat. Hel är traditionellt de osaliga dödas värld. Här härskar en monstruös kvinna med samma namn som riket, ett av Lokes tre fruktansvärda barn med jättinnan Angerboda. Men Hel tycks ha upprättat sitt rike i dimmornas och kylans land: Nifelheim, för Hvergelmer är som bekant belägen där. I sådana fall når Yggdrasils rötter utanför den nya världen och ut i den gamla som fanns före skapelsen. Vid Hvergelmer, i Hel, ligger en väldig orm, eller drake, kallad Nidhögg. Denne gnager och suger på de dödas ben och kroppar. Men troligen är han också samma reptil om vilken det berättas att han långsamt gnager Yggdrasils rot och en dag kommer att fälla trädet. Nidhögg vilar som ett slemt och illvilligt hot under världen, medan han långsamt gnager på själva livet.

För att göra saker ännu mer komplicerade lever det varelser i själva Yggdrasil, utanför de kända världarna. Hjortar betar ständigt av dess blad och längst upp i toppen sitter en väldig örn, med en hök i pannan, och dess vingar orsakar storm och blåst i alla världar när den rör dem. Mellan denna örn och ormen vid trädets rot råder en evig fiendskap och ett till väsen, en ekorre vid namn Ratatosk, kilar upp och ned längs trädet stam för att förmedla eder och förbannelser dem emellan. Dessa väsen är så höljda i mystik att ingen berättelse förtäljer hur de har kommit till och ingenting finns nämnt huruvida det någonsin har funnits någon,

gud eller människa, som kommit i kontakt med något av dessa märkliga djur.

Förutom de riken jag redan har talat om finns Alvheim, där älvor och alver lever, bortom Asgård: tre märkliga himlar om vilka mycket litet är känt och så Muspelheim, som fortfarande finns kvar, där Surt väntar med sina härskaror av eldjättar på världens undergång. Man får dock inte tro att dessa världar ligger nära varandra, tätt sammanbundna av Yggdrasils grenverk. Vägar mellan dem är långa och farliga. De går över väldiga frusna slätter och höga snötäckta berg. De otaliga färder som Tor gör till Jotunheim är alltid svåra och rika på strapatser. Vägen mellan Midgård och Asgård går via regnbågsbron Bifrost som står under ständig bevakning av den mystiska och mäktige gestalten Heimdal. På andra ställen leder liknande passager till andra världar. Gjallarbron; den ekande bron, spänner ett smalt band över en väldig klyfta och leder ned till Hel. Väl där hindras dessutom vägen av väldiga portar, kallade Helgrind, Nagrind eller Valgrind. Den nordiska mytens värld är med andra ord ofantligt stor. Det rör sig om väldiga avstånd mellan världarna och svårforcerade passager som kräver både mod och magisk kraft för att klara.

Ragnarök

*Garm skäller gräsligt
framför Gnipahålan;
fjättern skall brista
och fri bli ulven.*

Om vikingarnas mytologiska värld kan te sig storslagen och märklig, så är dess undergång minst lika värd att begrunda. Ragnarök, gudarnas skymning, är en av de mest välregisserade undergångsvisionerna. Främst bör man lägga märke till det sätt som

olika frön till undergången läggs in i själva världens uppbyggnad. Det finns en mängd fjättrade odjur som slipper fria i denna yttersta tid: Fenrisulvens fjättrar skall brista, och dess broder Midgårdsormen skall släppa greppet om sin egen svans och spruta etter över världen. Dödsrikets väktare, varghunden Garm skall slita sig och Loke skall befrias från sina döda söners tarmar och bryta sig ut ur sitt fängelse under världen. Processer som pågått sedan tidernas begynnelse kommer att få sin fullbordan: Nidhöggs gnagande på Yggdrasils rot kommer äntligen att fälla trädet, skeppet Nagelfar som byggts i Hel av döda mäns och kvinnors naglar kommer att bli klart och kasta loss och Sköll och Hate hinner upp och slukar Sol och Måne. Järtecknen som föregår Ragnarök är också fyllda med ödesmättat hot. Förts kommer krig att bryta ut över hela världen. Släktskapsband kommer inte längre att hålla samman människorna och blodtörstiga dåd kommer att begås. Sedan följer fimbulvintern, en hård och kall vinter som varar tre år i rad, utan sommar emellan. Sedan skall tre tuppar gala i tre världar: Gyllenkamme i Asgård, Fjalar i Jotunheim och en namnlös, nattsvart tupp djupt nere i Hel. Sedan bryter helvetet löst. Stjärnorna faller från sina fästen, bergen skakar och rämnar, asken Yggdrasil faller och havet stiger för att uppsluka jorden. Jättarna väller fram över Bifrost, som rämnar under deras tyngd och den sista striden, där gudar så väl som jättar går under står på den väldiga Vigrids slätt. Kvar blir bara Surt som tänder eld på världen med sitt svärd, innan havet rusar in för att svälja allt.

Visserligen ger den nordiska myten ett hopp om ett nytt liv efter katastrofen. En ny värld stiger upp ur den gamla förbrända, ett nytt skott av världsträdet börjar gro. Men för de allra flesta, gudar såväl som männis-

kor, är Ragnarök slutet. Hotet om undergången är allestädes närvarande i berättelsernas världsbild, skuggan av den oundvikliga domen, den slutgiltiga förintelsen som ingen undgår, ligger lika tung och mörk över vikingarnas värld som någonsin den nukleära döden över vår.

Slutord

Bilden av den fornnordiska mytiska världen når oss bara glimtvis. Vi anar delar av den, detaljerade beskrivningar av gårdar på Asgårds vallar, ingående berättelser om Hels geografi och sporadiska teckningar av helheten. Men det allra mesta förblir höljt i dunkel. När man äntligen tror att man har förstått hur någonting förhåller sig dyker någonting upp som motsäger det: Yggdrasil hade bara en rot, Odens visdom kom ur Suttungamjödets inte ur Mimers Brunn, de första människorna föddes ur Ymers armhålor och formades inte ur två träd av tre asar. Men det är dessa frågetecken som gör myter och gamla berättelser så användbara för rollspelare. Helt gratis får vi tusentals luckor i världsbilden som vi kan fylla med vad vi vill. Utan ansträngning ges vi mysterier som vi kan lämna olösta eller antyda överraskande lösningar på. Möjligheterna är som vanligt obegränsade, så länge fantasin tillåts flöda fritt.

Jag återkommer i nästa nummer med en närmare titt på nordens gudavärld. Då skall jag tala om strider mellan vaner och asar, om Odens stridsvansinne och skillnaden mellan galder och sejd. Tills dess: fatta ett exemplar av den poetiska Eddan och läs. Du kommer säkert inte att förstå allt, men det är just det som du inte riktigt begriper som kan gro och bli de bästa idéerna.



INTE BARA Magic!!

**Rollspel, Brädspel,
Konfliktspel, Kortspel,
Figurslag, Färger, Penslar,
Tärningar & alla tillbehör
du behöver.**

Butik:
Flammans Spel
Tegnérsg. 8
412 52 Göteborg

Postorder:
Ring 031-180387
Vår nya katalog
kommer i oktober.



"WHERE GAMERS GO...."

FLAMMANS SPEL

NN Missionerat På visit i verkligheten

Svens sida

JAG HAR LÄNGE MISSTÄNKT en omfattande sammansvärjning mot rollspelandet och all annan skräpkultur som endast trasar sönder våra nervtrådar och missfärgar vår hjärnvävnad i sjukliga orgier av fantasier och ondska. Men att den skulle vara så sofistikerat subversiv dränkte alla unkna dagdrömmar i förvirring och häpnad när en kille från Livets Ord ringde mig dagarna efter UppCon och berättade att en av de grupper jag hade spellett på konventet varit utsänd från deras församling i ett sorts stu-

diesyfte och att jag nu var inbjuden till deras café.

Jag har sedan ett par år vetat om att några organisationer håller de största konventen under uppsikt och att utsända observatörer även lär har deltagit i både direkta brädspelsturneringar och på auktionerna. Men jag har alltid tänkt mig dessa utsända som fula och lite stirriga kvinnor med lysande ögon och anteckningsblock. De jag spellet Kult för på konventet var i och för sig både fula, nervösa och utrustade med konstiga blickar och block, men att de var äkta rollspelare kunde ingen ta miste på.

Dagen därpå satt jag nervös och åt en bulle medan de berättade att Uffe hade börjat intressera sig för rollspel förra året och gett dem i uppdrag att gå till botten med de eventuella möjligheterna att använda det i bibelstudierna, som ett sätt att möta gud och lära känna hans tankar. Jag hade varit rädd för att det skulle vara ett stort möte skrikande om ritualer och demoner och att det skulle puffa mig nedför en trappa, men det var bara de här två snälla och välklädda herrarna. De pratade om att de avskydde all djävulskultur runt omkring och endast var ute efter själva formen och att de hade

fått reda på konventet genom sina kontakter bland arrangörerna och skickat en grupp att spela bland annat mitt äventyr. De var mycket nöjda för att det var precis vad de hade sökt och frågade om det var sant att den var tolv timmar lång och att jag spelade musik och visade diabilider och att spelarna varken fick gå och äta eller sova under hela tiden. Jag nickade tveksamt och gick med på att provspela den för elever ur deras bibelskola.

Så där satt jag sedan i Livets Ords komplex några dagar senare och plockade i ordning mina handouts. Salen var trång och dunkel och en av lärarna som skulle bevittna det hela hade hjälpt mig med projektorn och gett mig några bra pannrumsbilder jag kunde visa. Jag förklarade för de unga killarna som skulle spela att det var en interaktiv berättelse där de var huvudpersonerna och jag den som beskrev sinnesintryck och konsekvenser av deras handlande. Jag delade ut rollpersonerna, lite handouts, och sa åt dem att gå igenom det. De nickade, tittade mot lärarna och började försiktigt läsa.

