

Nordens största speltidning

Gryning

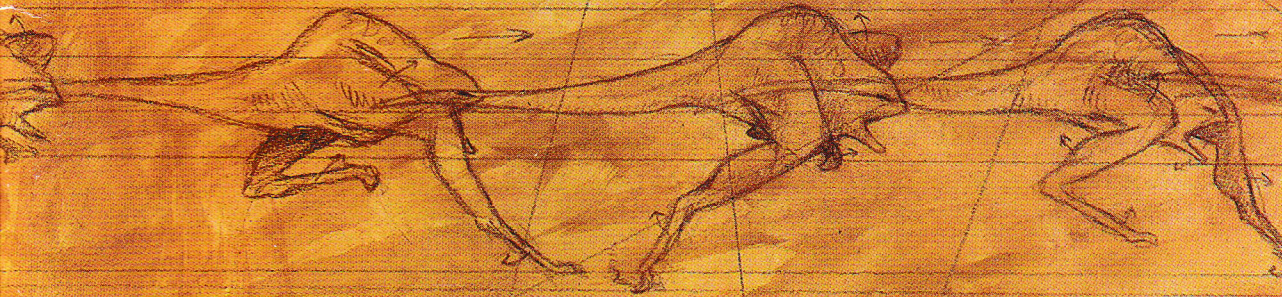
Nr 4
1994:1

Pris: 18 SEK 20 DKK 20 NKK 20 FIM

Träbent Vakt

»Ykalcum Bipodea»

»Xenas vesparum»



Ledare

Här kommer fjärde numret av Gryning. Som vanligt har det varit en inte föraktligt mängd blod, svett och möda inblandad i produktionen av detta nummer. När jag började med Gryning förutsatte jag mig att vad som än hände så skulle jag ge ut fyra nummer av tidningen. När jag nu har detta bakom mig så kan det vara dags att se tillbaks på vad Gryning inneburit under det gångna året.

Mig har den gett ett uppslukande fritidsintresse som stundtals blir så intensivt att jag varken hinner sova eller äta. Varje nummer har inneburit nya utmaningar som sporrat mig att lära mig mer om repro, tryckning och bildhantering. Men det som har gjort det värt det stundtals hårda slitet är när man ser så många olika personers mödor sakta flöda samman till en enhet.

Många är de härliga medarbetare som engagerat sig i arbetet med Gryning utan mer belöning än att få sitt namn i tryck. Även de har stundtals fått känna på att tidningen har en deadline och därför fått lägga ifrån sig vad de haft för händer för att försvinna in i arbete med Gryning. Jag vet att många av dem uppskattat den känsla man får av att hålla en färsk trycksak i handen och vet att man varit med och skapat den.

För våra läsares del så hoppas jag att Gryning har gett många timmars intressant läsning som stimulerat till ännu fler timmars spelande. Förhoppningsvis har de även i Gryning hittat något de inte skulle hittat i en traditionell speltidning.

Mycket har gått fel eller inte blivit som det skulle under arbetet med Gryning och alla nummer hitintills är i större eller mindre grad dyrbara försök där jag aldrig vetar hur produkten skulle se ut innan jag fick den i handen. Det kan tyckas oansvarigt men jag ångrar inget eftersom det gett mig en chans att lära mig tekniken. Är det däremot något jag ångrar så är det alla disketter jag inte skickat tillbaka, prenumeranter som inte fått sina tidningar och original som tecknare fått tillbaka för sent. (Jag är hemskt ledsen Jonny; du var den förste jag inte kände som ville arbeta med Gryning därför är det tråkigt att du skulle hamna i kläm.) Vet du med dig att du inte fått alla de Gryning du skulle fått så skriv en rad och tala om när du betalade och vilka nummer du saknar. Men det tjänar inget till att gråta över spild mjölk; vi tar nya tag inför nya Gryningar.

När Gryning startade hade Sinkadus precis gått i graven, vi var därför den enda speltidningen i Sverige. Därför är det glädjande att se att vi inom kort kommer ha tre stycken seriösa konkurrenter (se närmare nyhetsspalten). Jag tror på att vi kommer få en konstruktiv konkurrens som sporrar alla att utvecklas och bli bättre. Dessutom kan man hoppas att fler inser att det finns bra tidningar på svenska.

Nu har du förhoppningsvis kommit till slutet av ledaren och tillhör därför ett privilegierat fåtal. Eftersom ledaren fick så höga poäng i vår enkät så leds man till att tro att de flesta inte hade läst ledaren. De som sen verkligen hade läst ledaren var troligen personer som själva pysslade med att ge ut tidningar och därför, liksom jag själv, instinktivt tycker att chefredaktörer är fina människor.

Hör av er med vad ni tycker om Gryning, vi är inte värre än att vi kan ändra oss. Använd med fördel vår enkät, sist fick vi bara tretton svar så det finns en stor chans att just Du vinner ett spel.



Gryning

Kaptensgatan 7A
114 57 Stockholm

+46-(0)8-6624641

Fax: +46-(0)8-6760072 (att. Gryning)

Bilder och illustrationer:

+46-(0)8-169430

Pg: 620 87 40 - 8

Danskt Pg: 609-4953

Finskt Pg: 1095 234

Norskt Pg: 0806-1918044

(Wiktorian Publishing)

Email: f92-wso@nada.kth.se

ISSN: 1103-6311

Chefredaktör och Ansvarig utgivare	Wiktor Södersten
Marknadschef	Per R Lindström
Redaktion	Dan Hörning Janetta Nyberg Henrik Hansen Daniel Krauklis Martin Lindholm Magnus Cassersjö Martin Sandström
Layout	Wiktor Södersten
Illustrationer	Staffan Melin Jörn Hansson Jens Heimdahl Aron Hallborg Mikael Hultko
Omslag	Jens Heimdahl
Serier	Jonny Nittsjö

Lösnummerpris i Sverige 18kr, i Norden 20 kr eller mark. Gryning utkommer fyra gånger årligen. Prenumeration för privat personer kostar 60 kr eller mark för fyra nummer. Ideella föreningar kan prenumera i klump (minst 5 ex) för 8kr/ex och nummer plus porto. Portot är inom Sverige 3kr/ex eller 50kr/60ex och inom Norden 10kr/ex eller 120kr/60ex. Prenumeration för övriga (så kallad institutionsprenumeration) kostar 200 kr/4 nr.

Allt material i denna tidning är copyright antingen Wiktorian Publishing 1994 eller respektive författare. Med stöd av upphovsrättslagen är det således förbjudet att återge hela eller delar av tidningen utan redaktionens skriftliga tillstånd.

Gryning är gjord på en Macintosh Quadra 950 med en Varityper VT600W lasersättare, Agfa ArcusPlus Scanner och DTP-programmet Quark XPress.

Gryning utges kvartalsvis av föreningen Wiktorian Publishing. Gryning är helt oberoende av organisationer och företag samt ges ut utan vinstsyfte. Allt arbete med Gryning sker på ideell basis och den enda ersättning vi kan erbjuda våra skribenter är gratis prenumeration.

Innehållsförteckning:

Ledare och Kolofon	2
Innehållsförteckning	3
Castor & Pollux	4
<i>av Castor och Pollux</i>	4
Spix & Alverna	6
<i>av Jonny Nittsjö</i>	6
Nyheter	8
Lär dig spela bättre ATR	12
<i>av Carl-Magnus Hake</i>	12
Legender	14
<i>av Tony Gustavsson</i>	14
Recensioner och spelnyheter	16
Film, Böcker och Musik	21
Äventyr i historisk miljö	22
<i>av Daniel Krauklis</i>	22
PBM-spalten	27
<i>av Magnus Cassersjö</i>	27
Bysans	28
<i>av Peter Daniel</i>	28
Butiksguide	38
Medarbetare	39
 Iduns Äpplen, ett Ars Magicaäventyr
<i>av Carl-Magnus Hake och Tomas Ruzic</i>	Bilaga

Annons Index:

Flammans spel	26	Västerås stift	11, 20
GMS Import	19	Spelhålan	37
Hobbyspel	10	Sverok	13
LinCon	XII	SydCon-94	40
Midgård	25	Wizard Games	37

BIDRAGSLÄMNINGS INSTRUKTIONER I KORTHET

Utrymmet i Gryning skall, i teorin, delas mellan användbart material till spelande å ena sidan och recensioner, nyheter och reportage å andra sidan. Dessutom finns det plats för debatt och diskussion. Vi har inriktat oss på skräck (CoC samt Kult), Cyberpunk, fantasy med medeltida prägel samt historiska miljöer.

SKRIVET MATERIAL

Skicka alltid ditt material utskrivet i ett ex samt som textfil på diskett. använder du något annat

program än MS Word, MacWrite eller Wordperfect så skicka en ascii-fil istället. Skulle du inte ha tillgång till en dator så vill vi ha din text maskin-skriven med breda marginaler och stort radavstånd. Spara alltid kopior på dina alster!

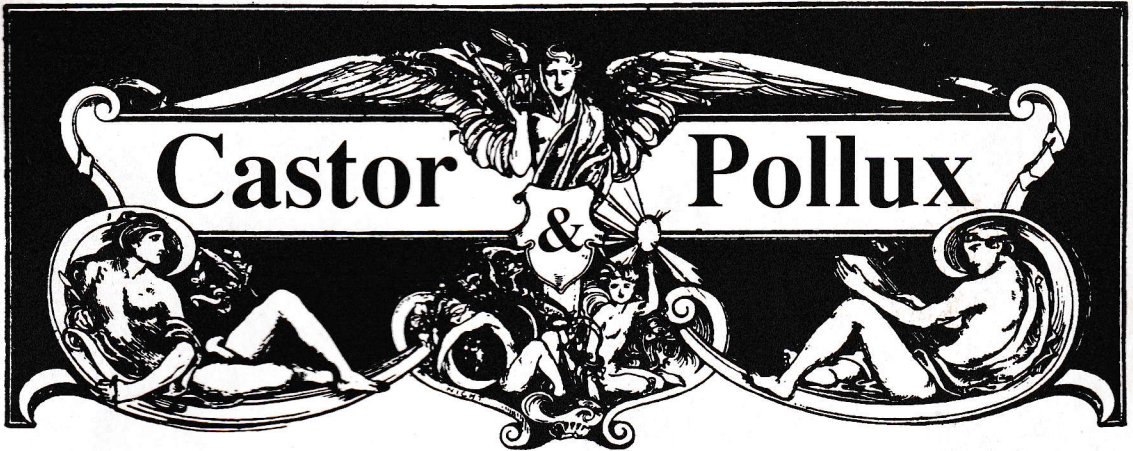
Vi tar helst emot mac-disketter men vi kan läsa alla 3,5" disketter, även Amiga med lite problem. Se alltid till att din diskett har en etikett där det klart och tydligt står vad disketten innehåller, vem den är från och hur den är formaterad. Vill du dessutom ha tillbaka din diskett så skriv detta på etiketten samt skicka med ett frankerat och adresserat kuvert.

ILLUSTRATIONER

För att vi skall veta vilken sorts illustrationer du passar bäst till så vill vi gärna att du börjar med att skicka oss några kopior på teckningar du gjort.

Skicka oss aldrig original om det inte är något vi har bett dig teckna. Originalen skall vara så stora som möjligt men måste ligga under vår maxgräns på 19X27cm. Se till att det står ditt namn och telefonnummer (om du inte har tecknat för oss tidigare även adress) på baksidan av alla dina alster. Skicka även med ett brev där du talar om vad du det är du har skickat samt om du vill ha tillbaka det.

Skriv eller ring om du vill ha mer information. Deadline till nästa nummer den 15 jan.



ROLLSPELENS BETYDELSE I VERKLIGHETEN

Angående Johannes Nessers debattartikel i
Gryning #3, om kristen moral i rollspel.

"Jag är bra på låtsaslekar, det är verkligheten jag har problem med!"

(Gruff, Serieparaden 6:1993)

Okej, rollspel är mer än ett vanligt sällskapsspel typ Monopol eller Rappakalja. Men när man läser om folk som frågar sig hur man skall spela rollspel för att bli en bättre människa genom att lägga moraliska aspekter i rollpersonernas handlingar och följa en kristen etik, då har det faktiskt sparat ur en hel del...

Allan Rubin och hans följeslagares angrepp mot rollspelshobbyn är det (som rollspelare) ganska lätt att värja sig mot. Detta för att attackerna är raka påhopp. Utomstående kan uppenbarligen gå på hans lögnar och självmord, djävulsdyrkan och liknande. Det kan till och med tänkas att de förfäras över verkliga fenomen såsom verklighetsflykt och i fantasin utlevda våldshandlingar. För en rollspelare är dessa angrepp däremot rätt harmlösa.

SMYGANGREPP FRÅN RELIGIÖSA INFILTRATÖRER?

Man frågar sig då, efter att ha läst Gryning #3 och Johannes Nessers artikel om Kristen moral i Rollspel, om inte dessa religiösa fanatiker ändrat taktik mot oss rollspelare. Rollspelet Vägen beskrivs i ovannämnda artikel (artikelförfattaren är medskyldig till dess framställande) som ett spel där deltagarna får lära sig om moral och kristen (!) etik. Man försöker nu infiltrera rollspelshobbyn och göra den till en kristen, rumsren och trevlig familjehobby där man istället för att ha roligt tvingas tänka på moraliska aspekter och lära sig vad kristen etik är. Att artikelförfattaren har mage att i ett rollspelmedium skriva: "Att förakta kristendomens ideologi är att förakta det mänskliga hos mänskligheten." har jag lite svårt att förstå; jag föraktar den kristna ideologin (likväl som många andra religioners). Menar herr Nesser möjligtvis de otvivelaktigt mänskliga dragen falskhet, makt-hunger och utnyttjande av andras blåöghet för egen vinning?



VARFÖR SPELAR VI ROLLSPEL?

Meningen med livet är en gåta, som jag inte tänker försöka besvara här och nu. Att medmänsklighet och moral (inte nödvändigtvis efter strikta kristna riktlinjer) är sunda ingredienser i samhället motsätter jag mig inte. Om man vill diskutera moraliska aspekter efter ett spelmöte må väl också det vara hänt. Men, när man anser att meningen med rollspel skulle vara att bli en bättre människa i det verkliga livet, då blir jag förbannad! Stefan Burström hävdade en gång att meningen med rollspel inte var att ha roligt, utan att rollpersonen skulle ha kul!

Rollspel är en verklighetsflykt av ganska kraftig kaliber, att jämföras med alkohol, böcker och filmer. Man kan till och med dra paralleller med religioner med den väsentliga skillnaden att i rollspel lägger man undan fantasivärlden efter ett spelmöte medan man som troende jämt befinner sig i denna verklighetsflykt. Sålunda kan man anse att religion är en osund företeelse, men den diskussionen tänker jag inte gå in på nu. Det jag menar med det här är att om man tvingas tänka på moraliska aspekter av ens rollpersons handlingar så försvinner möjligheten att ha roligt, då allt skall vara viktigt och återspeglas i verkligheten. Om man spelar rollspel i syftet att bli en bättre människa i det verkliga livet, så är det inte längre en underhållande verklighetsflykt utan någon slags förtäckt "verklighetsanalys".

VAD ÄR EN "BÄTTRE MÄNNISKA"?

Vad är det förresten som bestämmer definitionen av en bättre människa? Den kristna ideologin? Mord är mord; både i det verkliga livet och i rollspel. En Khornedyrkande Champion i Warhammer anser inte att det är fel att döda i sin guds namn, tvärtom! Anser sig inkvisitörer ha syndat efter att ha bränt en "häxa" på bål? Nej, tvärtom!

Jag anser inte att mina åsikter skulle vara totalt tillförlitliga, eller att en aktivt ateistisk värld skulle vara en bättre värld att leva i; jag anser bara att rollspelsgenren klarar sig utan kristna moralkakor (och vämjelige åsikter som att en människa med kristna, moraliska föreställningar skulle vara en bättre människa än någon som "bara" anser sig kunna skilja på rätt och fel...). Jag kan bara tacka Gryning för att man lyckades tappa bort själva slutordet i artikeln.

SLÅ VAKT OM RÄTTEN TILL FRI FANTASI!

Att det börjar dyka upp kristna rollspel på marknaden och att man försöker införa kristet tänkande i rollspel i allmänhet gör att vi rollspelare måste se upp. Man får leva ut i rollspel, det är det som är meningen. Man behöver inte få akuta ångestattacker efter att ha analyserat varför ens rollperson sköt ihjäl en annan människa. Låt rollspel vara en rolig, underhållande verklighetsflykt (med möjligheter till ventilerung av dina aggressioner och (moraliska) hämningar).

Moraliskt tänkande och medmänsklighet har du alla chanser att praktisera i det infekterade och sjuka samhälle som vi verkligen lever i.

Tack för ordet!

Richard Lindmark

C: Richard Lindmark tycker att det är jobbigt med moral.

P: Han tycker inte att det är kul att spela om det är viktigt ifall han buggar ihjäl draken eller prinsessan.

C: Man blir ju knappast en bättre människa av att skriva i Gryning, se bara på redaktionen, så då trivs han väl som fisken i vattnet nu.

P: Fast man kanske blir en bättre människa av att mördra hans rollpersoner när man stöter på dem. Lindmark kan ju inte klaga, den som dräper hans karaktärer har ju kul!

C: Sedan kan ju Lindmark sitta i ett mörkt rum och låtsas hämnas, skrika bögt ut i inset och leva ut sina aggressioner.

NÅGRA KOMMENTARER...

till Johannes Nessers debattartikel i Gryning nr 3.

Först en presentation. Jag heter Åke Eldberg och är en av dem som var med och konstruerade konfirmandrollspelet "Vägen". Jag är kristen, med erfarenhet av rollspel sedan ...öhh... urminnes tid. Numera är jag också präst.

Vi har länge plågats av den enfaldiga amerikanska kritiken som går ut på att rollspel leder till självmod, sinnessjukdomar och annat elände, eller att det gör spelarna till satanister och våldsfixerade fascister. Det vanligaste försvaret mot dessa anklagelser har varit att avvisa varje tanke på att spelarna påverkas av det de håller på med. Vi bedyrar att vi är fullt medvetna om gränsen mellan fantasi och verklighet. Den sorts påverkan som vissa amerikanska frikyrkor vill pådyvla rollspelen, tror vi inte ett dyft på.

Men är det verkligen sant att rollspelen inte påverkar oss alls? Jag tror att det sker en påverkan, men den är mycket subtil och väldigt olika från individ till individ. Johannes frågar "kan rollspel göra oss till bättre människor?". Svarar man ja på den frågan, har man därmed godkänt tesen att rollspelen påverkar våra värderingar och vårt beteende. Om vi inte betraktar rollspel som något absolut gott i sig självt (vilket jag knappast tror att någon gör), måste i så fall också motsatsen vara sant, alltså att rollspelen kan göra oss till sämre människor.

Därmed riskerar vi genast att hamna i en diskussion om vad som påverkar oss, och exakt hur det går till. Sådana diskussioner brukar inte leda någonstans, eftersom människan inte är någon dator som programmeras på ett entydigt och logiskt gripbart sätt. Det som gör den ene arg får den andre att skratta. En stark upplevelse som gör den ene bitter och hämndlysten kan mycket väl göra någon annan ödmjuk och kärleksfull. Inget är så enkelt när det gäller människor, att en enda sak leder direkt till en annan. Blir man ond av att spela Kult? Eller god av att spela Biblia eller Vägen? Knappast.

Men ingen kan väl förneka att vi påverkas av alla upplevelser vi möter här i livet, och att vi därför också i någon mening påverkas av rollspel. Det svåra är att veta exakt hur. Faktum är att ingen vet det. Även om vi kan göra en del rimliga antaganden, måste man akta sig för banala generaliseringar.

Rollspel ska man spela för att ha kul. Jag tror inte alls att man ska försöka göra spelandet till något slags övning i etik eller filosofi, och jag hopas på att det inte var vad Johannes menade. Det vore som att se en amerikansk äventyrsfilm för att lära sig engelska. Men syftet med en aktivitet behöver inte alltid vara identiskt med dess effekter. Man kan få i sig en del engelska av att se Terminator 2. Man kan spela rollspel för att ha kul, och påverkas i ena eller andra riktningen. Kanske man också kan lära sig något.

Om "Biblia" tycker jag inte. Ur kristen synpunkt är systemet med "fromhetspoäng" en väldigt konstig teologi. Den kristendom som förkunnas här är en duktighetsreligion som ärligt talat gör mig illamående. Jag rekommenderar var och en som haft kontakt med "Biblia" att omedelbart taga ett kraftigt motgift genom att läsa Luthers lilla katekes (den är behagligt kort och brukar finnas nästan så långt bak i svenska psalmböcker).

"Vägen" inriktar sig mest på moral och håller alla dörrar öppna för rollspelarna. Svenska Kyrkans konfirmandundervisning syftar inte till att köra ner Jesus i halsen på folk, utan vill ge dem tillräckliga kunskaper för att själva välja vad de vill tro på. Det behövs! De flesta som fnyser åt kristendomen, gör det därför att de har mött för många påflugna halleluja-töntar och därför att de faktiskt inte vet tillräckligt så mycket som de tror om vad kristendom är.

Jag ser tre möjliga goda effekter av rollspel.

För det första befrämjar spelet i sig självt samarbete. Till skillnad från andra spel finns här ingen konkurrens mellan spelarna, inga vinnare och förlorare. Praktiskt taget alla kan vara med. Man behöver inte vara mentalt eller kroppsligt överbegåvad, och det är billigt. Jag har sett många mobbade småkillar som funnit sin första verkliga gemenskap runt spelbordet.

För det andra kan spelet förmedla kunskaper. Jag vet till exempel väsentligt mer om medeltida vapen och rustningar än jag skulle vetat om jag aldrig spelat. Inget hindrar att man utformar spel och äventyr som ger insikter i kulturhistoria, språk och filosofi, fast hittills har det varit tunnansatt med sådana produkter.

För det tredje kan spelet ställa oss inför situationer där vi tvingas fundera över moraliska frågor. Plötsligt drabbas man av insikten att det som sker i spelet har motsvarigheter i verkligheten. Johannes exempel, där några ville avliva ett vittne, är mycket bra.

Jag ser också en del möjliga negativa effekter. Det är rätt enkelt att genomskåda och motstå öppen reklam och propaganda. Däremot påverkas vi mycket lättare av den "dolda" tankevärld som ligger bakom det vi läser och ser. Detta är inget unikt för rollspel, utan det gäller allt som vi sörlpar in i våra hjärnor. Ju mindre vi märker vad som sker, desto mer påverkas vi. Man ser Terminator och vill genast ha en Harley-Davidson. Man ser en Bruce Lee-film och börjar träna kampsporter. Man kommer hem från bion och upptäcker att man börjat säga "shit" och "fuck" i stället för svenska fula ord. Man tar omedvetet till sig värderingar och handlingsmönster från människor man upplever som föredömen, verkliga såväl som fiktiva. Man finner subjektivt stöd för attityder som man redan hade.

Denna påverkan kan lika gärna vara positiv som negativ. Böcker, spel och filmer kan inspirera till förnyelse och ökat självförtroende. Skildringen av indianerna i Little Big Man har bevisligen ändrat miljoner människors uppfattning. Faran ligger i att man inte märker vad som sker, när man påverkas i en dålig riktning. Ingen blir nazist av att se en uppenbar propagandafilm som Triumf des Willens (även om paraderna är väldigt imponerande). Det är mycket större risk att man får i sig fascistiska attityder om man matas med t.ex. en spännande äventyrsberättelse som glorifierar skönhet och styrka, förlöjligar mänsklig svaghet, och framställer våld som det enda effektiva sättet att lösa konflikter.

I rollspelen är det främst spelvärdens konstruktion som utövar en omärkligt påverkan. Hur många gånger har man inte slagit ihjäl orcher bara för att de var orcher, och därmed definitionsmässigt onda enligt AD&D-reglerna? Hur kan en genuint god rollperson alls klara sig i en cynisk, iskall värld av den typ man finner i Kult eller Rymd-Mutant? Om min rollfigur när framgång genom att vara hänsynslös, fostrar inte det liknande attityder hos mig själv? Upplever jag subjektivt paralleller mellan spelets värld och verkligheten, då tror jag att det kan hända att spelet sätter tankarna i rörelse i nya riktningar på gott och ont. Det skulle inte förvåna mig om många (men absolut inte alla) Kult-spelare lockats till olika former av okultism.

Alltså, om det finns någon negativ påverkan av rollspel, så ligger den på det omedvetna planet. Det som jag fattar och är medveten om kan jag också råda över. Det betyder att även eventuella negativa effekter kan vändas till något positivt, om man görs medveten om dem och får möjlighet att fundera

över dem. Rollspel ska man spela för att ha kul. Men en diskussion om det som hände i äventyret, och ett ifrågasättande av såväl det egna handlandet som spelvärdens förutsättningar, kan vara mycket välgörande.

Åke Eldberg

C: Vad händer om man svarar nej på frågan ifall rollspel kan göra bättre människor av de som spelar dem? P: Hela argumentet faller ihop.

C: Jag med. Av uträkning. Det är för mycket prat om "bättre människor". En bra människa finns inte!

P: Om inte hon skickar pengar till två illustrera gudomligheter av ädelt grekiskt ursprung. Hopplas att våra undermedvetna befällningar går in, Pollux!

C: Självklart. De är ju väldigt subvila. Hasta la vista, Eldberg!

P: We'll be back!

SKRÖNAN OM DEN KRYMPANDE ROLLSPELSHOBBYN

en replik från en slapp, okonstruktiv, profithungrande och humorbefriad redaktör

Jag läser i Gryning #3 en insändare från Johannes Nesser, en artikel som utgår från felaktiga premiser, för en felaktig argumentation, kastar fram felaktiga anklagelser och därtill drar helt felaktiga slutsatser.

Att smula sönder allt detta struntprat är i och för sig enkelt, men tidskrävande och det skulle ta upp flera sidor till och med i Gryning. Jag har bättre saker för mig, och Johannes vet vad han tycker i alla fall ("Allt var bättre förr...").

"Nödraketerna" Johannes nämner är till hundra procent uppskickade av diverse oinsatta "förstå-sig-på-are" och jag antar att detta är deras tolkning av varför vi tvingades kicka tre personer och minska utgivningsstakten – vi hade helt enkelt för stor personal i förhållande till vad vi producerade. Det var inga särskilt roliga beslut, men nödrungna för att få lite ekonomi i rollspelen. Att vråka ur sig att vi förblindade av oemättlig profithunger pumpar ut menlösa produkter, det är en idiotförklaring av både oss och Sveriges rollspelare.

Det är alltid lätt att fördöma de ekonomiska realiteterna så länge man lever på lånade pengar, men när du, Johannes, kommer ut i arbetslivet ("runt de trettio"????) kommer du förmodligen att få ett lite vidare perspektiv på verkligheten.

1994 får tala för sig själv, men Johannes är definitivt ute och cyklar. Hans kommentarer är i dag enbart förolämpningar, och sånt gör mig rätt förbannad, framför allt som Johannes i egenskap av fd frilansare borde veta bättre. Det är inte särskilt svårt att kolla upp lite fakta innan man häver ur sig sånt. Svagt, Johannes.

Henrik Strandberg

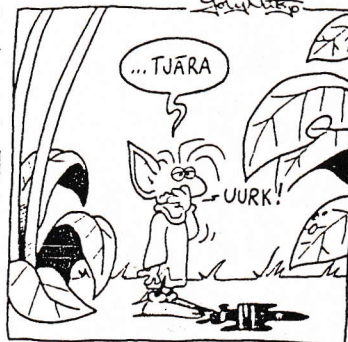
C: Det är till att hitta väldigt många fel i vår spalt...

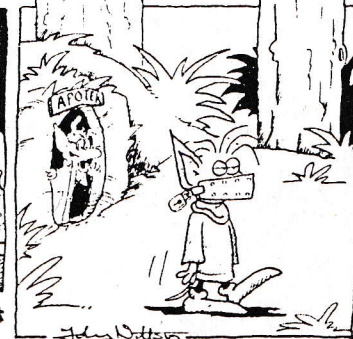
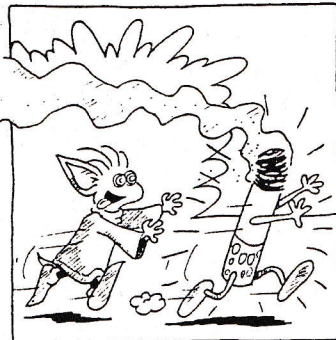
P: Han måste ha förlagt glasögonen eller läst fel tidning. Det enda felet här finns på ledarsidan.

C: Är inte rollspelare idioter? Varför köper de då Gryning?

P: De har väl uppträckt att silhuetten på ledarsidan är utmärkt som piltavla.

Spix & Alverna





NYHETER

CalCon

Under trettonhelgen anordnades det första konventet i Kalmar. Det var de båda föreningarna Eagles of Roleplaying, från Kalmar, och Nyrok, från Nybro, som stod för huvudarrangemanget. Konventet lockade ett hundratal besökare, vilka främst kom från Kalmartrakten och Blekinge. Från början var det hela tänkt som en större spelträff, men man bestämde sig med en månads varsel att uppgradera träffen till ett konvent istället. Detta märktes av, främst på det en aning tunna turneringsmaterialet. Det fanns nämligen under de tre dagarna bara fyra officiella arrangemang, (DoD, AD&D, Dip och Ad Civ). Ån mer tunt blev det när DoD fick ställas in. Diplomacy, med fyra kvalbörd, var spelet som lockade flest antal deltagare. Otur hade man även med kommunikationerna (läs SJ), vilka gjorde att många besökare hade problem att komma till och ifrån Kalmar i rimlig tid. De som var där lät sig dock inte nedslås, utan det spelades friskt hela tiden. Enbart glada spelare syntes, särskilt när cafeterian sänkte priset på piroger med hälften. Grynings utsände hade personligen kul, särskilt åt ett östfrontsmicro och ett Karl XII-diorama, och ämnar om det finns möjlighet komma tillbaka nästa år.

Saga återuppstår som Fønix

Hela redaktionen på den danska, smält legendariska tidningen, Saga har lämnat sina jobb på "" för att istället starta eget med tidningen Fønix. Formatet kommer vara ?? sidors A4 svartvit rakt igenom. Man siktar på att Fønix skall bli en kommersiell tidning som kan bära sig på annonser och försäljning.

Glada konkurrenter

Gryning välkomnar mästern Olle Sahlin och Centurion till de odödliga skara. Odöd bör man nämligen vara för att arbeta med att ge ut en rollspeltidning. Det är idel sena nätter med påföljande uppstigande ur gravar för att frenetiskt försöka suga blodet ur annonsörer och läsare och kanske överleva ännu ett tag... Centurion satsar hårt på sin värld till 40k, men innehåller även material till svenska spel och en livespalt. Lycka till, Olle!

Tuffa tider för smurfer nu kommer Gargamel

Två av Sveriges bästa fansin Hypnosis och Armageddon, ifrån Taveljö respektive Umeå, har

beslutat sig att starta fansinet Gargamel till sammans för att kunna komma ut mera regelbundet. Vi kan förvänta oss en publikation med kvalitet när Armageddons välskrivna artiklar och Hypnosis duktiga tecknade samarbetar. Innan samarbetet startar skall dock Hypnosis komma ut med sitt nummer 5.

Ytterligare en tidning

Magnus Seter har som man tidigare kunnat läsa på Grynings medarbetarsida sedan länge planerat att ge ut en egen tidning. Den kommer nästan uteslutande handla om tidningens egen spelvärld till Drakar & Demoner. I övrigt kommer man att publicera material till The Mutant Chronicles och Kult. Första numret beräknades komma i mars men man har drabbats av förseningar varför man inte är säker på att hinna.

Target lägger ner Spel i Söder

Nyligen kunde man läsa i Target Games annonsering att Spel i Söder och Tradition skulle slås samman. Detta kan väl bara tolkas på ett sätt nämligen att Target Games ägda Spel i Söder inte bar sig längre och att man därför belöt sig att avbryta försöket med en lågprisbutik. Det återstår att se vad beslutet betyder för Traditions prisnivå.

Ny livebutik

Nu har någon äntligen följt i spåren efter Sofias ateljé och startat en butik i Stockholmstrakten för medeltidsfantaster. Pia Romson heter den modiga kvinnan, och Black Unicorn affären. Dörrarna öppnades den 8 mars, men pga vår pressläggnings-tid ligger detta datum i skrivande stund ännu i framtiden. Förhandsreklamen utlovade ett sortiment som kan tillta såväl livare, SCA:iter som de rollspelare som vill äga en gåspenna eller två. Titta in på Vikstensvägen 29 i Kärrtorp och döm själva. Grendel & Bertolf öppnade sin butik i Göteborg den 1 februari där man bla säljer de välkända latexvapnen.

Sveroks distrikt

Mellanivån i vårt riksförbund Sverok, distriktet, har börjat komma igång. Av de tio distrikt som finns bildade så har fem redan fått landstingsbidrag. Det rör sig om hundratalsentals kronor som sällan är bundna av fasta kostnader. Därför kan det

löna sig att kontakta sitt distrikt om man har ett projekt som behöver stöd eller om man vill engagera sig i distriktets arbete.

SVEROK-Sthlm har årsmöte

Söndagen den 27 februari, när mellansverige hurrade i kylskåpsliknande väder, hade Stockholmsdistriktet sitt årsmöte i Foroddrims svala lokaler. Cirka ett fyrtiotal föreningsrepresententer närvarade, vilket får anses vara ett rekord trots att SVEROK-Sthlm numer är störst i landet, dvs vad gäller antalet föreningar! Under mötet tvingades den avgående styrelsen återigen försvara varför man slösat de pengar man fått till sitt kansli på att... anställa en kanslist. De som var nominerade till den nya styrelsen höll sina valtal, och ett genomgående tema var att de ville se till att distriktet aktiverar sig mer och gör saker för och med sina föreningar. Det återstår att se om detta kommer att lyckas. Gryning är redo för avslöjande insider-reportage!

Danmark startar riksförbund

Söndagen den 20/2 höll det i Fredericia på Jylland konstituerande möte i Danmarks nya riksförbund. Den nya skapelsen som ersätter en tidigare insonad ny variant heter tills vidare "Danmarks Landsförening för roll- och konfliktspillere". Man skall till en början koncentrera sig på att samla tillräckligt många medlemmar för att få bidrag som i Danmark består av avkastning från tips. I övrigt verkar syftet med DLrk vara ungefär samma som Sverok; man skall ha ett aktuellt föreningsregister, koordinerad mediabevakning och vissa aktiviteter på förbunds nivå.

Ett synnerligen intressant projekt man har på gång är ett författarseminarium som man skall hålla på Honneckers gamla lyxyacht. Honneckers lyxyacht är i sig en upplevelse byggd som ett lyxinrett örloggsfartyg. Den har tjock pansarplåt, ledningscentral, är gastät och har även en "muskelbåt" ombord som gör 45 knop.

Palatsrevolution i Norge!

De demokratiska rollspilsföreningernes allians, DRA, har enligt uppgift stormat Norska rollspelsförbundet NRFs lokaler. Heidi Lyshol NRFs ordförande sedan många år blev enligt uppgift uppträckt mot vägen av DRAs stormtrupper bestående av Alf Risberg och Lene Johansen och alla dokument angående NRF beslagtogs. Något senare deklarerade Risberg, Johansen och Elin

Stockstad att de i fortsättningen kommer att agera som en slags interimstyrelse tills dess att nya "demokratiska" val kan hållas. Risberg hävdar att DRA även har tagit över NRF:s språkrör, NRF-nytt. I en intervju med Grynings utände berättar Heidi att hon tvingats till exil i London, England, där hon förhoppningsvis kan fortsätta att verka för sina åsikter samt, som täckmantel, studera socialantropologi. Sveroks ordförande, Fredrik Innings, vill helst inte lämna några kommentarer för tillfället men en vanligtvis tillförlitlig källa på Sveroks kansli uppger att Innings sitter säkert i sadeln och inte oroas nämnvärt av det skedda.