Först var de lite tafatta i sina handlingar, tog inga initiativ och kommunicerade knackigt, men jag körde på och äventyret flöt fint ändå och efter ett tag kom de i gång och det var en fröjd att se deras inlevelseförmåga när jag hetsade dem framåt eller som SLP kom krypande och ryckte i deras kläder och nöp dem i skinnet. Rolltolkningarna var dock bristfälliga, men det var absolut intressant när en av karaktärerna bröt ihop och hulkade om sin barndom. Deras lite teatraliska spelsätt imponerade också på mig, liksom deras närvaro i spelet och ett tag var det nästan lite live när de desperat försökte fly undan monstrena. Mot slutet av spelet började de dock spela över lite och fjanta runt och kräkas och falla ihop i ryckningar och



- UFFE SOM SL -

sånt, men till slut tog väl tröttheten ut sin rätt så deras rollpersoner satt mest apatiska med tom blick. Jag gjorde mitt bästa för att hetsa dem och lysa med diaprojektorn i ansiktena och skrika och rycka i dem och vrida upp bandspelaren till öronbedövning, men de var väl lite matta av hungern antar jag.

När vi var klara och killarna förts ned till sina sovsalar kom lärarna fram och gratulerade mig för min show och berättade att killarna, som tydligen varit lite svåra att tas med, hade blivit överväldigade och att det nog skulle bli en återkommande teknik i bibelundervisningen. Jag tackade och tyckte att det kändes fint att ha fått ge dem en upplevelse och samtidigt fått chansen att sprida rollspelandet lite.



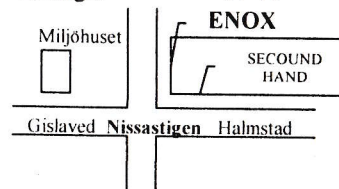
ENOX HomeEntertainment

GAMES WORKSHOP™

WARHAMMER 40k	595Kr
EPIC	595Kr
WARHAMMER FANTASY	595Kr
BLOODBOWL	445Kr
TALISMAN	445Kr
WARHAMMER QUEST	595Kr
NECROMUNDA	595Kr
WHITE DWARF	55Kr
CITADEL JOURNAL	55Kr

Postorder 0371 - 310 09 eller 310 59

Butik på Malmgatan 13
i Smålandsstenar
Vardagar 15-18
Lördagar 11-13



Vi bygger modeller från
CITADEL JOURNAL
& WHITE DWARF
är det någon modell som du
skulle vilja att vi bygger
hör av dig till oss.

Ring så skickar vi en prislista.



Till sitt utseende är kelterna fruktansvärda att skåda, med djupa, mycket hårda, röster. När de talar använder de mycket få ord, talar i gåtor, antyder saker och låter en stor del vara underförstått. De nyttjar ofta överdrifter, i syfte att framhäva sig själva och förringa andra människors status. De är skrävlare och fulla av hotelser. De har en fallenhet för det bombastiskt dramatiska men ändå är de snabba i tanken och har en naturlig förmåga till lärdom.

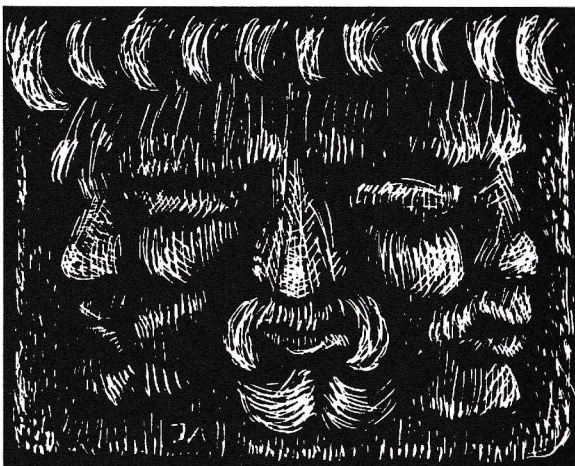
De finns också bland dem poeter, vilka de ger namnet Barder. Dessa sjunger, ackompanjerade av instrument som påminner om lyror, ibland hyllningar ibland satir.

*-Diodorus Siculus,
första århundradet
före Kristi födelse*

Öster
om
C i r n a n ' O g

K e l t e r n a o c h d e r a s v ä r l d

Kelternas framträder från ingenstans, de vandrar ut ur historiens dimmor, försvinner sedan igen men lämnar allting förändrat. Dolda bakom sin skriftlöshet når de oss bara genom grekerna och romarnas fragmentariska vittnesbörder. Dessa berättar om blodtörstiga och orädda krigare, om barbariska människor, främmande gudar och om den mörka magiska visdom de mytomhöljda druiderna besatt.



Rötter insvepta i dimma

—*Bakgrund och Historia*

Ingen kan längre säga säkert hur den keltiska kulturen uppstod. För mycket länge sedan, ca. 1200 f.Kr, fanns en tidig bronsålderskultur som har lämnat spår i Centraleuropa och i Italien och det är sannolikt härifrån som kelterna utvecklades.

Detta tidiga keltiska samhälle bestod troligen inte av ett enat folk. Grekiska historiker ger dem lite olika namn och verkar uppfatta dem som en rad skilda stammar. Däremot verkar det helt klart att det rör sig om en ganska enhetlig kultur, ett folk som binds samman av gemensamma seder och språk.

I stora drag förblir detta samhälle oförändrat fram till 700-talet f.Kr. Då har bronsålderskulturen inträtt i järnåldern och en rik överklass dyker upp på scenen. Ungefär samtidigt börjar hästen användas som rid- och dragdjur och som en följd av det, eller av andra orsaker, börjar kelterna expandera. Denna expansion är en mycket oroliga och

krigisk tid och tar sin början någon gång efter år 400 e.Kr. Den leder till en veritabel folkvandring och kelterna tar i besittning område efter område.

När den keltiska världen är som störst bebor kelter de Brittiska öarna; vad som nu är Frankrike; Belgien och Holland; de södra delarna av dagens Tyskland och Polen; norra Italien; Österrike, Tjeckoslovakien, Schweiz och Ungern; Norra Italien; delar av Rumänien och Bulgarien och ett litet område i Mindre Asien. Dessutom fanns en blandkultur av iberer och kelter i nuvarande Spanien/Portugal. Detta väldiga område var dock aldrig styrt av en ensam kejsare, kung eller hövding. Kelterna var ett stamfolk. De delade upp sig i mindre sammanslutningar som stärktes med släktband och fostersöner och levde åtskilda i små byar eller städer. Men alla var de förenade genom det gemensamma språket och en tämligen enhetlig kultur.

Kelterna gick mer eller mindre under efter romarrikets fall. De områden som höll ut längst var de Brittiska öarna. Här lever fortfarande keltiska språk kvar i form av walesiska, iriska och skotska (gæliska), liksom det gör i Bretagne i Frankrike. Framförallt

Irland kommer att bevara den keltiska kulturen långt in på medeltiden och kristna, keltiska munkar kommer att skriva ned en stor mängd legender och myter som idag är vår största källa till kelternas mytologi och religion.

Det finns naturligtvis en del invändningar mot denna korta historik. De flesta av dessa kommer sig av att vi egentligen vet mycket lite om hur kelterna levde. Arkeologiska fynd är den mest pålitliga källan. I andra hand måste vi lite på vad grekiska och romerska historiker skrev ned, och det är inte alls säkert att de var särskilt objektiva. Men man måste ta sig friheten att gissa, allra minst i rollspel, och detta är den bild som de flesta forskare verkar vara ense om. Sedan finns det alltid kontroversiella teorier som historiker kan bråka om och som rollspelare kan utnyttja fritt.

Byar, städer, befästningar

—*Det keltiska samhället*

Kelterna är ett folk som lever av vad jorden ger dem. De är kunniga i åkerbruk och de ägnar sig framförallt åt boskapsuppfödning. De första keltiska boplatserna är därför enkla gårdar, kringströdda i landskapet. Ursprungligen byggde man runda hus, med ganska gott om plats för en växande familj, men lite senare började alltmer fyrkantiga byggnader att uppföras. Husen var knuttimrade och försedda med halmtak och utrustade med en vedugn. Spannmål förvarades underjord, i grävda silos, eller i små timrade bodar.

Det var inte helt ovanligt att ett litet antal hus byggdes samman till en by, eller att några familjers gårdar omgavs med ett

Kelter i rollspel

Den keltiska världen var farlig och äventyrlig. Klaner och familjer kämpade inbördes, småkonungar drog ut på boskapsränder, resor var förenade med livsfara och det Romerska riket spelade en stor roll för kelterna, antingen man kämpade mot dem eller följde med en rekryteringspatrull som soldat i den romerska armén.

Går man sedan in på kelternas mytiska värld finns lika många möjligheter till spänning där. Druidernas makt kan styra och ställa med den vanliga människans liv, magiska vapen och föremål finns att hämta för dem som är villiga att riskera liv och lem, länder långt bortom haven finns att utforska och gudarna själva vandrar ut från sin egen värld, innanför de gamla kullarna, för att lägga sig i människornas affärer.

Den keltiska världen är med andra ord idealisk för det episka rollspelet. Man har mycket att vinna på att sätta sig in i kelternas gamla berättelser och deras historia. Mycket riktigt har detta redan utnyttjats i rollspel, men bara perifert. Pendragon och Ars Magica är två spel där kelterna intar en roll i kampanjvärlden. Men i Pendragon är det kelterna på de Brittiska öarna som står i centrum och deras kultur håller redan på att ge vika för kristendomen, medan kelterna i Ars Magica bara är en kvarleva i det medeltida Europa. Förutom dessa två förekommer keltiska inslag i snart nog vart enda fantasyspel, men det är frapperande att ingen utnyttjat hela den keltiska storhetsperioden, när kulturens utbredning var som störst. Här finns alltså fortfarande landvinningar att göra. Och även om man inte är intresserad av att spela i det keltiska Europa finns det väldigt mycket att vinna på att hämta inspiration till mer traditionell fantasy från keltisk kultur och myt. 

stängsel och formade ett litet samhälle. Dessa små enheter var nästan helt självförsörjande. Förutom åkrar och boskap malde de sitt eget mjöl mellan flata stenar och bakade bröd i ugnarna. Vävkonsten var högt



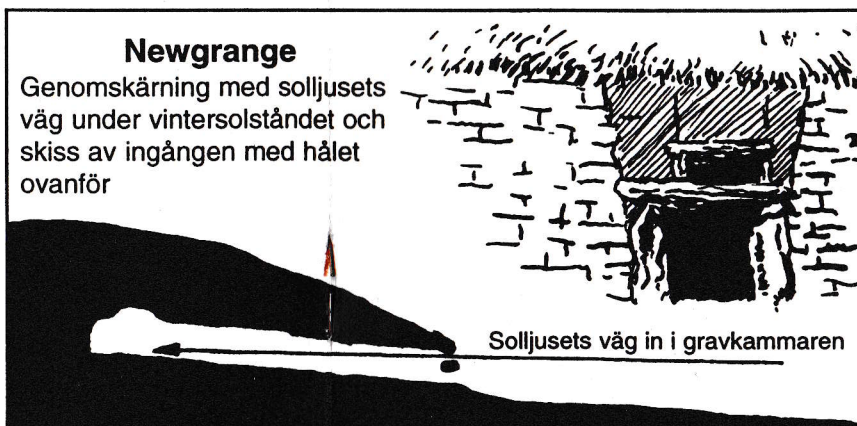
Newgrange är ett av de uråldriga monument som står som vittnesbörd runt om i Europa om en kultur, äldre än kelternas, som nu är helt bortglömd. Newgrange är en väldig hög av den typ som från och med medeltiden går under namnet *fairie mound* och som anses vara boningen för naturandar av olika slag. Den är belägen vid floden Boyne i östra Irland. Också för kelterna var högen en magisk och mystisk plats. De ansåg att Newgrange var boning för gudarna. En legend berättar att kullen uppfördes av Dagda, de iriska kelternas fadersgud en annan att högen inhyser kärleksguden Angus Óg. Både Newgrange och floden Boyne var viktiga religiösa platser för kelterna på Irland så det finns många berättelser och sagor där de förekommer på ett eller annat sätt.