Finlands och Islands riksförbund

Om eventuella förbund eller föreningar på Island eller i Finland vet vi på Grynings redaktion inget. Om du vet något så kan du väl slå en signal.

Konfirmandläger för rollspelare

Den rollspelsfrälste Västeråsprästen Len Howard håller sedan ett par år tillbaka i ett konfirmandläger där rollspel och levande rollspel är viktiga delar i undervisningen. Till sin hjälp har Len under åren haft namn som Olle Sahlin och Johan Anglemark. Det är även Len som tagit initiativet till skapandet av Vägen som recenserar på annan plats i detta nummer. (se annons sid 20)

KOMMANDE LIVE

I den här spalten tar vi upp Live som bör vara aktuella att anmäla sig till när Gryning kommer ut. Dessa upplysningar har vi nästan uteslutande fått från StrapatS.

Får ni reda på något om ett Live så hör av er till redaktionen. Står det inget datum så beror det på att det inte är bestämt i skrivande stund.

1994

VINTERN

Maskeraden. En vampyrLive-kampanj (ungefär en natt per månad) med FFIT-Uppsala. Kontakta Martin Eriksson, tel. 018-241 231.

VÅREN

Världshuset Vomerande Vätten. Live-pub på Uplands Nation, tisdagar varje jämn vecka. Martin Ericsson, tel. 018-241 231. *OBS! Kärleg eller gäst-kärleg krävs!*

MARS

Nidmark arrangerar ett fantasy-Live med spänning, mystik och mysig festkväll. Kontakta My Gustafsson, Esplanaden 25, 531 50 Lidköping.

5-6 **När midnatt råder.** Ett fantasy-Live arrangerat av Troll & alver. Kontakta Magnus Sjöberg, Skogsrundan 30, 577 33 Hulstfred, tel. 0495-117

Konvetslistan:

940401-03	Gothcon 940228 c/o Jacob Hallén, Gibraltarväg 90-753, 412 79 Göteborg	031/160838
940520-23	LinCon 940420 (trol.) 110 kr c/o Fredrik Bonander, Lannanväg 74, 583 32 Linköping	879968-6 (Dragons Den-LinCon)
940401-04	MittCon 940411 200 kr c/o Roger Westin, Terrassväg 8 A, 891 32 Örnköldsvik	4246480-0 (MittCon) 0660/47151 (Mikael Gren)
940513-15	SydCon c/o Carl Magnus Hake, Sövdbergsg 23, 216 19 Malmö	046/134258
940325-27	NorrCon 130 kr c/o Jörgen Bengtsson, Stipendievägen 10C:307, 907 35 Umeå	090/196964
940331-0403	Fastaval 940310 60 DKK c/o Mette FINDERUP, Vestergade 6B 1. Sal, DK 8000 Århus C, Danmark	9 55 46 96 (M. Finderup) 00945-86/107154



Självmodstånkar?

Vi kan erbjuda Dig en räddning.

- **Olörin** är ett Tolkien- och fantasybetonat rollspelsfanzin. Vi publicerar även material till alla svenska och utländska rollspel/konfliktspel, levande rollspel samt science fiction-litteratur.
- För endast 40 kr får Du tre tjocka nummer av **Olörin**, med färgomslag, proffsig layout, förstklassiga illustrationer, och inte minst en hel del spännande läsning. För att få gratisex behövs Du bara bidra med en artikel eller några illustrationer, men kontakta i så fall först redaktionen.

Olörin, Johan Söderberg, Jättens väg 7, 746 95 Bålsta
Postgiro 921 92 72-3

83. "Äkta" dvärgar sökes.

11-13 **Herr Gyllenstiernas gästabad.** Ett skräck-Live i 1920-tals miljö. Utselas i en stor herrgård i Västergötland. Kontakta Holger Jacobsson, tel. 018-46 96 89, eller Per Wetterstrand, tel. 031-97 17 83.

31-4 april **Finnåkers påskläger.** Arr. Västerås Stift, SKU, Camelot och Seregon. Kontakta Len Howard, tel. 0581-263 71.

APRIL

1-4 **Häxjakten.** Ett arrangemang av Enhörningen. Kontakta Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 Västerås, tel. 021-14 21 89.

9-10 **Caithlans Öde.** Arr. Särimmers vänner. Kontakta Emil Ciepielewski, tel. 031-36 34 84. 50-100 deltagare, kostnad 70-100 kr + mat. Sista anmälningdag 25 mars.

17 **Slaget om Jordaus skogar.** Ett live i Judarskogen för folk födda 1981 eller senare. Kontakta Hannes, tel. 08-26 33 12, eller Michael, tel. 08-25 72 31.

MAJ

29-1 maj **Skuggornas dal.** Ett fantasy/medeltids-Live. Kontakta Jonas Meisters, Konvaljestigen 59, 125 55 Älvsjö, tel. 08-99 19 10 eller Jenny Johansson, tel. 08-94 86 89. Sista anmälningdag 1 mars.

6-8 **Draklövet (Hallväga IV).** Ett fantasyLive i Karlskogatrakten arrangerat av Illmyhr. Kontakta Lars Lundh, tel. 0586-346 38.

12-15 **Mörk Gryning.** Ett fantasyLive i Stockholmstrakten med mystik och skräck. Ett arrangemang av RavensWing. Kontakta Alex Ghetu, tel. 08-742 63 81.

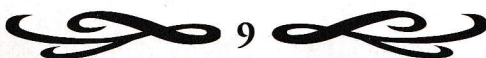
13-15 **Galningarnas lek II (Tvekampen + Skymningen faller).** En kampanj med RÜLGH. Kontakta Måns Svensson, Wiegelievägen 7, 712 32 Hällefors, tel. 0591-109 36 eller Johan Cransenhed, tel. 019-11 05 98.

14-15 **Makt och Magi.** Ett traditionsbundet fantasyLive arr. av Särimmers vänner. Kontakta Hans Lindström, tel. 031-24 35 38 eller Erik Malmcrona, Godhemsgatan 4 D, 414 67 Göteborg, tel. 031-12 16 72. Kostnad 40-85 kr.

20-23 **Sanndrömmar.** Ett fantasyLive utanför Falun. Arrangör Valhall Livegrupp. Kontakta Johan Knutsson, tel. 023-272 58. Kostnad 120-200 kr.

21-23 **Efter Ragnarök.** Ett "efter katastrofen"-Live endast för scouten. Kontakta Mikael Stavaens, tel. 08-38 66 95.

28-29 **Grönfärke.** Ett medeltidsLive för ca 100 deltagare. Kontakta Daniel Cederqvist, tel. 08-720 26 14. Kostnad ca 50 kr.



SOMMAREN

Mark V. FFIT arrangerar en synod (kyrkomöte) i sin kampanjvärld Mark. Ett intrigLive i "Rosens namn"-stil. Martin Eriksson, tel. 018-24 12 31.

JUNI

3-5 Svart Vendetta (kampanjLive 3). Kontakta Lennart Borg, Eskadervägen 34, 183 54 Täby, tel. 08-756 42 06. Kostnad 80-110 kr.

10-12 Äventyrsspel. För nybörjare (8-12 år). Arr. Enhörningen. Kontakta Hans Nilsson, Pangatan 12, 723 38 Västerås, tel. 021-14 21 89.

10-12 Jakten på Ljusbringaren. Kontakta Johan Almquist, Runbrovägen 15, 746 32 Bålsta, tel. 0171-585 53. Kostnad 60-80 kr.

11-12 Sol och Måne. Ett Live i Uther Pendragon srike Albion, 460 e.Kr. Inget för den stridsgalnet! Kontakta Anna Malmborg c/o Söderberg, Stagneliusv. 45, 112 57 Sthlm, tel. 08-656 37 42. Sista anmälningdag 31 mars. Kostnad 100 kr.

16-19 Gudars skymning. Arr. Enhörningen. Kontakta Hans Nilsson, Pangatan 12, 723 38 Västerås, tel. 021-14 21 89.

17-18 Alla kungens män. Ett en- eller tvådagarsLive (ditt val) i nya skogar i Täby. Kontakta Claes Andréasson, Ryavägen 10, 183 73 Täby, tel. 08-510 106 20.

17-19 Trudvang. Ett vikingaLive på Holarö i Mälaren, arrangerat av Variatio Delectat. Kontakta Pål Toler, tel. 08-642 94 21.

30-31 juli Nymfdans. Kontakta Mattias Hessérus, Konstvakaregatan 21, 791 72 Falun, tel. 023-177 65, eller Ferdinand Kjellin, tel. 023-339 20.

JULI

Silverskärän. Kontakta Eric Rosenberg, Torgvägen 2, 710 41 Fellingsbro, tel. 0589-214 63.

24-30 Trenne Byar. Nu uppe i 800 anmälda deltagare! Kontakta Ett glas kansli, tel. 08-35 08 15. Absolut sista anm. 1 juni.

AUGUSTI

6-7 Den eviga kampen. Ett fantasyLive arr. av Troll & alver. Kontakta Magnus Sjöberg, tel. 0495-117 83. Endast ett fåtal platser.

19-21 Källby Handelsdagar. Ett mytiskt sagospel med god vikingastämning i norra Skåne. Ett samarr. av Äventyrsgillet och Södra Tornet. Kontakta Måns Frid, tel. 046-12 08 99, eller Peter Svärd, tel. 040-98 13 41. Max 150 deltagare, kostnad 150 kr.

HÖSTEN

Mörkrets varelser. Ett fantasyLive arr. av Troll & alver. Kontakta Magnus Sjöberg, tel. 0495-117 83. Begränsat antal deltagare.

SEPTEMBER

2-4 Kristallkulan. Arr. Enhörningen. Kontakta Hans Nilsson, Pangatan 12, 723 38 Västerås, tel. 021-14 21 89.

2-4 Usedomas källa. Ett fantasy/medeltidsLive av Särimmers vänner. Kontakta Agneta Olsson, tel. 031-26 51 65 eller Jonas Elfdahl, tel. 031-40 17 54.

3-4 Arvavell. Ett fantasyLive i Stockholmstrakten av RavensWing. Kontakta Fredrik Österman, tel. 08-512 404 93.

16-18 Galningarnas lek III. Ett fantasyLive med RULGH. Kontakta Måns Svensson, Wigeliav. 7, 712 32 Hällefors, tel. 0591-109 36.

OKTOBER

1-2 Vildhavre -94. Utselas på Bohus fästning utanför Göteborg. Arr. Särimmers vänner. Kontakta Erik Malmcrona, Godhemsg. 4 D, 414 67 Göteborg, tel. 031-12 16 72. Avgift 150 kr.

NOVEMBER

3-6 Allhelgonaläger på Finnåker. Arr. Västerås Stift, SKU, Camelot (och Seregont?). Kontakta Len Howard, tel. 0581-263 71.

4-6 Ondskan vaknar. Arr. Enhörningen. Hans Nilsson, Pangatan 12, 723 38 Västerås, tel. 021-14 21 89.

KRISTI HIMMELSFÄRD 1995

Tyrannen. Arr. Dark Illusions, tel. 08-777 17 35, alt. Magnus dePourbaix, tel. 08-745 09 44. Dessförinnan kommer det att hållas ett antal små Live för deltagarna för att bygga upp kampanjen.

JULI

Tärnarnas barn. Ett medeltida sagoLive i Tiveden. Kontakta Kristian Rapp, tel. 019-20 21 71. Ca. 150 kr.

SEPTEMBER 1995

Spav KampanjLive V. Ett endagarsLive, arrangerat av SPAV.

Spel till lågpris!

Atlas, Australian Design Group, Avalon Hill, BTRC, Chaosium, Clash of Arms, Columbia, FASA, GDW, Game Research & Design, Gamers, Games Workshop, Gamescience, GMT, Hero Games, ICE, Leading Edge, Mayfair, Milton-Bradley, Nutmeg, Palladium, Rapport Games, Simulation Design, SPI, Stellar Games, Steve Jackson Games, Strat-O-Matic, Supremacy, Sutton Hoo, Talisorian, Taskforce, Timeline, Tri Tac, TSR, Unicorn, Victory Games, West End Games, White Wolf, Wizard of the Coast, WWW, XTR, Lancelot, NeoGames, Äventyrsspel, Citadel, Grenadier, Heartbreaker, MetalMagic, RAFM, Ral Partha m fl

Ring eller skriv efter gratis prislista och information om hur du kan köpa spel och miniatyrfigurer med upp till 25 % rabatt.

HOBBYSPEL POSTORDER

Box 2003 750 02 UPPSALA
Tel 018 - 11 15 90 Fax 018 - 15 80 32

VÄSTERÅS STIFT PRESENTERAR STOLT:

—VÄGEN—

VÄRLDENS FÖRSTA ROLLSPEL FÖR
KONFIRMATIONSUNDERVISNING



Häftet, som är 64 sidor långt och illustrerat, omfattar kompletta regler till ett nytt och enkelt spelsystem, tre sammanhängande äventyr, rollfigursblad och kartor.

Du kan beställa detta unika material från Västerås Stift på tel. 021/17 85 00. Priset är 62,50 kr inklusive moms. Porto tillkommer.

Tag också chansen att åka på rollspelskonfirmationslägret i Finnåker 31/3-4/4 samt 4-23/7 1994. Pris 6 000 kr. Ring 021/17 85 00 för mer information.

Lär dig spela bättre

Advanced Third Reich

Advanced Third Reich (ATR) från Avalon Hill är ett spel om andra världskrigets förlopp i Europa. Kring detta populära ämne har det under åren gjorts en hel del spel, World in Flames, Hitler's war, World War II och Third Reich (ATR:s föregångare), för att nämna några. Av dessa är ATR förmodligen det mest komplicerade och regelfyllda. För att verkligen bemästra spelet krävs timmvis av spelande och mycket djupdykande i de 64-sidiga regelboken. För att nybörjare lättare skall komma in i spelet presenteras här några tips om hur man undviker att göra svåra misstag och lättare sätter in dödsstöten på sina motståndare.

BRP

BRPs (Basic Resource Points) är ett mått på ett lands krigsproduktion. I spelet används de för: att bygga nya trupper, att köpa extra diplomatiska poäng (DPs) och att bestämma initiativet.

En stormakts totala BRP-mängd består i huvudsak av två delar: en bas, som utgör hemlandets produktion, och BRPs erhållna från ockuperade eller allierade länder. Vid ett års slut adderas ett visst procenttal (landets growthrate), av kvarvarande BRPs till nästa års bas. I synnerhet för tyskarna har detta betydelse när spelet vänder och de får se sina erövrings BRPs falla i de allierades händer. Ett råd till rustningsminister Albert Speer är att 1943 spara några tiotal BRPs för att inte tvingas snåla med resurserna när Hitlerväldet börjar rasa samman.

BRPs används också för att köpa extra DPs. Det går emellertid bara att göra om man i börja av året har minst hundra DPs. Detta ställer till problem för Frankrike och Italien. De har nämligen svårt att nå upp till den gränsen. Beträffande Italien måste man antingen spara BRPs, vilket är svårt p g a dess låga growthrate, eller övertala tysken att dela med sig av sina BRPs, mot att t ex Italien lånar ut en eller annan enhet till östfronten. Frankrike har det däremot kärvare. För att ha råd med en extra DP 1940 måste landet 1939 avstå från att eliminera sina BRPs, vilket antagligen får förödande konsekvenser (se nedan).

Stormakternas BRP-mängd bestämmer, som ovan nämnts, även vem som har initiativet. Den sida som har flest BRPs flyttar nämligen först. Att alltid hålla reda på sin egna och andra spelares BRPs är något av nyckeln till framgång i ATR. Särskilt vid tre tillfällen bör man se upp extra noga: 1939 kan de allierade förmodligen ganska lätt få en doubleturn (de flyttar sist på hösten och först på vintern). Om detta är väl förberett kan man satsa på en vågad offensiv in i Tyskland, med Ruhr som mål, eller förklara krig mot Italien och göra ett blixtagrepp mot Rom. Det senare är ett klassiskt italienskt misstag i Third Reich, men kan troligtvis undvikas om landet vidtar nödvändiga försvarsåtgärder, t ex inte sätter för mycket trupper i kolonierna. Om, å andra sidan, de allierade inte har planerat en doubleturn, har tyskarna stor fördel då de i sin tur automatiskt får doubleturn rundan efter. Inträffar detta ligger Paris illa till på våren 1940. För att motverka detta är Frankrike nästan tvungen till att eli-

minera BRPs på hösten 1939. Det andra fallet är strax efter att operation Barbarossa satts i verket. Ofta tenderar den tyska spelaren att överspendera sig för att täcka förluster under offensiven. Ryssen kan då, om han får doubleturn och samtidigt inte drabbats alltför hårt av invasionen, sätta igång en stark motoffensiv. När tysken sedan får sin dubbelturn i rundan efter blir denna ej av full effekt p g a den hårda ryska vintern. Vad den tyske spelaren kan göra är, att helt enkelt noggrant planera sina BRP-utgifter. Det tredje tillfället är när USA går med i kriget, med påföljande övergång av initiativet. Detta är ett lysande tillfälle för de allierade att sätta igång ett motanfall mot axelmakterna. Ryssarna kan ta tillbaka mycket terräng eller åtminstone konsolidera sina ställningar. De västallierade kan kanske landstiga i nordvästra Tyskland eller i Danmark och ta Berlin. Som motåtgärd har tysken bara att ha framförhållning och disponera sina trupper väl.



DIPLOMATI

I ATR är reglerna för stormakternas relationer med mindre länder, och i vissa fall också med andra stormakter, väl utvecklade. Varje mindre land har en speciell tabell som stormakterna kan välja att slå på när de vill göra en diplomatisk påtryckning. Tärningskastet modifieras bl a av hur många DP man placerat på landet, men även av särskilda omständigheter som är specifika för varje land.

När man slagit ett diplomatiskt tärningskast, vill man givetvis få så bra resultat som möjligt. Reglerna säger dock att man istället kan godtaga ett sämre resultat. Detta kan bli aktuellt om Tyskland 1940 slår för länderna i östeuropa och på balkan. Då är tyskarna antagligen bara intresserade av att erhålla ländernas BRP (sk economic penetration). Om någon av balkanländerna skulle alliera sig aktivt med axelmakterna hade det bara lett till att Hitler fått det svårare att övertyga Stalin om sin välvilliga inställning.

Britterna står inför liknande problem när Frankrike faller. Landets kolonier är här extra intressanta. Beroende på det diplomatiska tärningskastet för Frankrike blir dessa antingen Vichyrogna eller fria franska. Om de blir fria franska faller de visserligen under brittisk kontroll, men axelmakterna borde då åtminstone kunna

erövra nordafrika utan större besvär. Om kolonierna däremot tillfaller Vichy kan tyskarna flytta igenom dem, vilket i och för sig kan vara ett hot mot de allierade (se nedan), men koloniernas BRP stannar i franska händer.

FLYG - FLOTTA

Alla ATR-spelare som har marina planer bör ha som första tumregel att alltid se upp för fiendens flyg. Flyg är som bekant mycket effektivt mot sjöstyrkor, vare sig de befinner sig i hamn eller ute på havet. Se alltså alltid till att egna flottenheter, vilka löper stor risk att bli attackerade av fientligt flyg, har någon form av flygskydd.

GIBRALTAR OCH MALTA

Gibraltar är en av spelets absolut viktigaste städer. Faller Gibraltar i axelmakternas händer stundar dystra dagar för engelsmännen. Som britt bör man alltid hålla koll på relationerna med Spanien, tyska fallskärmschoppare och den italienska flottan. Ett vanligt tyskt drag är att direkt efter Frankrikes fall sända sina fallskärmsjägare tillsammans med starka flygenheter till Algeriet eller Marocko (ett villkor för detta är att kolonierna kommit under Vichy). Om ingen eller liten brittisk garnison finns på Gibraltar lär det inte bli svårt för axelmakterna att besätta klippan.

Malta är också en viktig engelsk stödjepunkt. Dessvärre är ön inte lika lätt att förstärka som Gibraltar, och särskilt inte om det finns starka fiendliga flygstyrkor på Sicilien. Ett råd är att britterna redan från början sätter fyra infanteri-factors där.

DEN RYSKA FLOTTAN

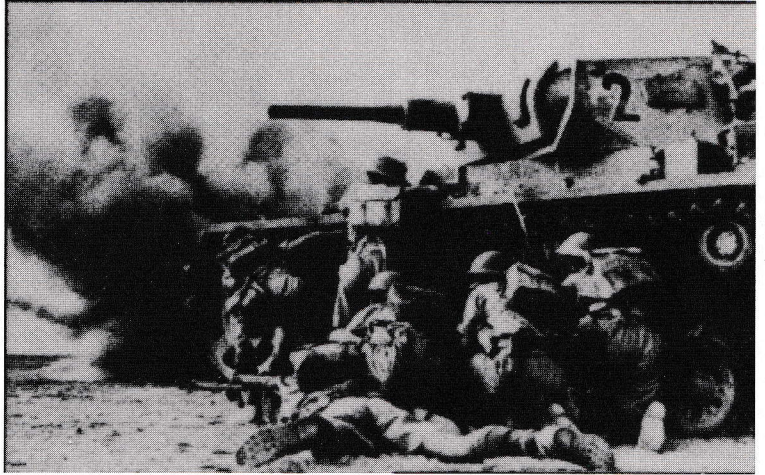
Vid spelets början måste ryssen bestämma sig för var han skall placera sin flotta, antingen i Östersjön eller i Svarta havet. Vanligtvis baserar han den i Svarta havet, med goda invasionsmöjligheter i Turkiet och Rumänien. En våghalsigare ryss kan däremot ha stor nytta av att ha sin flotta i Östersjön. De två stora riskerna med att låta sin flotta operera här är den tyska flottan och att alla ryska östersjöhamnar kan erövrats av tyskarna. För att undvika det första rekommenderas den ryske spelaren att ha en stor garnison i Leningrad (tills ett eventuellt hot mot staden är eliminerat). Mot kriegsmarine kan ryssen inte göra så mycket, utan det ansvaret ligger snarare på engelsmannens axlar. Om de båda hoten skulle vara avstyrda har den sovjetiska flottan goda möjligheter att mot slutet av spelet landsätta trupper i Östpreussen, Danmark, Norge eller Sverige. Givetvis finns det inget som säger att ryssen inte kan dela upp sin flotta mellan de båda haven. Men, eftersom röda flottan inte är speciellt stor eller bra, bör den vara samlad för att vara riktigt effektiv.

PARTISANER

I ATR är partisaner en oftast underskattad faktor. Axelmakterna råds att alltid angripa partisaner var de än må visa sig. Om partisanaktiviteten tilläts växa i ett land kan de allierade få stor fördel genom att använda motståndsmännen: till sabotageverksamhet, som ett militärt hot och till att bara stå i vägen. Det senare användningsområdet är i vissa fall särskilt verksamt i kombination med en lyckad allierad invasion. Väl utplacerade partisaner kan då hindra axelmakterna att sända förstärkningar till området.

FALLSKÄRMSJÄGARE

Fallskärmsjägare är spelets verkliga elittrupper. Använda på rätt sätt kan de utan vidare vara skillnaden mellan vinst och förlust i ett parti.



ATR-spelare anmodas att alltid hålla reda på var motståndarsidan har sina fallskärmschoppare. Deras största fördel är att de kan negera fördelen en enhet har av att försvara bakom en flod. En annan fördel är att man kan "stacka" dem utan begränsning. Denna förmåga kan bli användas vid överruns. Exempelvis vill spelaren som spelaren som spelar Tyskland under Barbarossas första runda (förutsatt att rätt diplomatiskt resultat) penetrera en dubbel rysk försvarslinje på ett ställe där bägge linjerna består av tre factors. Första linjen körs - utan egna förluster - över av två pansar enheter och fallskärmschopparen. De understöds av sju factors flyg. Andra linjen attackerar sedan på vanligt sätt (tysken eftersträvar en 3:1) av pansartrupperna, fallskärmsjägaren och en factor flyg. Detta lyckas och ett genombrott åstadkoms. Genom att använda fallskärmschoppare på detta sättet sparades sex factors flyg.

Carl-Magnus Hake

Stora lager
Snabba ryck
Små priser
Service till alla
Spel är kul



Ring och beställ vår postorderkatalog!

0521-67500

Legender

till Call of Cthulhu

Något jag alltid saknat sedan jag började spela CoC på ett någorlunda vuxet sätt (alltså inte shoot'em up-äventyr med klasar av kultister som kanonmat) är en utförlig beskrivning av den mytologi som omger varelserna och gudarna i CoC.

Det som finns att tillgå i CoC:s regelbok är mycket förenklat och består mest av varelsebeskrivningar, kryddade med små korn av mytologi, samt hänvisningar till Lovecrafts verk. Man blir inte mycket klokare av att läsa Lovecraft eftersom de mytologiska varelserna i hans böcker inte behandlats tillsammans som en helhet. Lovecrafts tanke var uppenbarligen inte att skapa en fullständig gudavärld av de varelser och gudar han skrev om. Istället verkar han ha en ganska praktisk inställning till användningen av dessa varelser; "Nu behöver jag en varelse som plockar ut hjärnor på folk så därför uppfinnar jag en ras av Svampar från Polyperna som jag begravt i den Australiska öknen". Detta är fullt förståeligt då Lovecraft inte hade en tanke på att någon en dag skulle göra en rollspelsvärld av hans verk.

Chaosium strävar inte heller efter att bygga upp mytologin utan uppmanar istället spelare och äventyrskonstruktörer att göra det själva, troligtvis av ren lathet. De enda gånger mytologin kommer på tal är när någon ny varelse introduceras i något äventyr och då är beskrivningarna lika spartanska och bristfälliga som i regelboken. Man får ingen kick av att läsa något sådant; äventyrs-uppslagen duggar inte tätt och framförallt blir man inte ett dugg klokare vad det gäller den gudomliga ordningen.

Ett annat problem dyker upp när en spelare frågar; -Jag har 28% i Cthulhu Mythos, vad vet jag om gudavärlden? Svaret brukar bli; "Öööh, du vet ju att Azatoth är boss, Cthonians lever under jord, att Mi-Go:s har färgglada huvuden, öööh så vet du ju att Cthulhu

drömmer i R'lyh." Man får reda på allt man redan vet om man så bara har skummat igenom ett par av Lovecrafts noveller.

Vad är då lösningen på denna uppenbara brist på intressant material till mytologin i Call of Cthulhu? Lösningen är inte att någon driftig (och fullständigt vansinnigt självupppoffrande) person sätter sig ner och tillbringar tre år med att skapa ett komplett gudasystem med världsordning, som med sin blotta existens har en negativ inverkan på alla spelare och äventyrskonstruktörer med ambitioner att göra något eget. Lösningen är ej heller att Chaosium massproducerar något regelspackat mastodontsupplement, effekten blir densamma.

Istället tror jag på att flera personer hjälps åt att tillsammans skapa en löst sammansatt beskrivning av världen och gudarna. Själv tror jag att det bästa sättet att skapa en sådan är genom myter, sagor och legender, exempelvis av den typ jag själv skrivit. Jag hoppas att det finns fler som tilltalar av idén och är villiga att hjälpa till och skapa en mytologi med substans istället för den som Chaosium misslyckats med. Förhoppningsvis uppmuntrar och stimulerar sådant material folk att skriva egna äventyr.

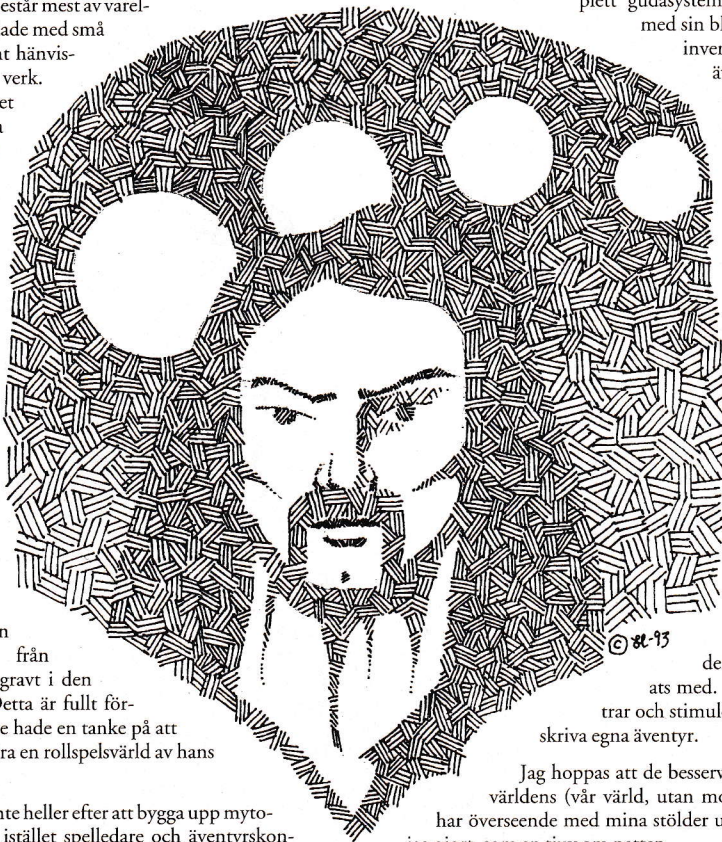
Jag hoppas att de bessorissrar som är bevandrade i världens (vår värld, utan monster) myter och legender har överscende med mina stöder ur litteraturen, för stult har jag gjort, som en tjuv om natten.

DE DANSANDE SOLARNA

ur "de förtrollade sagorna", kap 2, Hsans sju Apokryfiska Böcker

Denna gång har Kejsaren under sin vandring bestigit himmlatopans berg för att tala med de vise män som lämnat det jordiska livet för det högre. Dessa förtäljer honom flera gudasagor från en svunnen tid då världen var ny.

I gamla tider fanns det inte bara en lysande het gyllene sol, utan fyra stycken. På natten tumlade de runt i havet och lekte i vattnet för



© 81-93

att förnya sin glans. Varsitt väderstreck hade de fyra, men de cirklade sakta jorden runt och lyste med sitt sken över den. Människorna fick ljus och värme och trodde att det endast fanns en sol. Dessa fyra solar var alla barn till Dijun, Österns gud och Solfadern, samt Shiho-Solgudinnan, som var hans hustru.

En dag beslöt de fyra solarna att stiga upp tillsammans och cirkla runt jorden. Son alla olydiga barn så tänkte de inte på vad som skulle hända. Med fyra solar uppe på himlen samtidigt blev det så hett att allt brändes sönder. Till aska blev böndernas grödor och blommar och träd vissnade, ja till och med berg och metaller började smälta. Jordgudarna och vattengudarna blev mäktiga vreda, men kunde inget göra utan bidade sin tid ruvades på hämd. De fyra solarna trodde kanske att människorna och gudarna skulle bli lika glada som solarna var över sitt bländande ljus där de tillsammans dansade över himlen. Men blodet dunkade i människornas ådror och de kunde knappt andas varken på dagen eller natten. Floderna hade vid det här laget torkat ut och det var mycket ont om vatten. Inte blev det bättre av att skräckinjagande monster kom ut ur skogarna och ur haven.

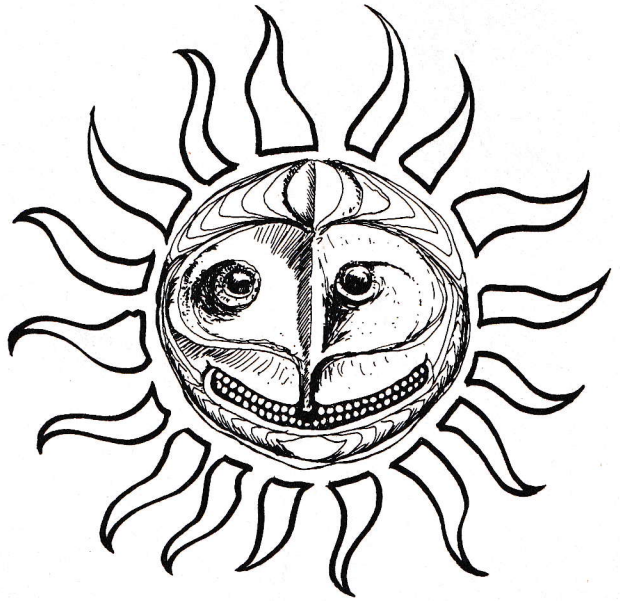
Även om Dijun gav Najiirapolt, en man vars like inte hade skådats vare sig bland människor eller deras gudar. Dijun gav Najiirapolt en gyllenröd båge och ett koger med pilar. "Gör vad du vill men skada inte mina söner mer än nödvändigt" sa Dijun.

Najiirapolt gjorde som han blev tillsagd att göra. Han tog med sig bågen och begav sig till Kejsarens palats där han med egna ögon såg förödelelsen som solarna ställt till med. Najiirapolt tog då med sig sin båge och gick upp på en höjd utanför staden och hotade solarna med deras faders vrede. Han hoppades på att den blotta åsynen av den magiska bågen skulle få dem att ta reson, men solarna dansade bara omkring och brödde sig inte det minsta om honom.

Då lade Najiirapolt en pil på strängen och siktade noga på Cthinghua, den lekfullaste av solarna, och sköt iväg pilen. Ögonblicket senare föll ett stort eldklot till marken. Lufte blev genast svalare och alla människor skyndade fram för att titta på sin fallna fiende, man där fanns bara ett bränt håll i marken och aska. Nu ropade Najiirapolt till de andra solarna Cthinghua, Tihienghua och Lienghua att de skulle sluta att bränna människorna, men de fortsatte med sin dans. Najiirapolt blev då vred och lade ännu en gång en pil på strängen, och sköt ned Lienghua. Nu var han fast besluten att skjuta ned de andra två också. Kejsaren förstod vad som höll på att hända och gick fram och tog alla pilar utom en som Najiirapolt sköt mot Tihienghua. Kvar på himlen fanns nu bara Cthinghua och ordningen var återställd. Visserligen lyste det inte lika mycket som förut, men det var mycket svalare och bönderna kunde återvända till sina hem och sina risfält. Najiirapolt hyllades som en hjälte av människorna och begav sig sedan till Dijun i himlen. Dijun var vred och sade: "Du har handlat fel, i himlen finns ingen plats för dig. Du har dödat mina söner och jag kan inte låta bli att sörja dem. Du ska återvända till jorden och leva ditt liv där. Där ska du stanna i all evighet." Så blev det, och Najiirapolt skickades till jorden. Där fick han stora kval ty en människa kan inte dräpa en gud utan att rubba ordningen. Han reste då till det stora berget för att tala med Cthinghua, den kvarvarande solen som nu ensam och ledsen vandrade sin bana över jorden. Najiirapolt erbjöd sitt liv mot förlåtelse. Cthinghua förstod att han inte kunde neka mannen detta och bad honom förena sig med solen. Detta gick dock inte då Najiirapolt var dömd att leva ett evigt liv på jorden.

Så slutar sagan, men det finns en fortsättning på den, skriven något senare än den första. Historien lyder:

Några år passerade och Cthinghua och Najiirapolt var ständigt åtskilda, men kunde ändå skåda varandra på avstånd. Najiirapolt vandrade omkring på jorden och berättade för människor om Dijuns svek både mot sina söner och mot Najiirapolt.