Det är osäkert hur Newgrange såg ut då kelterna fann högen. Ursprungligen var den avgränsad av en brant, murad kant av vita stenar (se bild), men över åren täcktes denna av jord och växter så att kullen kom att bli välvd i formen. Troligen var i alla fall öppningen i högen synlig med sina karakteristiska stenar, vilka finns avbildade på sidan 23.

Här följer en detaljerad beskrivning över Newgrange för de som vill använda högen på något sätt i rollspel. Detaljerna följer de senaste arkeologiska rönen på platsen och det kan vara värt att komma ihåg att allt som står här inte nödvändigtvis är uppenbart på kelternas tid. Särskilt gäller detta insidan. Vem vet, kanske var verkligen Tir na n'Og, gudarnas land, beläget på andra sidan stenportalen en gång i tiden.

Cirkeln

I en ring runt högen står en cirkel av resta stenar, en och en halv till två meter höga. Cirkeln går ungefär femton meter utanför kullens kant och är dryga hundra meter i diameter. Idag finns bara tolv av stenarna kvar och



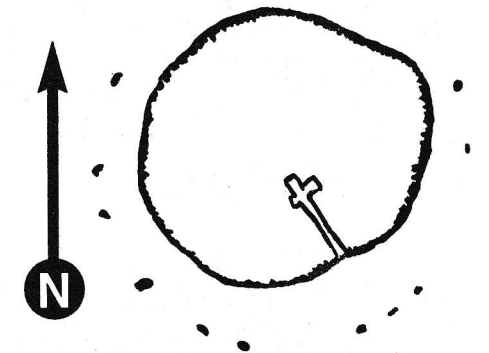
ett flertal är avbrutna, men sannolikt stod en gång i tiden en fullständig ring av resta stenar kring Newgrange

Högen

Newgranges diameter är ojämn och varierar mellan 79 och 85 meter, kullen är elva meter hög vid centrum. Högen består av huvudstora vattenslipade rullstenar täckta med jord. Längs med kanterna löper väggar av vit kvarts som staplats på en grund av breda, flata stenar. Flera av dessa väldiga bumlingar är dekorerade med invecklade inristade spiralmönster som påminner om labyrinter.

Gången

En nästan tjugo meter lång gång leder rakt in mot centrum av högen från stenportalen i den södra sidan. Gången är byggd av stora uppresta stenar på båda sidor, över vilka andra väldiga klippblock har placerats. Takhöjden är ungefär en och en halv meter och gången sluttar svagt uppåt. Flera av de stenar som utgör väggarna är dekorerade. Jag är osäker på hur dessa inristningar ter sig, men troligen påminner de om dem på det stora block som användes för att tillsluta högen och som nu ligger utanför portalen (se bild s.23).



Planskiss över Newgrange, med gravkammaren och stencirkeln

Gravkammaren

Längst inne i Newgrange öppnar sig gången i något som troligen varit en gravkammare i gångna tider. Kammaren är vagt korsformad och 5,2 meter lång och 6,5 meter bred. Takhöjden är sex meter i centrum och lätt sluttande mot sidorna. Rester av människoben har hittats i alla de tre nischer som utgör kammarens tre armar.

Vintersolståndet

Varje vintersolstånd (21:a dec.) inträffar ett märkligt fenomen i Newgrange. Gryningens första strålar faller genom ett litet hål som murats ovanpå kullens port. Ljuset kommer att passera genom gången innanför, in i kammaren och lysa upp den med sitt ljus (se skiss). Exakt vilket syfte detta hade är okänt, men det finns ett flertal teorier. En som jag har blivit presenterad, och som jag finner tilltalande, är att de personer som begravdes i Newgrange bara blev liggande där fram till nästa vintersolstånd. Då trängde solen in i mörkret och gav dem liv och värme så att de kunde fortsätta sin resa in i nästa värld. Efter detta togs kropparna ut ur högen för att göra plats för nya döda.

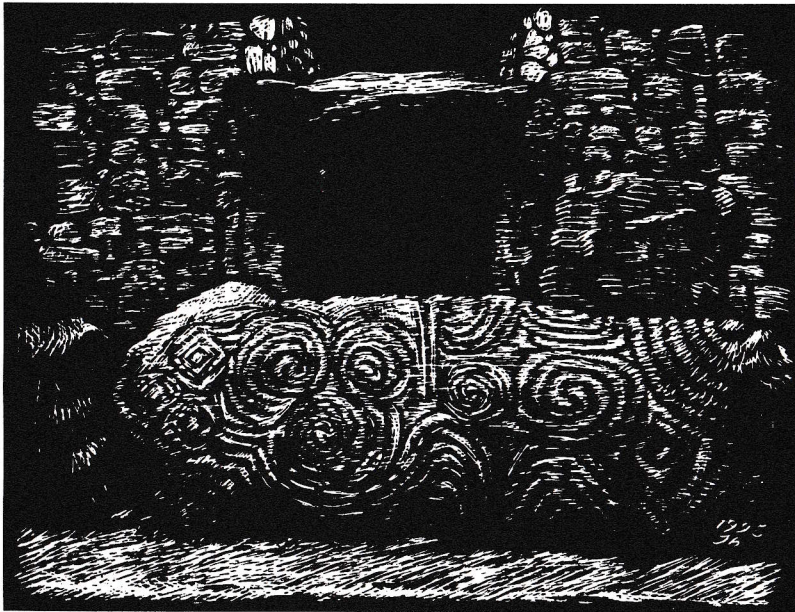


utvecklad och de flesta tyger förseddes med invecklade broderier. Krukmakeriet sköttes också inom hemmet. Ofta hade varje samhäl-

le en egen smed som skötte lättare metallarbeten. Däremot var man tvungen att importe-

ra järntackor och bronsämnen från specialister, till exempel från gruvorna i Tyrolen.

Med tiden blev det keltiska samhället alltmer krigiskt och behovet av försvarsverk allt större. Särskilt viktigt var detta under den



Ingången till Newgrange med ingångsstenen

bekostnad av andra stammar. De befästningar som byggdes under den tiden uppfördes på höga kullar, ibland till och med på randen av stup. Man kan säga att de var ett slags förbättringar av terrängens naturliga försvar. Höga val-

stora orons tid, på 400-talet f.Kr, när många stammar och klaner sökte sig nya marker och utvandrade eller expanderade på lar av jord, stenar och trä uppfördes och grävdes nedanför forskansningarna. Dessa befästningar låg för det mesta i

Att visualisera kelterna

Hur såg kelterna egentligen ut? I romarnas ögon framstår alla kelter som gigantiska barbarer med enorma muskler och hårda, mörka röster. I de flesta fall rör det sig nog om överdrifter från romarnas sida, men det är säkert inte otänkbart att kelterna faktiskt var ovanligt långa och kraftigt byggda. Hur långa är svårt att säga, man bör ha i åtanke att medellängden är mycket högre idag än den var för bara hundra år sedan.

Vidare var de ljusa i hyn och hade långt blont, eller rött, hår. Det är troligt att det fanns andra hårfärger, men i romarnas ögon är dessa de vanliga. Mustasch är mycket vanlig, företrädesvis lång sådan och håret kammats bakåt från pannan. Det finns uppgifter om att kelterna tvättade sitt hår med kalkvatten och lät det torka till styva spikar. Dessutom använde flera stammar krigsmålningar i ansikte och på kroppen. Exakt hur detta såg ut kan bara fantasin hjälpa oss med idag.

När det gäller kläder är det av naturliga själ svårt att uttala sig. Tyg har en förmåga att förmultna med tiden. Med största sannolikhet bar kelterna dock byxor, tunika och mantlar i klara färger, kanske rutmönstrade som de skotska kiltarna. Deras bälten hölls samman av rikt ornamenterade bronsspännen och en brosch användes för att fästa samman manteln vid tunikan. En halsring av silver, guld eller brons var mycket viktig och fungerade som ett slags magisk amulett. Det berättas om keltiska krigare som gick till krigs nakna, endast iförda sina vapen och sina halsringar.

Om kvinnornas kläder finns ännu mindre bevarat. En lång klänning är det troligaste. Sakerligen var kvinnornas frisyrier lika viktiga som männens och de bar broscher och armringar av liknande typ.



anslutning till bostäderna så att man snabbt kunde dra sig undan dit om fara hotade. Det hände dock att vallarna omgav boningshusen istället, och så hade fröt till den första keltiska staden fötts.

Vid pass 100-talet f.Kr. hade den keltiska oron och vandrarlusten lugnat sig något och kulturen kunde få tid att blomstra utan alltför stora störningar. Dessutom hade handel och fredligt samröre med medelhavstrakten blivit allt vanligare och det påverkade naturligtvis också kelterna. Man hade så smått börjat införa ett monetärt system, med mynt kopierade efter romersk förlaga. De små befästningarna hade nu svällt till ett slags städer. De hade ofta ett torg för handel, gator som husen låg efter och särskilda kvarter för olika typer av hantverk och annan urban verksamhet. Den keltiska staden var omgiven av den galliska muren döpt av Julius Caesar. Detta var en mycket motståndskraftig konstruktion som bestod av en grund av timrade stockar, packade med jord, en stenmur uppförd framför stockarna så att den tog stöd mot dem och en träpalissad högst upp. Ofta var ingången till staden extra skyddad av en gång som omgavs av galliska murar, mellan vilka besökare måste färdas för att nå fram till stadporten. Många av dagens stora städer är belägna på gamla keltiska oppida; befästa städer: London, Paris, Orléans och Budapest är byggda ungefär på samma platser som de keltiska Londinium, Lutetia, Cenabum och Aquincum.