Men djupt under vattnet och i underjorden lurade gudar som inte glömt oförättan och ruvade på hämd. Dessa hade inget emot att även Cthinghua föll från himlen. I mörkret skulle de trivas väl ty därifrån hade de kommit i urtiden. Då i urtiden hade ett krig kunnat varit svaret på deras önskan, men efter det sista stora kriget, som så när hade varit jordens undergång, hade en ed ingått och ordningen befästs. Väktaren från urtiden, som var ursprunget själv, hade satts att vakta de stenar där gudarna hade beseglat eden och satt sina märken. En efter en kommo jord och vattengudarna till väktaren och bad om att eden skulle göras om intet, men väktaren svarade att detta skulle innebära slutet på allt, då urgudarna skulle bli vreda. Då kom den listige Haistan på en idé - han skulle låta sina tre söner som var mycket djärva smyga in och på tjuvens vis stjåla den edsbefästa sten på vilken Cthinghuas namn stod skrivet och på så sätt driva bort honom ur den gudomliga ordningen. Så skedde, medan väktaren var ovaksam smög de in och stal stenen. Cthinghua förvisades från himlen och allt blev mörkt. Människorna förbannade mörkrets gudar. Urgudarna såg vad som hände och sände sin budbärare till att övertala Dijun till att själv stiga upp och lysa över himlen.

Budbäraren ljög för Dijun och sade att Cthinghua hade dött av sorg vid åtanke av sina bröder, men att urgudarna skulle låta Cthinghua och hans bröder uppstå på den yttersta dagen om Dijun steg upp och lyste över världen. Detta gjorde Dijun och människorna gladdes. Väktaren som hade svikit sin uppgift kastades ned från himlen till jorden och slogs i fyra. Urgudarna gav väktaren en hemvist vid de fyra solarnas nedslagsplatser så att han alltid skulle vara påmind om sin underlåtenhet.

Så slutar denna saga, en berättelse om svek. Dijun lyser på himlen och de mörka gudarna skrattar i underjorden. Najiirapolt vandrar fortfarande omkring i evig väntan på Cthinghuas återkomst. Kvar till minne av Cthinghua och hans fallna bröder finns endast de monument, byggda av Najiirapolts anhängare, på de platser där solarna störtade. Den uppmärksamme med Mythoskunskaper kan lätt identifiera aktörerna i denna saga och nickar igenkännande.

T.G Pekings Apjävlar.

Recensioner och spelnyheter

I Gryning använder vi oss av en lite speciell skala när vi betygsätter produkter. Vi har hämtat inspiration från de danska skolbetygen. Skalan löper från 1 till och med tretton men utan betyget 12. 1 är det lägsta värdet och 13 det högsta, 13 delas dock endast ut vid alldeles extraordinära tillfällen varför 11 i vanliga fall är max.



BONNIE BLUE

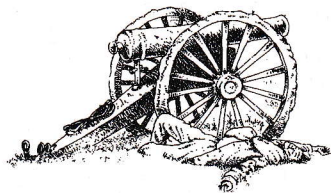
Detta är ett figurspel som utspelar sig under det amerikanska inbördeskriget och har givits ut av Spellkompaniet. Man får ett 48-sidigt häfte i handen med omslag i fyrfärgad kartong och glansiga sidor. Det första intrycket av spelet är odelat positivt. Bonnie Blue har illustrerats av den utmärkte Magnus Eriksson, vars teckningar ger spelet den extra dimension som krävs. Den snygga layouten ger ett professionellt intryck, och i dessa dagar när utseendet på ett spel ofta är viktigare än innehållet är detta mycket viktigt för att locka köpare, framförallt eftersom svenska spel av någon anledning betraktas som andra klassens tryck. Frågan man osökt ställer sig är om Bonnie Blue håller den höga kvaliteten även när man läser texten?

Konstruktörerna ger ett kunnigt intryck och har dels läst på bra om det amerikanska inbördeskriget och har dels gediget kunnande inom figurstridsgenren bakom sig. Den bakgrundshistorik som finns gör det möjligt att börja spela utan att behöva läsa på, och ger

mersmak. Texten präglas av en lyckad blandning av humor och allvar, och för en gångs skull finns inga språkliga kråkor att anmärka på.

Bonnie Blue har regler skapade för en handfull figurer per spelare, och man räknar då med 2-6 deltagare. Dessa figurer detaljeras väl, men om man önskar kan man även ha ett antal sämre detaljerade figurer som inte har lika stora möjligheter att handla, och även ett stort antal dussinfigurer som är föga mer än statister i striden. På så vis är Bonnie Blue väldigt kompatibelt med rollspel, eftersom standardfiguren liknar en rollperson, medan övriga figurer har ungefär samma funktion som SLP i ett äventyr. Detta system gör också att det går lika bra att spela små, noggranna skärmytslingar som större, svepande bataljer.

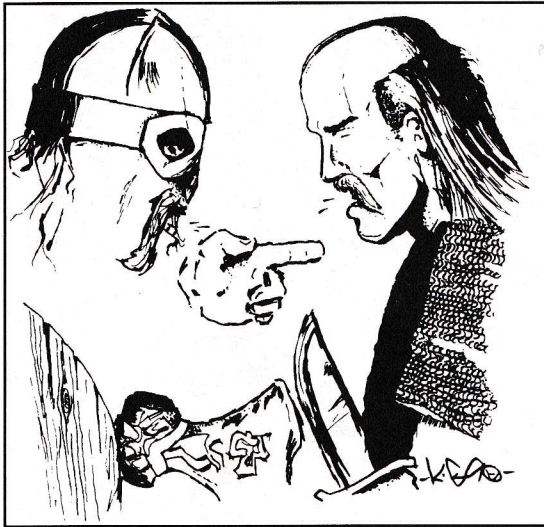
Den enskilde figuren har handlingspoäng, HP, som spelaren kan spara ihop och/eller förbruka efter eget gottfinnande. Poängen används, som namnet antyder, för att utföra handlingar som att skjuta och springa. Förutom en viss grundpoäng varje spelaromgång har figuren en HP-bank, som är de extra poäng figuren tilldelats från början plus de poäng spelaren samlar ihop för att använda längre fram. HP-banken ger spelaren ökad valfrihet över hur han vill styra den enskilde soldaten, men är samtidigt lätt orealistisk eftersom det går att spara hur många HP som helst och i slutet av en strid springa i cirklar kring fienden och skjuta öronen av dem allihop innan de hinner reagera. Systemet är ändå så välgenomtänkt att handlingarna är tillräckligt dyra för att göra HP-transaktioner svåra att undvika - man tar hellre ut extra HP än begränsar sina rörelser för att spara. Det går heller inte att slösa hur som helst. Hamnar figuren på -10 HP blir denne medvetlös. Det är synd att den gränsen inte parerats av en övre ribba som gör överdrivet sparande omöjligt.



Med sina översiktliga, lättfattliga och framförallt snabba regler är Bonnie Blue ett utmärkt komplement till t.ex. Western - rollspelet. Det har redan kommit ut ett par regelutlägg som bl.a. gör det möjligt att använda Bonnie Blue till första världskriget. Personligen skulle jag gärna se att det här systemet utökades och växte till fler miljöer.

Daniel Krauklis

Spelbarhet:	9	●●●●●●●●○○○
Komplexitet:	3	●●○○○○○○○○●●
Grafisk formgivning:	7	●●○○○○○○○○●●
Värde för pengar:	10	●●●●●●●●○○○



EFTER THULE

Det här rollspelet handlar om vikingar och har publicerats av Peregrin Games. Det består av 48 sidor klassiskt lätt kornigt rollspelspapper men har en sladdrig pärm i tvåfärgstryckt papper. Överlag ser spelet hyggligt ut. Med spelet följer ett litet intro-äventyr. Efter Thule kostar omkring 45 kr i större spelbutiker, eller köpes direkt av Karl Grandin, Piltvägen 70, 191 42 Sollentuna.

Efter Thule är ett svenskt spel om (bl.a.) svensk forntid, vilket i sig är en lovvärd gärning. Tyvärr lider häftet av bristfälligt språk och är delvis baserat på schablonmässiga fördomar om vikingatiden; ibland ger det intrycket att det som anses vara "häftigt" är bra. Till konstruktörens försvar måste sägas att detta är en del av Efter Thules atmosfär, och spelet gör inte sken av att vilja vara komplement till högskoleundervisning utan är rakt av ett stämningbaserat rollspel. Mer faktisk information om bakgrunden, det vill säga den historiska verkligheten, hade i och för sig inte skadat. Introduktionsäventyret är ganska orealistiskt och främst en anledning att tvinga ut rollpersonerna för att slåss.

Reglerna är baserade på gamla goda Basic RPG, men har egna inslag. Innehållet är lite rörigt. Information om samhälle och ätt står till exempel insprängt mitt i karaktärsutslagningen. Vissa följder av reglerna är också tveksamma - starka personer är oftast korta, trälrar har bättre viljestyrka än hövdingar. Asatron kontra kristendomen har behandlats för kortfattat och slarvigt - dels var för sig och dels konflikten dem emellan. Förutom att denna strid två religioner och kultursfärer emellan påverkade det vikingatida samhället på ett genomgripande sätt så gömmer det sig en hel del äventyrssuppslag där, och det finns också outnyttjade möjligheter till djupare lekar med vad som är, eller inte är, den sanna världsuppfattningen - om hågen skulle stå åt det hållet. Detta saknas alltså i Efter Thule, vilket är synd.

Efter Thule är ett sympatiskt spel som går att bygga vidare på och har skapats med god entusiasm. Eftersom det inte kostar många kronor är spelet ganska prisvärt.

Daniel Krauklis

Spelbarhet:	8	●●●●●●●●○○○○●○
Komplexitet:	3	●●●○○○○○○○○○○●●
Grafisk formgivning:	6	●●●●●●○○○○○○○○●○
Värde för pengar:	6	●●●●●●○○○○○○●○

LION OF THE NORTH

Lion of the North (LioN) är det amerikanska spel företaget GMT Games tredje spel i serien Great Battles of History. Man har tidigare givit ut Great battles of Alexander och SPQR. Med LioN tar GMT Games ett rejält språng i historien, från antiken till trettioåriga kriget, 1600-talets största och mest förödande krig. Spelets titel åsyftar givetvis Gustav II Adolf, Sveriges i utlandet mest kände regent och härförare, vars bild dessutom pryder spelets omslag. LioN skildrar två av krigets mer betydelsefulla slag, nämligen de vid Breitenfeld (1631) och Lützen (1632). I båda bataljerna är det den svenska armén¹ som slåss mot den kejserliga. Den historieintresserade känner säkert till dessa båda drabbningar. Breitenfeld är en av Sveriges största (om inte den största) triumfer på slagfältet och Lützen bör väl, särskilt för bakelsefrossande göteborgare, vara än mer bekant

När den hågade konfliktspelaren lyfter på locket till spelet finner han: två ark med sammanlagt 512 spelmarkörer i fyrfärg, ett 32-sidigt regelhäfte, ett 16-sidigt scenariohäfte, några blad med tabeller, två spelkartor; där den ena är 56x130cm (Breitenfeld) och den andre 56x85cm (Lützen), och två tärningar; en T10 och T6 (den senare tärningen är fullständigt värdelös då den inte har prickar utan siffor).

Spelmarkörerna är överlag mycket snygga. De militära enheterna utgörs främst av lätt och tungt kavalleri, lätt infanteri och tunga infanteribrigader, stora och klumpiga kejserliga och sachsiska tercio², olika sorters artilleri och ledare (GIAA står i särklass). Vapenslagens "igenkänningsymboler" är inte de gamla vanliga tradiga fyrkanterna med kryss eller snedstreck utan bilder på de trupper de skall föreställa. Förutom alla de militära enheterna finns spelmarkörer för bl a tross och rent speltekniska ändamål, som styrkeföruster och exploderande kanoner. Spelkartorna finns det inte mycket att skriva om. De påminner till sin form och utseende om de kartor man finner till liknande spel.

Om reglerna kan det utan omsvep sägas att de är mycket komplicerade. Ett belysande exempel på detta är att det krävs tre tabeller och två tärningsslag för att skjuta med ett batteri kanoner. Ett annat är att en ledare kan ha upp till åtta olika förmågor som spelaren måste hålla reda på. Spelmotoriken går i stort ut på att aktivera ledare, med början på den som har lägst initiativvärde (en ledares viktigaste förmåga). Spelarna turas om med detta till alla ledare har aktiverats. När en ledare blivit aktiverad kan han ge order till nära stående förband att antingen förflytta sig, använda sina eldvapen och skjuta eller ge sig in i närstrid. När ledaren har gett så många order som hans initiativvärde tillåter kan han antingen sluta (initiativet går därmed över till nästa ledare på tur) eller försöka sig på en ny orderrunda. Om han väljer det senare alternativet kan dock motståndarsidan försöka förbigå honom genom en sk "trump". Detta var huvuddragen i spelsystemet. Naturligtvis är det fullt med specialregler för allt ifrån det kejserliga rytteriets fåfänga försök att utföra en "caracole"³ till vad som händer om Gustav Adolf stupar. Trots att reglerna är tunga, är de faktiskt roliga att läsa, eftersom spelkonstruktörerna har mjukat upp materialet med historiska noter och även en del skämt.

Balansen i spelet skiljer sig klart i de bägge scenariorna. I Breitenfeld rör det sig mest om en deflering av de överlägsna och lättroliga svenska trupperna. Scenariot kan ändå vara roligt att spela av rent historiskt intresse. Däremot är Lützen mycket mer öppet, mycket beroende på att de kejserliga lärt sig av det nya svenska sättet att slåss⁴, samt att de svenska styrkorna är decimerade jämfört med Breitenfeld. Den berömda dimman gör också sitt för att göra utgången oviss.

Sammanfattningsvis kan sägas att LioN är ett mycket bra och genomtänkt spel. Men det är som sagt mycket komplicerat, vilket gör att nybörjare bör tänka sig för innan de köper det. LioN är dess-

utom ganska dyrt. Självpungade jag ut med nästan fyra hundralappar för mitt exemplar. Spelet har dock ett stort affektionsvärde (hur många utländska konfliktspel handlar om slag där svenska trupper tagit en aktiv del i?) vilket väger upp alla eventuella nackdelar. Jag misstänker att många spelsamlare redan köpt spelet, utan att tänka på om det är bra eller prisvärt.

Carl-Magnus Hake

¹ Den svenska armén var egentligen bara till namnet svensk. Rikssvenska trupper (svenskar och finnar) utgjorde knappast någon gång under hela kriget mer än 20% av armén. Resten utgjordes av värvade knektar, mest tyskar men också skottar och engelsmän.

² Dessa var ofantliga svärmanövrerade enheter av pikenerare och musketerare på bortåt en 1 600 man. Terciorna hade dominerat Europas slagfält ända sedan 1500-talet och vann sin framgång genom att helt enkelt tåga över sina motståndare.

³ En caracole var en slags "hit-and-run-taktik, som utfördes av tungt bepansrat kavalleri. Först red man an mot fienden, när man var tillräckligt när sin motståndare gjorde ryttarna en tvär vändning samtidigt som man avfyrade sina pistoler.

⁴ Gustav Adolf revolutionerade den svenska armén (och krigskonsten) genom att öka infanteriets och artilleriets eldkraft och rörlighet, samt att kavalleriet blev inriktat på ren chock.

Spelbarhet:	10	●●●●●●●●●●○●○
Komplexitet:	4	●●●●○●○●○●○●○●○
Grafisk formgivning:	4	●●●●○●○●○●○●○●○
Värde för pengar:	8	●●●●●●●●○●○●○

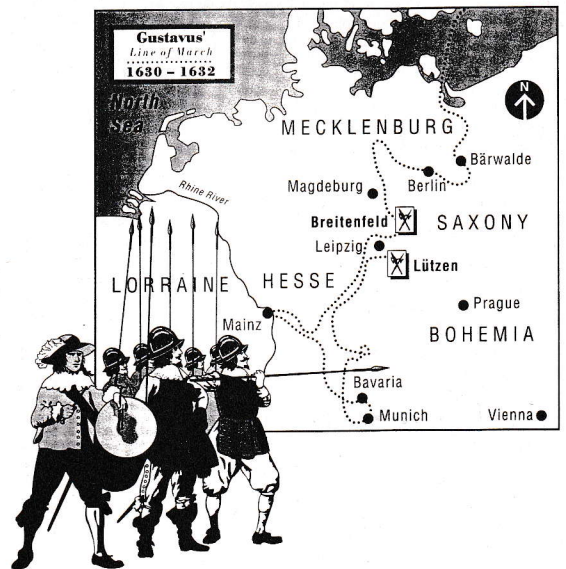
VÄGEN

Vägen kallas i annonser "världens första konfirmadrollspel" och troligen så stämmer detta. Det är Västerås stift som bla i syfte att vända de sjunkande konfirmationssiffrorna gett ut Vägen. Författare är Johan Anglemark och Johannes Nesser med hjälp av Åke Eldberg. För illustrationer och layout svarar Håkan Ackegård och Åsa Hedenskog.

Vägen bygger på enkla regler som påminner om Drakar & Demoner eller om man skall gå till källan Basic Roleplay. Reglerna upptar 10 sidor och behandlar endast det som behövs för att spela de tre äventyr som resten av häftet består av. Förenklingen har drivits så långt att det som garvad spelare är intressant att begrunda hur lite man egentligen behöver.

I början av häftet finns förutom regler även en ganska vettig introduktion till vad rollspel är, riktad till den okunnige. Jag tror nog att många kan få ett ganska bra hum om vad det rör sig om även om det knappast innebär att man som konfirmationsledare ska tro att man kan köpa boken och sedan börja spela.

De tre äventyr som medföljer är även de ganska enkla men kan nog passa en nybörjargrupp. Det sista äventyret blandar uppen-



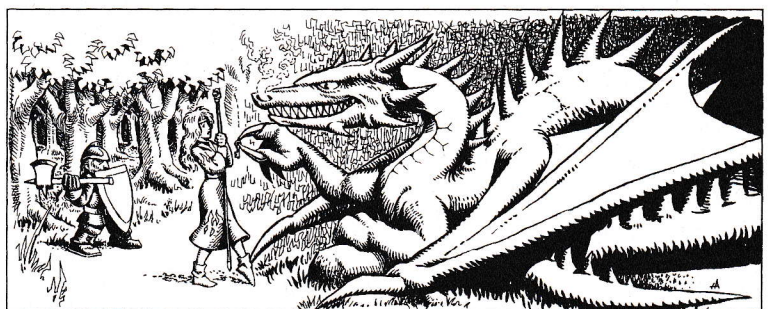
bart urkristna motiv med fantasy på ett sätt som jag inte tycker är apolitiskt men det är väl en smaksak. Det nyskapande inslaget i Vägen är att man skall diskutera sina rollpersoners handlande efter spelmötes slut vilket, vad man än tycker om kristen etik och propaganda/information, kan vara intressant för alla rollspelare.

Vägen är mycket spel för pengarna och det utan tvekan bästa spelet för en total novis men för en luttrad spelare har det nog mest kuriosa värde.

Spelbarhet:	8	●●●●●●●●○●○●○
Komplexitet:	3	●●●○●○●○●○●○●○
Grafisk formgivning:	8	●●●○●○●○●○●○●○
Värde för pengar:	10	●●●●●●●●○●○●○

WS

Egentligen skulle detta nummer även innehållit en granskning av Vägen av en fackman men Castor & Pollux fick tag på det materialet och dom har vägrat lämna det ifrån sig.



NYHETSLISTAN

Prisgr.	Pris i SEK	Prisgr.	Pris i SEK
1	0-30	7	191-220
2	30-70	8	221-250
3	71-100	9	251-300
4	101-130	10	301-400
5	131-160	11	401-500
6	161-190	12	501-600

ATLAS GAMES
Weather the Cuckoo Likes (5), Äventyr till Over the Edge.
Hell Bent (3), Supplet till MFG:s Underground.

AVALON HILL
Assassin (7), Brädspel.
ASL Semi Annual '93:2 (4), Populär nyhetsflash för ASL-fans.
We the People (10), Konfliktspel i AIK-miljö.
Mustangs Expansion (6), Expansions-modul till Mustangs.

RuneQuest RPG (9), Mjukt inbunden upplaga av det populära fantasy-rollspelet.

BTRC
More Guns! (7), Ännu fler vapen till moderna rollspel.

CRUNCHY FROG ENTERPRISES
Kill everything (5), Oemotståndlig modul till ToyWar.

CHAOSIUM
Sacraments of Evil (7), gastkrämmande skräck by Gaslight.

Hastur Cycle (4), Cthulhu-inspirerad novellsamling.
Mysteries of the Worm (4), som ovan.

CLASH OF ARMS
Over the Reich (10), Konfliktspel som utspelar sig under WWII.

COMBINED ARMS
Civil War Wordbook (5), En uppslagsbok över det amerikanska inbördeskriget.
Treasures of the Vanquished (7), Bok om antiken.

DECISION GAMES
War of the Rebellion (12), Konfliktspel i AIK-miljö.

DRSG
High Seas (7), Antikt brädspel från nytt förslag.

FASA
Luthien (5), Modul till Battletechs rollspelsregler.
Mother Speaks (2), Earthdawn-roman.
Barsaive Campaign Set (9), Supplement till Earthdawn.
Germany Sourcebook (7), Udda och bra referensbok till Shadowrun.
Eye Witness (4), Äventyr till Shadowrun.
Lone Wolf (2), Shadowrun-roman.
fmg
Last Frontier: Vesuvius Incident (4), Science fiction-brädspel.

GAMES WORKSHOP
Codex Spacewolf (6), Armélistor för Wolfs i Warhammer 40K.
40K Painting Guide (6), Ett måste för 40K-spelaren.

GAME DESIGNERS WORKSHOP
Traveller Deluxe (11), Den nya eran i lyxförpackning med bl a. karta och tärningar.
Fire, Fusion & Steel (6), Modul till Traveller (medföljer även ovan).

GLOBAL GAMES CORP.
Quest for the Faysylwood (5), Nytt brädspel från förlaget bakom Legions of Steel.

GMT GAMES
Rise of the Luftwaffe (9), Ett spel i WWII-

andra från mästarna själva.
Great Battles of Alexander 2ed. (11), Klassiker i ny tappning.

HEARTBREAKER HOBBIES
Brotherhood (6), Den engelska utgåvan av Brödraskapet till Mutant Chronicles.

HERO GAMES
Justice, Nor Law (6), Tillbehör till Champions.
Underworld Enemies (5), Som ovan.

IRON CROWN ENTERPRISES
Merp Campaign Guide & Map (7), Din guide till Midgård.
Valar & Maiar (6), Annorlunda och bra modul till Merp.

IANUS PUBLICATIONS
Star Riders RPG (5), Nytt Science Fiction-rollspel.
Grimm Cybertales (6), Supplement till Cyberpunk.

MAYFAIR GAMES
Fully Strapped, Always Packed (7), Modul till Underground
Apocalypse (9), Supplement i Demonserien för AD&D.
Denizens of Diannor (5), Som ovan.
Blood & Steel, Supplement i Role Aid-serien för AD&D.

NEOGAMES
Neotech Spelledarskärn (3), Ett måste för Tech-ledaren.
Ziplockpåsar (1), Tjugo stycken påsar för t:ex counters.

OPTIMUS DESIGN
Battl Lords 2ed. (8), Ny upplaga av Optimus' flaggskepp.

PALLADIUM BOOKS
Dimensions 1: Wormwood (6), Modul till Rifts-reglerna.

PHAGE PRESS
Shadow Knight (9), Supplement till Amber-rollspelet.

R. TALSORIAN GAMES
Bastille Day (2), Första modulen till Cyberpunk: Cyber Generation.

STEVE JACKSON GAMES
Werewolf (7), Licenserad kampanjmodul till Gurps, baserad på WWP:s Werewolf-stellar games
A.c.c. Supers (6), Modul till Ace Agents.

T & I
Albedo 2ed. (7), Ny utgåva av ett relativt okänt rollspel.

TASK FORCE GAMES
Captain's Log 13: Fleet of Nexus (4), Supplement till Star Fleet Battles.
Prime Directive (7), Som ovan.
Dungeons! (7), Universalitillbehör för fantasy-rollspel.

TSR
Ranger's (7), En ny bok i serien med spelarhandböcker till AD&D.
Marauder's of Nibenay (6), Modul till Dark Sun-världen.
Book of Lairs (4), Supplement till Dragonlance-världen.
Emperor of Ansalon (2), Roman i Dragonlance-anda.
Elsong (2), Som ovan.
Hederick the Theocrat (2), Som ovan.
Swordsheath Scroll (2), Som ovan.
Player's Guide to the Forgotten Realms Campaign (6), Säger väl allt.
Volo's Guide to the North (4), Modul till Forgotten Realms-världen.
Ravenloft Monster Compendium 2 (4), Fler hemskheter till din Ravenloft-kampanj.
Van Richten's Guide to the Created (5), Supplement till Ravenloft (osäker titel).
Dark of the Moon (4), Ravenloft-modul.
Cormyr (4), AD&D-modul (värld okänd).
Ruined Kingdoms (7), AD&D-modul (värld okänd).
War Against the Han (7), Första modulen till Buck Rogers Cliffhanger Game.
Galactos Barrier (5), Ny intrig till Amazing Engine-reglerna.

WEST END GAMES
Arsenal (7), Modul till Shatterzone.
Terra (7), Som ovan.
Shattered and other stories (3), Novellsamling till Shatterzone.
Death Star Technical Companion 2ed. (6),

Supplement till Star Wars.
Miniature Battles 2ed. (7), Ny utgåva av Star Wars figurregler.

WIZARDS OF THE COAST
Magic: Arabian Nights (1), Nya kort till Magic: The Gathering.

WHITE WOLF PUBLISHING
Berlin by Night (6), Modul till Vampire.
Book of Nod (3), Som ovan.
Caerns: Places of Power (6), Modul till Werewolf.
Chantry Book (7), Supplement till Mage.
Loom of Fate (4), Som ovan.

WORLD WIDE WARGAMES
Napoleon at Austerlitz (9), Tidernas minste härförare kämpar vidare.
Lawrence of Arabia (9), Antikt konfliktspel.
Run Silent, Run Deep (10), Konfliktspel i WWII-miljö.
Henry V (10), Konfliktspel under 1400-talet med hög soltärnivå.

XENO GAMES
Civil War (10), Konfliktspel i AIK-miljö med plastfigurer.

ÄVENTYRSSPEL
Brödraskapet (6), Modul till Mutant Chronicles.
Fury of the Clansmen (10-11), I stil m. Blood Berets men regler från Citadeller.
Kult 2ed. (9), Upphöttat utgåva av den givna klassikern.
Hjältarnas Handbok (4), Efterlängtat supplement till Drakar och Demoner.
Sagan om Ringen Äventyrspaket (10), Innehåller sju prisvärda äventyrsmoduler.

Grynings nyhetslista sätts samman av Martin Lindholm. Vill du tipsa Martin om ett nytt spel så kan du nå honom på:

Martin Lindholm
Ekbacken 5
374 50 Asarum

Varför köpa nya spel, när du kan få dem av Gryning?
(se sid 25)

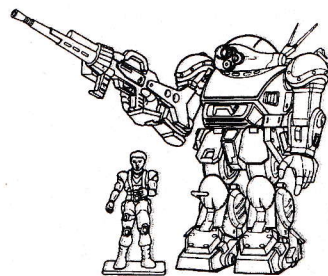
GMS-Import

Rollspel, strategispel mm
massor av tillbehör

Specialité: Tennfigurer
inkl.massor av Citadel
och Marauder

Massor av masker till levande rollspel

GMS-Import, Revingeg 17A, 223 59 Lund
Tel. 046/189410, 134090



Är du rollspelare?

Här är **Konfirmationslägret** för dig!

31/3-4/4 och 4/7-23/7
på Finnåkers kursgård

- ◆ Vanlig konfirmations undervisning
- ◆ Konfirmandrollspel
- ◆ Levande Rollspel
- ◆ Utflykt till tornerspel

☞ Allt detta för endast 6000 Kronor

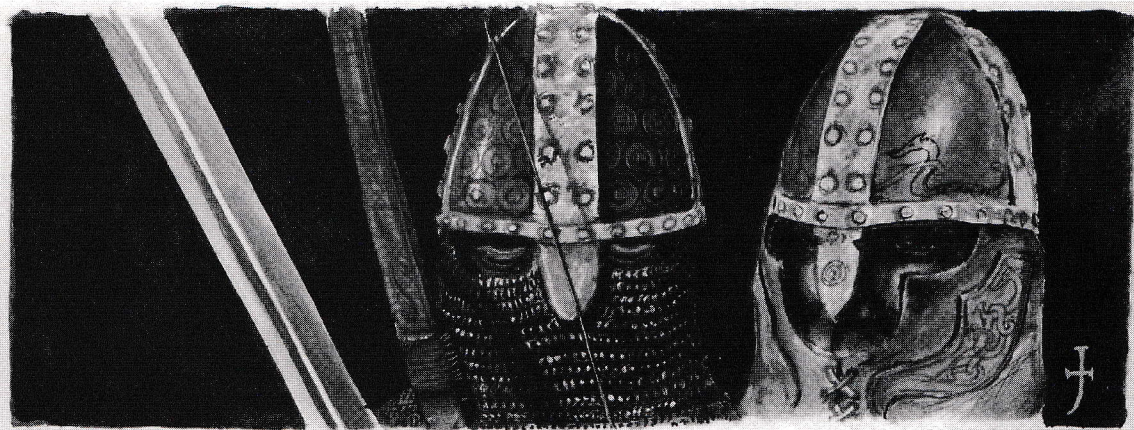
Ett samarbete mellan:



**FINNÅKERS
KURSGÅRD**



För mer information ring Len Howard 0581-263 71



IDUNS ÄPPLEN

Ett äventyr till Ars Magica av Carl-Magnus Hake och Tomas Ruzic.
Illustrerat av Jens Heimdal.

INLEDNING.

Detta Ars Magica-scenario utspelar sig i trakten kring Uppsala i Herrens år 1048. Tidsperioden stämmer kanske inte allför väl överens med mängas kampanjer, då de flesta äventyren i handeln utspelar sig på 1200-talet. Ars Magica är dock ett flexibelt rollspel ur den aspekten, att man från speltillfälle till speltillfälle utan större problem kan hoppa fram eller tillbaka några århundraden. Spelarna kan t ex spela sina föregångare inom det kovenant de tillhör och på så sätt kan äventyrets utgång få betydelse för spelarnas vanliga karaktärer. Målet med äventyret är att leta rätt på tre förtrollade äpplen som en ond jätte har i sin ägo. På vägen kan rollpersonerna även stoppa en hemsk ritual (en gammal hederlig rollspelskliché). En sak att tänka på är att Ars Magica utspelar sig i Mythic Europe. Världen är alltså inte helt lik den som vi har fått lära oss om i skolböckerna. Vissa friheter har därför tagits vad gäller äventyrets historiska och religions-historiska miljö. En annan sak som kan påtalas är att vissa beskrivningar av platser och personer medvetet inte har gjorts i detalj. Exakt vilka magiska föremål och skatter som rollpersonerna kan hitta i ett speciellt utrymme är oftast upp till spelledaren, utifrån sin egen kampanj, att hitta på. En tredje sak som spelledaren bör tänka på är att äventyret tar plats i Norden under mörkaste vintern. Betona gärna detta när du beskriver miljön; solen går upp sent och ner tidigt, allting är vitt och kallt e t c. För er som inte spelat Ars Magica innan förklaras kort några viktiga spelstermer i appendix III.

BAKGRUND

Nordens gamla asagudar höll sig unga genom att äta av gudinnan Iduns förtrollade äpplen. En dag ville det sig inte bättre än att Loke blev fångad av en jätte i örnhamn. Jätten, som hette Tjatse, kunde tänka sig att släppa Loke om han lovade att skaffa jätten Iduns äpplen. Detta gick den trolöse Loke med på. Han lockade ut Idun i en skog där han sade att han funnit några äpplen, vilka var minst lika fina som hennes egna. Han bad henne också att ta med sig sina äpplen för jämförelsens skull. Så fort de kommit utom synhåll från

Asgård dök Tjatse ner, grep Idun och förde bort henne med äpplen och allting till Trymsheim där han bodde. Utan Iduns äpplen började asagudarna snart åldras. Då det kom fram att det var Loke som låg bakom allting tvingade de grånade asarna honom att hämta tillbaka Idun och äpplena. Loke lånade Frejas falckskrud och flög till Trymsheim där han obemärkt befriade Idun från hennes fångenskap. När Tjatse märkte vad som hänt gav han sig av till Asgård för att hämnas. I Asgård var emellertid gudarna beredda och slog ihjäl jätten när han försökte ta sig in. Tjatse hade emellertid en dotter vid namn Skade som inte blev glad när hon fick höra om sin fars död. Hon krävde därför att en av asarna skulle gifta sig med henne. Gudarna gick motvilligt med på kravet. Trots allt hade de ju dräpt hennes far. Efter att ha grålat en stund bestämde asarna att det var väderguden Njord som skulle få ta jättinnan till sin maka. Äkten-skabet blev inte lyckligt, men en vacker dag födde Skade en son. Pojken, som fick namnet Hrugnir, växte snabbt upp och blev stor och ståtlig. Modern som inte hade glömt vad asarna gjort mot hennes far uppfostrade Hrugnir till att hata allt vad asar hette. När Hrugnir var 20 år gammal berättade modern en hemlighet för honom. Hennes far hade gömt undan tre äpplen åt sin dotter vilka Loke inte hittade när han befriade Idun ur fångenskapen. Dessa äpplen anförtrorde nu Skade åt sin son.

Under tiden hände det saker i Asgård. Loke, som befunnits vara skyldig till Balders död, dömdes att för evigt vara fjättrad vid en häll med en giftorm över sig. Asarna fick emellertid snart andra bekymmer. De hade nämligen hört ryktas om en ond jätte, som i sin ägo hade några av Iduns förtrollade äpplen. Gudarna sände ut Tor att leta rätt på jätten och ha ihjäl honom. Jätten, som naturligtvis inte var någon annan än Hrugnir, insåg faran och flydde därför till Midgård, människornas land. Tor kunde inte hitta Hrugnir utan tröttnade snart och återvände till Asgård efter oförrättat värv. I Midgård slog sig Hrugnir ner i trakten norr om Uppsala i svearnas rike, där han började smida ondskefulla planer mot de hatade asarna...

ÄVENTYRET BÖRJAR

En kall och blåsig kväll under hösten 1048 råkar spelarna träffa den dödligt sårade bjornaermagikern Janusci. Omständigheterna kring mötet är inte speciellt viktiga, utan dem får du som SL själv bestämma. Händelsen bör dock äga rum inte allt för långt ifrån Skandinavien. Innan Janusci dör berättar han för rollpersonerna att han kommer från kovenantet Vechticekula, under Novgorods tribunal, i Kurland. Kovenantet har länge legat i fejd med den icke-hermetiska Odinorden, som har sitt säte någonstans i Skandinavien. Under senare tid har fiendligheterna trappats upp. Bara för några dagar sedan anfalls Vechticekula av Odinorden och jämnades med marken. Alla magiker dödades utom just Janusci som svårt skadad lyckades fly i fågelhamn. Janusci ber rollpersonerna att ta hämnd på Odinorden. Precis innan han dör nämner Janusci något om Iduns äpplen som Odinorden skall ha i sin ägo.

Rollpersonerna har alltså blivit ombudda att resa till det kalla och avlägsna Norden för att ta hämnd på den mystiska Odinorden. Vid första anblicken bör inte uppdraget verka alltför intressant. Magiker är trots allt ganska egoistiska individer som sköter sig själva och att ta hämnd är andra, utan någon form av ersättning, brukar inte vara tilltalande. Vilka förkunskaper besitter spelarna om Odinorden och Iduns äpplen? Att Odinorden är en sammanslutning av nordiska trollkarlar och hednapräster som dessutom ej är med i *Hermesorden*, vet nog de flesta magiker. Övrig information om Odinorden är ytterst knapphändig och svårtillgänglig. Om rollpersonerna ägnar lite tid åt efterforskning i något kovenantets bibliotek ges för dagen att man tror att Odinordens mål är att fria den mörke guden Loke från sina kedjor, vilket skulle föranleda något som nordborna kallar Ragnarök, d v s jordens undergång. Ordens högsäte skall ligga någonstans i svearnas rike, närmare bestämt i orten Uppsala i landskapet Uppland. Det som står att finna om Iduns äpplen är att de är de äpplen som enligt nordisk tradition höll asagudarna vid evig ungdom och vigör. Om eller när spelarna fått reda på vad Iduns äpplen och Odinorden är för något, bör de ha all anledning att bege sig till Norden, ty att inte åldras är trots allt något som alla magiker hett eftersträvar och Odinorden, som tycks arbeta för jordens undergång, bör bekämpas.