Hästar och vagnar

—De blodtörstiga keltiska krigarna

Egentligen var inte kriget den keltiska krigarens naturliga element. När två stammar kom i konflikt med varandra gick de ofta till mötes på ett fält och svängde sina vapen mot sköldarna och förolämpade fienden. Sedan utmanade enskilda krigare mot-

Keltisk krigare med stridstrumpeter i bakgrunden




Krigaren

Det är ganska väl dokumenterat vilken typ av vapen och rustning som den keltiska krigaren bar. I den vänstra handen höll han en stor, långsmal sköld. Den var stor nog att skydda honom från skulderna ned till knäna och var tillverkad av flätade spånor eller hopfogade plankor klädda med skyddande läder. Sköldar med utsirade bronstücken har också hittats, men de användes troligen mest till ceremonier och andra högtidliga tillfällen.

På huvudet bars för det mesta en hjälm av läder. Var man mer förmögen kunde man kosta på sig en brons hjälm, vilken ofta hade höga horn eller dekorationer som skulle göra krigaren mer skrämmande att se på. Ett typiskt särdrag för de keltiska hjälmarna var örnskydden som hängde ned på sidorna och nackskyddet som stack ut som en liten skärm på en mössa.

Kelternas föredrog att slåss med spjut (såväl långa från hästryggen, som korta kastspjut) och långa, raka svärd. Pilbågar och slungor förekom också, men de var inte lika vanliga. Romerska historiker talar dessutom om särskilda spjut, med vridna spetsar som både skär och river upp sår, och som dessutom sliter upp köttet när spjutet dras ut. Ett liknande vapen finns beskrivet i den irländska Ulster-cykeln där hjälten Cú Chulainn lär sig använda *Gae Bolg*, mag-spjutet, vilket måste kastas med foten och som, när det träffar fienden, fyller hela hans kropp med sina hullingar och krokar.

Ett sista vapen, som kan tyckas lite märkligt, var stridstrumpeten. Detta instrument brölade på ett så fruktansvärt sätt att det kunde skrämja den modigaste soldat. Trumpeterna var raka och mynningarna ofta formade som gapande djurhuvuden. 

ståndare på envig och på så sätt löstes konflikten med minimal manspillan. Men romarna ändrade på detta.

Den romerska armén var en vältrimmad krigsmaskin som anföll med väldig kraft och kelternas hade inte annat att göra än att anpassa sig. Den keltiska krigaren beskrivs ofta av romarna som orädd och blodtörstig. Inte sällan berättas det om krigare som går nakna in striden, med bara sina vapen och en halskrage i guld eller brons. Ofta var dessa krigare dessutom målade i klara färger och deras hår spretade vilt åt alla håll. Men trots att kelternas verkade skräckinjagande tog de ett tag innan de lärde sig den disciplin och den taktik som krävs i ett större slag.

Ett av kelternas viktigaste redskap i kriget var hästen. Högtättade ryttare red ut i striden tillsammans med två väpnare, eller hjälpredor, som höll honom med vapen och en ny häst om hans egen skulle stupa. Kelternas betraktas som mycket skickliga ryttare och

från hästryggen använde de sig av långa spjut, eller långsvärd för att meja ned sina fiender.

Ett annat, ännu mer typiskt, keltiskt särdrag är den tvåhjuliga stridsvagnen. Detta speciella krigsredskap levde kvar längst på de Brittiska öarna och ungefär vid mitten av 100-talet f.Kr. fanns de kvar endast där. De keltiska vagnförarna var berömda för sin skicklighet. Det sades att de kunde köra på randen av en ravin utan att tappa kontrollen över ekipaget och att de kunde ställa sig på tistelstängerna och slåss medan vagnen fortfarande rullade. I strid var stridsvagnarnas taktik att rusa förbi och genom fienders led och slunga spjut mot dem och skapa så stora oreda som möjligt. Sedan satte de av för att slåss för hand, medan deras väpnare tog vagn och hästar bakom den egna linjen för att ha möjlighet att fly snabbt om reträtt blev nödvändig.



Fyrkantigt keltiskt hus med stråtak

Vin och blod

—Kelternas fester avslöjar karaktären

Festen var en central företeelse i det keltiska samhället och tittar man noggrannare på den så framkommer en hel del intressanta saker om det keltiska sinnelaget.

Kelter samlades ofta för att äta och dricka tillsammans, ibland tog festen plats utomhus, under bar himmel, men för det mesta höll man sig under tak. Kelternas åt sittande i en cirkel, med den mest framstående mannen i mitten. Det var mycket viktigt var man placerade sig i förhållande till denne man. Man kunde omedelbart se vilken rang en kelt hade genom att se vilken plats han intog vid festligheterna. En liknande regel gällde köttet som serverade. Ofta rörde det sig om

fläsk, kokt eller saltat, och det var den förnämsta krigaren som hade rätt till den finaste biten. Om någon ifrågasatte hans rätt kunde en dispyt uppstå som slutade med en envig där det kunde gå så långt som att en av kämparna dog.

Mer organiserade slagsmål var också vanliga vid festligheterna. Kämpar slogs på skämt och tränade sin skicklighet med vapnen. Även här hände det dock att

känslorna svallade över och utgången blev blodig. Men allt var inte slagsmål och illvilja vid kelternas gillen. Man åt och drack gott (De rika drack vin, ofta från Massilia och den vanlige krigaren eller hantverkaren drack öl bryggt på vete, kryddat med honung.) och lyssnade till berättelser. Barderna spelade och sjöng om gamla och nya hjältedåd och man talte om vad som hänt sedan senast. Särskilda personer hade också till uppgift att prisa och hylla de betydelsefulla herrarna som var närvarande.

Kelternas fester var också mycket gästfria. Kom en främling till gillet gavs han först att äta och dricka och först sedan började man ställa frågor om hans ärende och härkomst. Kelternas framstår som ett muntert och frejdigt folk. Gästfria, glada i mat och berättelser, men snara till vrede om stolheten såras.

Blod är tjockare än vatten

—*Kelternas samhälle och sammanhållning*

Det keltiska samhället kretsar kring familjen och i förlängningen klanen. Det viktigaste som finns är familjebanden och invecklade regler reglerar vilka skyldigheter man har gentemot släkt i olika generationer. Det var mycket vanligt att barn upp-

fostrades av fosterföräldrar för att knyta starkare band mellan olika familjer. En märklig detalj i detta sammanhang är att det mest familjära orden för far och mor på iriska, kommer av orden för fosterföräldrar.

Det irländska samhället får stå som mall för hela det keltiska. Här styrs varje klan eller stam (túath) av en kung (ri) vars beslut går genom ett råd (óenach), som representerar folket. Dessa möts en gång om året, ofta ute i det fria vid förfäders gravar, eller vid en älvkulle. Folket var indelat i tre klasser: En adel, de fria och de ofria. Inom varje klass avgjordes en mans rang av det pris


Dödsmärkt från födseln

Det finns alltid små märkligheter som dröjer sig kvar när man börjar studera främmande myter. En sak som jag har lagt lite extra märke till är de iriska myternas speciella kombination av tabu och ödestro: *geis*.

Ordet är iriska och uttalas ungefär *geish* (plural *geisha*). Det betyder någonting i stil med en förbindelse, en förtrollning, ett tabu, ett magisk förbud som inte får brytas om man vill undvika omedelbar olycka och död. Geis kan vara en hederskod; hjälten Dermot var bunden att aldrig neka hjälp till en kvinna i nöd. Men det kan också vara ett slags förbud. Det finns exempel på hjältar som inte får neka en inbjudan till fest, som inte får döda fåglar, följa efter tre röda ryttare på en väg eller inte sova i ett hus där ljus syns utåt nattetid.

Hur eller varför en människa fick sin geis var säkert druidernas ensak, men det gällde att inte bryta den. Gjorde man det störde man balansen med Den Andra Sidan, retade gudarna, eller Sidhe-folket. Ska man ta lärdom av de iriska myterna så verkar det dock snarast förutbestämt att man kommer att bryta sin geis. Den blir då ett slags förbud om hjältens död. Innan han faller i strid kommer alla hans förbud, ett efter ett, att brytas. Förutom allt detta finns det exempel på personer som har möjlighet att lägga en geis över andra. Säkert mycket användbart om man vill få sin vilja igenom.

En annan märklig detalj som jag fastnat för är det speciella bärsärkaraseri som drabbar hjälten Cú Chulainn i sagorna om Ulster. Detta raseri har den effekten att hjältens kropp förvrängs så att han kommer att se helt grotesk ut.

Han beskrivs som ett skräckinjagande vilddjur. Hans muskler bubblar och skälver, hans hälar och vader vrider sig framåt, hans knän och fötter bakåt. Hans nacke sväller upp och ett av ögonen sjunker in i skallen, medan det andra sticker långt ut. Hans mun möter öronen och skum rinner över tänderna. Hjärtat slår högt som en hammare, ljus brinner över hans huvud och hans hår vrider sig som grenarna på en törnbuske. Vidare skjuter en stråle blod upp ur hans skalle, stor som masten på ett väldigt skepp och sprider en röd, magisk dimma kring hela gestalten. Det sägs att hundra soldater dog av skräck vid åsynen av Cú Chulainns stridsvansinne och jag är beredd att förstå dem. 



som en förövare måste böta till dennes familj om han skulle råka ha ihjäl honom.

Den adliga klassen bestod dels av krigare, dels av de lärde (druider och barder), men också av mäterhantverkarna och de lagkunniga. Bland de fria folken fanns bönderna och de vanliga hantverkarna. De ofria, slutligen, bestod av slavar, utstötta familjer och erövrade folk.