SVERIGE I IOOO-TALET'S MYTHIC EUROPE

Innan vi fortsätter med äventyret bör en kort presentation av svearnas rike av år 1048 komma väl till pass.

Landet är ett ganska löst sammanbundet rike under en kung. Riket består av två halvöar, Svealand och Götaland, som främst bebos av svear respektive götar. De två rikshalvorna, varav Svealand har varit den dominerande, är i sin tur indelade i landskap som vart och ett regereras av en småkung. Under de senaste hundra åren har den kristna missionsverksamheten tilltagit i kraft, vilket har resulterat i att nästan hela Götaland och lite av Svealand gått över till kristendomen. De två största orterna är Skara i Västergötland och Sigtuna i Uppland, med några hundra invånare var. Skara är också stiftsstad för biskop Gottskalk, Sveriges enda kyrkliga dignitär av högre rang. Kungarna har av hävd haft sitt säte i Uppsala. I Uppsala finns även landets största hednahelgedom där ett stort midvinterblot hålls vart nionde år. Den nuvarande kungen, Anund Jacob är, liksom sin far Olof Skötkonung, kristen och håller därför till i de kristna delarna av landet eftersom hedningarna i Uppsala inte tolererar att regeras av en kung som tror på vite Krist.

Antalet magiutövare i Sverige är okänt. De flesta är inte anslutna till *Hermesorden* utan är knutna till hednakulten och tjänstgör som präster vid hedniska helgedomar. Odinorden är ett namn som av magiker från kontinenten felaktigt givits en liten grupp mäktiga nordiska trollkarlar. Det riktiga namnet är Ormens brödraskap. Orden dyrkar den fjättrade guden Loke. Dess medlemmars främsta

mål är att befria Loke och på så sätt framkalla Ragnarök. Varför de eftersträvar detta otrevliga mål är ej känt. Kanske de skulle stärkas i sin kraft och magi vid Ragnarök. Odinorden har sitt högsäte i ett ensligt torn, kallat Narreheim, några dagsmarscher nordväst om Uppsala. Den är fruktad av befolkningen och skryt inga medel för nå sitt mål. Orden ligger i öppen konflikt med landets hednapräster och givetvis den kristna kyrkan.

MOT NORDEN

Rollpersonerna avreser följaktligen mot Skandinavien och Sverige där de hoppas finna Iduns äpplen och kanske sätta stopp för den onda Odinorden. Innan de beger sig dit kanske de vill göra en avstickare till Baltikum för att undersöka Vechticekula, kovenantet som förstördes av nämnda orden. Platsen kommer då att visa sig vara fullständigt ödelagd. Där finns tydliga tecken på strid, men inget av större intresse står att finna. Spelarna bör koncentrera sig på att ta sig till Norden.

Hösten och vintern 1048 är mycket kalla och stormiga. Östersjön är isbelagd ner till Öland. Rollpersonerna råds därför att undvika öppet vatten i så stor utsträckning som möjligt. Den smidigaste resrutten är över de danska öarna, Skåne, Halland, Västergötland, Närke, Södermanland och Uppland. Redan i november har ett tjockt snötäcke lagt sig ända ner till Skåne. Om inte spelarna kommer på det själva så påminn dem om det kalla klimatet i Sverige. De bör förbereda sig väl, med tonvikt på varma kläder och vinterutrustning. Det bästa sättet att ta sig fram är med släde eller på skidor. Rollpersonerna är antagligen inte så värst duktiga på att åka skidor, så släde är nog det bästa alternativet. Problemet är bara var man får tag på en sådan. Antingen får de konstruera en själva eller på något sätt införskaffa en när de kommer till Skandinavien. Språket ställer förmodligen också till en del problem. Kan rollpersonerna prata eller förstå fornnordiska? Om inte, måste de antingen lära sig det snabbt eller ta med någon som kan det. Du som spelare kan vara snäll och låta en av rollpersonernas grogs komma från Skandinavien.

Hur hittar spelarna till Uppsala? Har de haft riktig tur kan de ha hittat en gammal, kanske inte helt tillförlitlig, karta över Norden. Ett annat sätt är att hyra en vägvisare. Kanske vet inte rollpersonerna att det är Uppsala de skall till, utan bara åker till Skandinavien för att på måfå leta efter Odinorden. Om detta skulle vara fallet borde de ändå söka sig mot Uppland och de nordöstra delarna av landet. Odinorden kan ju tänkas finnas i de delar av landet som ej blivit kristnade och att Uppsala är landets hedniska centrum berättar de flesta nordbor om de blir tillfrågade.

Resan genom Sverige till Uppsala bör gå rätt lugnt till. Inga incidenter av det större slaget inträffar. Folk som spelarna träffar på vägen utgörs mest av bönder men de kan även stöta på någon storman eller köpman med följe. När rollpersonerna närmar sig Uppsala är det fler och fler människor som reser i samma riktning. Det är hednatroende svear som skall till Uppsala för att närvara vid blotet. Blotet skall äga rum vid midvinter och sedan pågå i nio dagar. Antagligen kommer spelarna att ställa en del underliga frågor om t ex Odinorden och Iduns äpplen. De kommer då mötas med viss misstänksamhet. Odinorden känner ingen till (den heter ju i själva verket Ormens brödraskap). Iduns äpplen känner de flesta till, men att de skulle finnas i trakten av Uppsala skrattar man åt.

Tänk på att det är viktigt för äventyret att rollpersonerna kommer fram till Uppsala två dagar innan midvinterblotet skall ta sin början. Om spelarna sölar kan du tala om att andra magiker också kan vara på jakt efter äpplena och att det således kan vara idé att snabba sig. Skulle rollpersonerna ha alltför bråttom kan du alltid se till att det blir dåligt väder som hindrar resandet.

Innan spelarna anländer till Uppsala eller ens Norden bör de tänkt på vilka de utger sig för att vara. Att presentera sig som magi-

kern X som skall till Uppsala för att stjåla Iduns äpplen, är inte särskilt lyckat. Alla magiker är vana att resa inkognito, så detta borde egentligen inte utgöra något problem. En idé är att rollpersonerna utger sig för att vara utländska handelsmän som skall till Uppland för att sälja sina varor och stifta nya handelskontakter.

EN INCIDENT I SNÖN

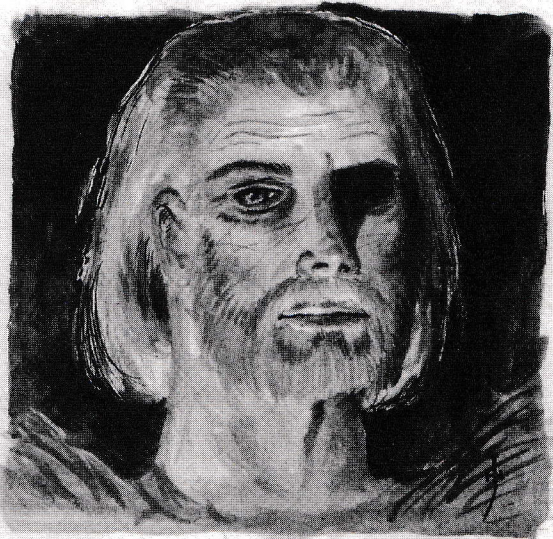
Sent en kväll något dygn innan rollpersonerna kommer fram till Uppsala hör de på avstånd vargayl och någon som skriker på hjälp. Om rollpersonerna skyndar till platsen får de syn på en person som halvsitter i snön och frenetiskt försöker värja sig med sitt svärd mot ett antal vargar som anfaller honom. Ifall vargarna jagas bort eller dödas tackar han rollpersonerna och presenterar sig som Ulf Grimbulsson. Han har varit ute på jakt men tyvärr inte haft någon vidare jaktlycka. På hemvägen råkade han få ena skidan under en uppstickande rot och föll pladask i snön. Det bar sig inte bättre än att han vrickade foten och fick svårt att röra sig. Efter en stund fick en flock vargar vittring på honom och angrep. Som tack för att rollpersonerna räddat hans liv erbjuder han dem att bo en tid hos honom. Ulf hem ligger strax söder om Uppsala. På vägen hem till sig berättar Ulf om Uppsala och offerhögtiden. Egentligen gillar man inte att ha en massa kristna som snokar omkring i omgivningarna, särskilt inte under offerhögtiden, men eftersom rollpersonerna har räddat hans liv skall han se till att de bemöts med någorlunda vänlighet. Frågar rollpersonerna Ulf om Iduns äpplen eller om Odinorden, svarar han att han överhuvudtaget inte kan tänka sig att Iduns äpplen skulle finnas i Uppsala. Äpplena tillhör asarna och om rollpersonerna skall finna dem får de väl bege sig till Asgård. Odinorden känner han inte till. Om rollpersonerna förklarar att den är en ond sekt som verkar för Lokes befrielse, förklarar Ulf att traktens befolkning sedan urminnes tider har varit rädd för en elak jätte som besitter hemiska trolldomskrafter. Jätten tros ha sin boning en bit nordväst om Uppsala. För en tid sedan försökte en mäktig krigare söka upp jätten för att dräpa honom. Krigaren kom aldrig tillbaka. Ulf kan inte svara på om någon verkligen har sett varelsen ifråga. Om Odinorden har något samröre med den elake jätten vet inte Ulf. Kanske översteprästen i Uppsala vet något.

UPPSALA

Uppsala är en ganska stor by med ett hundratal invånare. Under den stora offerceremonin sväller invånarantalet mångdubbelt. Samhället har av hävd varit svearnas politiska och religiösa centralort. Denna ställning har på ganska kristendomens inträde successivt minskat i betydelse. Även om kungen har blivit bortkörd är orten fortfarande de hednatroendes främsta kultplats. Uppsala är också traktens tingsplats och största marknadsplats. I övrigt ser byn ut som vilken annan bondby som helst. Barn springer omkring, leker i snön och kastar snöboll på varandra. En hel del tamdjur, såsom höns, hundar och grisar går fritt omkring. I kanten av Uppsala är, som träd på ett pärlband, ortens fyra kungshögar uppkastade. Högarnas ålder är det ingen som vet bestämt. Säkert är att de är flera hundra år gamla och att de är gravmonument över mäktiga sveakonungar. Den historieintresserade spelledaren noterar nog att det Uppsala som hänsyftas i scenariot i själva verket är det Uppsala, som vi idag kallar Gamla Uppsala. Uppsala av idag hette innan år 1273 Östra Aros.

VIKTIGA PLATSER I UPPSALA

Offerlunden: I en lund mitt i byn breder asken Yggdrasil ut sitt mäktiga bladverk. Trädet har fått sitt namn efter nordbornas världsträd, som också det var en ask. Askens är på något underligt sätt grön året om. Vart nionde år, några dagar innan midvinter, slår blommor med stora vita kronblad ut. Blomningen når sin kulmen på midvintersolståndet. Dagen efter faller kronbladen till marken. Speltekniskt är trädet magiskt med sex herbam vis. Under blom-



Ulf Grimbulsson

ningen ökar asken sin vis med ett per dygn för att på midvinterafton få femton vis. När blommorna fallit till marken sjunker viskoncentrationen till sex.

Offerbrunnen: Nära offerlunden är en djup brunn grävd. Tidigare fungerade den som offerbrunn, där man kastade ner levande människor. Numera tjänstgör den som en vanlig brunn, där byns invånare hämtar sitt vatten. Brunnen lever upp till sin tidigare funktion på ett kusligt sätt. Några av de som offrats i brunnen har inte fått evig frid utan lever vidare som spöken. Uppsalas befolkning har med tiden vant sig vid spökerna, som dessutom är ganska harmlösa. Spökerna ger sig bara till känna ibland, och ger då ifrån sig lågmälda klagorop.

Hednatemplet: Detta är en förhållandevis anspråklöst utformad träbyggnad med en bottenyta på fem gånger fem meter. Takåsen höjer sig fem och en halv meter över marken och kröns av en uppåttstående förgylld takkam. Templet har en ingång men inga fönster. Byggnaden utgörs av ett enda rum, vilket är upplyst av en eldhärd som alltid är tänd. Någon sitter alltid vakt vid härden. Mitt i rummet står tre vackert utsnade gudastötter, föreställande asagudarna Oden, Tor och Frej. Vid stora kultceremonier flyttas stötterna ut till offerlunden för dyrkan och tillbedjan.

Kungshuset: I byns största hus hade sveakonungarna sin boning innan de konverterade till kristendomen och blev ivägkörda från Uppsala. Huset är ett ovanligt stort långhus med en stor eldhärd i mitten av det största rummet. Numera är det översteprästen Erik Långskägg som bor här med sin dotter och tjänstefolk.

Fängelsehålan: En jordkällare i anslutning till kungshuset har gjorts om för att hysa de nio trälarna som skall offras vid den stora kultceremonin. En kraftig, reglad ekdörr borgar för att trälarna inte slipper ut. Som en extra säkerhetsåtgärd har man satt en vaktpost att vakta dygnet runt vid dörren. Trälarna som skall offras har borttrövats redan som barn under ett vikingatåg i Gårdarrike (Ryssland) för arton år sedan. De har sedan under åren uppfostrats och götts för sin speciella och hedersamma uppgift, dvs att offras åt gudarna. Av erfarenhet vet man att trälarna blir extra kinkiga när offerhögtiden närmar sig. Trälarna är därför drogade.

Övriga byggnader: Byn består av sju gårdar. En gård består av ett långhus, ett eller två stallar och några förråd. Alla beboeliga hus är till brädden belamrade av folk från alla delar av landet som skall delta vid offerceremonin.

HÄNDELSE I UPPSALA.

Rollpersonerna anländer till Uppsala sent på kvällen innan offerblotet skall ta sin början. De övernattar antagligen hos Ulf Grimbulsson. Efter sin långa resa bör rollpersonerna vara mycket trötta och vill antagligen lägga sig för att sova med en gång. Ulf insisterar på att man först skall intaga kvällsvard. Under måltiden presenterar Ulf rollpersonerna för sin familj, vilken består av hans hustru Sigrid, de tre sönerna Björn, Tor och Sven och Ulfs gamle men hurtfriske far Grimbul Halvdansson. Några kusiner till Sigrid, som skall närvara vid blotet, bor också hos dem. Familjen är mycket tacksam för att rollpersonerna har räddat Ulf undan vargarna. Familjen, och i synnerhet Björn, Tor och Sven, är givetvis mycket intresserad av vilka rollpersonerna är och var de kommer ifrån.

Nåsta dag är det dags för den nio dagar långa offerritten att ta sin början. Offerceremonin har sin höjdpunkt på midvinterafton. Att ceremonin inträffar just vart nionde år hänger givetvis ihop med att Uppsalas märkliga träd, Yggdrasil, blommar just då. Varje dag, när solen står som högst på himlen, förrättas blot vid det blommande trädet. Man offerar åtta varelser av hankön, däribland en levande människa. De döda kropparna hängs sedan upp i trädet. Riten officieras av översteprästen Sven Långskägg och dennes närmaste man Olaf Knutsson. Övriga deltagare står runt omkring och sjunger hedniska sånger. De tre gudastötterna som vanligtvis förvaras i templet är utflyttade till offerlunden, där de står vända i en halvcirkel mot trädet. Resten av dygnet ägnas åt hejdlöst festande och mjöddrickande. Syftet med ceremonin är att blidka gudarna. Speltekniskt utnyttjar översteprästen trädets magiska kraft för att lägga en stor skyddande aura över stora delar av Uppland och omgivande landskap, där huvuddelen av befolkningen fortfarande är hednatroende.

Den här gången skall emellertid blotet ej få ske utan problem. Odinorden har länge haft planer på att själva använda sig av Yggdrasils magiska kraft för sina egna mörka syften. Man planerar att omvända ceremonin till en Lokeceremoni. Speltekniskt vill man ersätta den magiska aura som skapas av offerceremonin med en infernal aura. Förberedelserna har varit långa och tidskrävande. Det sista som behövs är ett magiskt blåshorn som stulits från ett kloster på Irland. Odinordens "kupp" skulle ha iscensatts redan på offerceremonins första dag, men har fått skjutas upp ett par dagar p g a att hornet från Irland har blivit försenat. För att ändå ställa till förtret för befolkningen har ordens man i Uppsala, hednaprästen Ulf Knutsson, blivit beordrad att i största möjliga utsträckning sabotera början på ceremonin. Odinordens handlingsschema är som följer:

Kvällen då rollpersonerna anländer till Uppsala: Olaf förgiftar översteprästen Erik Långskäggs mat, så att denne insjuknar i feber. Erik kan då inte vara med vid offerblotet, utan Olaf får själv ta hand om detta. Olaf välter sedan omkull och skändar de tre gudastötterna vid trädet.

Första kvällen efter det att rollpersonerna anländer till Uppsala: Olaf slår ner vakten som vaktar de åtta resterande trälarna och befriar dessa. Trälarna försvinner ut i vildmarken.

Andra kvällen: Svarte Eskil, en av Odinordens högsta magiker, anländer till Uppsala efter att ha varit i England och rekriverat det magiska horn som var nödvändigt för ordens plan. Han tar kontakt med Olaf för att följande middag gemensamt sätta igång Lokeceremonin. Genom att blåsa i hornet och spela en speciell melodi fås befolkningen i trans. Lokeceremonin fortsätter fram till midvintersståndet med diverse offerande och diaboliska riter. Till sin hjälp har Eskil och Olaf ett antal hantlangare. På självaste midvintersolståndet kommer Odinordens ledare, jätten Hrugnir, ner från ordens högsäte för att med sina speciella magiska förmågor slutföra ceremonin.

VAD GÖR ROLLPERSONERNA?

Vad som nu händer är helt upp till rollpersonerna och spelledarens improvisationsförmåga. Rollpersonerna har rest hela den långa vägen till Uppsala för att hitta Iduns äpplen och den mystiska Odinorden. Det första de gör är antagligen att på sant äventyrarnamnet utforska byn och dess närmsta omgivning: Detta bör inte vara alltför svårt, i synnerhet om det görs efter mörkret har fallit. Rollpersonerna kan då stryka omkring i byn i ganska obemärkta. Trots att byn är full med folk är man upptagen med att festa och dricka mjöd. Rollpersonerna kommer säkert också vilja fråga ut alla intressanta personer, som kan tros besitta kunskaper, vilka rollpersonerna söker. Här följer en lista över sådana personer:

Ulf Grimbulsson. Ulf Grimbulsson är en lång och kraftig man med blont hår och skägg. Han är mycket pratsam och berättar gärna för rollpersonerna om nordbornas seder och bruk. Ulf är mycket tacksam för vad rollpersonerna har gjort för honom och ställer gärna upp för dem om de skulle råka hamna i knipa. Beträffande den grymma offerceremonin anser han att det är en urgammal tradition som måste upprätthållas om inte gudarna skall vredgas. På senare tid har han dock börjat fundera på att konvertera till kristendomen. De kristnas gud verkar vara mäktigare än Oden och Tor. Vad Ulf vet om det som rollpersonerna söker har redan behandlats.



Grimbul Halvdansson. Ulfs gamle far är en gladlynt gubbe på bortåt åttio år. Han är skallig och en aning halt. Grimbul är lika pratsam som sin son och berättar gärna om sin ungdoms äventyr och bedrifter. Han är hängiven asatroende och tycker att kristendomen är till för veklingar. Om Iduns äpplen vet han inget utöver det hans son vet. Odinorden, eller det onda i norr som han föredrar att säga, tror han sig däremot ha träffat på som ung. En gång när Grimbul var på hemväg från ett besök hos sin tilltänkta hustru råkade han komma vilse. Plötsligt såg han ett högt stentorn vars like han inte skådat på den här sidan havet sticka upp ovanför trädtopparna. Han närmade sig det och kunde se att det var bebott. Det rykte nämligen från en skorsten och några människor var i färd med att plöja en åkerbit invid tornet. Efter att gömd bakom en gran ha betraktat byggnaden en stund såg han en varelse stor som en rese komma ut från en port i tornet. Varelsen började skrika och gorma åt någon som fanns kvar inne tornet. Under ett kort ögonblick fick Grimbul syn på varelsens ansikte. Detta gjorde honom så förskräckt att han genast lade benen på ryggen och försvann från platsen. Han sprang tills han stupade av trötthet. Händelsen satte så djupa spår att han ej

vågat tala om det för någon tills nu. Grimbul känner till två andra som för några tioral år sedan försvann i samma trakter. Hur man hittar till tornet vet han inte, ty det har han förträngt för länge sedan.

Erik Långskägg. Erik är i 60-årsåldern, av normal längd och har som hans namn antyder ett väldigt skägg. Skägget bär han ofta instuckat under bältet eller slängt över axeln. Han har varit översteprästr för helgedomen i Uppsala i snart tjugo år. Ämbetet tog han över efter sin far. Eriks dagliga sysslor innefattar att se till templet och dess gudastötter samt att vårda Yggdrasil. Ett stort problem om rollpersonerna vill tala med översteprästen är att han insjuknar (p g a förgiftning, se ovan) redan på kvällen då rollpersonerna anländer till Uppsala. Han ligger därför till sängs i Kungsgården och tar inte emot besök, vilket hans viljestarka dotter Hjärdis ser till. Detta bör egentligen inte stoppa rollpersonerna från att träffa honom. Dottern kan låta sig övertalas om rollpersonerna t ex säger att de kan bota hennes far. Erik ligger insvept i varma filtar i sin bädd och har hög feber. Han är dock vid medvetande och kan, om än med darrande röst, föra en diskussion. Om han blir tillfrågad om Iduns äpplen och Odinorden, visar han först upp ett förbluffat ansikte och säger att han inte känner till varken de förra eller den senare. I själva verket vet Erik en hel del. Han vill först försäkra sig om vilka rollpersonerna är och varför de ställer konstiga frågor. Att de är magiker märker översteprästen ganska snart. Rollpersonerna får Eriks förtroende om de utan omsvep och på ett övertygande sätt talar om vilka de är och berättar om sitt ärende. Sin kännedom om Odinorden har Erik fått från sin far, den förre översteprästen. Vad han vet är följande: Odinorden, eller Ormens brödraskap, som han föredrar att kalla dem, är en ond sekt av hednatroende trollkarlar som dyrkar Loke. Dess ledare och grundare är en jätte vid namn Hrugnir, som, enligt vad Erik tror, besitter hemiska trolldomskrifter. Att Olaf Knutsson, hans närmaste man, har samöre med orden misstänker Erik inte. Odinorden har förgreningar över hela Norden, men har sitt högste i ett torn, kallat Narheim, ett par dagsmarscher nordväst om Uppsala. Som nybliven översteprästr bestämde Erik sig för att han själv skulle ta sig en närmare titt på orden och dess torn. Besöket blev ganska lyckosamt. Han lyckades, förklädd till en av ordens trälarna, obemärkt ta sig in i tornet. Väl inne smög Erik omkring och utforskade byggnaden. Så vitt han kommer ihåg är de nedre våningarna tjänstebostäder och de övre bostäder och laboratorier för ordens trollkarlar. Högst uppe bor jätten Hrugnir själv. När han kikade in i jättens rum fick Erik syn på ett skrin stående på en piedestal. I skrinet fanns tre skimrande röda äpplen. Maken till frukter har Erik varken förr eller senare sett. Han blev genast övertygad över att dessa måste vara några av gudinnan Iduns äpplen som på något sätt kommit till människornas land. Tyvärr hann Erik ej utforska rummet närmare eftersom jätten i egen hög person kom klampande uppför stentrappan. Hals över huvud lyckades Erik fly. När han trängde sig förbi jätten i trappan fick han en glimt av varelsens anlete. Detta gjorde honom så förskräckt att han sedan dess inte vågat sig i närheten av tornet eller, liksom Grimbul Halvdansson, nämna något om besöket. Han uppmanar rollpersonerna att ta sig till Odinordens näste och krossa den. Erik kan ge en god vägbeskrivning, men bara på ett villkor - att rollpersonerna ger sitt hedersord på att ge Iduns äpplen till honom. Äpplena tillhör gudarna och måste återbördas till de rättmätiga ägarna.

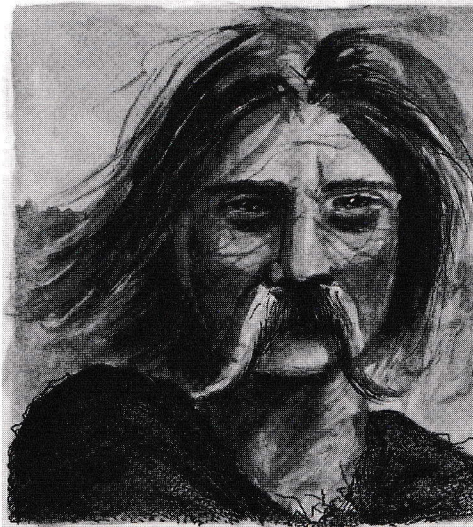
Olaf Knutsson: Olaf Knutsson är en kortväxt medelålders man med rött hår och en slokande mustasch. Han är son till en bonde men blev redan som ung antagen som novis vid helgedomen i Uppsala. Olaf var inte nöjd med den lilla magi som han fått lära sig som prästr, utan hungrade efter mer kunskap och makt. Efter att ha



Erik Långskägg på sjukbädden

blivit kontaktad av Svarte Eskil anslöt sig Olaf till Odinorden. Vid ett flertal tillfällen har han varit på besök i ordens högkvarter och fått djupare insikt i magins mysterier, men han är på intet sätt fullärd. Olaf spelar en avgörande roll i ordens planer mot blottet i Uppsala. I Odinordens handlingsschema (se ovan) tas det i stora drag upp vad Olaf gör. Vad han hittar på mer exakt är upp till dig som spelare att bestämma. Olaf har fem hantlangare i byn som rapporterar allt misstänkt till honom. Om han får reda på att en grupp främlingar kommit till byn, undersöker Olaf först vilka de är. Han går sedan till handling och försöker piska upp befolkningen mot rollpersonerna. Detta bör inte ske förrän efter att rollpersonerna har talat med Erik Långskägg, men om dessa sölår med att besöka översteprästen kan du låta Olaf gå till aktion innan dess. Olaf anklagar dem bl a för att vara utländska infiltratorer från den kristna kyrkan som kommit för att sabotera blottet. Det är självklart att rollpersonerna är skuld till det som hänt i byn (trällarna som rymmer, de omkullvälta gudastötterna etc). Ganska snart bör en öppen konfrontation uppstå mellan rollpersonerna och Olaf. Hur det hela utformar sig är främst upp till hur spelarna agerar och på spelarens improvisationsförmåga. Om inte de kommer på en mycket bra ursäkt eller röjer Olaf ur vägen lär hela befolkningen vända sig emot dem. I så fall ligger rollpersonerna illa till. Det bästa sättet är förmodligen att direkt ta hand om Olaf och sedan snabbt ge sig av från byn. Ger sig rollpersonerna av från Uppsala innan Olaf hinner börja agitera mot dem, skickar han ut

tre



Olaf Knutsson



hantlangare för att varna Hrugnir och skaffa hjälp från Narrheim. Det Olaf vet om Odinorden tänker han inte, under några omständigheter, yppa för någon utomstående.

Spökerna i brunnen: Om rollpersonerna får veta att dessa existerar och försöker kommunicera med dem får de inte reda på någonting. Spökerna svarar inte på tilltal och vet dessutom inte ett dyft om vare sig Odinorden eller Iduns äpplen.

Svarte Eskil: Svarte Eskil är en av Odinordens högsta magiker. Det



som främst karakteriserar hans utseende är en mycket blek hy och tindrande mörka ögon. När han anländer till Uppsala har han precis varit på Irland och stulit ett magiskt blåshorn, som behövs till Lokeceremonin (se ovan). Han försöker först att kontakta Olaf. Om detta, p g a att rollpersonerna dessförinnan träffat Olaf, inte går, försöker han ta itu med Lokeceremonin själv. Hans framgång i det företaget är upp till spelledaren. Antagligen har rollpersonerna redan begett sig mot Narrheim och kommer därför inte att ha några mellanhavanden med Eskil i Uppsala.

Olafs hantlangare: Olaf Knutsson har hjälp av fem hantlangare. Vanligtvis tjänstgör de som vakter i Narrheim, men har blivit kommanderade till Uppsala av jätten Hrugnir. Deras utseende skiljer dem inte från mängden av övrigt folk. Om en konfrontation skulle uppstå mellan Olaf och spelarna kommer hantlangarna att hjälpa till med att hetsa upp stämningen mot rollpersonerna. Hantlangarnas kunskap om vad Odinorden egentligen sysslar med är inte stor. De känner givetvis till jätten Hrugnir men har ingen aning om att han har Iduns äpplen. Blir de utsatta för tortyr kommer de avslöja vägen till Narrheim men inget mer (de känner inte till mer).

Övriga personer: Invånarna i Uppsala är vanligtvis trevliga och gästfria. På senare tid, när man börjat märka av den kristna missionsverksamheten, har misstänksamheten mot främlingar ökat. Även om man tolererar dem som konverterar till kristendomen har man svårt att tåla att ständigt behöva stå ut med utlänningar, som idogt försöker prata för en konstig sydländsk religion. Under offerhögtiden är man dessutom extra misstänksam mot främlingar. Detta rör givetvis även personer som ställer ingående frågor om nordisk asatro. Rollpersonerna har här heller inte mycket att hämta i informationsväg. Man känner till ungefär lika mycket om Odinorden och Iduns äpplen som Ulf Grimbulsson gör.

MOT ODINORDEN

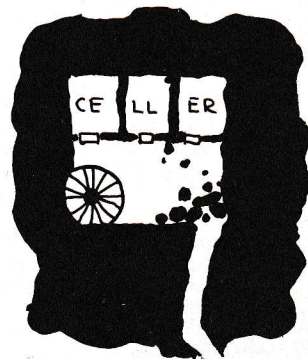
Nästa steg för rollpersonerna är att ta sig till jätten Hrugnirs boning Narrheim. Förhoppningsvis har de fått en bra vägbeskrivning av Erik Långskägg eller av en av Olafs hantlangare. Om inte, kan du låta Grimbul Gunnarsson ge dem en vag uppgift om var tornet ligger. I förhållande till Uppsala ligger det två dagsmarscher åt nordväst, i ett otillgängligt skogsområde. Vad som händer på vägen beror på händelserna i Uppsala. Om rollpersonerna har tagit hand om Olaf och alla hans hantlangare inträffar inget speciellt. Om däremot Olaf har skickat ut en eller flera medhjälpare att varna Hrugnir, kan spelarna, om inte någonderas försprång är för stort, möta denne på vägen. Budbärarna kommer i så fall göra allt för att inte hamna i strid med rollpersonerna. Deras uppgift är att varna Hrugnir; att ta kål på rollpersonerna sköter jätten bättre själv...

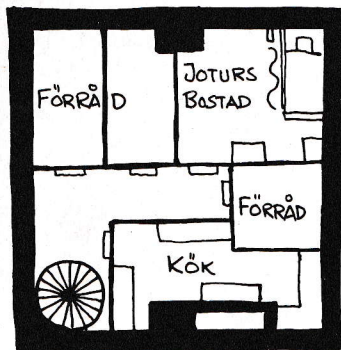
NARRHEIM

Narrheim är namnet på det stentorn där Odinorden har sitt högkvarter. Det är byggt av ordens grundare och överhuvud, jätten Hrugnir. Tornet ligger på en bergsknalle i en uppröjd glänta i skogen. Den enda väg som leder till platsen är en hemlig stig, vilken inga utomstående, förutom översteprästen i Uppsala, känner till. För att skydda Narrheim mot förbipasserande har en besvärjelse (Shrouded glen) lagts över tornet. Besvärjelsen ger inte fullgott skydd mot personer som vet vad de söker (d v s rollpersonerna). Tornet har en kvadratisk bottenyta på åtta gånger åtta meter och sträcker sig femton meter upp mot sky. Byggnadens proportioner är dimensionerade för en nio fot lång jätte, vilket gör att allting blir lite större än en motsvarande byggnad ämnad enbart för människor. En arkitekturintresserad person ser ganska snart att tornet är klumpigt byggt och rentav av felkonstruerat. Han undrar kanske varför inte hela tornet rasar ihop? Svaret är att byggherren använt lite av sin trolldomskraft för att bygga tornet. Den enda ingången utgörs av en bastant dörr av järn, som är belägen på andra våningens sydsida, två meter över marken. För att komma upp dit måste man först ta sig uppför en trätrappa. Tornet har, om man ej räknar källaren, fem våningar. I byggnadens sydvästra hörn slingrar sig en spiraltrappa upp genom hela tornet. Två skorstensstockar, en på norra och en på södra sidan, löper från första till femte våningen. På varje våning finns det således två öppna spisar, som ger värme åt tornets invånare. Inga fönstergluggar har glas utan enbart fönsterluckor, som oftast är stängda. Nedan följer en beskrivning över varje våning.

Källaren: Källaren har en mindre golvyta än resten av byggnaden, fyra gånger fyra meter. I norra delen finns tre celler där Hrugnir håller fångar fångslade. Den enda nuvarande "gästen" är magikern Felix Sudenmeyer från det nyligen utplånade kovenantet Vehticecula. Felix har fått utstå hård tortyr och är inte vid medvetande. Nycklarna till cellerna har Hrugnir själv. Södra delen upptas av diverse hemiska tortyrinstrument, bl a en järnjungfru. En hemlig gång finns gömd bakom några stora stenblock i södra väggen. Gången är tänkt som en sista flyktväg om fara hotar. Gången mynnar ut trettio meter in i skogen söder om tornet. Hrugnir har själv inte grävt gången. Den är därför olyckligtvis alldeles för liten för att jätten skall kunna använda den, vilket den stackars sate som grävde ut den har fått plikta för. Jätten har dock inte brytt sig om att göra den större.

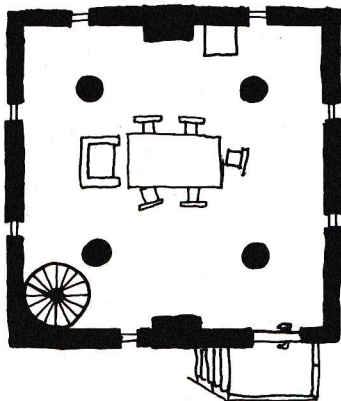
Första våningen: Denna våning rymmer i huvudsak tornets förråd av livsmedel. Inga fönster finns i väggarna. Det lilla ljus som finns kommer från facklor





uppsatta på väggarna. Våningen är uppdelad i flera mindre rum för förvaring av olika varor. Alla förrådsrum är inte fulla. I planet ena hörn har Narrheims vaktchef Jotur Stortand sin bostad. Jotur är inte bara ansvarig för vaktållningen utan också för att ordens hjärntvättade trälrar arbetar som de ska. Ett kök finns i våningens södra ända.

Bland alla kastruller och kopparkittlar är här en liten figur fastkedjad. Det är Francois Dormignon, som innan han blev bortrövad hit var kock hos hertigen av Normandie. Han är en ömklig person som förlorat talförmågan efter sin mångåriga vistelse i Narrheim. Hans enda göromål är att laga mat åt Hrugnir och Svarte Eskil. Sköter han inte detta tillfredsställande, har Eskil hotat att koka honom levande i en av hans egna soppkittlar.