Parallellt med detta system fanns ett förhållande mellan beskyddare och klienter. En mäktig man skaffade sig många klienter, som lovade att hjälpa och tjäna honom mot att han gav dem skydd och lånade dem sin egendom. Stora boskapsägare hyrde ofta ut sina djur till klienter och tog ut hyran i kött, mjölk och andra produkter, som han på detta sätt slapp producera själv. Boskap var på detta sätt basen i det keltiska samhället och att ge sig ut på boskapsråd kunde vara mycket lönande för adeln. Det är därför inte så överraskande att en av de viktigaste berättelserna i de irländska sagorna är *Táin Bó Cuailnge*: Cooleys boskapsråd.

Trolldom mistlar och rim

—*Druider och barder*

Kelternas religion har jag redan tidigare **K**talat om (NN 95-1). Men de individer som vakade över religionen kräver dock eget utrymme här: druiderna.

Druiderna var det keltiska samhällets lärda. Deras kunskap var helt och hållet muntlig och bevarades genom att långa ramsor lärdes utantill från druid till druid.

Vid gamla keltiska tempel har man påträffat pelare med inmurade människoskallar. Detta är ännu ett tecken på vilken betydelse kulturen kring det avhuggna huvudet hade.

Druiderna hade alltid en skara unga lärjungar som själva försökte bli druider och därför tvingades genomgå en lång och krävande utbildning, ibland ända upp till tjugo år

lång. Men den behövdes för det var druiderna som besatt all den kunskap som kelterna hade samlat på sig genom seklerna.

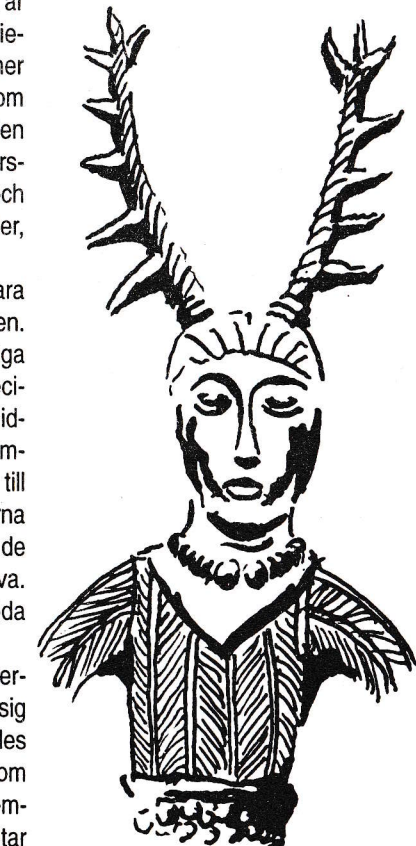
Blodsoffer och heliga lundar

Kelternas religion är mysteriernas religion. Kanske inte för att den var särskilt mystiskt utan för att de döda druiderna tigger om sina kunskaper. De tillät aldrig att några av dem skrevs ned. Fragment är allt som finns kvar, glimtar ur ett våldsamt förlutet som målar en märklig tavla av rituella offer och avhuggna huvuden.

Det finns mycket att orda om den keltiska gudavärlden, men det har jag redan gjort. I förra numret av Nisse Nytt berättade jag i Mimers Brunn översiktligt om de irländska myterna. Vad som gäller för dem kan sägas gälla för kelterna i stort. Klart är att kelterna hade ett myller av lokala gudar, som varierade från stam till stam, men vissa gestalter återkommer gång på gång: Den behornade guden Cernunnos, som associeras med vilda djur, med jakt och med magi; Den tredelade modersgudinnan; Den mångkunnige fadersguden etc. Tretalet verkar ha varit mycket centralt och gång på gång finner man gestalter med tre skepnader, eller med tre ansikten.

Vad det gäller själva religionen kan man också bara gissa. Kelternas heliga platser var platser i naturen. Källor hade en särskild kraft, men också träd och heliga lundar. Vid dessa platser utförde druiderna, eller speciella offerpräster ritualer där blodsoffer ingick för att blidka eller tacka gudarna. Kelterna var troligen inte främmande inför att offra människor, främst krigsfångar, till sina blodtörstiga gudar. Caesar beskriver hur kelterna byggde väldiga träkorgar formade som dockor vilka de fyllde med människor och sedan brände som offergåva. Ett annat vanligt bruk verkar ha varit att kasta ned döda djur i smala, mycket djupa offerschakt.

Det avhuggna huvudet spelar en särskild roll i kelternas religion. Själ, eller människans ande, dröjde sig kvar i huvudet efter döden. Fienders huvuden spikades upp på portar eller hängdes på stridsvagnarna som skydd mot olyckor eller ondska. Myterna har flera exempel på huvuden som talar efter sin död och på hjältar som hugger av sina döda fienders skallar för att sätta upp dem på pålar, antingen för att hedra gudarna som gav segern, eller för att skrämma bort andra fiender.



Cernunnos; den behornade guden, efter en förlaga funnen i Gundestrup, Danmark

Druider var ingen enhetlig grupp. Det fanns många olika grader av druider och långt ifrån alla bar det namnet. Barderna, de personer som spelade och sjöng om forna tiders historia, var en slags druider. Andra grupper skötte offerandet vid ritualerna, medan andra kanske var särskilt kunniga i läkekonst. Druiderna måste vara kunniga i det mesta. De var trollkarlar med övernaturliga krafter, de var filosoferna som berättade om hur världen var uppbyggd. De var de lagkunniga som dömde brottslingar vid tinget varje år och de höll tiden i sina händer, eftersom de var de som kontrollerade kalendern och förstod stjärnornas banor.

Druiderna hade en avsevärd makt och kelterna hyste stor respekt för deras krafter. En druid kunde gå mellan två kämpande stammar och genast avbröt de striden för att lyssna till honom. Om en bard valde att skriva en nidvisa om en fiende så betraktades denne som förbannad och undveks eftersom han drog olycka med sig. Druiderna var också de som stod gudarna närmast och bäst visste hur man skulle blidka dem och deras domslut respekterades alltid eftersom den som stötte sig med dem kunde uteslutas från de viktiga offerritualerna.

Vad som idag finns kvar av druidernas visdom är inte mycket. De flesta sagor och legender har bevarats med hjälp av barder



Korpen är en mystisk och skrämmande fågel i den keltiska myten. Den tillhör både dag och natt, den är helgat både åt solguden Lugh och åt den mörka krigsgudinnan the Morrigan.

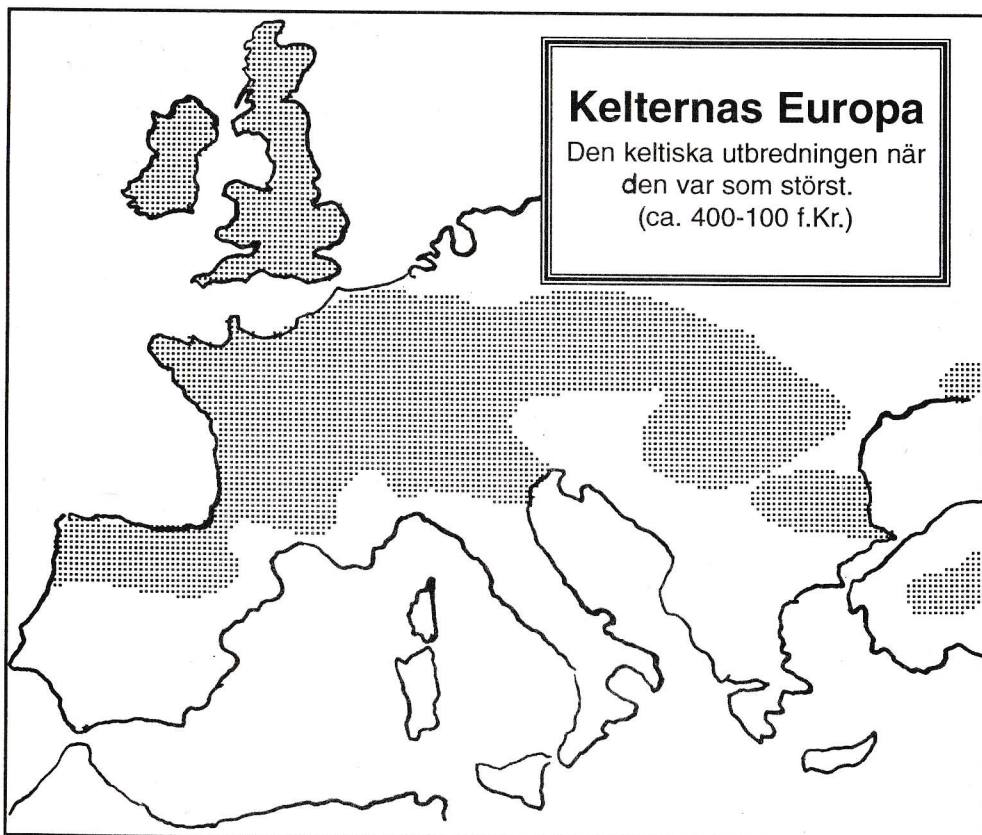
och druiders förmåga till innantillärning. Vi vet att druiderna lärde att själen inte dog med kroppen utan vandrade vidare till en ny kropp i dödsögonblicket. Vi vet också att misteln som skördats från en ek med en skära av guld hade en särskild magisk kraft. Och vi vet att druidernas gamla kalender hade fyra stora högtider, vilka delade året i fyra delar: Samain, den 1:a november, var dagen då året slutade och började och dagen då det mörka halvåret tog vid. Ljusets återkomst firades på Beltine, första maj. De två andra högtiderna var Imbolc (första februari) och Lughnasad (första augusti) av vilka den senare var tillägnad guden Lughs ära.

Den keltiska kalendern hade ett månår på tolv månader, där en extra månad lades till vart tredje år, för att anpassa kalendern till solåret. Varje månad hade tjugonio eller trettio dagar och var, precis som året, indelad i en mörk och en ljus halva. Varje dag hade sedan sina speciella egenskaper som gjorde den till en bra dag, eller en otursdag. Det var mycket viktigt att konsultera kalendern och därmed druiderna, när någonting nytt skulle ta sin början; när säden skulle sås, när krig skulle förklaras, när boskapen skulle flyttas. Det är lätt att se vilken absolut makt druiderna kunde ha över det keltiska samhället.