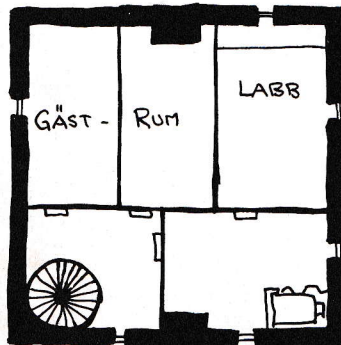


Andra våningen:

Entréplanet utgörs av en stor sal, vars tak hålls uppe av fyra pelare. Två fönster på varje vägg och en stor kandelaber skänker salen ljus. Vackra vävnader, stulna från olika rövarexpeditioner, hänger på väggarna och på golvet ligger fem stora björnfällar. Mitt i rummet står ett stort ekbord med sex stolar runt omkring sig. Stolen vid bordets ena kortända är dubbelt så stor som de andra fem och liknar närmast en tron.

Mot den norra väggen finns ett litet altare åt Loke. På altaret står två tända vaxljus och en bild av guden täljd i trä. I salen håller Odinorden rådslag. Här äter även jätten och Eskil den mat som Francois lagat till dem.

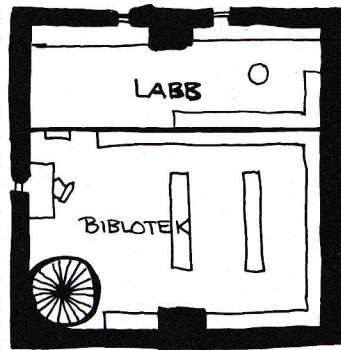
Våning tre: Fyra rum utgör denna våning, Svarte Eskils sängkammare, hans laboratorium, och två gästkammare. Varje rum har ett fönster. I sängkammaren finns, förutom en bädd, en pall och en björnfäll, en bokhylla med Eskils egna böcker och manuskript. Böckerna är, som mycket annat i tornet, stöldgods. Några av dem har dock Eskil själv skrivit, bl a en mycket ofullständig dagbok.



Laboratoriet, som inte är särskilt välutrustat, är Eskils privata och används främst när han har bråkat med Hrugnir och därför ej kommer åt det stora laboratoriet på våningen ovanför. De två gästrummen används när ordens övriga magiker kommer på besök. Gästrummen är utrustade ungefär som Eskils sängkammare.

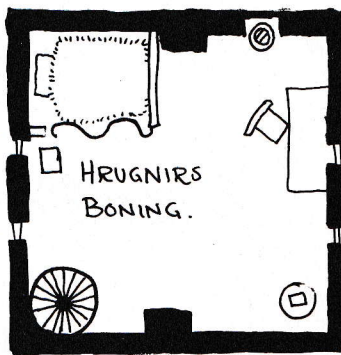
Fjärde våningen: Här finns Odinordens största laboratorium och bibliotek i var sitt rum.

Biblioteket omfattar ett femtiotal titlar, varav några stycken är grimoires. Det stora laboratoriet är utrustat på sedvanligt sätt. På hyl-lor längs väggarna står burkar och andra förvaringskärl med olika ingredienser som behövs vid trolldoms-utövande. Man kan finna de vanligaste medlen men också en del ovanliga. Mitt i rummet står ett bord belamrat med provrör, skålar och andra saker. Några av föremålen här är magiska.



Femte våningen:

Högst uppe i byggnaden har jätten Hrugnir inrättat sin egen boning. Rummet domineras av en stor bädd i ena hörnan. På ett litet nattduksbord bredvid bädden står en träskål med Hrugnirs favoritgodis, råa fågel-lägg. En tunn mjöd står i en alkov i väggen. Under tunnan är golv-plankorna lösa. Här



har jätten gömt sina samlade och rövade skatter. I hörnan mitt emot bädden står ett öppet skrin på en piedestal. Tre blanka röda äpplen, som omges av svag skimmer, ligger i skrinet. Frukterna är förstärks tre av asagudinnan Iduns förtrollade äpplen. Hrugnir fick dem av sin mor som i sin tur har fått dem av sin far, den fruktade jätten Tjatsje. För mer information om äpplena se nedan. Spiraltrappan, som går ända nerifrån källaren, slutar i rummet. En lucka i taket leder upp till toppen av tornet. Härifrån har man en magnifik utsikt över omgivningen. Vid klart väder kan man se ända till Uppsala. En bröstvärn löper runt toppen som skydd för projektiler (och som hinder för att den inte alltför smidige jätten skall ramla ner).

Övriga byggnader: Runt tornet är en del andra byggnader resta. Dessa är främst bostäder åt Hrugnirs tjänstefolk och trälrar. Ett stall med några husdjur finns också. Strax till höger om trättrappan upp till tornet är en brunn grävd.

NARRHEIMS INVÅNARE

Allt som allt lever ett trettiotal personer i Narrheim. De flesta bor i tråhusen runt tornet. Bara fyra personer, oräknat fångar och gäster, bor i tornet. Jätten Hrugnir är den enda gestalt av vikt som hittills inte har blivit beskriven. Hrugnir kommer, som alla andra nordiska jättar, ursprungligen från Jotunheim. Han har av räds-la för åskguden och jättedräparen Tor tagit sin tillflykt till Midgård, där han grundat Ormens brödraskap för att bekämpa asagudarnas inflytande. Hrugnir hyser ett stort hat mot asagudarna, vilket hans mor Skade lärt honom. Han dyrkar Loke mest av det skälet att Ragnarök enligt profetian skall inträffa när Loke befrias från sina kedjor. Vid Ragnarök dukar som bekant nästan alla asagudar under. Anledningen till att så många magiker och hednapræster har slutit sig till orden är att de tror att de skall få större kraft och makt vid Ragnarök. För att vara jätte är han ganska liten till växten eller ungefär nio fot lång. Hrugnir är dock stor och kraftig och vill alltid visa hur stark han är, i synnerhet för personer som inte är lika starka som



Narheim

han. Detta tar sig bl a uttryck i att han ofta vill bryta arm med Svarte Eskil. Eskil har till Hrugnirs stora förtret avböjt alla sådana förslag. Hrugnirs stora utmärkande fysiska drag är att hans vänsta öga är fruktansvärt skräckinjagande. För att inte i onödan skrämra livet ur sina medarbetare har han en lapp för ögat. Även om Hrugnir är ordens odiskutable ledare är han inte den som besitter störst trolldomskraft. Här överträffas han av bland andra Svarte Eskil, som dock inte än vågar utmana Hrugnir som ledare.

Narheims övriga invånare består av femton hjärntvättade trälarna och lika många vakter. Trälarna är bortrövade lite varstans ifrån, mest från Ryssland. De sköter Narheims jordbruk under överinseende av Jotur Stortand, står för jakt etc. Nu på vintern sliter de mest med att hugga ved och framställa träkol i en mila i skogen. Vanligtvis bor trälarna i en träbarack i anslutning till tornet. De talar sällan och stirrar bara med ett fånigt leende om de blir tilltalade. Narheims vakt-

styrka utgörs av frivilliga legoknektar, som egentligen bara är rövare och banditer i Hrugnirs sold. De bor betydligt bättre än trälarna och är inte heller hjärntvättade.

ÄVENTYRETS UPPLÖSNING

Händelserna som utspelar sig när rollpersonerna kommer fram till Narheim, beror främst på om Hrugnir har blivit varnad eller inte. Var Hrugnir och hans lakejer befinner sig är upp till spelledaren att avgöra. Om Narheim inte blivit varnat ligger jätten antagligen och sover i sitt rum. Av vakterna behöver inte alla vara i tjänst. Ätminstone en står alltid post vid ingången till tornet. Om Hrugnir väntar rollpersonerna är hela Narheim på fötter. Kanske lägger jätten sig själv och sina knektar i bakhåll för spelarna. I endera fallet bör rollpersonerna gå försiktigt fram. Att storma stället utan vidare planläggning kommer gå i stöpet. Det bästa sättet är att med list och magi få tag på äpplena. Det är egentligen inte nödvändigt att ha ihjäl jätten. Rollpersonerna vet antagligen att äpplena finns högst upp i tornet. Ett sätt är att med magi ta kontroll över t ex Jotur Stortand, när han är ute och piskar på sina trälarna, och skicka upp honom i tornet för att hämta äpplena. Kanske har en av rollpersonerna en fågel som familjar, vilken kan flyga upp i tornet och hämta frukterna. Ett tredje sätt är att reta jätten för att han är svag. Hrugnir kommer då främst att inrikta sig på att motbevisa detta, t ex att utmana någon av rollpersonerna på vem som kan kasta ett stenblock längst. Jätten kommer då upp i sådan extas att han inte längre är fullt på sin vakt. Detta tillvägagångssätt förutsätter dock att rollpersonerna känner till Hrugnirs fallenhet att alltid visa vem som är starkast.

VAD HÄNDER SEDAN?

Äventyret behöver inte vara slut bara för att rollpersonerna har fått tag på äpplena. De har antagligen lovat att ge Erik Långskägg dessa. Kommer de att ge dem till honom (de kan ju ha hittat en hel del andra användbara magiska föremål i tornet som gjorde besöket i Narheim värt fastän de inte får behålla äpplena)? Om rollpersonerna försvinner med äpplena kommer Erik jaga hela bygden efter dem. Kanske Erik dör av sin sjukdom. Hur långt kom Olaf med sin Lokeritual? Vad händer när Svarte Eskil dyker upp på scenen? Rollpersonerna är kanske intresserade att ta med sig bitar eller varför inte hela Yggdrasil hem. Trädet har ju faktiskt sju användbara vis. Går Odinorden under, eller överlever den? Kommer rollpersonerna mottagas som hjältar när de återvänder till Uppsala? Möjligheterna äro oändliga.

APPENDIX I. SPELLEDARPERSONER

De i äventyret förekommande viktigare personerna beskrivs här. De är återgivna med speltermen på både engelska och svenska. Det står givetvis spelledaren fritt att ändra, lägga till eller ta bort egenskaper.

JÄTTEN HRUGNIR

Magic might:	35	Size:	+3	Rate +10, Attack +13, Damage +30, Fatigue +4, Defense +5, Soak +30
INT	0	PER	-5	
STR	+9	STA	+9	
PRE	-5	COM	0	OK, 0/0/0, -1/-1, -3,-5, inc
DEX	-2	QUI	-1	
Combat scores:	Stenyxa:	First	0	poäng: Den som ser jätrens



En jätte är inte god att tas med.

vänstra öga måste slå Brave +6 för att inte fyllas av skräck och fly i panik. Vid direkt ögonkontakt är modifikation +8

Spells: Rhugnir har alla trollformler upp till lvl 5, vilka har med snö, is och kyla att göra.

Vis: Kroppen är värd 10 perdo vis

SVARTE ESKIL

INT	+3	PER	+2
STR	-3	STA	3
PRE	-3	COM	0
DEX	0	QUI	+1

Virtues and Flaws: Magical Affinity (cold) +2, Magical Affinity (snow) +1, Intuition +3, Unstructured Caster -6, Tainted with evil -2.

Abilities: Speak Norse,	
Read/Write Norse	5
Speak Latin	2
Read/Write Latin	3
Magic Theory	4
Parma Magica	3
Finesse	3
Alertness	2

Magic Affinity (snow)	5
Magical Affinity (cold)	7
Penetration	3
Hex	7
Folk ken	3
Norse Lore	4
Faeri Lore	3
Legend Lore	2
Shortswordattack	3
Doge	5

Combat Totals: Shortsword, First rate +5, Attack +7, Damage +4, Dodge +6, Fatigue +5, Soak +1

ARTS:

Creo	5	Itellego	9
Muto	14	Perdo	21
Rego	15	Animal	2
Aquam	17	Aurum	5
Coorem	15	Herbam	1
Ignem	12	Imagonem	0
Mentem	8	Terram	7
Vim	10		

ERIK LÅNGSKÄGG

INT	+3	PER	+1
STR	-3(+1)	STA	-3(+1)
PRE	+2	COM	+3
DEX	0	QUI	-1

(de värden som står inom parentes gäller när han är frisk)

Abilities: Speak Norse	5
Read/Write Norse	5
Legend Lore	+5
Occult Lore (Norse)	+3
Uppland Lore	3
Chirurgy	1
Leadership	4
Folk Ken	2
Drinking	3

Inga combat totals pga sjukdom

Erik besitter viss magi som används vid offerhögtider och dylika ceremonier.

OLAF KNUTSSON

INT	+2	PER	+4
STR	-1	STA	0
PRE	+2	COM	+2
DEX	+1	QUI	+3
Abilities: Speak Norse	5		
Read/Write Norse	3		
Charisma	3		
Guile	4		
Pretend	5		
Alertness	4		
Dodge	5		
Broadsword attack	4		
Magic theory	2		

Combat totals: Broadsword,

First rate +10, Attack +9, Damage +9, Fatigue -1, Dodge 7, Soak +3

Armour: Hauberk Leather

JOTUR STORTAND

INT	0	PER	0
STR	+2	STA	0
PRE	-1	COM	+1
DEX	+2	QUI	+2

Abilities: Speak Norse	3
Drinking	6
Intimidation	5
Battleaxe attack	5
Battleaxe parry	3

Combat totals: Battleaxe, First rate +11, Attack +11, Damage +19, Parry +5, Fatigue 0, Soak +16

Armour: Hauberk chainmail

VAKTER/HANTLAN GARE

INT	-1	PER	+2
STR	+2	STA	+2
PRE	-1	COM	0
DEX	+1	QUI	0

Abilities: Alertness	3
Broadsword attack and parry	5
Dodge	3
Speak Norse	3
Drinking	3
Shieldparry	3

Combat totals: Broadsword, First Rate +9, Attack +12, Damage +14, Parry +6, Dodge +4, Soak +8, Fatigue +1

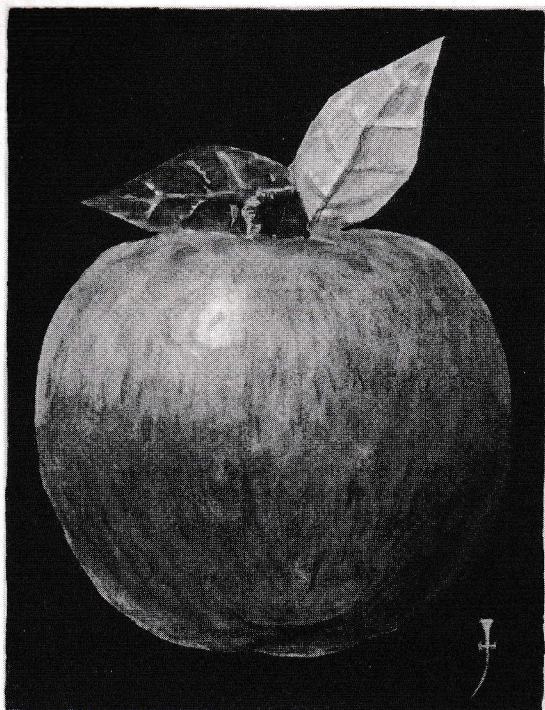
Armour: Full hard leather, roundshield

ULF GRIMBULSSON

INT	+1	PER	0
STR	+4	STA	+3
PRE	+2	COM	+1
DEX	+2	QUI	-1

Abilities: Speak Norse	5
Craft	2
Drinking	3
Storytelling	2
Battleaxe attack and parry	5

Combat Totals: Battleaxe, First Rate +8, Attack +9, Damage +21, Parry +7, Soak +3, Fatigue +3



Får det lov att vara ett äpple?

APENDIX II. IDUNS ÄPPLEN

Dessa ohyggligt mäktiga äpplen (CrCo 100) skänker evig ungdom. Eftersom de egentligen är menade för gudar bör eventuella dödliga konsumenter bruka dem ytterst varsamt. Genom att äta ett äpple åldras man inte under ett år (inget slag på Aging Chart). Om inte kärnhuset äts upp växer äpplet ut igen på en vecka. Ett äpple tål dock bara att ätas en gång på ett år. Om det äts upp fler gånger mister det 10 vis per gång. En person som äter mer än ett äpple per år blir tjugo år yngre för varje extra äpple. Om någon äter upp hela äpplet med kärnhus är äpplet för evigt uppätet och personen ifråga förvandlas omedelbart till spädbarn. Tänk på att hela spelbalansen i en kampanj kan ändras om spelarna verkligen får tag på några av äpplena. Inget kovenant skulle tveka att bryta *Hermeskoden* för att lägga vantarna på bara ett äppelskrutt.

APENDIX III ARS MAGICA-TERMER

Hermesorden En sammanslutning av europeiska magiutövare. Alla magiker måste vara medlemmar annars blir de bannlysta och riskerar att bli dödade. Orden borgar för att alla magiker är fredliga sinesmellan.

Hermeskoden Hermesordens lag, vilken alla magiker måste följa.

Kovenant En borg eller fästning där en grupp magiker bor.

Vis Rå magi, magi i sin renaste form.

Grogs Magikers "dödliga" följeslagare, vakter, legoknektar, kockar, snickare etc.

Bjornaermagiker Magiker som tillhör huset Bjornaer. Dessa magiker har förmågan att förvandla sig till ett särskilt djur.

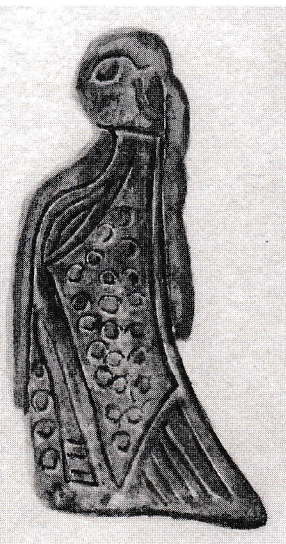
Uppsala hednatempel

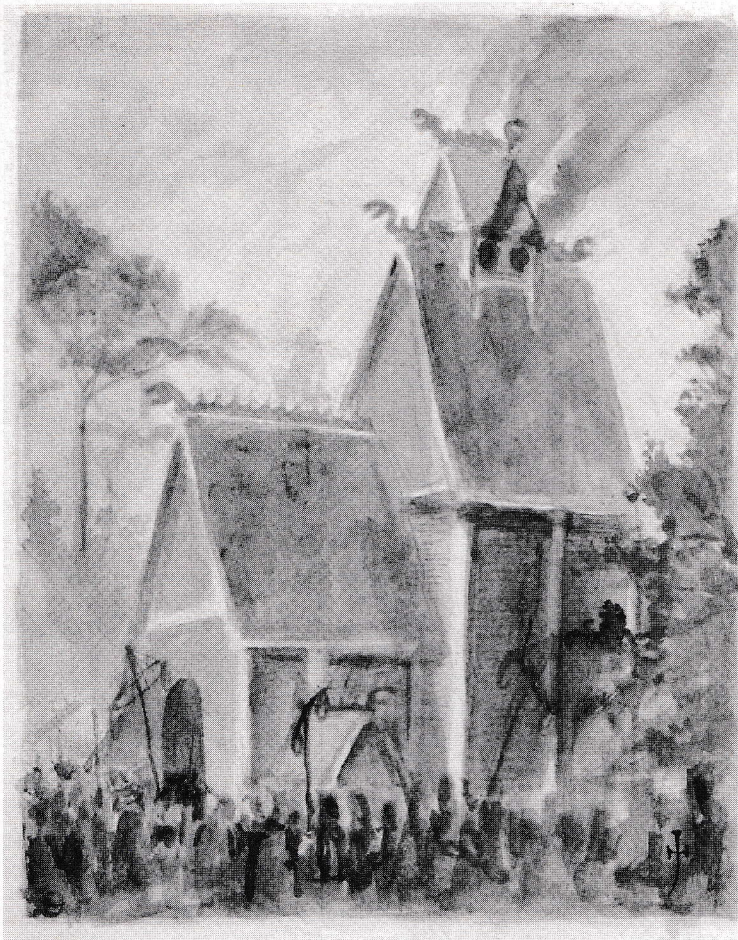
Myt eller verklighet?

Sveriges tidiga historia, före år tusen, är höljdd i dunkel. Den största anledningen är att det finns mycket få skrivna källor. Trots detta har historiker ända in på detta århundrade dragit långtgående slutsatser vad gäller landets vagga och tidpunkt för riksenandet. För dessa var rikets självklara ursprungsdel mälardalen med Uppsala som centralort. Vid det berömda hednatempet hölls blot till asagudarnas ära, och i Uppsala hade sveakonungarna sedan urminnestider sitt säte. Under stormaktstiden hävdade göticisterna t o m att Sverige i själva verket var det sjunkna Atlantis. På senare tid har historien omvärderats i viss grad. Historiker är nu lyckligtvis mycket mer kristiska till sina källor än vad man var på 1600-talet. Faktum kvarstår dock att rikets vagga med största sannolikhet var i mälardalen. Vad kan man då trots all källkritik veta om hednatempet i Uppsala, det tempel som Olov Rudbeck på 1670-talet i sin *Atlantica* hävdade vara världens mest praktfulla och ålderdomliga helgedom?

Den enda samtida källa som nämner något om ett hednatempel i Uppsala är "Gesta Hammaburgensis Ecclesiae Pontificum" eller "Historien om Hamburgstiftet och dess biskopar". Verket skrevs på 1070-talet av munken Adam av Bremen. I verkets fjärde boks tjugosjätte kapitel tar Adam upp sveonernas hednatro: "Detta folk har ett berömt tempel som kallas Ubsola, beläget inte långt ifrån samhället Sictona. I detta tempel som är helt beklätt med guld, dyrkar folket bilder av tre gudar. Den mäktigaste av dem, Tor, har sin tron mitt salen. På var sin sida av honom sitter Oden och Frej. Man säger att de har följande betydelse: Tor, säger man, härskar i luften och råder över åska och blixn, vind och regn, solsken och gröda. Oden, det vill säga raseriet, styr krig och ger människorna kraft att bekämpa sina fiender. Den tredje, Frej, skänker de dödliga fred och njutning. De förser också hans bildstod med en väldig stående manslem. Oden framställer de beväpnad, liksom våra landsmän Mars. Tor däremot med sin spira tycks likna Jupiter." Adam berättar även om tempet på andra ställen i verket. Ett stort blot hölls vart nionde där under nio dagar år med obligatoriskt deltagande av alla sveoner. Adam framställer blotet mycket grymt och hiskeligt. Bl a offrade man människor och sjöng oanständiga sånger. I anslutning till tempet, som låg omgärdat av kullar, fanns, berättar Adam i en marginalanteckning, också ett evigt grönt träd och en offerbrunn. En guldkedja skulle också ha omgett tempet.

Mycket av det som Adam beskriver kan man självklart direkt avfärda som osanning; det evigt gröna trädet, att landet bokstavligen talat skulle avfolkas under högtiden etc. Adam förefaller också ha hämtat vissa delar av tempelbeskrivningen från annat håll, som t ex bibeln. Men att Adam skulle ha diktat upp hela historien förefaller tämligen otroligt. Han satt i ärkestiftets centrum och var antagligen intresserad av att insamla korrekt material om stiftets mer perifera områden (kyrkan i Sverige löd på den tiden under ärkebiskopen i Hamburg), och särskilt då de religiösa förhållandena. Adam nämner i och för sig ingen källa till tempelberät-





Uppsala Hednatempel enligt en forskare

telsen, men ett flertal personer figurerar i Gestan som mycket väl kan ha (och har gjort det vad gäller andra saker) lämnat upplysningar om templet, bl a den danske kungen Sven Estridsen.

Platsen där templet skall ha stått på har nästan alltid ansetts vara Gamla Uppsala. Orten förefaller perfekt. Där finns fyra stora gravhögar, kungshögarna, som enligt traditionen skall ha uppkastats över hädangångna sveakungar. Här finns också en mycket gammal kyrka. Den enda något så när moderna arkeologiska undersökningen av kyrkan gjordes år 1926 av sedermera professorn Sune Lindqvist. Efter idogt letande fann han under kyrkans golv lämningar efter ett antal stolphål. Dessa var så placerade att Lindqvist tyckte sig se att de bildade två koncentriskt kvadrater med sidan sju respektive tjuo meter. Lindqvist drog på detta magra underlag slutsatsen att platsen en gång i tiden verkligen hyst ett hedniskt tempel. Han hänvisade till att ett annat hednatempel i Arcona på RÅgen visat sig bestå av två fyrkantiga rum, likt de som Lindqvist ansåg sina stolphålskvadrater bilda. Sune Lindqvists bild av hednatempel blev, trots de skrala bevisen, allmänt gällande några decennier framåt i tiden. Denna uppfattning om templets utseende anses dock inte längre vara trolig. Lindqvists stolpar har förmodligen fungerat antingen som byggnadsställningar eller stöttor till kyrkan.

Debatten om Uppsala hednatempel fick en vändning 1967. Då publicerade historikern Kjell Kumlien övertygande bevis för att ett dokument, vilket länge uppfattats vara en förfälskning, i själva verket var äkta. Dokumentet var ett pergament, där det fanns utdrag ur

biskop Karls av Västerås anteckningar. Biskopen levde under senare delen av 1200-talet, men dokumentet dök inte upp förrän på 1670-talet, då man helt oförhappandes hittade det i Olov Rudebecks bibliotek. Riksantikvarien Olof Verelius framförde källan som bevis, i en akademisk dispyt, för att hednatemplet stått i Gamla Uppsala och inte i (nya) Uppsala som hans motståndare, den ryskfödde Johannes Schefferus, menade. Dokumentet förtäljde nämligen bl a om att G:a Uppsala kyrka grundlagts år 1138 på samma plats där det "uråldriga hednatemplet" tidigare hade stått. Schefferus hävdade genast att dokumentet var en förfälskning. Det plötsliga uppdykandet i Rudebecks bibliotek verkade alltför misstänkt. Aktstyckets yttre skick, bokstavstecken, språk och handstil stämde heller inte överens med vad man kunde vänta sig av en medeltida urkund. Biskop Karl av Västerås var också veterligen okänd av historiker på 1600-talet. Kumlien visade emellertid trehundra år senare att biskopens anteckningar visst var att lita på. Biskop Karl har faktiskt existerat och dokumentets övriga uppgifter stämde, enligt Kumlien, överens med vad man kan ha vänta sig av en dylik källa. Tyvärr finns inte det ursprungliga dokumentet kvar. Det brann nämligen upp i den stora branden i Uppsala 1702.

Andra ställen än just G:a Uppsala i Uppland har pekats ut som tempelplatser. Under de senaste tjuo åren har den s k Västgötaskolan gjort sig hörd. Anhängarna av denna anser att det är Västergötland, inte Uppland, som var stommen när Sverige enades. Man vill således placera Uppsala hednatempel på olika platser i Västergötland. En av platserna som utpekats är Kinnekulle. Här anser Verner Lindblom, en av skolans förkämpar, trots att han ifrågasätter Adams av Bremen tempelskildring "...ur så gott som alla källkritiska aspekter", att templet passar in i Adams geografiska beskrivning av tempelplatsen. I bygden finns även folktraditioner nedtecknade på 1700-talet som pekar på en tidigare hednisk kultplats. Lindblom undrar också varför det är just Uppsala i Uppland som gör anspråk på tempelplats när det finns minst tjuo andra Uppsala-relaterade ortnamn i Sverige. Västgötaskolan har varit väldigt hårt ansatt från traditionella historikers håll, och även om man kanske kan hämta en del poänger på andra områden, har det hednatempel som Adam av Bremen beskrev knappast stått i Västergötland. Det finns klara belägg för att Adam verkligen åsyftar Uppsala i Uppland. Verner Lindblom och andra anhängare av nämnda skola, är oftast mycket diffusa i sina argument. Man hänvisar mestadels till folktraditioner, vilka ej har något reellt historiskt bevisvärde.

Ett helt igenom entydigt svar existerar inte på gåtan. Något arkeologiskt bevismaterial har t ex inte framlagts och Adam av Bremen är själv inte trovärdig till hundra procent. Hans tempelskildring kompletteras dock väl av biskop Karls anteckningar och den slutsats man bör dra är att det var Adam på 1000-talet beskrivna hednatempel verkligen har existerat och stått i G:a Uppsala.

Carl-Magnus Hake

1984

Tioårsjubilerande

1994

Rollspel

Auktion

Konfliktspel

Utställning

Dioramor

Föredrag

Figurspel

Filmer

Figurtävling

Debatter

Levande rollspel

Du, just du!

SVEROKs riksmöte

EuroDipCon II



Boka in hela pingsthelgen 20 - 23 maj 1994.

LinCon håller vi som vanligt på Linköpings Universitet i hus C och Kårallen.

Om du vill få LinCon-häftet med information om konventet (kommer ut ungefär i mars 1994), arrangera något eller nå oss av någon annan anledning, skickar du (skriv tydligt) fullständig adress och telefonnummer med riktnummer till LinCon -94 (adress nedan).

Vi har en nyhet som vi tänkte prova som experiment. Den lär passa dig som alltid anmäler dig sent till konvent. På science-fictionkonvent är det vanligt med *stödjande deltagare*, dvs personer som tycker att konventet är så viktigt och intressant att de långt före konventet skänker en liten summa så att det kommer igång. Stödet, 50 kr, är personligt och kan inte överlåtas. Blir du stödjande deltagare dras pengarna naturligtvis av från den *riktiga* entréavgiften (preliminärt 110 kr för sverokmedlem) om du anmäler dig till konventet på riktigt. Om du inte kommer tackar vi dig för ditt stöd till LinCon och du får *inte* pengarna tillbaka.

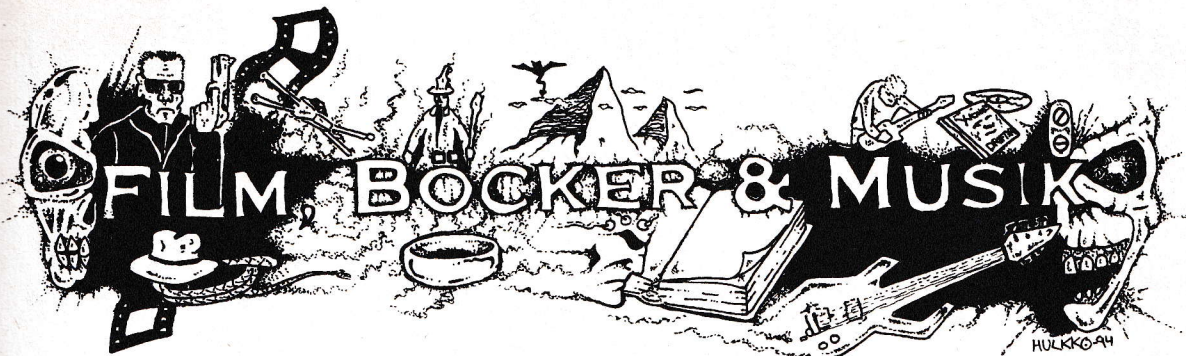
Det finns en liten personlig fördel också: Som stödjande deltagare räknas du som anmäld redan samma dag du betalade in stödet. **Du hamnar alltså före alla andra i anmälningskön**, om du bara klarar av att anmäla dig på riktigt före sista anmälningsdag (troligen den 20 april 1994). **Bli alltså stödjande deltagare redan idag genom att sätta in 50 kr på postgiro 87 99 68 - 6, betalningsmottagare Dragon's Den - LinCon!** Glöm inte att (tydligt) skriva att du är stöddeltagare, namn, adress, postnummer, ort och telefonnummer med riktnummer.

Vi ses på LinCon!

LinCon - 94, c/o Fredrik Bonander, Lantmannag 74, 583 32 Linköping

Observera att vi tappar bort dig om du flyttar utan att meddela oss din nya adress!





Detta är Grynings nya spalt för tips om böcker, serier, filmer och musik som har anknytning eller kan användas till spel. Vi tar mycket gärna emot material till den här spalten från våra läsare. Har du något du vill tipsa andra spelare om så skriv en kort, runt 70 ord ej över 150, notis. Betygen i denna spalt är givna enligt samma skal som i recensionspalten, se denna för förklaring.

EN KORT INLEDNING

När det gäller musik till rollspel möter man nästan alltid på svårigheter och då framför allt när det gäller fantasy-genren. Vad passar? Vem gör stämningfull musik och kan man lita till artisten/kompositörens hela produktionen, vissa utdrag eller kanske bara en viss platta. Finns den att få tag på i Sverige eller i utlandet, dvs måste den importeras? Finns plattan kvar överhuvudtaget i lager i Sverige, England eller USA? Som synes är problemen många och just i fantasy-genren är dom ännu fler, för det finns inga referenser till vad som är fantasy i musikkväg och dessutom svara till rollspelet hårda och speciella krav. Mot den här bakgrunden kommer jag, endast utrustad med en kritiskt vässad penna samt en illvillig envishet som vapen, vara er stegfinnare till en och annan guldklimp i musikvärldens grumliga träsk. För att få en helhet och en bättre bild av artisten, kompositören eller temat kommer jag i den mån det går att presentera det tre plattor åt gången...

ARTISTEN

I en sådan här spalt torde Brian Eno vara självskrivnen. Han är en mångfacetterad pionjär och nyskapare, multi-instrumentalist och producent med en enorm produktion bakom sig i så vitt sprida områden som filmmusik, rock och stämningss musik ("New age"). Att skriva om honom är en svår uppgift, men i korthet kan man säga att det är omöjligt att överskatta honom... I sin massiva skivutgivning följer sig några titlar som tjänar en rollspelare särskilt väl...

APOLLON

Är utan tvivel en av B.Enos bästa plattor. Den har en massiv och mäktig mystik som "ruvar" nästan halva plattan igenom. För övrigt är det nog bara första hälften av plattan som intresserar rollspelare, men den är absolut köpvärd. Apollon har sin styrka i Mäktiga associationer till djupa skogar. Här vävs känslor av mystik, magi och drömmar samman med sådan övertygande kraft att det är svårt att finna dess like. Den som använder sådana element i sitt spelande kan inte vara utan den här plattan... Det roliga med den här skivan är att den faktiskt finns i svensk distribution och därmed ska gå att få

tag på utan större svårigheter. Inspelad av Brian Eno med Daniel Lanois och Roger Eno 1983.

HYBRID

Gitaristen M Brook är framför allt den som bör tillskrivas äran för denna platta, men Eno har både medverkat och coproducerat plattan. Den är i sin helhet ett sant mästerverk och utan tvivel värd vart enda öre den kostar, framför allt för rollspelare... Över hela plattan vilar en slags känsla av färd, en evig resa i sinne och själ. Tonerna flödar och flyter fram... I rollspel har den nästan ett universellt användningsområde, framför allt för resor men stäpp och berg, men även hav går utmärkt (låt 3 och 5). Detta är en helgjutna platta för alla fantasyspelande rollspelare. Problemet med den här plattan är att den inte längre distribueras i Sverige och därmed måste importeras från UK eller USA, såvida man inte har rejält med tur och hittar en vettig skivaffär som har den i lager. Det är tyvärr inte vidare troligt. Inspelad av Michael Brook med Brian Eno och Daniel Lanois 1985.

ON LAND

Är väl den av de tre som är mest splittrad i sitt innehåll, men trots detta en riktig guldklimp. Dess användningsområden för rollspel är många, men en viss tonvikt ligger ändå på dimhöljda skogar (låt 1, 5 och 8) och insjö (låt 6 och 7). Den låt som utmärker sig är ändå "the lost day" (låt 2) med sin enorma kraft och tyngd som manar en till tankar om de dunklaste och mörkaste världar. Ett sant mästerstycke om kanske Enos mest lysande kompositioner. Få är de som inte lätt ryseri fruktan när de hör "the lost day" på en vettig stereo... Den här skivan finns tyvärr bara på import (såvitt jag vet), lämpligen UK eller USA. Inspelad av Brian Eno (Michael Brook och Daniel Lanois medverkar) 1985.

Axel Hägg

(Det har nyligen kommit ut två samlingsvolymmer med Brian Enos musik i handeln.)

THE COLLECTED GRISELDA

Av Oliver Dickinson

Reaching Moon Megacorp, Slough 1993

Historierna om Griselda är en samling noveller som har varit publicerade i diverse matrial och tidningar till RuneQuest. Griselda är en kvinnlig äventyrare och novellerna handlar om hennes äventyr i Pavis och Big Rubble. Historierna har en härlig rollspelskänsla i sig. De lyckas förena en trovärdig världsbild och dess invånare med rollspelarens sätt att se världen på ett mycket charmigt sätt. För oss gamla RuneQuestspelare är också beskrivningarna

av Pavis och Glorantha en underbar nostalgitripp. Boken kostar drygt hundralappen och är ett måste i allas RuneQuestsamling. Boken får betyget 11 av 13.

Fredrik Innings

JACK THE RIPPER

Denna engelska thriller från 1988 utspelas 1888 i London och handlar om inspektör Abberline som får uppdraget att finna mannen som utför de bestialiska morderna på prostituerade, Jack the Ripper... Inspirationskälla till bl a "Call of Cthulhu" och "Sherlock Holmes". Filmen, som ibland är två delar, är mycket skickligt bearbetad, sevärd, mycket spännande och välspelad. Kort sagt, detta är en mycket bra film som alla borde se, vilket ger betyget: 9.

Gudfader

ANNA KOMNENAS VÄRLD

Bysans på 1100-talet

Som en lycklig slump kom det strax efter att detta nummers Bysans-artikel var färdig ut en bok som Peter Daniel svor över att han inte hade när han skrev den. Det Anna Komnenas Alexiaden som Sven Lindquist nyligen översatt, boken är ursprungligen skriven på uråldrig attiska. Anna är dotter till den i artikeln aktuella kejsaren Alexei Komnena och Alexiaden är skriven som en hyllning till fadern. Sedan hon försökt giftmörda sin bror för att själv kunna ta makten efter faderns död spenderar Anna sina tretio sista år i kloster. Under denna tid skriver hon Alexiaden och trots att hon har svårt att erkänna tillkortakommanden inom sin egen familj är hon annars en kritisk och insatt skribent och räknas som den första kvinnliga historikern. Boken är oumbärlig för någon som är intresserad av att spela i Bysans och ganska lättläst. Boken får betyget 9 på Grynings skala.

STALINGRAD

Årets händelse på videofronten är hitintills premiären på Stalingrad av samme regissör som gav oss Das Boot. Filmen är inte överdrivet djup och tillför knappast något nytt till krigsskildringar på film. För den som är intresserad av andra världskriget och tröttnat på alla töntiga hollywood-filmer där tyskarna knapp ens har en tysk accent är filmen ett uppriskande nytillskott. Filmen får betyget 8 på Grynings skala.

WS

Äventyr i historisk miljö

Den här artikeln är den första i en förhoppningsvis lång serie som skall innehålla äventyrsintriger som man kan spinna vidare på. Om du vill skriva en intrig så bör du hålla dig mellan 800 och 1600 ord. De får vara till vilket spel som helst men skall inte innehålla för mycket regelbundet material.

CRUX ET SPATHA

”Korset och svärdet” är en kampanj som behandlar det tredje korståget (1187-1192). Uppenbara system som finns i handeln och som kan vara till nytta är Pendragon och Ars Magica. Det finns några olika vinklar på hur man kan hantera den här kampanjen beroende på vad man vill uppnå, och hur megalomanisk och arbetshängiven man är som spelledare. På den enklaste nivån är rollpersonerna i Crux et spatha vanliga äventyrare (riddare, knektar o. dyl) som följer med korståget och upplever äventyr i Levanten efter vad SL bestämmer. De har i princip ingen kontroll över sina öden. På en högre nivå blir spelarna ledare för expeditionen och måste organisera och sköta den så att korståget blir maximalt lyckat - både andligt och materiellt. På den högsta nivån bedriver spelledaren samtidigt ett postspel vid sidan om där ett antal deltagare spelar muslimska och kristna härförare, höga kyrkliga dignitärer och kungar ute i Europa. Postspelet bestämmer vad som händer ”ute i världen” och kan få direkta följder för spelarna genom att postspelarna direkt ingriper i korståget eller ändrar omständigheterna runt omkring. De olika svårighetsgraderna ger ökat inflytande (och därmed nöje) för de som deltar i kampanjen, och spelledaren får mindre rollen av allsmäktig gud som bestämmer deras öden och mer rollen av förbindelseänk, men de ökar också arbetsbördan oerhört. Man får slita för nöjet!

Miljön tänker jag inte gå in på överhuvudtaget; den finns bättre beskriven på annat håll om man söker sig till böcker om korstågen och medeltiden. Tre viktiga saker som spelledaren bör bestämma sig för är för det första hur och varför korstågen i allmänhet genomförs (är de till exempel rena plundringståg för att medellösa frankiska ädlingar ska kunna förkovra sig eller är de utslag av äkta religiös nit - är denna nitälskan i sådana fall fanatisk eller riktig hängivelse som slår fel, osv), för det andra hur att hantera religionen (ska den bara passera revy som bakgrundskrydda och rättfärdiga slakt på otrogna, eller ska den spela en viktig roll för både rollpersoner och SLP - kanske till och med så att mirakel och gudaingripanden är möjliga), för det tredje historisk korrekthet (i hur hög grad ska man tvingas följa de faktiska historiska skeendena (ska Fredrik Barbarossa drunkna i en flod innan han ens har kommit ned till det heliga landet, hur mycket inslag av fantasy ska det finnas i kampanjen etc).

På den enklaste nivån av spelande läser spelledaren några böcker för att få äventyrsuppslag och drar sedan igång kampanjen. Det spar en hel del tid om korstågets ledare är SLP, eftersom spelledaren slipper detaljerna annat än vad han vill ska hända och kan koncentrera sig på att rollspela t. ex kung Filip Augustus av Frankrike och göra honom till en intressant och trovärdig kartaktör. Det kan vara kul



om alla Rp är av samma slag, till exempel riddare eller ett följe av magiker, vilket ger dem enighet inbördes och ett gemensamt sätt att förgålla sig mot omvärlden. Ett gäng benediktiner som suttit illuminerande i ett kloster i tiotals år ser kanske ett korståg som en underbar gärning i Guds namn samtidigt som de kontrasteras med fantastiska nyheter och förskräckelser från den sekulariserade världen.; svärjande bönder som tagit upp korset, följet av horor och gäcklare som släpar i arméns bakhasor, prinsarna och pärrerna som leder korståget men inte är intresserade av att befria Jerusalem utan av att hugga ut ett lån åt sig i Levanten.

Själva färden till det heliga landet är rätt ointressant om inte Rp:na har någon koppling till ledarna för expeditionen och kan ta del av deras problem, eller om de inte själva råkar ut för några konsekvenser av ledarnas handlingar, t.ex är med om att erövra Cypern med kung Rikard och får plundringsbyte, eller svälter och råkar ut för turkiska bakhåll i den tyska arméns vandring genom mindre asien. Väl framme i kungariket Jerusalem finns det gott om utrymme till härslag mot Saladins styrkor, lönnmordsförsök från Assassinerna, samt intriger mellan korstågens ledare och bofasta kristna ädlingar. Det går också mycket väl att bygga upp ett äventyr på områdets historiska tradition; en skriftlulle från Jesu tid som avslöjar oanade religiösa sanningar, en gammal romersk ruin som beduinerna av någon outgrundlig anledning inte plundrat, arv från assyrisk, egyptisk och babylonsk storhetstid.

På nästa nivå blir det genast mödosammare för SL att driva kampanjen. Till att börja med måste det finnas något slags ekonomiskt system (ju enklare dess bättre) som reglerar hur mycket folk som kan följa med, hur mycket mat de kräver, vad båttransporter kostar, vad legotrupperna kräver i lön o.s.v. Systemet kan vara mycket enkelt och abstrakt som i Drakar och demoner, eller lite mer detaljerat, som handeln i Traveller. Här ligger den uppenbara fördelen i att basera sig på ett färdigt spel eftersom de brukar ha färdiga mallar för ekonomin. Spelledaren bör noga tänka över hur mycket folk som finns till-

gängligt i det område där kampanjen startar, och dessutom vad som krävs av rollpersonerna för att rekrytera sitt manskap. Räcker det med att skicka en biskop att predika eller måste Rp:n lova bort rika byten? Nästa viktiga steg är att ha ett fungerande stridssystem för att sköta de slag som rollpersonernas armé kommer att råka ut för, återigen kan man titta på färdiga regler för att få ett beprövat system. Warhammer fantasy battle är ett rekommenderat sätt att hantera stora bataljer. Andra alternativ är brädspelet om antiken. När det här väl är löst bör SL se till resten av världen. Vilka vägar ska stå öppna för att färdas till det heliga landet? Vissa kungariket är mer villiga att släppa förbi en korståghär, medan andra (som t.ex. det bysantinska riket) är väldigt stingsliga. Finns det piratnäten på vissa öar som gör det svårt att segla till Jerusalem? Det är lätt att detaljera andra rikens arméer och personifiera deras härskare om man gör det ydligt. Jag avråder från noggrant utmejslande eftersom det tar för mycket tid från viktigare regler och intriger. Modulen Mythic Europe till Ars Magica är utmärkt i detta avseende, oavsett om man har egengängigt ihopknäpade regler eller spelar ett annat, köpt spel, eftersom denna källbok inte är regelbunden utan bara knyter an till stämningen i Ars Magica.

Nu är det dags att skriva ned det viktigaste; de intriger som ska jaga våra hjältar på färden. För det första är det bra att ha ett par långsiktiga mål andra än att befria staden Jerusalem och bulna till Saladin. Ju personligare dessa mål är, desto mer kommer rollpersoner och SLP att kämpa för att nå fram till dem. Kanske en adelsman är släkt med Guy de Lusignan (den senaste kungen av Jerusalem) och vill hävda sin rätt till kronan. För det andra behövs en mängd interna intriger inom korstågsarmén, och mellan ledarna för olika arméer. De olika kungarna träter till exempel oavbrutet inbördes, och likadant är det längre ned i hierarkin. Det är bl.a. detta som kommer att göra att det kristna väldet i mellersta östern faller om ungefär hundra år. För det tredje behövs relationer till de lokala härskare man kommer att stöta på på vägen. För det fjärde bör det förekomma en mängd oförutsedda händelser som påverkar korståget (t.ex. dåligt väder, bakhåll, rykten om skatter och annat som brukar ingå i slumpstabeller). Allt detta vävs samman till rena äventyrsidéer som gör att korståget verkligen blir rollspelat som en kampanj sammansatt av mindre äventyr.

Till sist kan det vara intressant att tänka över några idéer över hur kampanjen ska sluta. Vad är målet med den, vad vill SL åstadkomma? Det brukar vara roligare om slutet inte är färdigt först, så att det finns något spännande även för spelledaren att arbeta sig fram emot, men det är verkligen nyttigt att ha funderat ut några vaga idéer så att man vet vart kampanjen ska rikta sig. Det behöver inte handla om att göra rollpersonerna rika och mäktiga. Det kan gälla att försöka återskapa och därigenom förstå ett kontroversiellt historiskt skeende som korstågen, att belysa någon djup sanning som att det inte finns en god och ond sida i jämförelsen mellan kristna och muslimer, att ändra på historien



fyra ögon). Att vara med i ett rollspelsanknutet postspel kallas att ha en instigator-roll (efter latinets instigator - pådrivare, uppviglare). Den något mer komplicerade varianten förutsätter att de har en dator, eller att du skriver fort, organiserat, läsligt och har tillgång till en kopieringsmaskin. Om du inte har modererat ett postspel förut bör du inte börja med fler än fem deltagare (tänk på att du har en rollspelskampanj att sköta också). Fundera över hur du vill ha instigatorernas order, och vad de får välja mellan att spela. Om du vill ha krig och diplomati kan det underlätta att hitta på ett poängsystem som de får spendera på ett begränsat antal order för att sköta sina arméer, byggnadsverk, ekonomi etc. Om du vill ha ett mer rollspelsbetonat postspel kan du ge dem full frihet att befalla sina tjänare vad som helst, och sedan avgör du vad som är rimligt. Håll svaren korta. Hitta sedan på intriger som kopplar dem till korstågskampanjen och som sätter dem i konflikt med varandra. Det är också nödvändigt att ge alla deltagare bakgrundsinformation om världen, vad som händer i den (bl.a. korståg) och lämpliga mål de kan sträva efter. Det krävs en hel del pappersarbete att hålla igång ett postspel av den här typen. Exempelvis kan den bysantinske kejsaren, en eller annan muslimsk storman, högt rankade adelsmän och präster i Jerusalem, assassiner, de militära ordnarna, de venetianska handelshusen, samt en eller annan europeisk kung vara intressanta instigatörer. De kan antingen vara enskilda personer, eller ha ansvar för ett rike eller en organisation, beroende på hur invecklad spelledaren vill göra kampanjen.

Litteratur: Lionheart av Edwin King är en utmärkt källa bok som finns i välsorterade spelbutiker och handlar om Rikard Lejonhjärtas England, *The Crusades - A Short History* av Jonathan Riley-Smith, Robin Hood - Prince of Thieves (film).

DET SPRICKANDE TEMPLET

"När han gick ut från templet sade en av hans lärjungar: 'Mästare, se vilka stenar och vilka byggnader!' Jesus svarade: 'Du ser dessa stora byggnadsverk. Här kommer inte att lämnas sten på sten, utan allt skall brytas ned.'"

(Mark. 13:1-3)

Den här lilla kampanjen är anpassad till Kult, men kan lika gärna spelas med något annat system bara man antar vissa av Kult-världens premisser:

Mänskligheten är fångar i en illusion som utgör det vi kallar vår verklighet. Vi är egentligen gudar, med makt över materien, tiden och våra egna öden. Demiurgen är det väsen som påstås ha skapat världen, och han håller oss omsorgsfullt inspärade med vår egen hjälp. Genom att vi tror på hans lögn om hur världen är fultad bakbinder vi oss själva.

Det sprickande templet utspelar sig i mitten av 1700-talet, då upplysningsfilosoferna håller på att slå hål på kyrkans grepp om världsuppfattningen. Prästerna har inte längre monopol på att uttöka hur tillvaron fungerar. Populärfilosofer som Voltaire för ut de stora tänkarnas mödor på gatorna, och in i societetens salonger, och det blir modernt att konversera över världsallets ordning i kultiverade kretsar. Detta upprör inte enbart prästerna, som fastnat i sin hierarki och sina dogmer som i katolska kyrkans fall eller genom att strängt reagera mot detta har svårt att acceptera nya synvinklar som i protestantismens fall, utan det återverkar ändå upp i de elyseiska himlarna. Skaparen själv får uppleva hur hans barn revoltar mot hans fastlagda ordning. Vid tiden för kampanjen har alltså Demiurgen ännu inte försvunnit, och när de första sprickorna i hans omsorgsfullt murade tempel börjar uppstå är det mer än troligt att han kommer att reagera - hårt!

Rollpersonerna är nosferatu - människor "smittade" av vampirism som manifesterar en del av sin gudomlighet på detta sätt, vilket ger dem krafter och förmågor som går utöver vad den vanliga människan, bunden i illusionen, förmår. Det har genom tidens lopp bildats små sammanslutningar av vampyrer, och alla dessa grupper bildar ett hemligt nosferatu-samhälle som lever på en okunnig mänsklighet. En av deras strängaste skrivna lagar är att en nosferatu aldrig får förinta en annan, om inte väldigt speciella omständigheter råder. Den som gör det kastas ut ur vampyrgemenskapen och jagas av alla som får upp spåret efter denne. Rollpersonerna känner inte varandra när kampanjen börjar; en av dem är gruppens mästare, den som skapat de andra och därmed har ett visst mått av kontroll över dem. Denne är en flerhundraårig vampyr som vigt sitt liv åt att förinta andra vampyrer, kanske på grund av att mästaren fruktar och avskyr sitt eget tillstånd. Detta har skapat mäktiga fiender, bland annat inom den katolska jesuitorden som är helt dominerad av nosferatu, där bland andra rollpersonens egen mästare är en av de ledande. Spelargruppens mästare kan vara en mängd olika personer beroende på spelledarens smak; Dracula, Carmilla, Lestat, inkvisitorn Torquemada eller 1500-tals mystikern Cornelius Agrippa. Övriga rollpersoner bör på olika sätt förkroppsliga andra sidor av vampyrens väsen; en kan vara otroligt skicklig i strid men nästan helt djurisk till sitt väsen, en kan vara en förfinad men grubblande adelsman som ännu inte förmått släppa banden till sitt gamla liv som dödlig, en kan vara en överlägsen och maktlysten individ som anser att människorna är en underlägsen ras som är värd mindre än boskap och borde utrotas - alla dessa konflikter inom gruppen kommer att ge spelarna möjlighet till att omvärdera sina motiv och dessutom servera utmaningar till rollspel. Det är också möjligt att låta jesuitemästaren sälas av någon som är beredd att betraktas som en fiende av övriga spelare, och som kanske inte kan delta på alla möten. Om du inte tror att dina spelare kan hantera detta bräckliga samarbete får du reducera konflikterna inom gruppen.

och skapa en ny framtid där t.ex det kristna väldet i Levanten överlever fram till våra dagar för att se vilka följder det skulle medföra, att spela strategiskt rollspel (som ett slags Risk, fast med väldetaljerade "pluppar"), att ha hela samhället med i sin rollspelskampanj - från kyrkan till armén, att äntligen ha en intellektuell ursäkt för att ägna sig åt hejdlös hack'n slash...

På den tredje och sista nivån måste du göra allt som står ovan, och lite till! Här tillkommer alltså postspelandet. Det är inte så komplicerat som det låter, det kan räcka med att en eller två personer som inte är med i spelargruppen sköter någon inflytelserik SLP och meddelar vad han pysslar med genom att skriva ned sina förhåvanden på en lapp som han ger till spelledaren då och då (som Shagulspelaren i Drakar och demoner-äventyret Oraklets

Kampanjen börjar med att gruppens mästare, som legat lågt några år på en herrgård i Skottland, börjar ana tecken på att de gamla fienderna inom jesuitorden fått upp vitteringen. Mästaren kallar på sina vampyrer, som egentligen borde förintats men vilka är dugliga redskap och därmed ett nödvändigt ont. Jesuiterna har förberett en fälla i London dit de vill locka mästaren att åka, kanske genom att använda någon viktig person ur hans förluftna för att antyda att denne har nyheter som kan komma att förändra hela hans framtid. Det är ju också det jesuiterna hoppas göra. Väl i London överfallas spelarna av de andra nosferatu som vill krossa vampyrförstöraren, men de ska kunna komma undan. Det är lämpligt att spelledaren verkligen placerar ut någon intressant information hos mästarens kontakt som antyder att människan är något förmer än man kan tro, t.ex. Matt. 20:18-19 eller 21:18-21 ur bibeln, och gärna en tråd till Frankrike. Hursomhelst är mästarens tillvaro i England nu förödd, och han bör fly landet. Eftersom det kan vara kul att sammanträffa med en känd historisk personlighet är Frankrike och Voltaire ett bra förslag. Det är nämligen meningen att rollpersonerna så småningom ska möra en filosof som kan splittra deras världsbild och uppenbara deras sanna gudomliga väsen.

Under upplysningen frigör sig tanken helt från religiös auktoritet och förnuftet blir den högsta domaren. "Om det inte fanns en gud måste man uppfinna en sådan." Man vänder också frågan om vad världsalternet är till att fråga vad människan är. Man är antingen skeptisk till metafysik eller nöjer sig med populäruppfattningar och "sunt förnuft". Man brister i att sätta in företeelser i sin rätta tidsmiljö. "Tillfälliga historiska sanningar kan aldrig utgöra bevis för nödvändiga förnufts-sanningar." Tankandet är ensidigt orienterat efter naturvetenskapen och naturen betraktas som ett mekaniskt system där gud är "en överflödig hypotes". Man har börjat ana de bojer som ger Skaparen makt över oss. Förnuftet kritiserar den rådande verklighetsuppfattningen och finner att människan lyder vissa lagar som sinnet och generna styr: fångenskaopen börjar kartläggas och människan står fri i dess mitt även om hon ännu inte har insett det.

Francois Marie de Voltaire är i början av 1740-talet i övre medelåldern. Han lever sedan 1734 hos väninnan markisinnan Émilie du Châtelet på slottet Cirey i Champagne, efter att hans "Lettres philosophiques" föranlett ännu en arresteringsorder mot honom. Voltaire har ett okuvligt impulsivt självständighetsbegär, som trots hans dyrkan av förståndet leder honom till oförsiktiga handlingar. Han hyllar friheten, rättvisan och humaniteten, alla kätterska idéer. Voltaire är ingen stor nytänkare, utan snarare ett slags filosofisk journalist som populäriserar och för ut nya idéer till en större allmänhet. Hans främsta vapen är kvickheten. En viss avundsjuka och småsinad drift att tjäna pengar präglar honom också. Voltaire använder sig av skämt och hån. Han vägrar att förstå det religiösa känslolivet och strider mot vad han anser vara den katolska kyrkans intolerans och förtryck. Voltaire sattes om ung i förnämna bekantskaper. Hans rappa tunga och poetiska begåvning bidrog till att skaffa honom tillträde till en krets av äldre och lättlevande spirituella andliga och aristokrater i Le Temple, en egendom i Paris som tillhörde johannitorden.

Kopplingen mellan jesuiterna och Voltaire kan föra rollpersonerna till Collège Louis le Grand eller Le Temple där ytterligare bevis för mänsklichetens slumrande gudomlighet väntar. Om du inte redan gjort det kan du ju ta upp livets träd ur Kabbalan

och som kuriosas visa på att de tio arkonterna är desamma som de tio sefrotiska sfärerna. Här är det bra om jesuitmästaren konfronterar gruppen (igen) och sluter fred med dem, eftersom han anar att de alla snubblat in i någonting större än förintandet av medvampyrer. Om SL vill göra jesuiterna till kampanjens "bad guys" så är detta självklart en list för att inifrån kunna köra pålen i rollpersonerna. Den obotlige jesuitmästaren kommer då att slå dövörat till i slutet när principalserafimen möjlighög uppvaknandet för karaktärerna, och istället försöka ta så många som möjligt med sig i den slutliga döden. I annat fall, och särskilt om jesuitmästaren är en spelare, gör gamla fiender gemensam sak för att nå nya insikter.

Nästa del i kampanjen består av att bege sig till Champagne och slottet Cirey där Voltaire lever. Nu kan Demiurgen börja reagera, och kanske låta någon av sina arkonter (till exempel Hod - bestraffaren) skicka en mäktig tjänare på rollpersonerna. När de väl konfronterar Voltaire och denne läser upp sina teorier, som SL gärna kan tillrättalägga för att passa in i Kults universum, bör illusionen ränna så att spelarna kan få sig en intressant vision av 1700-talets Metropolis; verkligheten bakom lögnen är nämligen en oändlig stad av murade stenhus och jättelika gotiska katedraler, labyrintiska akvedukter och stora knarrande vattenhjul av trä, maskinkomplex med rep, trissor och kanske ångpistonger, med mera. Om spelarna törstar efter action finns här ett tillfälle att vada genom horder av slemmiga 1700-tals varianter av de monster som befolkade Metropolis. Eftersom det är människans föreställningar om efterlivet som styr hur dessa monstra ser ut är de groteska blandningar mellan kött och 1700-talsteknologi. Någonstans här kommer slutet i och med att principalserafimen Gabriel uppenbarar sig direkt utsänd från Skaparen. Varför han visar sig för Rp:na beror på vad spelledaren vill med kampanjen. Syftet med hans uppenbarelse är att Rp:na, och spelarna, ska få något slags insikt om hur tillvaron fungerar, inse att de är gudar och uppnå en renande katarsis - det s.k. "uppvaknandet".

SL har många olika sätt att avsluta det hela på, här följer några uppenbara exempel:

En moraliskt lagd spelledare konfronterar rollpersonerna med några val som mer eller mindre öppet leder till goda eller onda resultat (ifall jesuitmästaren är en "bad guy" trampan han givetvis i klavert).

En spelledare som gillar våld kan ge Rp:na möjligheten att dunka ned den nye, häftige motståndare som principalserafimen utgör, ta hans stav eller någon annan "skatt" och rida iväg mot solnedgången.

En metafysiker till SL tvingar spelarna att tänka själva och improviserar ett slut beroende på hur de betraktar de sanningar de fått sig förelagda, verkligheten och sina egna begränsningar, samt ifall de när uppvaknandet och sin potentiella gudastatus eller förlorar sig i galenskap.

Principalserafim är Demiurgens närmaste redskap för utförandet av hans personliga vilja. Till skillnad från arkonterna är de i långt mindre mån självständiga verktygen, utan snarare sidor av Demiurgens verkställande kraft. Dessutom är principalserafim de fyra pelare som bär upp illusionen. När människan börjar bryta sig ut vacklar de, och försvinner så småningom tillsammans med Demiurgen. Principalserafimen Gabriel bär en liljestav. Gabriel ser ut som en skimrande mansskäpnad i blådvit fotsida klädnad med ett gyllene bälte runt midjan. Hans hud är blek och har ett slags pär-

lemorliknande lyster. Principalserafimen har också axellångt vågigt blont hår och ett slätt, andrognt ansikte. Han är överjordiskt vacker - så skön att det formigen smärtar i de som ser honom. Ur Gabriels ögonhål, liksom ur alla principalserafims, strömmar ett skarpt vitglödgat ljus som förblindar de som möter hans blick och tvingar människor att se bort. Det är som att se in i solen med kikare. Gabriel har sex vingar, av vilka han brukar täcka fötterna med två och ansiktet med två. Hela kroppen skimrar av ett svagt ljus och sprider valdföft omkring sig.

Personlighet: Där Mikael är rättvisans och den heliga vredens principalserafim, Rafael kärlekens och fridens, Uriel den bistra pliktens och bevarandets, är Gabriel hämndens och nådens överlämnare samt Demiurgens härold. Där de andra tre har fasta och synnerligen aktiva karaktärer är Gabriel återhållsam, behärskad och långt ifrån dömande. Gabriel meddelar Demiurgens vilja och ser till att den utförs genom att ingropa så litet som möjligt, hjelst inte alls utan genom att den som får budskapet själv agerar i enlighet med Demiurgens planer.

RÖR 50 UTS 100 UPP 50 STY 45
EGO 60 UTB 100 TÅL 50 KAR 75

Modifikation till skräckslaget: +10 (endast i strid).
Längd: 190 cm
Vikt: -

Sinnen: Skarpa. Har förutom de fem sinnena en förmåga att se magi, ser obehindrat i mörker och kan läsa andras tankar och känslor.

Kommunikation: Tal eller telepati.
Förflyttning: 25 m/SR.

Handlingar: 7

Länstivbonus: +38

Skadebonus: +11

Skadecapacitet: 11 skrämor = 1 lätt sår, 10 lätta sår = 1 allvarligt sår, 8 allvarliga = 1 dödligt, "dör" först efter 10 dödliga sår. När en principalserafim stupar darrar illusionen. Demiurgen kan återskapa den i Elyseum inom 24 timmar genom att en serafim genomgår en renande transformation och intar dess plats.

Uthållighet: 280

Naturlig rustning: 2 poäng ektoplasma.

Förmågor: Förhåxar alla med en balans mellan +40 till +100. Sprider fördelar och höjer omgivningens mentala balans. För varje dag i Gabriels sällskap stiger balansen, högst upp till +100. Befallande röst, Okänslig för eld, elektricitet och radioaktivitet, Regenerar, Telepati, Telekinesis - 1 ton 50 m/sek. Kan flyga. För att se in i Gabriels ögon krävs ett Egoslag med effekt +20. Lyckas man bränns synen sönder.

Färdigheter: Samtliga vapenmanövrer 50, Stångvapen 75, Smyga 50, Undvika 50, Akrobatik 75, Språk - samtliga mänskliga 50, Leta 50, Teologi 100, Sjunga 75, Vältalighet 100.

Anfallssätt: Enligt vapen. Gabriel strider ENBART som sista utväg för att utföra Demiurgens vilja, eller för att försvara sig. Han ska ytterst sällan behöva ta till våld.

Magi: Tidens och rummets skola samt alla dess besvärjelser till 75. Drömmagi och passionsmagi till 50.

Hemort: De elyseiska himlarna eller vid Demiurgens sida.

av Daniel Krauklis

Vinn ett spel!

Vi lottar ut två ex av Vägen, världens bästa konfirmerationsrollspel, bland de enkäter som kommer in före den 30 april.

Grynings

Enkät
nummer 3

Gradera följande artiklar ur nummer 3:

(ringa i ditt betyg, kryssa i rutan om du tycker vi skall ta bort sådana inslag i Gryning)

Ledare	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>	Äventyrsintriger	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>	Bysans anno 1081	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>
Castor & Pollux	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>	Recensioner	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>	Filmer, Böcker och Musik	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>
Spix & alverna	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>	Spelnyheter	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>	Medarbetsidan	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>
Nyhetsidan	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>	Legender	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>	Iduns Äpplen (Äventyret)	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>
ATR speltips	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>	PBM-spalten	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/>		

Vad vill du se i Gryning?

(Gradera mellan 1 och 15, endast ett av varje betyg och 15 är bäst)

Konventsrapporter	—	Intervjuer med utländska hedersgäster	—	Material till Drakar och Demoner	—
GW-spelsscenario	—	Vampire-material	—	Medeltida mat	—
Mer dark future-material	—	Sverok-spelet el. kampen om bidragen	—	Presentation av SCA	—
Viktoriansk handelskampanj	—	Teknikhistoria	—	Hemliga sällskap tex till Kult	—
Rapporter från utländska kongresser	—	Call of Cthulhu i svenskt 1910-tal	—	Eget förslag	—

Kryssa i om du är medlem i Sverok.	<input type="checkbox"/>	Tycker du att Sverok skall köpa...	<input type="checkbox"/>	...Gryning till samtliga föreningar.	<input type="checkbox"/>
		Tycker du att ditt distrikt skall köpa...	<input type="checkbox"/>	...Gryning till samtliga medlemmar.	<input type="checkbox"/>

Vad skulle du vilja ändra på i Gryning? Skriv på separat blad!

Skicka in innan den 30 april

Får kopieras för enskilt bruk



POSTORDERSPECIALISTEN

Stort sortiment till konkurrenskraftiga priser

- rollspel
- brädspel
- tennfigurer
- tillbehör
- tidningar
- böcker

Ny prislista ute nu.

Ring och beställ !!!

Midgård
LP GAMES

Box 366
851 06 SUNDSVALL
Tele: 060 - 17 55 22, Fax: 060 - 17 41 82

FLAMMANS SPEL



"WHERE GAMERS GO..."

Postorder

Bor du långt bort kan du alltid anlita vår postorderservice. Telefonen är bemannad alla dagar fram till 23:00.

Butik

Öppet
Mån-Fre 11-19
Lör 11-17

Katalog

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

Sortiment

Vi har alla de stora engelska och amerikanska företagens produkter. Dessutom har vi Göteborgs bredaste urval av tennfigurer.

FLAMMANS SPEL
TEGNERSCATAN 8
412 54 GÖTEBORG

TEL. DAGTID 031-18 03 87
TEL ÖVRIG TID 031-16 19 50



I den förra spalten skrev jag att det inte finns särskilt många svenska PBM som är datormoderade. Det stämmer fortfarande, men nu har det kommit ett tillskott, nämligen: "Svartfolk!". Detta postspel har ingenting att göra med Äventyrsspelsmodulen med samma namn, utan är konstruerat av ingen mindre än mig själv. Spelat går helt enkelt ut på att genom svek, mord, kidnappningar och krig låta din klan bli den mäktigaste i svartfolks rike. I skrivande stund har jag dragit igång fyra kampanjer, men nya är på gång... Dessutom kommer en helt anonym att startas, där deltagarna i stil med Gunboat-Dippy inte får veta vilka de andra är. Det enda tillåtna sättet att bedriva diplomati är genom skrivna meddelanden som skickas via mig. Vad kostar det då att delta i "Svartfolk!?" Det är överkomligt (tycker åtminstone jag); 30 kr för uppstarten och regler, eller 20 kr enbart för att starta. Har du inte spelat tidigare måste du köpa reglerna. Kostnaden för varje drag är 12 kr (med reservation för prishöjningar). "Svartfolk!" är ett lagom svårt PBM, tillräckligt lätt för att det ska gå att skriva ned ett drag på några minuter, men det finns mycket att planera om man själv vill. Skriv till mig om du är intresserad (adressen finns längre ned). Jag har dessutom skrivit ett brev till ett PBM företag på Nya Zeeland angående att köpa rättigheterna till ett av deras spel: "Lizards!". Jag har ännu inte fått något svar, men jag misstänker att det kan komma att bli för dyrt för att det ska löna sig.

MSG:s engelskspråkiga version av "Olympus" kommer inte att köras från Finland. Anledningen till detta är att de har haft svårträtt att locka till sig spelare från England (konservatism?) och det saknades tydligen hugade spelare från övriga Europa också. MSG kommer nu att försöka licensiera postspelet till ett engelskt företag istället, men vilket det blir är ännu inte klart. För den som är intresserad kan jag förklara att "Olympus" är ett ganska avancerat PBM som utspelar sig i det forntida Grekland (med statsstater etc). Jag har bara sett en ofullständig version av reglerna, men de verkar OK, om än inte direkt imponerande...

Ett rykte säger att det inte är en omöjlighet att både "Olympos" och "Austerlitz" kommer att köras från Sverige inom en relativt snar framtid.

Spellbinder Games har efter en oändligt lång speltestperiod öppnat sitt nya stor-PBM "A Bledian Diary". ABD:s tema är att du leder en liten klan som skall växa sig stark och mäktig. Du får välja vilka mål klanen ska prioritera och det finns några olika att välja mellan, från krig och plundring till en vänlig klan som bara vill idka handel. Vidare får man själv designa ett heraldiskt emblem för sin klan, ett ovanligt grpp! PBM:et verkar ha ett stort djup och möjligheterna ser ut att vara många. Spellbinders utskick för PBM:et är imponerande (ca 6-8 A4-sidor) och det fick i varje fall mig att bli intresserad... Det här informationsbladet är gratis. Uppstartskostnaden är £10, vilket

inkluderar regler, uppstart och 3 drag. Priset per drag är £2*5, utan några tillägg för större positioner men det kostar 50p extra om du vill ha en förteckning över vilka upptäckter din klan har gjort. ABD ser ut att kunna konkurrera enligt Spellbinders gamla koncept; lite enklare men också billigare. Vrför inte beställa information om du också tycker att det här låter intressant.

Fridens Rosor heter ett svensk PBM som just har avslutats. FR var ett handmoderat "amatör-PBM", men eftersom konstruktören och moderatoren, Ronnie Andersson, har skött det på ett professionellt plan tycker jag att det kan omnämnas här. Ronnie valde att som avrundning skicka ut ett häfte på 16 sidor till alla spelare, med krönikor (varje spelare fick skriva en om sina egna upplevelser) och en massa annat smått och gott. Intrigen gick ut på att finna de legendariska Fridens Rosor, ta kål på den galne och ondskefulla Mörkerfursten samt att finna de som dödat din fader. Vinnaren blev till slut landet Dalvaha, som spelades av Morgan Johansson, med 262 poäng. Självt lyckades jag knipa femte platsen med mina futtiga 144 poäng.

För något (eller kanske ett par) år sedan rådde det som senare blivit beskrivit som "fansin-boomen" - helt plötsligt formligen dröp det av mer eller mindre intressanta fansin, med PBM-anknytning. Till flaggskeppen räknades Dipsois, Gränslandet och Rösten från Avgrunden. MED det dröjde inte länge för elden att falna till glöd och sedan tog det inte lång stund för glöden att reduceras till några få gnistor. Idag finns det bara ett läsvärt fansin, läsvärt därför att det har det som ett bra fansin skall ha; en del artiklar, hyfsat levande insändarsida och en hel drös med små typiska "fansin-PBM". Fansinet heter Avalonia och gillar du PBM så kan jag rekommendera det. Men, det är nog inte direkt något för den som är intresserad av PBM och vill veta mera, för det finns inga såna uplysande artiklar ("vad är PBM"). Ett nummer av Avalonia kostar inte mer än 15 svenska riksdaler men jag har en känsla att det blir ännu billigare om du skickar en hundralapp. Adressen finnes nedan...