Litteratur

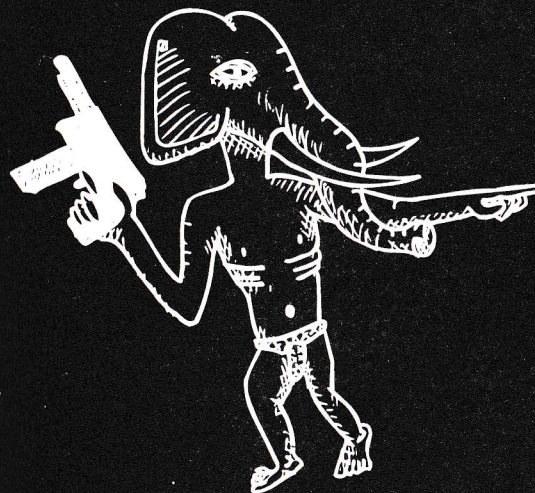
Newgrange co. Meath Claire O'Kelly
Myths and Legends of the Celtic Race
 T.W. Rolleston
Celtic Myths Miranda Jane Green
The Course of Irish History T.W. Moody
 & F.X. Martin
The Celtic World Barry Cunliffe
Keltiska sagor och myter Anne Ross
Druidens Död Anne Ross



Kelternas Europa

Den keltiska utbredningen när den var som störst.
 (ca. 400-100 f.Kr.)

REALITY



SVERIGES FÄRLIGASTE SÄLLSKAPSSPEL

REALITY är ett vuxenspel för 2 - 8 deltagare. Varje spelare representerar en småskurk på gatunivå. Via knarkaffärer, inbrott och annat fiffel skrapar spelarna ihop pengar till det hägrande målet: en resa till Indien. Spelets fallgropar: skjutgalna medspelare, lagens långa arm, AIDS, mentalsjukhuset etc.

Action. Spänning. Dramatik. Dekadens. Ond bråd död.
 Allt detta i decenniets läckraste sällskapsspel - ett *Pulp Fiction* för spelare.

Ur pressrösterna hördes:

Helsjukt (SDS)

Reality Bites (Monitor)

Monopol för brottslingar (DN)

Informationsrikt... faktiskt störtkul (Stormvarning P3)

Är det en frihet som folk ska ha, det här klarar vi av? (S. Öholm/Kvällsöppet)

Nu avgör Du: är Reality skadligt upphetsande eller bara skandalöst roligt?

Reality finns att köpa i din spelbutik. Du kan även sätta in 298 kr på pg 58238-7, Fat Fay/Öhman. Glöm inte namn och adress! Svart T-shirt med Realitymotiv (L eller XL) 120 kr på samma pg. Spel + tröja = 398 kr.

avantgardet

SÅ ÄR DET NU ÄNTLIGEN DAGS FÖR NÅGOT SOM LIGGER FÖRENINGEN NISSENYTT MYCKET varmt om hjärtat: debatt. Genom åren har NN alltid talat stort om ämnen som berör rollspelandet. Vi har haft åsikter om nästan allting, vi har idiotförklarat alla utom oss själva, vi har idiotförklarat oss själva och vi har slängt bort allt vi har av regler och böcker och basunerat ut att rollspelandet är stendött. Men vi har alltid kommit tillbaka med nya friska tag. Men allt detta har pågått i det fördolda. Det här är första gången som vi tar steget ut i offentligheten, lägger korten på borden och inväntar läsarnas reaktion.

Därför är det nu med stor glädje och förväntan som vi förklarar Nisse Nytt's debattspalt öppnad. Vår förhoppning är att vi framtiden kommer att få se många hetsiga meningsutbyten här och att vi tillsammans kanske kan rucka på några förstelnade tankegångar. Det är alltså inte meningen att denna spalt skall vara vigd åt redaktionens eget pladdrande. Nej, vi vill istället att våra läsare bidrar så mycket som möjligt. Ofta kommer NN att slänga ut ett ämne som ni har möjlighet att diskutera, eller så får ni ett drastiskt påstående som ni kan skriva in och klaga på. Naturligtvis skall vi föröka att hålla debatten på en så saklig nivå som möjligt, men det skall handla om debatt så viss retorik är tillåten, kanske också nödvändig.

I detta nummer går vi ut lite löst. Ni kan gärna se det som en inledande trevare, en mjukstart. Anders kommer att lägga fram några åsikter som inte är särskilt kontroversiella, men ni är givetvis redan nu välkomna att sända oss era åsikter, eller kanske presentera ett eget ämne som ni anser behöver tas upp till debatt.

Rollspelare på konvent

Jag vet inte om det är mig det beror på, men det är någonting med hela ansamlingen av rollspelare på ett konvent som får mig mildt irriterad. Det kan i och för sig vara så att jag helt enkelt inte gillar stora folksamlingar. Det kan också vara så att det ser lite fänigt ut med så många personer på samma plats som desperat försöker se annorlunda och häftiga ut, men egentligen tror jag (eller inbillar mig) att det finns andra orsaker.

Till att börja med undrar jag om alla delar min uppfattning om varför man åker på konvent. Troligen gör inte så många det. För mig är konventet en möjlighet att få delta i arrangemang som håller en betydligt högre klass än det vanliga mys-spelandet framför brasan hemma. Jag vill ha kunniga och insatta spelare som har haft tid att tänka igenom sina äventyr och spelleder jag vill jag ha spelare som förmår engagera sig och som har inlevelseförmåga nog att reagera på vad jag berättar för dem. Vad jag inte vill höra är: "Fan, ja' sov inge' i natt. Ja' spela' madjick hela natten. Vi tar de' här snabbt va, så ja' får sova?" Ändå är det ganska vanligt.

Då ställer man sig alltså frågan: Vad är det hos rollspelare som gör att sätter likhetstecken mel-

lan konvent och nyårsvaka. Att pappersskyfflare kan vara uppe hela natten kan jag förstå. Så länge de kan tänka tillräckligt klart för att göra sina drag är ingen större skada skedd, men rollspelare! Det finns ingenting så segt och tråkigt som ett äventyr med trött spelledare/trötta spelare. Och detta sker nästan alltid på konvent då man tycker att man borde kunna vänta sig det raka motsatta. Är det så att vi inte betraktar konvent som en möjlighet att spela bra rollspel, utan som en stor fest där alla kan vara uppe dygnet runt eftersom inte mamma är med och ser efter dem? Att unga spelare tänker så är förståeligt, att en och annan äldre gör det är inte heller konstigt och att arrangörer får lite sömn är nästan oundvikligt. Men varför måste sömnlöshet vara den förhärskande normen?

Detta är troligen en petitess för många och kanske har de rätt. Men jag tror att min irritation delvis kan byggas på detta. Visserligen förstår jag att inte alla kan se det på mitt sätt. Till att börja med är det inte många som delar min uppfattning om vad rollspel är. Men det förvånar mig att denna attityd inte diskuteras det allra minsta utan bara accepteras som gällande ag.



SillyCon IV

Siljanstraktens enda rollspelskonvent; SillyCon hölls för fjärde året i rad i Mora den 1-3 december. SillyCon är ett konvent med tämligen låg deltagarålder och det riktar sig faktiskt direkt till unga roll- och konfliktspelare. Tanken är att konventet skall fungera som en inkörsport till lite större konvent. Konventet har en mycket låg inträdesavgift (30:- för sverok-medlemmar) och försöker ha en så avspänd attityd som möjligt. Alla pratar med alla och det är lätt att få kontakt med andra spelare.

SillyCon arrangeras av MoraRollspelsklubb och är ett konvent som sakta växer sig större. Än så länge kanske det finns en hel del att arbeta på för att göra organisationen så smidig som möjligt och göra konventet bättre. Det här året infann sig hela 86 besökare vilket är en klar ökning från föregående års 50. Om arrangörerna fortsätter så kan kanske SillyCon i framtiden bli det stora konventet för rollspelssveriges unga. Särskilt som man lockar med kuddkrig i en nermörk skola varje natt.

Hur var då själva konventet? Till att börja med måste man konstatera att organisationen inte fungerade så smidigt som man skulle vilja att den gjorde. Broschyren kom ut så sent att de allra flesta såg den för första gången när de kom in i konventslokaler. Dessutom är det osäkert vad som skulle ha hänt om utskicket verkligen hade kommit ut i tid. SillyCon var inte beredd på att ta emot många fler besökare än de hade. Ett annat stort minus var att det inte fanns ett ordentligt schema att gå efter, så det var lätt att missa ett spelpass. Mycket av detta går dock att ursäkta med att arrangörerna var så pass unga och inte hade någon tidigare erfarenhet av konventsmakeri. På det stora

hela flöt allt fint, framför allt eftersom alla var villiga att hjälpa till och reda ut besökarnas problem.

På konventet hölls arrangemang i fyra rollspel: *Gensfleisch's hämnd* till Kult av Henrik Carlsson & Pär Björklund; *Mörkrets skuggor* till Shatterzone av Ulf Martinsson; *Svartblod* till DoD (å la 1985) av Mikael Hillström & Daniel Udd och *Calymene* av Staffan Andersson. Av dessa var Calymene det största arrangemanget, det var också direktinporterat från UppCon-95. Calymene var ett NisseNytt arrangemang och nästan alla NisseNyttare var på plats för att spela det.

Bland övriga spel fanns ett antal arrangemang av Rättviks rollspelsklubb; Valkyr: Warhammer 40K; WarhammerQuest och en turnering i Magic. Bland övriga händelser märktes en turnering i det samhällsfarliga Reality och Combat Cars.


NisseNytt höll en välbesökt föreläsning om rollspelandets stilgrepp där de förklarade varför vissa rollpersoner alltid verkar tuffare än andra och varför vi har så svårt att förstå vad andra rollspelare säger när vi träffar dem.

SillyCon är på det hela taget ett ganska trevligt konvent men det lider ännu av ett flertal allvarliga barnsjukdomar. Kommer publiktillströmningen att öka måste man skärpa till sig rejält vad det gäller organisationen. Kanske behöver MRK lite fler medarbetare, mer hjälp från distriktets övriga föreningar. För den unga rollspelaren borde SillyCon vara det ideala förstgångskonventet. Massor av spelare och spelare i den egna åldern och dessutom några arrangemang med äldre personer med lite större erfarenhet av konventsäventyr. Om allt fler rollspelare i gymnasieåldern och över börjar strömma till kommer dock SillyCon att behöva fler och tyngre arrangemang.

REALITY

ett verkligt drogsamhälle

Precis när Jonte skulle stiga på planet till Indien sköts han till döds av Hasses automatvapen från skolgården intill. De hade vuxit upp och tagit sin första sil tillsammans. När Hasse sedan affepåverkad stal hälften av Jontes pengar i ett intjackskiljdes deras vägar. De träffades igen på sjukans akut ett tag senare båda svårt misshandlade av baseballträn och redan då iskalta heroinister. Medans Jonte behandlades med aidssmittat blod tog Hasse på sig sol-

glasögonen och gled ned på systemet för att dämpa smärtan med en billig bourgogne. Hasse åkte sedan dit rejält i en knarkrazzia och gjorde dubbelvolta. När han kom ut öppnade han automateld och dödade ett par poliser som försökte arrestera honom för innehav. Därefter fick han ligga lågt och rycka väskor på torget. Under tiden hade Jonte kommit upp sig och krängde mängder av både rökheroin och hasch på fjortisfester. Slutligen kunde han finansiera sin drömresa till knarkparadiset och hasade sig mot flygplatsen. Efter att Hasse taget Jontes reseväska med svamp och LSD raglade han tillbaka till skolbarnen som tyckte det var hel ok med halva priset för nedblodade  tabletter.

DISTRIKTSINFORMATION KOPPARBERG

Redaktör: Patrik Barbus

Distrikts info..... HJÄLP!. Det har nog inte hänt så våldsamt mycket. En vild korespondans med SVEROK för att får dem att anta NisseNytt som distrikts tidning. Införskaffat in lite pengar i kassan har vi väl gjort. Men de har till största delen gått åt till att distribuera ut NisseNytt till föreningarna i Kopparbergs distriktet. I Nästa nummer kommer mer info om vad man kan göra med pengarna som distriktet kommer att införskaffa nästa år, då det blivit erkänt och bidragsberättigat av landstinget. Annars händer det inte mycket för tillfället. Men snart så...

Riksmöte blir det ju 9-10 mars i Stockholm, kontakta ombuden om era synpunkter om hur han eller hon skall rösta under mötet. Sedan är det viktigt att ni skickar in era motioner i tid.

Eftersom Kopparbergs län har två ombud (av 101 ombud i hela riket) med på riksmötet gäller det att utnyttja dem maximalt för att de

skall föra fram länets viljor och synpunkter på mötet. För att få lite spridning på ombuden har man ett visst antal ombud per län, ju fler SVEROK-medlemmar i länet desto fler ombud. De som skriver motioner och andra som förbundet bjudit in får också komma, men de har ingen rösträtt. Övriga SVEROK-medlemmar är också välkomna om det finns plats.

Patrik

Syrelsen 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)
Revisorer: Joakim Steger, Tom Hellström

MRK-info

MRKare, det har varit en tid i dvala för klubben. Men det finns det finns ett skimrande hopp i höstmörkret och det är Nils Österström som har tagit ett fast grepp i projektet SillyCon som går av stapeln här i Mora i vintermånaden december. Det har även kikat fram en del nya krabater under stenarna och samlas på lördagarna på klubben och spelar 40K minsann. Som det ser ut så är trenden sådan att det gamla hederliga rollspelet hamnat i skymundan för brädspel, kortspel och annat jox.

Det är väl det enda som jag kan rapportera om för att medlemmarna (ryck upp er) tycks ej vilja vara med och skriva några insändare för MRK-info sidorna. Men det enda säkra är Björns spalt som är lika vrålsäkert som att det blir minus grader i övre siljansregionen när det det börjar stå november i almanackan. Men det som kommer som en chock för de flesta är att intresseflaggan har börjat slå i vinden för ÖNA II, jajamensan det är stofilerna som har börjat att damma av sina saker och "kanske" skall börja lira lite igen på lediga stunder.

INSÄNDARE

GRÜNE HOSE

-Ja, Herr Ober, Ich möchte Kartoffelsalat mit Scheinwrefe, Ja.

-Ja, fröhliche Weinacht, mit ein Braunvogel.

-Ja, ja, ja Super gut nein, ja, ja.

-Ich heisse Rutger, scheisse hecklappe.

-Verdamt noch mal, Ich habe ein Papageinspiegel.

-Woher denn?

-Scheisse, scheisse.

-Ja das beste, und jezt mit obst.

Scheisse

Ps. Gummi Bärchen

Ja, Ja

PPs. Nein, und..

ARKHAN & RAGNAR TYCKER TILL OM GW

R: -Kejsaren vare prisad!

A: -Hell Nagash!

R: -Hej på er alla gretshins detta är "Ragnar Blackmane".

A: -Och jag är "Arkhan the black". Vi har startat en spalt om GW och sånt.

Arrgh! Mitt namn är Mortis.

R: -Voff, voff!

A: -Ja hörru Ragnar har det kommit något tufft på 40K fronten?

R: -Ja, den där nya assassins verkar ju tuff och så, Griffon support-veichel också. Men hur är det på fantasy-fronten då?

A: -Hubris rakarth har ju släppts med sin fäniga "Black-Dragon".

R: -Jag tycker att modellen är ful, draken borde ha räfflor på magen precis som prins Imriks drake.

A: -Men Imris är ju bögl!
R: -Jaha men hur vet du det då?
A: -Hurrhrm, du Ragnar säger "CURSE OF YEARS" dig någonting?
R: -Ja, men sug spadet ur min stjärt då!
A: -Ja, det är ju positivt.

.....En sak som är bra är ju att folk har börjat spela en massa 40K på helgerna.
R: -Tyranid, Dark-angel och Imperial arméer har ju börjat "poppa" upp på sistone. Vi får hoppas att det dyker upp lite mer orcher och kaos- arméer också, som vi kan spöa.

A: -Det var en väldans tag sedan min senaste Empire-slakt, och den där general Per von Björklund har visst flytt med svansen mellan benen.

R: -Appropå det, den där Farseeren Duvdahl är visst ute i skogen och jönsar så någon Eldar-fajt är inte att räkna med.

A: -En annan sak är att "grissarna" får sluta dra upp regler ur VajtDarrf 48, de får faktiskt ha med sig de regler de använder, så man slipper höra deras tjaffsande om VajtDarrf hit och VajtDarrf dit.

R: -Slutligen vill vi säga att för denna spalts existens vill vi att ni skickar synpunkter och frågor till "Kontra-Amiral Nils Österström" på space-code: 0250-18336 som kommer att vidarebefodra informationen via data-fax till mig (Ragnar Blackmane) och jag kommer tillsammans med Arkhan ta upp sakerna här i spalten.

A: -Det är rätt Ragnar, och hej på er alla general och commanders tills nästa nummer.

Ps. A: -Livet suger.
R: -Men är inte du redan död?
A: -Ät skit.

Ds.

Björns spalt

Slutet av november, kallt & jävligt. Hmm, tro om det här numret kommer ut till våren.

Kära medlemmar på MRK fronten har det inte hänt mycket. Kättboarna med Nils i spetsen, sliter för SillyCon. Orsa gruppen har börjat att sikta in sig på Orsa istället för övriga Sverige.

Lite om årsmötet kanske. Vi kommer att gå igenom våra stadgar eller försöka kalla dom från Limbo (Mats amiga 500) med en hemtrevlig liten seans. Jag själv har haft en liten seans med Anders och vi har förutspått omvälvningar i styrelsen (MRKs stöttepelare skakar).

Ordförande Björn

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

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

Staffans Spalt



Vi färdas genom den mörka natten och vita dimslöjor dansar framför oss i skenet från bilens strålkastare. Likt en färja som för oss till fjärran Avalon glider den lånade Peugeot fram över en sjö av dimma. Buskarna vid sidan av vägen sticker upp genom det vita täcket och med deras hjälp navigerar jag oss långsamt mot målet. Från baksätet hör jag Marcus som tyst viskar och ber mig att köra försiktigt.

När vi kör in i det lilla samhället har dimman lättat en aning. Vi passerar över den gamla stenbron och vid kyrkan svänger vi vänster. Snart har vi lämnat de vitkalkade husen bakom oss och omsluts av den mörka skogen. Philippe försöker minnas var den lilla avtagsvägen finns och jag bromsar in när en kanin plötsligt skuttar över vägen. Ett buskage med vildrosor växer där vi svänger av och dess grenar smeker mot bilen.

Vi parkerar bilen vid sidan av vägen. När motorn stannat och strålkastarna släckts omfattas vi alla av sommarnattens kompakta mörker. En stund sitter vi kvar och låter ögonen vänja sig. Sedan kliver vi ut.

"Var börjar vi någonstans?" frågar jag Philippe samtidigt som jag plockar upp ficklampan ur bagageluckan.

"Huset?"

"Det var där de bodde va? Dit vägrar jag att gå", säger Kenny och ställer sig demonstrativt bredvid bilen. På vägen hit, innan vi körde in i dimman, hade Philippe redogjort för legenderna. Kanske fanns det inte så många skrämmande

detaljer, men Kennys fantasi hade nog lagt till dem vid det här laget.

"Bra", replikerar jag. "Då kan ju du stå kvar här ensam i mörkret och vakta bilen." Repliken hade kunnat vara hämtat från vilken skräckfilm som helst och naturligtvis ändrar sig Kenny och följer med.

Dörren gnisslar när Josef skjuter upp den. Ficklampans sken flackar över träväggarna och damm virvlar upp från delar av golvet. Andra delar av golvet fläckas av någonting mörkt som verkar vara kladdigt. Philippe går ner på knä och studerar fläcken närmare. Han konstaterar att det är blod och även om vi var beredda på något sådant märker jag hur flera av de andra rycker till. Försiktigt passerar vi förbi blodfläcken på väg mot dörren in till nästa rum. Även där finns blodfläckar på golvet. Jag låtar lampans kon av ljus svepa över rummet. Den stannar vid den bortre väggen. På de bleka träplankorna har någon målat ett stort pentagram med blod.

"Nu sticker vi", säger Kenny. "Annars kommer de och dödar oss också."

"Jag tror inte du behöver vara rädd", svarar jag. "Hade det varit någon som läst på läxan hade pentagrammet åtminstone varit upp-och-nervänt."

"Dessutom är blodet några dagar gammalt. Det är därför det luktar så jävla illa här inne", säger Philippe. "Och den enda som dödat lär vara en stackars gris på något slakteri någonstans."

"Låt oss gå ut i den friska luften igen", föreslår jag. "Om vi skall träffa något spöke i natt lär det inte bli här inne."