Flagship, Europas största PBM-fansin (eller snarare magasin, hur man nu vill se det), har kommit ut med sitt 46:e nummer och firar därmed 10-årsjubileum. Flagship har ungefär 1000 läsare och är ett måste (mindre överdrift...) för den som spelar utländska PBM. De tar upp nyheter, recenserar, skriver krönikor (alltså som en dagbok över spelet) mm. Språket är engelska och är du intresserad av att prenumerera så är kostnaden :£15/4 nummer, £21/6 nummer eller £38/12 nummer. Dessutom får du sk Super Coupons, vilka ger dig olika bonusar (= £10 på kontot i vissa spel eller gratis uppstart + regler. Den typen av fördelar...) när du skall starta upp i olika PBM. Adressen hittar du nedan.

Aktuella adresser:

Svartfolk!//AEMP Games, c/o Magnus CAssersjö, S. Espl 31, 343 32 Älmhult.
Midnight Sun Games, Pl 554, 90101 Oulu, Finland.
Spellbinder Games, 76 Dorchester Rd., Wath-Upon-Dearne, Rotherham, S York S63 7PR, United Kingdom.
Flagship, PO Box 1733, Handsworth, Birmingham B20 2PP, United Kingdom.
Avalonia, c/o Erik Ny, Fältv. 12, 784 61, Borlänge

Du som gillar att få vajande tentakler i brevlådan.

Prenumerera på
Gryning!

...och få fyra nummer i brevlådan för endast 60 kr

Bysans

Anno Domini 1081

-en kampanjvärld

av Peter Daniel

Illustrerad av Staffan Melin, Mikael Hulkko och Martin Sandström

Det bysantinska väldet är en relativt okänd period för oss västerlänningar, trots att det under många hundra år var det mäktigaste och rikaste riket i Europa och Västasien. Dess kultur och samhällsliv var en fascinerande blandning av österländskt och västerländskt, romerskt och grekiskt. Jag har valt att ge en ögonblicksbild av detta tusenåriga rike och ge en kampanjmiljö som kan användas direkt i stället för att skriva en vägledande artikel, som sedan kräver en massa arbete från spelledarens sida. Förhoppningsvis kan också de som inte är beredda att starta en kingsize Konstantinopelkampanj hitta en del matnyttigheter till andra historiska eller fantasyrollspel.

Bysans har flera stora förtjänster som kampanjmiljö. Redan ordet bysantinsk betyder på engelska intrigerande och beräkande, och hela dess historia är mycket riktigt fylld med komplott, förräderier och ondsinta planer för att skaffa makt och rikedomar. En stark religion med mycket inflytande ger också intressanta konflikt-situationer, och som om inte det skulle räcka är landet sedan 600 år invecklat i ett trefrontskrig!

Den period som jag valt att beskriva utgör på många sätt ett lågvattenmärke i den bysantinska historien. Man har just förlorat hela Turkiet, den viktigaste delen av riket, tack vare en rad vansinniga fälttåg av inkompetenta kejsare. Statens finanser är på väg att gå överstyr helt och furstar runt om i riket börjar muttra om revolt. Under de senaste 50 åren har 13 olika regenter turats om att avsätta varandra, och man kan frukta för rikets fortsatta existens. Då dyker det plötsligt ur ingenstans upp en extremt duglig och ambitiös kejsare, som - med hjälp av sin mamma - faktiskt lyckas få landet på fötter igen. Det finns utmärkta möjligheter för djärva män att göra sig ett namn...

(En liten brasklapp. Detta är en rollspelsartikel, inte en historisk avhandling. Även om jag har försökt hålla min artikel så saklig som möjligt har jag på några ställen varit tvungen att göra antaganden och gissningar som kanske är felaktiga. Dessutom finns det ofta menings-skiljaktigheter hos olika historiker och jag har varit tvungen att lita på en av källorna. För att göra läsningen lättare har jag inte brytt mig om att upprepa denna varning varje gång jag tar upp något kontroversiellt.)

Det bysantinska samhället

STYRELSESKICK OCH BYRÅKRATI

Det bysantinska samhället har ärvt systemet med en kejsare, eller autokrat, som väljs av senaten och armén från det romerska imperiet. Ett av de kryphål som listiga kejsare under årens lopp har ordnat har dock i praktiken gjort Bysans till ett arvrike. Kejsaren kan nämligen utse vicekejsare, som skall ta över landet om den ordinarie

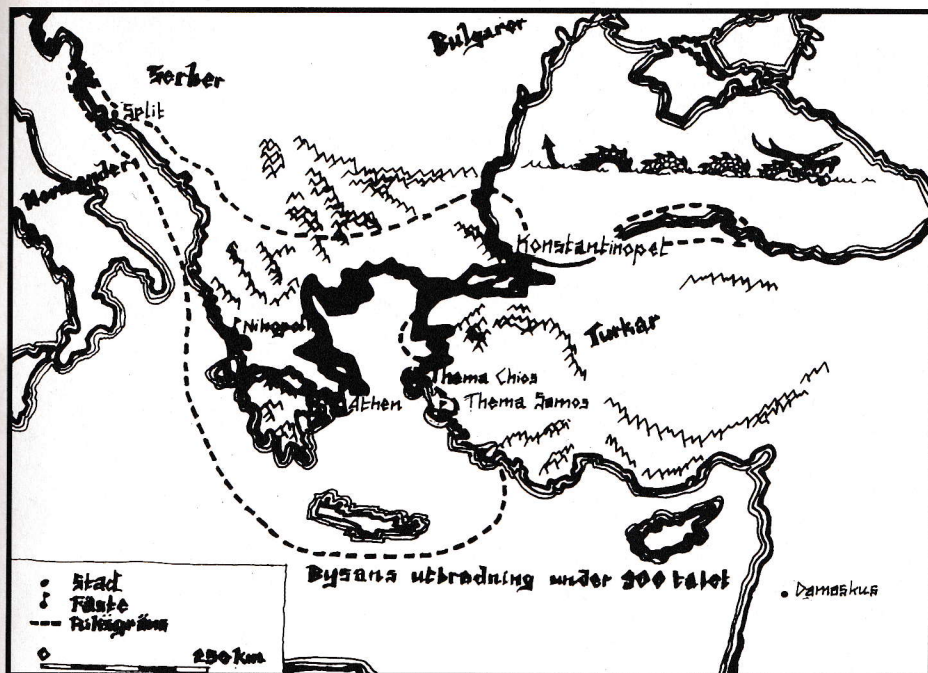
kejsaren skulle avlida. Detta utnyttjas naturligtvis till att utse söner eller andra släktingar till tronarvingar. Dessutom är det inte ovanligt att änkekejsarinnor fortsätter att styra landet och utnämner söner eller älskare till officiella kejsare. Ett annat, mycket vanligt sätt att skaffa sig en ny kejsare är att helt enkelt ta makten med våld, något som är en helt accepterad metod i detta intrigerande och machiaveliska land. En regent får sitta vid makten i genomsnitt åtta år, och den vanligaste dödsorsaken är kvävning, förgiftning eller utträkning av att sitta inspärrad i ett kloster någonstans.

Under kejsaren sitter en mängd olika tjänstemän i en mycket strikt reglerad och oföränderlig byråkrati. Några av de viktigaste är *strategoï* (singular *strategos*), guvernörer över var sitt *themes* (provinser), *chartularios*, skatmästaren, *kritai* (s. *kritos*), domare och *eparchos*, som är staden Konstantinopels prefekt. Andra officiella poster är de två *demokratai*, överhuvud för stadens kapplöpningsslag, *domestikos scholae* som fungerar som överbefälhavare, och *logotheten* av Dromos, utrikesministern. Dessutom är det vanligt att de eunucker som officiellt bara är chefer för det kejsarliga hushållet kan tillförsäkra sig stor makt. Kejsaren har rätt att tillsätta alla dessa poster som han vill, och alla ministrar, *strategoï* och *kritai* är direkt ansvariga inför honom. Detta gör att systemet blir extremt centraliserat och beroende av en skicklig autokrat. Något som ger upphov till mycket oro inom förvaltningen är de stora landägarna, som mer och mer har börjat uppföra sig som barbarerna i väster och kräva större självstyre. Än så länge verkar det dock som om de är lojala mot Alexios Komnenos, den nye kejsaren.

GEOGRAFI

Imperiet har krympt mycket sedan sin storhetstid på 500-talet. Från att ha omfattat Italien, Grekland, Bulgarien, Serbien, Turkiet, Syrien, Palestina, Egypten, södra Spanien och Afrikas medelhavskust återstår bara Grekland, Bulgarien, Serbien och en liten remsa på den turkiska nordkusten. Katastrofen vid Manzikert 1071 ledde till att praktiskt taget hela Turkiet, halva kejsardömet, gick förlorat till seldjukerna, ett muslimskt krigarfolk som redan behärskade stora delar av nuvarande Irak och Iran. Dessutom intogs samma år Bari, Bysans sista fäste i Italien, av den normandiske hövdingen Robert Guiscard.

Riket har sedan 600-talet varit indelat i olika provinser, *themes*, som har haft var sin guvernör och general, en *strategos*. Denne *strategos* har i uppdrag att bistå kejsaren med trupper, men också att administrera området så att handel och jordbruk fungerar så effektivt som möjligt. Riket består efter Manzikert av 12 *themes*, tio på fastlandet och två som består av den aegaiska arkipelagen. Den viktigaste staden är naturligtvis Konstantinopel med ca 400 000 invånare. Andra större städer som fortfarande tillhör Bysans är Nikopolis på den grekiska västkusten och Adrianopolis i nuvarande Bulgarien.



Riket sammanbinds av mycket goda vägar helt i klass med de romerska härvägarna. Den bysantiska handelsflottan är också mycket stor och bedriver tillsammans med den venetianska handel i hela Medelhavet. En resa sjövägen mellan Venedig och Konstantinopel tar ungefär två veckor, om vädret är gynnsamt och man kan undgå de fruktade kretensiska piraterna.

De bördigaste områdena ligger i södra Bulgarien, Thema Makedonia. Där odlas vin, spannmål och många slags frukter. Också de serbiska områdena i Thema Dyrrachion ger bra skördar, men området är oroligt och det är ofta svårt att kunna forsla fram produkterna förbi rövare och motsträviga och upproriska länsherrar. De gränser som anges på kartan är mycket ungefärliga då det ofta är svårt att avgöra var riket egentligen gränsar med de vilda stammarna i norr. Bulgarer och petjeneger är mycket ombytliga och kan ena stunden svära sin trohet mot kejsaren och nästa bege sig av mot Konstantinopel vilt plundrande och härjande.

Över huvud taget har bysantinerna under hela sin historia kämpat mot sina grannar. Under 1000-talet slåss man mot normander i Italien, petjeneger ("Röde Orms" patzinaker), serber och bulgarer vid sin norra gräns och seldjucker i mindre Asien. Bysans förhållande till sin omvärld är dock inte så krigiskt som man kan tro. Med hjälp av sina stora rikedomar brukar man antingen köpa sig fri genom att betala tribut till stammar på krigsstigen eller hyra legosoldater för att slå tillbaka fiender. Detta sätt att försvara sig har fört med sig att den inhemska armén praktiskt taget har försvunnit och ersatts av mer eller mindre lojala legoknektar från Germanien, Novgorod och Turkiet.

Med sitt läge mellan Svarta havet och Medelhavet, mellan Europa och Asien har Konstantinopel helt naturligt blivit en handelsstad av stora mått. I staden kan man finna en uppsjö av olika folkslag: Först av allt grekerna, den kulturellt och ekonomiskt dominerande folkgruppen. Lustigt nog kallar de sig själva *rhomai*, romare. En av de rikaste grupperna i staden är annars venetianerna, som driver mycket handel med bysantinerna trots öppen misstro från båda sidor. Man kan också finna deras medtävlare, köpmän från Genua och Pisa i de italienska kvarteren. En del judar driver bank- och utlåningsrörelser, då detta är förbjudet för rättrogna ortodoxa

kristna. Dessutom kan man finna ruser och skandinaver både som legosoldater och päls-handlare. Kristna pilgrimer från hela Europa stannar till för att vila sig inför den sista etappen av sin resa till det heliga landet.

ARMÉ OCH FLOTTA

Den bysantiska armén av år 1081 är en sorglig skugga av den mäktiga och effektiva krigsmaskin som skyddat riket i 700 år. Efter katastrofen i Manzikert består den nästan helt av utländska legoknektar och barbarstammar som avlönas ur kejsarens krympande skattkammare. Framför allt germaner och ryska folkslag slåss på bysantinernas sida mot sina

egna grannar. De enda grekerna i armén är de högsta befälhavarna, som ofta är mycket sluga och kunniga. En bysantisk armé utkämpar mycket sällan regelrätta slag, utan för en sofistikerad form av gerillakrigföring som syftar till att skära av försörjningslederna för de invaderande arméerna. Även om detta ofta fungerar mycket bra innebär det att striden alltid sker på hemmaplan, med stora lidanden för landsortsbefolkningen som följd. Det har hänt flera gånger att invasionshärar inte har stoppats förrän vid Konstantinopels stadsmurar, som dock lyckligtvis alltid har hållit. Ett undantag från den usla träningen och kampmoralen i armén är väringargardet, kejsarens personliga livvakt och elitsoldater. De är visserligen också legosoldater, men fanatiskt lojala mot sin härskare. Väringargardet utgörs av skandinaver och ryska vikingaättlingar, med ett starkt inslag av saxare som flytt undan normanderna. Beväpnade med tunga stridsyxor och sköldar och klädda i läderrustningar har de ensamma avvärjt många attentatsförsök mot kejsarna, och de är fruktade över hela riket. Bysantiska kommentatorer kan dock inte låta bli att gnälla över deras dåliga motståndskraft mot sjukdomar och begivenhet på vin, något som nog får ses som ett utslag av avundsjuka.

Ett annat lysande undantag från det allmänna förfallet är flottan. Den består av ett femtiotal dromonder, snabba och manövrerbara galärer med 25-50 par åror och ett triangulärt segel. De är bestyckade med den fruktade grekiska elden, en blandning av nafta, tjära och salpeter som fungerar som napalm. Fiendeskepp beskjuts antingen med pilar doppade i massan, bombarderas med katapultskott fyllda med den eller besprutas med den ur stora blåsbalgliknande maskiner. Ett par skepp bestyckade på detta sätt har utplånat stora ryska och turkiska flottor i blodiga slag. Flottan används numera framför allt för att beskydda huvudstaden mot seldjukerna, något som ger handelsmännen i Medelhavet gråa hår då de står försvarslösa mot pirater och kapare av alla slag.

VARDAGSLIV

Den vanlige manlige medborgaren i Konstantinopel arbetar förmodligen antingen som hantverkare i ett strikt reglerat skråväsende, som industriarbetare i någon av de statliga väverierna eller som sekretera-

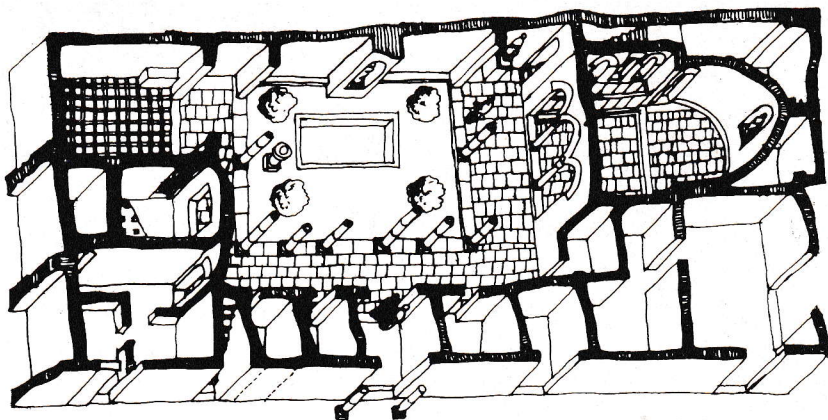
re i den stora byråkratiska maskinen. Kvinnan arbetar i hemmet, med att passa barn och sköta hushållet.

Hemmet är antagligen en tre- eller fyrrummare i ett hus med två till fyra våningar. Nedre planet i huset upptas av affärer, med en liten bar eller taverna på hörnet. Toalett finns på gården i form av två större rum med flera "sittplatser". En eller ett par gånger i veckan går hela familjen till badhuset för att tvätta sig och träffa vänner. Det finns åtta allmänna gratisbad för de som har det sämre ställt och ett trettiotal privata badhus med högre standard. En gång i veckan går man i kyrkan, och husmodern går ofta ned till kvarterets kapell för att tända ljus för nära och kära. Om familjen har det gott ställt kan man låta en eller flera av sönerna gå i skola, där de lär sig att läsa och skriva, matematik, geometri, retorik, poesi, historia och bibelkunskap. Koiné, vardagsspråket, är en form av grekiskans som skiljer sig mycket från den skrivna gammalgrekiska som de lärde (ofta på ett mycket underligt och inkonsekvent sätt) använder. Latin talas numera bara under de uråldriga ceremonier som hålls vid olika högtider och statshändelser.

Man äter tre mål mat om dagen med en lätt frukost med bröd och ost, en likadan lunch och en middag på kvällen med kött eller fågel för dem som har det bättre ställt och fisk för de fattigare. Husmodern kan handla ost, saltad och färsk fisk, mjölk, getmjölk, får- eller oxkött, olivolja, grönsaker och färsk eller torkad frukt i små kvartersbutiker med priser som har varit de samma i hundratals år.



Gatubild från det forna Bysans



Typisk villa

Inflation är ett begrepp som just har börjat göra sig gällande i Bysans, något som oroar många. Hittills har staten satt priserna för handlarna, ett pris som varken får över- eller underskridas. På detta sätt undviks prisrigg och överpriser, något som annars skulle vara skadligt både för konsument och producent. I varje butik finns ett porträtt på kejsaren för att påminna om vems förtjänst det är att invånarna kan äta sig mätta.

MYNTSYSTEM

1 kg guld = 144 nomisma (guld)
1 nomisma = 12 milaresia (silver)
1 milaresion = 2 keratia (koppar)
1 keration = 12 folleis (koppar)

Män och pojkar klär sig i knälånga tunikor som hålls in vid midjan av ett bälte. På fötterna har man tygskor och, på vintrarna, benlindor. Vissa unga män har lagt sig till med den barbariska sedvänjan att bära byxor av skinn, något som äses med förfäran av den äldre generationen. Ett prydligt helskägg är vanligt hos äldre och inflytelserika män och präster. Kvinnorna klär sig i löst sittande klänningar och liknande tygskor som de männen bär. Håret bärs utsläppt av de mer djärva, uppsatt på huvudet eller under ett huckle av "ordentligt folk".

Far i huset tar ofta med sig de äldre sönerna till hippodromen för att beskåda vagnkapplöpningarna där, något som kanske oroar dem där hemma, eftersom det ofta blir upplopp och våldsamheter där. Något som är ännu mindre omtyckt av frun i huset är när mannen går till tavernan för att spela något av de hasardspel som bysantinererna är så förtjusta i: tärningsspel, schack eller backgammon. Om han är en riktigt liderlig sälle kan han gå till de illa berömda teaternas, som inte är något annat än striplubbbar, där prostituerade bjuder ut sig. Någon motsvarighet till antikens grekiska tragedier och sedelärande berättelser finns inte.

KYRKAN

Egentligen är det onaturligt att dela upp det bysantinska styret i en religiös och en världslig del. Kyrka och stat är så sammanflätade att det inte går att säga var den världsliga makten slutar och den kyrkliga tar vid. Enligt den ortodoxa tron regerar kejsaren som Guds ställföreträdare på jorden, och hans styre skall efterlikna det himmelska. Kejsaren kröns av patriarken, den ortodoxa kyrkans motsvarighet till påven. Även om patriarken utses av kejsaren vägar mycket få kejsare sätta sig upp mot hans ord, eftersom de bysantinska undersåtarna är mycket lojala mot honom. Kejsaren svär också en högtidlig ed på att inte gå emot de dogmatiska beslut som fattas av synoderna, de kyrkliga sammankomster som har till syfte att bekämpa olika kätterska åsikter. Detta har förmodligen mycket realpolitisk bakgrund, då tvister mellan kyrka och stat tidigare lett till svåra oroligheter (t ex bildstormen, en hundraårig strid om huruvida det var rätt att se ikoner som symboler för Kristus och Gud).

Den ortodoxa tron är mycket konservativ, till och med i jämförelse med katolicismen. Under det första tusenålet e Kr har det sammanfattats sju kyrkomöten där man fastställt trossatserna. Dessa möten yttrandes ses av den bysantinska kyrkan som Guds ord och evig sanning. Det drivs ständigt kampanjer mot olika kätterska rörelser, vars läror prövas av prästerliga sammankomster och utan undantag bannlyses.

Till dessa kätterska läror räknas faktiskt också den västromerska, katolska, läran. Förhållandet mellan patriarken och påven har, med undantag för perioder av större samförstånd, varit spänt i hundratals år. Den slutgiltiga brytningen kom 1054, då en delegation från Rom avlämnade en bannbulla från påven i S:ta Sofia och spottade på golvet framför altaret. Patriarken svarade naturligtvis med samma mynt, och den totala fiendskapen var ett faktum. Orsakerna var flera, men den främsta var en passage i den katolska trosbekännelsen som förklarade att den Helige Ande utgick både från Fadern och Sonen. En pettiss, kan den obildade västerlänningen av idag tycka, men för dåtidens djupt religiösa människor var detta en mycket kontroversiell tanke. Andra tvistämnen var t ex prästers rätt att gifta sig, jungfru Marias korrekta titulering och skäggets längd på prästerskapet. Förhållandet blev naturligtvis inte bättre av att normandiska äventyrare, med påvens välsignelse, roffade åt sig av bysantinska besittningar i Longobardien (Italien).

Patriarken utses genom att olika kandidater sänder in ansökningar till kejsaren, som sedan med Guds hjälp utser den rätte. Han svärs sedan in under en högtidlig ceremoni med hela hovet närvarande i S:ta Sofiakatedralen. Under patriarken i hierarkin kommer sedan *metropolit*er, ärkebiskopar och biskopar. (En metropolit är en biskop med auktoritet över ett helt tema.) Varje biskop har sedan en rad underlydande, bland annat *oikonomos*, som förvaltar kyrkans egendomar, *chartophylax*, som styr den kyrkliga domstolen och folkbokföringen, och *skevophylax*, som handhar ceremoniskrudar, relikier och kyrkornas konstföremål. En biskop utses av en församling bestående av ett stifts främsta präster och *archontes*, dvs de mäktigaste lekmännen i stiftet. (Jepp, författarna till KULT måste ju få sina titlar någonstans ifrån.)

Ortodoxa präster är oftast mera uppriktiga i sin tro än de hycklande romerska potentaterna. Kanske beror detta på att de har rätt att vara gifta, så länge giftermålet skett innan prästvigningen. Patriarkerna har i alla tider förklarat celibatet vara mot Jesu lära och en källa till hyckleri hos de fromma. Präster kan inte heller kallas som vittnen i en vanlig domstol (ungefär som 1900-talets tystnadsplikt), bara i kyrkliga rättsfall. Om en präst skall åtalas måste detta också ske i en kyrklig rätt.

Bysantinska kloster har alltid haft ett stort inflytande, och en enorm mängd människor har valt att helt viga sitt liv åt Herren på detta sätt. Kejsare och adel ser med oro på de stora landarealer som handhas av kloster, och man överväger att tvångsköpa delar av klostermarken. Det finns en mängd olika typer av kloster. Vissa munkar väljer att helt lämna det världsliga livet och leva i närmast anarkistiska samhällen utan något överhuvud. Det mest kända exemplet är de munkar som lever på halvön Athos i östra Grekland, där ingen varelse av honkön har tillträde. St Johannes Studitens kloster i Konstantinopel hyser 1000 munkar, kallade de sömlösa då de reciterar liturgier dygnet runt. (Egentligen arbetar de treskift med att läsa, så de hinner med både sömn och andra aktiviteter, men det låter ju fint!) Andra lever i mera samhällstillvända kloster, som också fungerar som sjukhus, ålderdomshem, därhus och tillflyktsorter för avsatta kejsare. Ett av dessa är Den helige frälsaren Pantokrators kloster, beskrivet ovan. Munkarna åtnjuter stor respekt hos befolkningen och ses som moraliska förebilder för massorna. I motsats till sina medeltida västerländska kollegor finns det inga snuskiga historier om sexuellt frustrerade munkar, och de flesta kloster har regler som förbjuder munkarna att bedriva handel. Girighet och frosseri lyser alltså också med sin frånvaro.

Bysantinsk kristendom gränsar i många fall till vidskeplighet och det finns en otrolig mängd relikier och magiska statyer som kan bota sjuka och ge jättecken. Det sägs att det i grunden till Justinianus kolonn skall vara ingjutet 22 olika kristna relikier, tillsammans med ett par hedniska statyer bara för säkerhets skull. Varje kyrka med självrespekt har minst ett par helgonrelikier i sin krypta.

Bysantinska kyrkor är oftast byggda i tegel, med rödmålad utsida som symboliserar Jesu blod. De har alltid ett kupolformat tak, något som araber och turkar sedan har apat efter. Utanför kyrkan finns en liten fontän eller ett enkelt handfat där besökare tvättar bort sina synder samtidigt som de sköljer av ansiktet. Kvinnor går sedan in i gynacaeum, de gallerier dit de är hänvisade. Insidan av kyrkan är prydd av mosaiker och ikoner som oftast avbildar Kristus, madonnor med barn eller apostlarna. I motsats till västliga kyrkomålningar, som ofta avbildar dramatiska och känsloladdade scener ur Bibeln, är ortodoxa ikoner och mosaiker alltid mycket rofyllda och saknar den fixering vid blod och lidande som utmärker de förstnämnda. Detta går också igen i psalmer och liturgier, som skildrar den hänryckelse och himmelska frid som finns i himmelriket.

Inledningen till Mikael Kerouarios, Konstantinopels patriark, exkommunikering av den romerske påven

"När Mikael, vår helige herre och ekumeniske patriark ledde den ortodoxa kyrkan begav det sig att några gudlösa och vanvördiga män, avlade i västern, ur mörkret gjorde sitt inträde i denna fromma och gudsbenådade stad, ur vilken den rena trons källor flödar och utsår fromheten ända till världens gränser. Till denna stad kom de liksom en åskvigg, en jordbävning eller en hagelskur, eller rentav som vilda vargar i avsikt att skända den ortodoxa tron på grund av dogmatiska meningsskiljaktigheter. Med sidvördnad för de heliga skrifterna nedlade de på det heliga altaret en exkommunikation anklagande Guds renliriga kyrka och alla dem som inte godkänner deras gudlöshet."

(taget ur Henrik Zilliacus, *Arvet från Bysans*)

BROTT OCH STRAFF

Det bysantinska rättssystemet bygger på det romerska, som lagt grunden för all västerländsk lagstiftning. Man har ett system som i mångt och mycket liknar vårt, framför allt i principen att den svarande är oskyldig innan motsatsen bevisats. Domarna har till sin hjälp en mycket detaljerad och noggrant formulerad lagskrift i 60 volymer, basilika.

Här finns förutom lagar som reglerar allt från penningutlåning till misshandel också regler för vilka vittnen som skall anses mest trovärdiga, vilka grader av tortyr som får användas mot olika samhällsklasser(!) och särskilda regler för präster och munkar. Rättssystemet ger ett ganska brutalt intryck med stympling och piskstraff som vanliga straff. I motsats till många andra lagböcker både tidigare och senare är basilikan dock mycket sparsam med dödsstraff, och utdömer hellre ett stymplingsstraff. Detta medför ofta att den dömda går i kloster, eftersom det blir mycket svårt för honom att leva ett normalt liv när det syns så tydligt att han begått ett brott. Han får alltså tid att försona sig med Gud innan hans tid är ute, en mycket viktig rättighet för de djupt religiösa ortodoxa kristna. Spöstraff, avrättningar och stymplingar verkställdes på torget Admastranium. På vägen mellan Admastranium och fängelset strax norr om Valens Akvedukt sitter det två stora kopparhänder på en husvägg. Då en brottsling väl passerat dem på väg till sitt straff kan han inte längre benådas, inte ens om kejsaren själv skulle ha förbarmande.

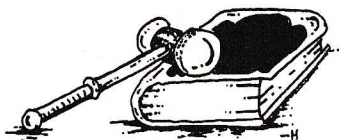
En viktig sak med det bysantinska rättssystemet är att olika människors vittnesmål inte värderas lika. En muslim eller jude får inte vittna mot en kristen, en kvinna får bara vittna om det inte finns några manliga vittnen. Dessutom är skådespelare, gycklare, prostituerade och andra längst ner på samhällsstegen bara giltiga vittnen om de torterats först!

Med tortyr menas här inte de raffinerade metoder som t ex den

spanska inkquisitionen använde, utan snarare gamla hederliga tumskruvar och slag med trästavar under fotsulorna.

Man tillråder också tortyr för de flesta vittnen och anklagade som tillhör de lägre samhällsklasserna. Alla är alltså inte lika inför lagen.

När den åtalade väl är dömd hålls han inte i förvar särskilt länge. Straffet verkställs oftast samma vecka som domen avkunnades. Ingen "Death Row" här inte. Mera förnäma fångar, som avsatta kejsare och ädlingar, hålls fångna i Marmortornet, med stadens största och mest välutrustade tortyrkammare i källaren.



BESTRAFFNING FÖR SEXUALBROTT

(ur Leo III ecloga)

§ En gift man som begår äktenskapsbrott skall som straff bli piskad med tolv rapp, och rik eller fattig skall han betala bot.

§ En ogift man som blir fader skall straffas med sex rapp.

§ En person som idkar otukt med en nunna skall, då han hädar Herren Guds kyrka få sin näsa avskuren, då han idkar äktenskapsbrott med den som är reserverad för kyrkan, och hon skall taga sig i akt eller också skall liknande bestraffning åläggas henne.

§ Den äkta make som vet om och godkänner sin hustrus otrohet skall piskas och utvisas, och de som begått äktenskapsbrott skall få näsan avskuren.

§ De som idkar incest, föräldrar och barn, barn och föräldrar, bröder och systtrar skall avrättas med svärd.

§ Om en kvinna har samlag och, då hon blir gravid, försöker framkalla missfall (abort), skall hon piskas och utvisas.

Staden Konstantinopel

Konstantinopel är vid den här tiden Europas största stad, med mer än 400 000 invånare. Dess läge är perfekt, både ur handels- och försvarssynpunkt. Staden har ett antal ypperliga hamnar där skepp från Medelhavet, Svarta havet och de ryska floderna kan löpa in och lossa sina laster. Det tar bara en halvtimme för små, snabba färjor att ta sig över till det turkiska fastlandet för att hämta resande och gods. Dessutom går det utmärkta, stenlagda vägar till inlandet.

Kontrasten mellan rika och fattiga är mycket tydlig. Trots att Konstantinopels rikedomar är berömda över hela världen finns det många kvarter som mest av allt liknar ghetton. Här bor de många fattiga bönder som har kommit hit från den krigshärjade landsbygden för att finna arbete, men som nu lever på tiggeri, tillfällighetsarbeten och brott. Prostitutionen frodas, framför allt i de många "teatrar" som finns runt om i staden. I många av de fattiga kvarteren har det bildats ungdomsgång, som med sin härresande klädsmak och vilda leverne gör de äldre förfärade. Det är vanligt med rån och dråp i de trånga och mörka gränder som utgör de fattiga massornas hem. Allt är emellertid inte mörker och elände. Staten ser allvarligt på problemen, och man har faktiskt vidtagit en hel del åtgärder. Bl a delas det varje dag ut gratis bröd till behövande, och många officiella byggnader, t ex de takförsedda marknaderna, hålls öppna på näterna så att hemlösa skall slippa sova under bar himmel.

Om man har näsa för affärer och lite sparade pengar att riskera är det lätt att bli förmögen här. Det finns många exempel på människor som har arbetat sig upp från samhällets botten till att bli bland de rikaste i staden. Slavar får driva affärer för egen räkning, och det är inte ovanligt att de på så sätt kan tjäna enorma förmögenheter. Lika många människor som lyckas skrapa ihop en förmögenhet blir

naturligtvis av med den igen. I det skoningslösa handelsklimatet räcker det med ett misstag för att man skall försvinna. Kanske beror det på ren otur, som att ens skepp på väg till Italien lastat med silke blir bordat av kretensiska pirater, eller på dumhet, som att betala hundratals guldbezanter för ett antal antika grekiska statyer, som sedan visar sig vara av gips. Resultatet blir detsamma: ett långt fall från de venetianska köpmanskartern vid den norra stranden till storstadsjungeln innanför Rhegiumporten.

Staden är mycket lättförsvarad då den är omgiven av starka murar både på land- och sjösidan, på landsidan är de dessutom dubbla. Innanför murarna reser sig marken brant upp, och det är ofta svårt att få oxkärrorna upp för de branta och smala gränderna. Högst upp på kullen ligger S:ta Sofiakyrkan, kejsarpalatset och hippodromen, stadens religiösa, administrativa respektive folkliga samlingspunkter.

Huvudgatan heter Mesé och löper från den Gyllene porten till Augustus forum. På vägen passerar den alla de viktigaste torgen; Arcadius' och Oxens forum, Admastrianum, Theodosius' och Konstantins forum. Alla stora processioner, världsliga som religiösa går längs Mesé, och torgen är oftast fyllda med marknadsstånd som säljer de mest skiftande saker, allt från boskap och slavar till bärnsten och pälsar. Här kan man träffa på handlare, lurendrejare och äventyrare från hela Europa och Västasien. Kanske skall det ske en avrättning på Admastrianum? Hela stadens befolkning är på väg dit för att se om ryktet är sant. På vägen dit passerar de de vanliga försäljarna som kommer så fort det bildas folksamlingar någonstans i staden. Här säljs det kryddat vin, grillspett, helgonmedaljonger, underelixir, kejsarporträtt, vimplar och en myriad andra småsaker. På vägen dit möts man av fulla och stökiga unga män klädda i enorma gröna sidenskjortor, rika supportrar till de gröna på väg till hippodromen. Ett par saxiska legoknektar råkar knuffa till dem, och snart är slagsmålet i full gång. Det tar några minuter innan stora stadsvakter med träklubbor lyckas skingra folkmassorna åt. Konstantinopels gator är alltid fulla med folk, vilken tid på dygnet det än är.

LANDMÄRKEN

Augustus forum utgör stadens centrum. Det omges av de tre viktigaste byggnaderna i Konstantinopel; hippodromen, S:ta Sofiakatedralen och kejsarpalatset.

HIPPODROMEN

Kapplöpningsbanan anlades faktiskt innan Konstantinopel, så man skulle nästan kunna säga att staden växt upp runt hippodromen i stället för tvärtom, något som de flesta bysantiner antagligen skulle hålla med om. Att gå på vagnkapplöpningar är den stora passionen för de flesta stadsborna, från de fattigaste tiggarna till kejsaren själv. Sittplatserna räcker till 40 000 människor, 1/10 av invånarna.

Själva byggnaden är också en imponerande skapelse. Banan är oval med måtten 430 x 160 m. Själva spåret är täckt med grus, medan det i mitten finns en lång "rygggrad", en låg plattform av sten. På denna plattform står tre stora obelisker, bland annat en som kallas ormkolonnen. Den är formad som tre ormar som ilsket väsende snor sig runt varandra. De vidskepliga bysantinerna anser att ormkolonnen kan höras väsa för att förebygga stora katastrofer. Tre män som försökte vandalisera den ryktas också ha dött i en underlig faros. Mellan obeliskerna står byster av de mest framgångsrika förnarna genom tiderna och naturligtvis också en staty av kejsaren. Banan omges av 40 rader stenbänkar i ett likadant arrangemang som 1900-talets fotbollsarenor. På den norra kortändan, ovanför stallarna, ligger Kathisman, kejsarbåset. Här sitter autokratorn med familj i ett praktfullt utsmyckat bås. Kejsaren, eller i hans frånvaro någon hög tjänsteman, startar vagnkapplöpningarna med en månghundraårig och mycket invecklad ceremoni, som liksom så mycket av det övriga kejserliga ceremonielet är totalt obegripligt för alla inblandade.