Vi vandrar tillbaka längs den övervuxna skogsvägen. Det är dags att plocka upp resten av utrustningen ur bilen och göra oss redo. Vi väntar trots allt på ett spöke. Och

nej, det är inte ett rollspelsäventyr. Det är sensommaren nittonhundranittiofem och jag är på semester.

Det är många som har sett det mystiska ljustet i Martebo, men jag var inte en av dem. Det var därför som vi gav oss ut på vår nattliga expedition, utrustade med ficklampor, termosar med thé och kaffe, kakor, filter och annat som kunde vara bra att ha. Vid sidan av den väg där Philippe försäkrade att ljustet brukade visa sig satte vi oss att vänta. Philippe hade sett ljustet många gånger förr och medan vi drack våra varma drycker berättade han om alla de forskare som förgäves försökt finna ljustets förklaring. Och så om bilderna förstås, för Marteboljustet har faktiskt fastnat på fotografier. Det var därför vår lille kusin Marcus hela tiden satt med sin kamera i knät.

Himlen är stjärnklar och månen är nästan full. När ögonen vant sig känns natten inte längre mörk, bara tyst och magisk. En natt då vad som helst kan hända. Så hörs ljudet av en bil som närmar sig genom natten. Motorn tystnar längre bort på vägen och efter en stund ser vi ett par som kommer vandrande mot oss. Ett alldeles vanligt par på kvällspromenad, så när som på att det är en halvmil till närmsta bebodda hus. Först vandrar de tysta förbi oss där vi sitter på vår filt. Sedan vänder de sig om precis som när man inser att man mött en bekant på stan.

"Har ni sett något?", frågar mannen försiktigt.

"Nej, ingenting värt att nämna", svarar jag. En stund tidigare hade i och för sig både Kenny och Josef svurit på att de sett något, men av ljustet hade vi inte sett en endaste foton.

"Har ni varit här länge?", undrar så kvinnan samtidigt som hon tänder en cigarett.

"Vi kom för någon timme sedan", säger Josef.

Paret fortsätter några meter fram längs vägen och sedan blir de stående. Kvinnan röker sin cigarett, släpper den glödande fimpen och pulvriserar den med sin klack. Efter en liten stund ger de upp och vänder tillbaka längs vägen. Sedan hör vi hur bilen startar och försvinner bort genom natten.

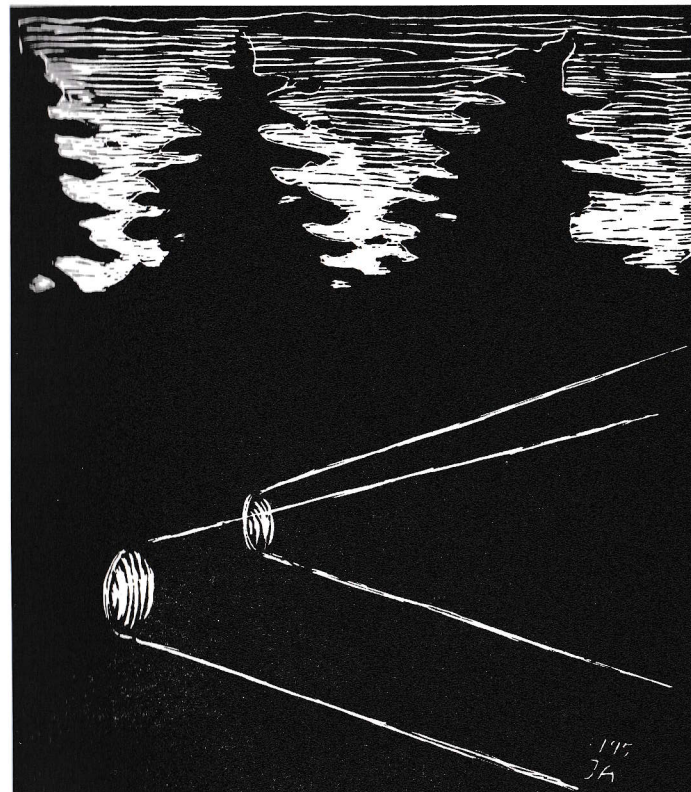
"Det berättas att det en gång bodde en familj i huset där borta. Det var en man, hans hustru och deras son. Tillsammans skötte de sin gård och levde i välmåga. En kväll kom en grupp knektar till gården och bad om nattlogi. Familjen bjöd in dem i stugan och serverade dem det bästa gården förmådde. Man åt, drack, sjöng och hade mycket trevligt

tillsammans. När bonden och hustrun vaknade nästa morgon hade knektarna redan dragit vidare. Och av sonen fanns inga spår. Han var försvunnen. Det finns de som påstår att Marteboljustet i själva verket är den osalige bonden som nu vandrar för evigt längs vägen och söker sin förlorade son."

Någon timme efter midnatt är både kakor och äpplen slut. Philippe berättar än en gång de gamla berättelserna om spökljustet och vi sitter alla och tittar ner längs vägen, ner mot den dimtäckta åkern där ljustet brukar dyka upp. För en stund sedan gick vi dit och såg oss omkring för att sedan långsamt återvända tillbaka. Somliga påstår att man kan locka fram ljustet på det sättet, men vi hade inte någon framgång.

"Titta där", säger Marcus och pekar längs vägen. Alla ser vi ljuskenet som närmar sig, men det är från fel håll. Fortfarande inget spår av Marteboljustet, men ännu en bil tycks vara på väg. Vi vänder bort våra ögon från ljustet för att inte helt fördärva nattseendet och så kliver vi in i skuggorna vid sidan av vägen.

Den stora skåpbilen stannar ett tjugotal meter bort och musiken från bilstereon ekar genom natten. Dörrarna öppnas och en grupp tonåringar väller ut. Av ljuden att döma är det ett gäng flickor som talar engelska och franska samt ett par svensktalande grabbar. De har uppenbarligen inte lagt märke till oss.



"Du får berätta lite för dom först och sedan kan vi gå omkring en liten sväng. Och sedan kan vi gå tillbaka till bilen igen...", säger den ena grabben och skrattar lite grann.

Hans kamrat vänder sig mot flickorna och börjar berätta någon slags historia om Martebospöket. Hans engelska bär klara spår av gotländska och hans berättelse saknar både röd tråd och poäng. Den blonde unge mannen lägger en arm kring en av flickorna och börjar leda henne bort längs vägen, bort mot oss.

"Bon soir", säger Philippe när vi kliver ut ur skuggorna. Flickorna hoppar först till av förskräckelse, men sedan fnittrar de av förtjusning. De båda pojkarna ser däremot inte lika glada ut. Jag anar deras kvävda svordomar snarare än jag hör dem. Några kylslagna artighetsfraser utväxlas i natten och sedan förklarar den ena pojken att de måste gå vidare längs vägen för att titta på spöket. De försvinner iväg in i mörkret och vi hör hur flickorna talar med varandra. En av pojkarna ber dem förgäves att tala engelska så att han skall förstå något.

"Tror ni att de kommer att se något?" undrar Marcus.

"Jag vet inte, men vore jag spöke så skulle jag i alla fall inte visa mig för sådana som dem", säger jag. "Har vi något thé kvar?"

Först kommer flickorna tillbaka. Deras klädsel passade nog bättre på discot i Visby än vad den gör här. Kylan har kommit krypande under natten och man hör hur flickor-

na huttrar. Vi tar fram vår kaffetermos och en kopp. Den sista slurken kaffe hålls upp och flickorna delar systerligt på den. Samtidigt kommer de båda pojkarna långsamt lommande tillbaka.

"Har ni kaffe?", undrar de.

"Nej, jag är rädd att det har tagit slut", svarar Philippe och jag ser hans leende. Och glimten i hans öga.

"Åh, vi skall nog åka hem nu."

Sällskapet kliver in i skåpbilen och musiken från bilstereon ekar åter genom natten. När de försöker ge sig av backar de först på ett träd. Sedan kör de över en stackars enbuske. Slutligen är de ner i diket och vänder en gång innan de kommer iväg. Vi ser hur de röda baklyktorna försvinner bortåt.

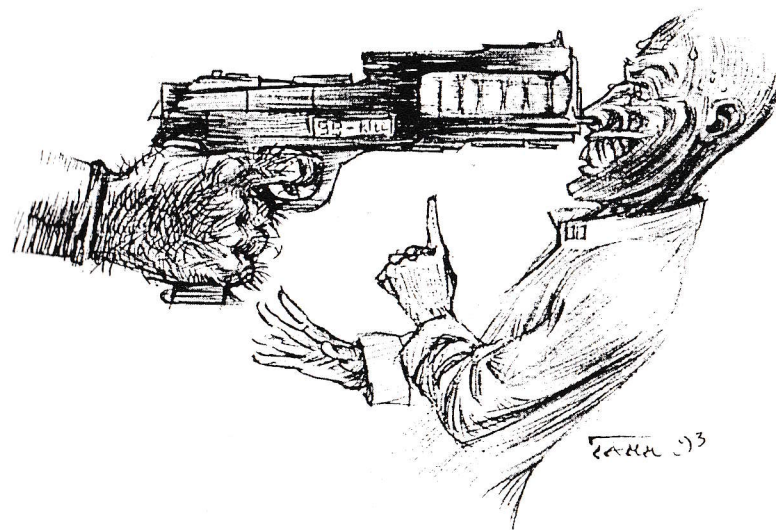
Tystnaden lägger sig åter över den gamla vägen i Martebo. Jupiter har sjunkit bortom träden, men himlen är fortfarande stjärnklar. Vi sitter tysta en stund och betraktar stjärnbilderna. Och väntar på att Marteboljuset skall uppenbara sig för oss.

Omkring klockan tre packar vi ihop våra prylar och lägger in dem i bilen igen. När jag vänder den tillbaka i riktning mot den stora vägen står de andra utanför och kontrollerar så att jag inte backar på någonting i mörkret. Sedan går vi tillsammans en sista sväng längs vägen innan vi sätter oss i bilen för att ge oss av. I samma stund som jag vrider om tändningsnyckeln tycker jag nästan att jag skymtar ett ljus i backspegeln. Sedan går motorn igång och vi kör iväg mot Visby, sängen och morgondagen.



SPEL & SÅNT

- IT'S A KIND OF MAGIC.



- Ta mina pengar, men låt mig behålla min SPEL & SÅNT katalog!



SPEL & SÅNT

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