Kapplöpningsvagnarna liknar de ursprungliga romerska vagnarna: en lätt tvåhjulig vagn som körs stående. De dras vanligen av två hästar, men fyrspann förekommer också. Varje lopp går mellan fyra vagnar över sju varv. I varje ände på "rygraden" ligger det äggformade stenar som travas ovanpå varandra för att visa antalet körda lopp. Kapplöpfungarna går två dagar i veckan och varar flera timmar. Mellan de fem lopp som körs visar brottare, akrobater och eldslukare upp sina konster. Kyrkan har förbjudit gladiatorspel, men det händer att frivilliga får slåss mot vilda lejon, björnar eller andra vilda djur.

Vagnförarna är stora kändisar och umgås med de mest förnäma i samhället. De har rykte om sig som riktiga machomän, och det har hänt mer än en gång att man har hittat gifta adelsdamer i deras sovrum.

Förarna är uppdelade i två olika "stall", de gröna och de blå. Konkurrensen mellan dem är stenhård, och det är inte ovanligt med dödsfall på banan. Deras supportrar ställer dessutom ofta till med våldsamma upplopp och kravaller när de är missnöjda med något. Det har hänt att dessa huliganer har tvingat impopulära kejsare att avgå genom att häna och förlöjliga dem inför folket. För att undvika sådana konfrontationer har de realpolitiska bysantinska kejsarna gett demokrati, ledarna för de olika gängen, en officiell status som rådgivare vid hans möten. De blå representerar och stöds av köpmännen och medelklassen i staden, och de gröna är adeln och de rikaste släkternas parti. Detta är uppenbarligen upplagt för konflikter både i kejsarpalatset och på stadens gator, och det krävs en diplomatisk och politiskt skicklig kejsare för att undvika oroligheter.

S:TA SOFIAKATEDRALEN



S:ta Sofia började byggas år 532. Det sägs att det tog 10 000 arbetare 6 år att resa den, men så är den också ett fantastiskt monument över den kristna tron. Katedralen är byggd av tegel men klädd med marmor på insidan. Den enorma kupolen är byggd i ett lättvikstegel som uppfanns speciellt för byggandet av kyrkan. Genom seklerna har jordbävningar raserat olika delar av byggnaden, men skadorna har alltid reparerats och konstruktionen förbättrats. Utifrån ger S:ta Sofia ett klumpigt och massivt intryck med sin näst-

an kvadratisk planlösning och massiva väggar, men sedd inifrån kommer den verkligen till sin rätt. Kupolens tak befinner sig 60 m över huvudet på besökaren och mittskeppet är mycket ljusst och luftigt, upplyst av stora, ofärgade fönster. Väggarna glimrar av mosaiker i guld, grönt och blått som ger ett fridfullt intryck. En god kristen går i kyrkan minst varje söndag, men också på de viktigaste helgondagarna och för att be om råd och hjälp i vardagen. I ett litet förrum, ca 5 x 15 m, finns en fontän som besökarna symboliskt tvättar händerna i innan de går in. Kvinnorna är hänvisade till gynaceum, gallerier på båda sidor av mittskeppet.



I det nordöstra hörnet av mittskeppet står St Gregorios pelare, som besökande brukar röra vid i smyg. Det sägs att om man stoppar handen i den urgröpnung som nöts ut av tusentals händer känns stenen fuktig. Ju fuktigare pelaren känns, desto ädlare karaktär har personen. Dessutom lär den kunna bota ögonsjukdomar.

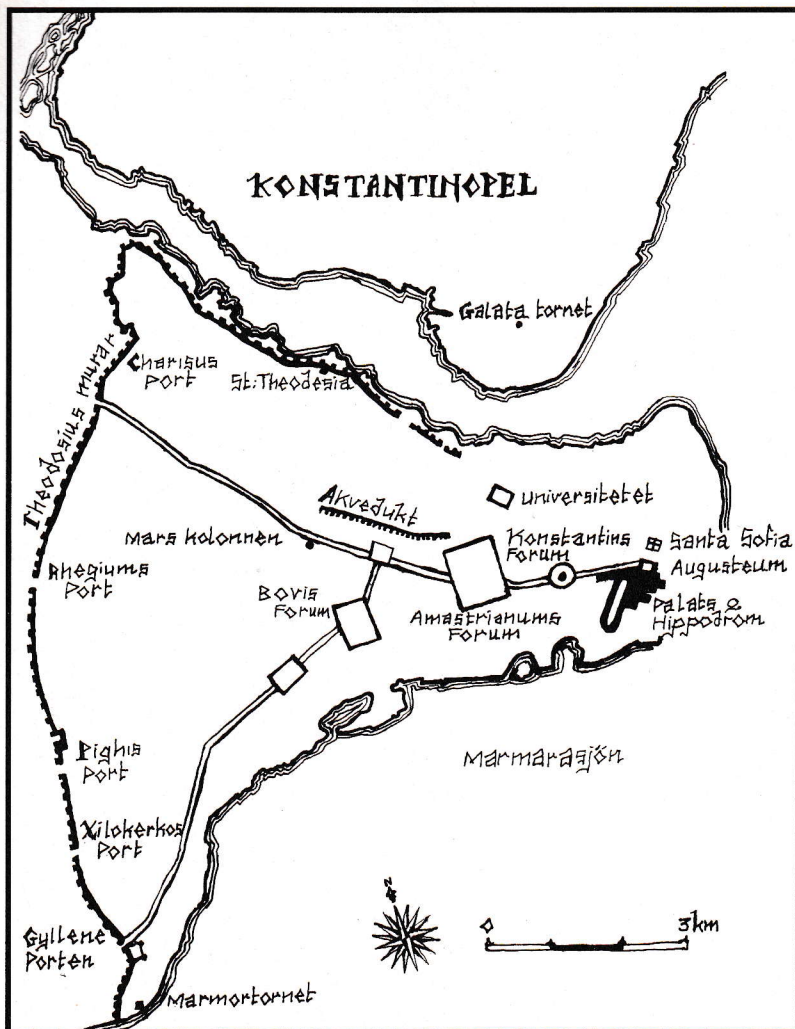
I S:ta Sofia sker de viktigaste religiösa ceremonierna, t ex statsbröllop och kröningar, men också vanliga gudstjänster. Katedralen är för de ortodoxa kristna vad Sankt Peterskatedralen i Rom är för katolikerna. Här har patriarken sitt säte varifrån han styr den kristna kyrkan från Mindre Asien till Novgorod.

KEJSARPALATSET

Tyvärr vet vi inte mycket om hur det kejsarpalatset som låg här 1081 egentligen såg ut, eftersom de turkiska erövrarna uppförde den magnifika seraljen på dess plats efter Konstantinopels fall. Vad som följer här är alltså till ganska stor del mina egna och andras spekulationer.

Palatset är ingen enhetlig byggnad utan snarare en oordnad samling av uråldriga skrytbyggen, ombyggnader, tillbyggnader och reparationer. Utsidan ser alltså mycket improviserad ut, minst sagt. Det bästa är den stora park som ligger öster om själva byggnaden, där påfåglar och hjortar vandrar omkring mellan knotiga träd och små lusthus. I parken ligger också porfyrpalatset, ett kvadratisk hus helt uppfört i roströd porfyr, det rum där alla kejsarliga barn skall födas för att anses som legitima. (Röd anses vara kejsarens egen färg, och att klä sig i purpurkläder är ett sätt att starta en revolt. Att börja sin regering kallas att "ta på sig purpurn".) Parken omges på alla sidor av höga murar och bevakas av väringgardet.

Den stora ingången till palatset ligger vid Augustus forum. Här i Chalcépalatset finner man palatsets officiella avdelning: tronsal, audienssal, bankethall osv. Den stora tegelbyggnaden rymmer också bostäder och arbetsplatser för ett hundratal av kejsarens personliga betjänter och slavar, många av dem eunucker. Den kejsarliga tronsalen är ett av de mera lyckade byggena i palatset. Väggarna här är täckta av praktfulla mosaiker av både religiösa och världsliga scener. Salen får ljus från ett stort valvformat fönster rakt bakom tronen. Tronen själv är en mycket imponerande skapelse i förgyllt trä med en mängd ädla stenar. Bredvid kejsarens egen tron står en lika-



dan med en ikon av Jesus Kristus sittande. Detta representerar kejsarens ställning vid Frälsarens sida som urvald av Herren att leda sitt folk. Längs väggarna står gyllene gripar och vid ingången står en enorm orgel, besatt med ädla stenar. Uppfinningsrika vetenskapsmän har konstruerat gyllene mekaniska lejon och sångfåglar, som står framför tronen och kan fås att röra sig och ge ifrån sig naturligt låten. Detta är något som brukar injaga gudsfuktan i de mest aggressiva ambassadörer från barbarfolken i norr. Överallt i palatset står storgårdar, blonda medlemmar ur väringagardet på post med tunga stridsyxor och sköldar, klädda i byxor och skjortor i tjockt läder enligt nordmännens sed. Från den del av Chalcépalatset som ligger ovanför hippodromens stall kan kejsaren gå rakt ut till Kathisma utan att behöva utsätta sig för den risk det innebär att röra sig på gatorna. Det ryktas också att kejsarinnan genom samma arrangemang kan gå ned i kuskarnas sovgemak utan att tilldra sig oönskad uppmärksamhet...

Öster om och avskilt från Chalcépalatset ligger Mangnaurpalatset, kejsarfamiljens boning. Det stora trevåningshuset i tegel rymmer förutom deras boningar också ca 50 betjänare, kokkar, ammor, eunucker, läkare osv. Kejsarfamiljens rum upptar två av våningarna. De är fyllda av konstfulla vägg- och golvmosaiker och dyrbarheter. Ingen utom de närmaste och mest betrodda tjänarna har tillträde hit, och intrång är belagt med dödsstraff.

I det sydvästra hörnet av palatsparken ligger Boucleon, den kejsarliga hamnen. Här finns två små galärer som används både av ambassadörer och sändebud och kejsaren själv. Alla skepp som kommer med förnödenheter till palatset lägger också till här.

BASILICAN

På östsidan av Augustus forum ligger den gamla basilican. Den är en byggnad som till sin arkitektur mycket liknar kyrkorna, med kupoltak och en fyrkantig planlösning. Här har den högsta domstolen i landet sitt säte. Ett antal lägre domare och lagmän avkunnar också straffen över de som begått brott innanför stadsmurarna.

DE ETTUSEN OCH EN PELARNAS CISTERN

Strax nordöst om Augustus forum ligger en stor underjordisk vattencistern med måtten 100 x 200 m och en takhöjd på 12 m. Detta ingenjörstekniska mästerverk bärs upp av 112 bastanta pelare och försörjer östra Konstantinopel med dricksvatten, som förs hit genom mansstora ledningar från källor öster om staden. Liknande mindre cisterner finns på ett par andra ställen runt om i staden.

THEODOSIUS MURAR

Det som har gjort att staden har kunnat överleva så länge är de murar som kejsar Theodosius lät uppföra på 300-talet. Som de flesta byggnaderna i staden är de uppförda i sten med lager av tegel infogade. Murarna är 10-12 m höga och omgärdar hela staden, även på sjösidan. På landsidan är mursystemet dubbelt, med en 3m hög främre mur. Var 60 meter finns ett 20m högt torn. Den understa våningen i varje torn är öppen mot gatuplanet och hyrs i fredstid ut till affärsidkare, medan de övre våningarna bara kan nås från bröstvärnet. Framför den främsta muren finns också en vattenfylld vallgrav. Det finns sex stora portar som leder in i staden, alla flankerade av två stora försvarstorn var.

DEN HELIGE FRÄLSAREN PANTOKRATORS KLOSTER

I staden finns flera kloster som också fungerar som sjukhus, förlossningskliniker och ålderdomshem. Det bästa och mest kända är Den helige frälsaren Pantokrators kloster. Här finns det 5 avdelningar, varav en för kvinnor, som vardera rymmer tio sjuklingar. Varje avdelning har två kirurger, tre läkare och ett par sjukskötare, som kan utföra ganska avancerade operationer som t ex att ta bort cancersvulster, trepanera och utföra kejsarsnitt. Det kostar ingenting att få vård, men det förväntas att man ger en ordentlig donation om man har råd. De riktigt fattiga blir naturligtvis inte insläppta här, då de skulle skrämra bort de rikare patienter som får klostret att gå runt.

Förutom sjukvård har man också hand om gamla, som inte har någon familj som kan ta hand om dem, och psykiskt sjuka. Här

finns också ett härbärge för resande, visserligen enkelt men gratis. Här kan man finna pilgrimer från hela den kristna världen, alla på väg till eller från det heliga landet.

Persongalleri

ALEXIOS I KOMNENOS, AUTOKRATOR

Alexios Komnenos är en kort och satt man, inte vacker att se på och ingen särskilt god talare. Han klär sig och lever enkelt i jämförelse med sina slösaktiga föregångare. En annan skillnad mot hans föregångare är att han är en stark och principfast man som är benhårt besluten att återupprätta Bysans storhet och inte bara roffa åt sig så mycket rikedomar som möjligt. Tyvärr är han inte riktigt tillräckligt försiktig i den skoningslösa hovpolitiken och har redan många fiender, som konspirerar mot honom. Alexios tillhör en gammal adlig släkt, som ofta har haft mycket makt, och till och med innehavt kejsartiteln tidigare. 1080 beslöt ett heligt möte mellan landets två mäktigaste släkter att Alexios med hjälp av sin äldre bror Isaak skulle utropas till kejsare och störta den dåvarande Nikeforos Botaneiates, som vid det laget gjort sig grundligt impopulär bland både adel och prästerskap. Efter att ha mutat den illojale vaktchefen vid Konstantinopels murar kunde Alexios låta kröna sig och sin hustru Irene till kejsare och kejsarinna på påskdagen 1081. Han utnämnde sedan genast storebror Isaak till *sebastokrator*, en titel han uppfunnit själv. Han hade nämligen lovat Nikeforos Melissenos, en medkonspiratör, platsen som *caesar*, tronföljare och närmast kejsaren själv i rang. Genom att flytta över alla caesars tidigare rättigheter på den nyskapade sebastokratortiteln lyckades han göra sin bror mycket nöjd och Melissenos till en fiende.

Alexios driver en hård regim, och är inte populär i riket. Genom höga skatter och konfiskering av kyrkans rikedomar har han lyckats få samman så mycket guld att han kan köpa sig lite andrum från de faror som hotar i alla väderstreck. Då han har insett det fäfänga i att försöka återerövra Turkiet vänder han sig nu mot normanderna, som med Robert Guiscard i spetsen erövrar stad efter stad vid Adriatiska havet. Han har nu tagit befäl över en legohär bestående av normandiska och turkiska soldater och är på väg att häva belägringen av Dyrracheum. Samtidigt verkar bysantinska diplomater med att försöka splittra Guiscards rike i Italien. Med frikostiga mutor försöker man få läns herrarna att göra uppror och därigenom tvinga Guiscard att dra sig tillbaka. Dessutom ber Alexios Komnenos det mäktiga Venedig om hjälp, något som har goda utsikter att lyckas. Kanske går det att rädda riket från totalt sönderfall men det ser fortfarande kritiskt ut.

Kejsaren är gift med Irene Dukas, dotter till hans allierade i Dukasfamiljen. Han är dock helt ointresserad av henne och uppvaktar i stället Maria, hans föregångares änka. Detta föranleder vissa problem i kontakten med familjen Dukas, som väntar på en kronprins.

Medan kejsaren är ute på fälttåg sköter hans mor, Anna Dalassena, finanserna och representationen, något som han inte är särskilt hemma på.

ANNA DALASSENA

Anna är en äldre, grånad kvinna, som i likhet med sin son egentligen inte är vacker att se på. Hon kompenserar detta med en majestätisk hållning och en naturlig vältalighet som kan få de flesta att respektera henne. Anna styr informellt inrikespolitiken medan Alexios kommanderar sin här, en uppdelning som verkar passa dem båda. Hon har redan efter kort tid lyckats gå igenom statsfinanserna och omstrukturera bitar av den oändligt konservativa byråkratin, allt för att få loss pengar till krig. I motsats till Alexios är Anna riktigt omtyckt av folket som har en tendens att skylla eländet på sonen och

framgångarna på modern.

IRENE KOMNENOS, KEJSARINNA

Irene är en stoväxt och tystlåten 15-åring som mot sin vilja blivit bortgift med den äldre Alexios. Deras giftermål är ett rent resonansparti, och de umgås mycket lite. Hon verkar mest vara intresserad av filosofi och bibelstudier, något som Alexios finner tråkigt och meningslöst.

ISAAK KOMNENOS, SEBASTOKRATOR

Isaak är en stor och klumpig man i 40årsåldern. Han är mycket lojal mot sin bror och fullt tillfreds med sin post, där han slipper ta ansvar och fatta impopulära beslut. Hans stora intressen är jakt och läsning, och eftersom han inte har några plikter kan han ägna sig åt sina hobbies på heltid. Liksom sin bror är han lite för osmidig för att kunna hävda sig i hovet och inte tillräckligt maktlysten för att orka ta ställning i de olika intriger som förekommer där.

MIKHAEL DIAKONOS, PATRIARK

Konstantinopels patriark är en äldre präst som tidigare tjänstgjort som ärkebiskop i Adrianopolis. I motsats till många av sina föregångare är Mikhael en tam och foglig man, som har funnit sig i autokratorns hårda beskattning av kyrkan. Han inser att detta är ett nödvändigt ont och försöker lugna de många rasande präster som runt om i landet kräver att Alexios skall exkommuniceras. Privat är han en mycket trevlig man med stor kunskap om de gamla grekiska filosoferna och diktarna och en förmåga att lyssna på andras problem.

NIKEFOROS MELISSENO, CAESAR

Efter att ha varit säker på att som medsammansvuren få en plats som arvtogare till tronen har Nikeforos nu varit tvungen att nöja sig med en tom titel. Han är djupt hatisk mot Alexios och planerar tillsammans med en grupp ädlingar ett attentat mot hans liv för att sedan utropa sig själv till kejsare. Som den gamle general han är har han också ett visst stöd från delar av armén. En farlig man som är Alexios måste se upp med.

HERAKLEITOS, EUNUCK OCH CHEF ÖVER DET KEJSERLIGA HUSHÅLLET

Herakleitos är en ganska motbjudande uppenbarelse. Han väger runt 160kg och liknar mest en geléklympe med sitt rakade huvud och ymniga svettning. Eftersom han är kastrerad talar han med en flickas späda röst och rör sig mycket feminint. Herakleitos intresse för religionen har fört honom på villospår. Han tillhör i hemlighet den kätterska sekten monofysiterna och har i sin ungdom skrivit flera brev till deras dåvarande ledare. Dessa brev har Nikeforos Melissenos fått tag på och hotar eunucken med dem om han inte får upplysningar om kejsarfamiljens dagliga liv. Herakleitos är förtvivalad, men vågar inte riskera att bli bannlyst, torterad och avskedad från sin bekväma position.

VLADIMIR HARKONNEN, BEFÄLHAVARE FÖR VÄRINGAGARDET

Vladimir är en stovuxen och råbarkad man i 30årsåldern. Hans blonda hår och blå ögon visar tydligt att han har vikingablod i ådrorna. Folk i allmänhet ser på väringarna som busar och barbarer och i Vladimirs fall har de rätt. Han super, horar och slåss med samma intensitet. Prästerna i palatset har försökt tala honom tillrätta, men han verkar till deras förfäran inte ta hot om helvete och fördömlelse särskilt allvarligt. Vladimirs och de andra väringarnas stora förtjänst är deras brist på intresse för intrigerande. Väringarna brukar vara de sista som försvarar en kejsare på väg att falla, helt enkelt eftersom de inte visste att han var ett hopplöst fall.

MOHAMMAD IBN RASHID AL MARÍD

Trots striderna muslimer och kristna emellan tillåter kyrkan faktiskt att en moské får tjäna besökande muslimers andliga behov. Mohammad är mullah i denna lilla moské, men är också en utbildad läkare från universitetet i Bagdad. Hans kunskaper i läkekonst och läkemedel överträffar allt som de kristna känner till, och det händer att vidsynta kristna munkar kommer till honom för att be om råd i krångliga fall. Som den vänlige och godhjärtade man han är delar han gärna med sig av kunskapen.

ABRAHAM BAR DANIEL

Eftersom kristna inte tillåts leva på att låna ut pengar är alla bankirer i Konstantinopel judar. Abraham är inte någon av de mäktigaste, men kan ändå tjäna bra på att låna ut pengar till blivande handelsmän. Hans grannar ser med misströksamhet på hans ökande rikedomar, och Abraham börjar frukta för sitt liv. Det har redan hänt att skrånande ungdomar har jagat honom och hans familj genom gatorna och stadsvakten verkar inte vilja hjälpa honom.

Äventyrsidéer

Hur skall man spela en bysantinsk kampanj? Som jag har sagt innan finns det flera faktorer i det bysantinska samhället som ger det sin speciella stämning: det ändlösa intrigerandet och falskspelet inom hovet, den starka religionen, den extrema konservatismen och alla krigen. En kampanj som verkligen skall utnyttja den bysantinska miljön skall givetvis utnyttja dessa unika inslag för att kännas äkta och engagerande. För att ge dig lite hjälp följer nedanför några korta förslag:

I HANS MAJESTÄTS HEMLIGA TJÄNST

Kejsarmodern kontaktar rollpersonerna och erbjuder dem en stor summa pengar om de vill åta sig ett känsligt uppdrag för hennes räkning. Någon verkar vilja egga upp de blå mot kejsaren för att kunna föra fram sin egen kandidat. På sistone har Leonidas Chalkondokyles, demokratoi för de blå, blivit mer och mer hätsk mot kejsaren och om inget görs kan det snart komma till rena kravaller i staden. Rollpersonernas jobb är att infiltrera de blå för att ta reda på mer om komplotten. Detta är farligt, eftersom Chalkondokyles & Co är mycket misströgsamma och försiktiga. Efter en mängd detektivarbete visar det sig att C. får pengar av Melissenos för att egga upp folkmassorna. Den slutgiltiga stöten skall komma om några veckor, då skatterna kommer att höjas för köpmännen i staden. Detta vet Melissenos, eftersom Herakleitos har tvingats stjäla kejsarmoderns anteckningar. När de redan uppretade köpmännen samlas på hippodromen skall en av Melissenos män sabotera båda de blås vagnar på ett uppenbart sätt, för att framkalla en verklig upprovsstämning. Eftersom kejsaren inte är i staden bör det sedan bli lätt för Melissenos att ta makten och låta patriarken kröna honom innan Alexios kommer tillbaka. Rollpersonernas mål är dels att avslöja Melissenos och dels lista ut vem som är hans informatör.

DEN LÅNGA VÄGEN HEM

Rollpersonerna är på resa och befinner sig i Dekatera, en liten stad i södra Serbien. Plötsligt en morgon väcks de av panikslagna skrik: normanderna har omringat staden. Det är uppenbart att staden inte kan hålla ut länge, och en av stadens präster ber förtvivlat rollpersonerna om hjälp med att föra kyrkans altartavlor och dess förnämsta relik, ett fingerben från den helige Antonius, till Konstantinopel undan barbarerna. Rollpersonerna måste alltså frakta den ca 1x1,5 m stora altartavlan och ett litet juvelbesatt skrin till Konstantinopel och samtidigt hålla sig undan från normander och upproriska läns-herrar. Många av adelsmännen i området har bildat sina egna lille-puttriken och är extremt misströgsamma mot främlingar. För

inspiration, tänk Ivanhoe möter Twilight 2000. Giriga byråkrater och själviska präster kommer att vilja köpa, stjäla eller råna rollpersonerna på dyrgriparna, och tavlan och skrinet måste givetvis hela tiden behandlas med stor försiktighet och vördnad. Tänk om rollpersonerna blir tillfångatagna av Bogomil Dragasec, den ökände kättaren och torteraren som härskar med järnhand över sitt 1000 kvadratkilometer stora riket med 3000 innevånare! Tänk om han tänker sätta upp altartavlan i sin oheliga kyrka och låta smälta ned relikskrinet! Tänk om lokalbefolkningen hjälper rollpersonerna ur fångelsehålan och sedan förväntar sig att de skall leda dem mot tyrannen och återinstifta kejsarens överhöghet! Hu, så spännande!

NÅGOT LUKTAR RUTTET I MITT RIKE

En av rollpersonerna har en judisk bankir eller köpman som nära vän. Det märks tydligt att vännen är mycket oroad och snart börjar regelrätta förföljelser av den judiska minoriteten i staden. Man bränner judiska affärer, misshandlar och bestjäl judar och våldför sig på deras fruar och döttror. Folket eggas på av en mager asket med flammande blick och tovig hår, som anklagar dem för att försöka förgifta stadens brunnar så att de kan sälja staden till turkarna. Och om man tänker efter, är det inte så att väldigt många människor har insjuknat i magsjukdomar med flera dödsfall som följd? Kanske ligger det något i historierna ändå? Vattnet smakar ju inte lika friskt som det brukar...

Den verkliga orsaken till det dåliga vattnet är att en stor koloni luffare och hemlösa har tagit sin tillflykt till de stora underjordiska vattenledningar som förser staden med vatten. I torrlagda delar och på de avsatser som finns i vissa rör och cisterner lever de nu, och förorenar vattnet med avföring och skräp. Det kan bli riktigt kusligt att gå runt med fackla och jaga hungriga och desperata tiggare nere i de mörka kloakerna! Tänk om det finns stora flockar råttor där? Och djupa vattenfyllda hål? Tänk om det inte är tiggare utan något *mycket värre*? ("Thats it, man, game over man, game over! - Perfect organism. It's structural perfection is matched only by its hostility!")

Appendix I

NAMN

Bysantinska namn består av för- och efternamn. Förnamnet är ofta bibliskt, efternamnet antingen beskrivande, ett familjenamn eller namnet på den plats där personen är född.

MANLIGA FÖRNAMN

Mikhael, Georgios, Konstantin, Johannes, Andronikos, Alexios, Isaak, Leon, Stefanos, Staurakios, Theodoros, Theodosios, Theofilos, Gregorios, Timotheos, Zacharias, Anthonios, Nikeforos, Filotheos

KVINNLIGA FÖRNAMN

Agnes, Anna, Antonia, Constantina, Irene, Eudokia, Eudoxia, Eufemia, Eufrosyne, Sofia, Hypatia, Maria, Marina, Styliane, Theoktista, Theodora, Kasia, Zoe

TILL- OCH ÖKNAMN

Rhinotmetos-näslös, filantropos-den gode, orphanotropos-barnskötaren, Kopronymos-den skitige, Patrikios-godsägaren, Graptos-den brännmärkte, Bulgaroktonos-Bulgardödaren

EFTERNAMN

Moselos, Rhangabes, Dekapolitos, Ingerinos, Dalassenos, Argyros, Kerouliarios, Maniakos, Psellos, Mauropos, Xilifinos, Kalafates, Komnenos*, Tzimiskos*, Fokas*, Angelos*, Laskaris*, Trallos, Mammonas, Mammias, Orestes, Origenes

* KEJSERLIGA SLÄKTER

Efternamnen är givna i sin manliga form. För kvinnor ersätts -os med -a, t ex Agnes Mosela.

Bibliografi

Alf Henriksson ger en fascinerande, om än raljerande och ibland felaktig, inblick i den stormiga bysantinska historien i *Bysantinsk historia år 326 till år 1453* (Atlantis förlag 1971).

Deno John Geanakoplos bok *Bysantium-church, society, and civilization seen through contemporary eyes* (University of Chicago press 1984) ger en fantastisk och målande bild av alla aspekter av bysantiskt samhällsskick genom att kommentera utdrag ur historiska dokument från hela den bysantinska historien. Rekommenderas varmt!


Andra böcker som skildrar dåtida bysantinarnas tankeätt och liv är Henrik Zilliacus *Arvet från Bysans* (Söderström o Co förlag 1989) och *Bysantinska porträtt* av Michael Psellos (Mitt ex är översatt och kommenterat av Sture Linner, Forum 1984).

Dessutom har jag använt ett tiotal verk som inte behandlar enbart Bysans. Större delen av dessa böcker är antagligen omöjliga att få tag på utanför universiteten, men folk där brukar vara snälla och hjälpa till om man ber snällt.

TACK till Lunds Stadsbibliotek, Universitetsbiblioteket i Lund, klassiska institutionen i Lund och min vackra, intelligenta och hjälpsamma flickvän Anna.

Peter Daniel

SPELAR DU:
ROLSPEL, KONFLIKTSPEL, DATORSPEL, LEVANDE ROLSPEL, POSTISPEL, FIGURSPEL, ANDRA SÄLSKAPSSPEL, PAINTRALL!



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 medlemsföreningarna. Skriv till SVEROK, Box 300, 751 05 Uppsala, eller ring kansliet i Linköping på 013 - 21 29 00.

Störst sortering

på

PC-SPEL

AMIGA SPEL

ROLL- & KONFLIKTSPEL

Computer Center / Spelhålan

Hamngatan 4, 211 22 Malmö, Tel 040 - 23 03 80

Butiks- guiden!

Här kan du köpa Gryning:

SVERIGE

Göteborg	Flammans Spel Spel & Sânt Strategi & Fantasi Tradition
Karlskrona	Corner's
Lund	GMS Import Pocket Games
Malmö	Bosses Hobby Spelhålan
Norrköping	Hobbyhörnan
Stockholm	Bifrost spel SF-bokhandeln Spel & Sânt Tradition
Sundsvall	Midgård Games
Uppsala	Hobbyspel
Vänersborg	Wizard Games
Örebro	Tärningar & Tumult

DANMARK

Köpenhamn	Fantask KaZoom
Århus	Hobby House

FINLAND

Fantasia Peliti	Helsingfors Uleåborg Åbo
-----------------	--------------------------------

NORGE

Bergen	Valhall
Oslo	Avalon Fantastico
Trondheim	Dreamlands

Om din butik inte bar Gryning så be dem ta in
den och skicka oss deras adress och tele.

Men om du
blir publicerad i

Gryning
får du ett gratis
exemplar!



**Flammans
Spel**

"WHERE GAMERS GO..."

FLAMMANS SPEL
877EGNERSGATAN 8
412 54 GÖTEBORG

TEL. DAGTID 031-18 03
TEL. ÖVRIG TID 031-16 19 50



TÄRNINGAR & TUMULT
Kungsgatan 7, 702 11 Örebro (019-18 80 70)

**SPEL
SERIER
LÄTT
BÖCKER
VIDEO**

ENGELSKT OCH SVENSKT

GRENDL & BERTOLF

*Latexvapen, rustningar, kläder,
masker, figurspelsterräng etc*
Klareborgsgat 21, 414 67 Göteborg
(Vägvisning: 3:ans Kaptenegatan eller 4:ans
Majvallen; Sägatan till "Tony's Mixzeria";
in på Klareborgsgatan; över på gaveln...)
Tel: 031-12 16 72 (nästan alltid)
Öppet-tider: *Mån-Fis 16-20*
Sr Lör 10-14
Katalog mot adresskort och frankerat C3-kvvert.

GAMES

Skolgat 3, 752 13 UPPSALA
Ring 018 - 11 15 90 om öppettider

*Rollspel
Brädspel
Figurer
Romaner
Tillbehör*

Dreamlands

Box 885 Sentrum
N-7001 Trondheim, Norge
**Norges billigste
på AD&D**
Eks: Dragon Mountain
220:-
Tlf +47 73 512888



NY ORDERTELEFONI!

SPEL & SÂNT
Göteborg & Postorder:
Västra Hamngatan 5
T. 031-132999
Stockholm:
Torsgatan 31. T. 08-323511

VI HAR FLYTTAT!

Pocket! GAMES

SKOMAKAREG. 9. LUND

**POSTORDER: SKRIV EFTER VÅR LISTA
ÖVER AMERIKANSKA SPEL.**
POCKET GAMES TEL 046-13 86 30
BOX 2115
220 02 LUND

Medarbetare

Nu har cirkeln i och med det fjärde numret slutit sig för första generationens Gryning. Jag vill därför passa på och tacka mina medarbetare för vad de gjort för Gryning genom att ge dem en Oskar för sina gärningar.

Beska kommentarer och otidigheter i tid och otid:.....	Per Reinhold Lindström
Hjärtat, halsen, magen samt övriga organ i halsgropen starx innan inlämning till tryckeri:.....	Magnus Eriksson
Konstnärligt sinne samt flitiga resor till Lund:	Martin "Tove" Sandström
Svårast postlåda-postgång-diskett-brevlåda förhållande:	Martin Lindholm
Fyrkantigast nitar samt flitigast korrektur:	Janetta Nyberg
Mest producerad text samt högröstade krav på mindre ord per sida:.....	Daniel "mystiker" Krauklis
Mest provocerande attityd (Ett varmt tack från Castro & Pollux):.....	Johannes Nesser
Minst känsla för deadline:	Alla butiker med sina annonser
Kortast karriär på redaktionen:	Henrik Hansen
Har stått ut med Per längst	Carl-Magnus Hake
Fått stå ut med mest från en tankspridd och ostrukturerad chefredaktör	Jonny Nittsjö
Entusiastiskt reprofotoade kopior i mängd	Mikael Hulkko
Högst telefontid/teckning-index	Måns Frid
Bäst passad dödlinje	Andreas Marklund
Sämst passad deadline (vi väntar fortfarande)	Magnus Brente
Mest förhinder för artikel	Tony Gustafsson
Högljuddast klagan med bäst resultat (se sid 30 och 33)	Staffan Melin
Elakast presentation på medarbetarsidan	Magnus Cassersjö
Trendigast toppluva	Aron Hallborg
Oroligast tecknare	Claes Sillberg
Främste bilmekaniker	Jörn Hansson
Grynings främste kulspeets-Rembrant.....	Rasmus Eneling
Grynings sämste kulspeets-Rembrant	Peter Daniel
Minst publicerat i förhållande till inskickat material.....	Jonas Bergenudd
Mest engelsk.....	Nikolai Bird
Oförskämdast	Castor & Pollux
Kan flest namn och flest kan hans namn	Anders Blixt
Sett minst av sitt deltagande	Ino Enescu
Insåg för sent Grynings inverkan på syriska mystiker.....	Samantha Bonnevier
Minst publicerad illustratör.....	Olle Lyberg
Mest frustrerande illustrationsuppgift.....	Christian Andreasson
Försvunnen tecknare (be honom gärna ta kontakt med oss, adress på sid 2)	Jaanus Heeringsson
Sötast drakar	Malin Jonsson
Vagast svar.....	Michael Petersén
Förtjustast i träsvärd och live.....	Martin Johansson

Skulle något på denna sida vara rättstavat så beror det inte på att någon har korrekturläst den.

I nästa Nummer av Gryning:

Ett äventyr med klös i

Teknikhistoria

Konstantinopel vid 1800-talets slut

Mer äventyrsintriger

Konvents rapporter

Ute strax efter den 9 maj 1994

Deadline 9 april

B Posttidning

Porto
Betalt

Avs:

Wiktorian Publishing

Kaptensg 7A

114 57 Stockholm

Södra Distriktet hälsar Er hjärtligt välkomna till

Syd Con 94

Lund, 13-15 Maj



AD&D Nostalgica, Vampire, Call of Cthulhu, scenariorum, Illuminati Live, laserdiscfilmer, Danskar, gratis folderspel, blodbad i GW-spel (individuellt och i lag), Nordisk spelkonferens, trevlig personal, fina priser, konvents komfort, 1200-figurers Napoleondiorama och ett 30-tal andra speltumeringar och arrangemang.

För folderbeställning och mer information, ring SDs kansli 046-13 42 58