

SPELAR

DU:

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



Du är väl medlem i Sveriges roll- och konfliktspelesförbund! 12000 spelare i 500 föreningar kan inte ha fel. SVEROK verkar för spelarna i Sverige. Är du medlem i en förening; se till att den är med i SVEROK. Är du inte medlem i en förening hjälper vi dig att starta en eller att hitta en där du bor. Det kostar naturligtvis inget att vara med i SVEROK. Istället ger förbundet bidrag till föreningarna. Ring eller skriv till SVEROK, Box 300, 751 05 Uppsala, eller ring kansliet i Linköping på 013 - 21 29 00.

nisse nytt

nr. 2 1994



Och om jag än vandrar i dödsskuggans dal, skall jag ej frukta. Ty Nisse Nytt är min herde och mig skall intet fattas.

Först vill vi be om ursäkt för att ni har fått vänta på det här numret. Krafter bortom vår kontroll orsakade diskett-krash och layouten försvann och fick lov att göras om från början. För att undvika liknande olyckor har en extern hårddisk snart inhandlats. Så ni kan i lugn och ro invänta nästa nummer, NN94-3, som kommer att släppas på SilyCon III. Temat blir skräck.

Detta nummer kommer att gå ut till diverse föreningar i det blivande Kopparbergs-distriktet, därför kommer här en liten presentation av Nisse Nytt, dess idéer, planer... Vi vill upplysa det blivande distriktet att bättre budbärare än Nisse Nytt, för dess information till dess medlemmar, kan ej finnas. För ni föreningar utan klubbtidning; Sätt in er klubb-info och artiklar i NN. Vi erbjuder oss som informationsförmedlare inom distriktet. Både distrikts-info. och klubb-info.

Nisse Nytt har funnits i tre år och har gett ut åtta tidningar, inklusive NN special I, LIMBO. NN är en ideell organisation inriktad på informations-service. Alla nummer säljs alltså till självkostnadspris. Vi strävar efter att hålla så hög kvalitet som möjligt. Såväl vad det gäller innehåll, layout,

illustrationer. -Allt. NN har sin nuvarande spridning främst inom Mora RollspelsKlubb, till viss del Valkyr (Rättviks RK) och en begränsad spridning i Uppsala. Utgivningstakten är nu tre reguljära och ett special nummer per år. Under tidningens levnad har en väl fungerande organisation av skribenter, kåsörer, illustratörer och layoutare uppstått. En organisation som måste betraktas som stabil och som inte går i graven med den nuvarande redaktionen. För djupare insikt i redaktionens person hänvisas till artikeln, *Ännu en guds födelse*.

Nisse Nytt har en kvalitetsplan där varje nummer innehåller minst en rejäl artikel av allmänt intresse. En inspirerande och informativ artikel som är obunden till regelsystem eller typ av spelaktivitet. Annars innehåller tidningen en välavvägd blandning av klubbinformation, kåserier och mindre artiklar. Äventyr har en låg prioritet i tidningen, de publiceras separat som de äventyr de är. Äventyrsidéer är däremot välkomna. Detta gäller även för de äventyr (håll utkik efter quadrologin Ondvinter) som Nisse Nytt producerar.

Nisse Nytt hoppas att Vi träffas även i fortsättningen och att Ni inte räds för att komma med idéer och förslag/kritik. Vi är en flexibel och öppen organism.

Anders&Mats

INNEHÅLL	
MRK info, Anders & Mats	3
Ordföranden talar av Björn	4
Nisse Nytt special II -Folkro, av Anders	4
PBM kort introduktion till postspel, av Sven	5
Svartfolk!, av Sven	6
Vampyr trilogin, av Sven	8
Ännu en Guds födelse, av Anders & Mats	9
Svens Sida av Sven	14
Major Arcana, av Anders & Mats	16
Fänglande Kort, av Anders & Staffan	28
Tarochi, av Staffan	30
GW-weekend, av Mats	31
Staffans spalt, av Staffan	32

Annonsörer: Magnus Aronsson, SVEROK

Nisse Nytt™	
Redaktion: Anders Björkelid, Mats Rytthor, Staffan Andersson, Sven Söderkvist	
Illustrationer: Anders	
Layout: Mats	
Skribenter: Björn Petterson, Mattias Petterson	
Kontakt Valkyr: Joakim Steger, 0250-20363	
Tack till: Wintermute, MAC-Patrik Barbus.	
Annons priser: Nå ut till hela Ovensiljan. Holsida 60 kr, halvsida 30 kr, 1/4 sida 15 kr, 1/8 sida 8 kr. Vi tillverkar gärna er annons.	
Kontaktytor: Nisse Nytt, c/o Mats rytthor, Svartmangatan 14-303, 753 12 Uppsala.	
Tel: Anders 018-506451, Mats 018-126307, Staffan 018-510379, Sven 0250-16876.	
E-mail: m91mry@student.tdb.uu.se	
©1994 Nisse Nytt™	

ALLMÄNHETEN VARNAS !

Meddelas endast
på detta sätt.

MRK-info

MRK har druckit livsexerit, funnit Iduns äpplen och samtidigt druckit ur visdomens källa vid Yggdrasils rötter och fått mer ögon än någonsin förut. Kort sagt det är full fart på MRK, det spelas inte bara i alla filialer utan även i MRKs lokal i Skeriol. Nu under sommaren då alla andra förutom vi rollspelare sticker sina huvuden och intellekt till sanden och skolorna inklusive Skeriol stänger, blir MRK utan lokal. Skeriol-lokalen fås åter till hösten när skolorna öppnar. Tills dess står skolorna tomma och deras lokaler slösas bort av ingen, idioti. Björn har med smicker, smek, hot och allt annat tänkbart försökt att få vara kvar på Skeriol under sommaren eller få en annan lokal. Men ingen lyssnar och vår kära fritids&förenings-kommunal-gubbe/Mora kommun, kan/vill intet oss hjälpa. Vi är strand-satta ute i den äckliga sommarsolen. Men ett är dock säkert till MRKs Sommarkonvent (se nedan) finns det lokal om vi så skall få lov att husera hos Mora polis:s finka. Annars arbetas det med: MUD till SillyCon IV tillsammans man Mora-net, NisseNyttarna planerar ett PublicDomain regelsystem och annat, Björn letar efter en egen lokal till MRK, Föreläsare i något inressant ämne sökes till SillyCon IV. Slutligen uppmanas alla filialer härmed att skriva en liten presentation av sig, som kommer att publiceras i NN. På så sätt lär vi alla känna varandra och veta vilka alla är och vilka krafter som finns inom MRK. För goda råd tala med Sven, Anders, Mats. Titta gärna på Valkyrs presentation i NN 93-2.

Sommarkonvent

Krafter har vaknat inom MRK, de manar till Sommarkonvent. Var beredda för någongång under sommaren kommer budkaveln att gå. Äventyrs tillverkningen är i gång, nu fattas bara tid och plats.

Bok inköp

Count Zero på svenska av William Gibson: Alla vill ju vara Trend Nisse innan alla andra. Därför; Om du har läst den exellenta Neuromancer, som föregår denna bok, fortsätt följa Gibsons stilbildande verk med den mer cyber-metafysiska Count Zero. Ett måste för alla Cyberpunkare och alla som vill få en insikt i världen som är uppbyggd av ord som börjar med cyber, cyperspace... Neuromancer och Count Zero finns hos MRK på engelska och svenska, emedan del tre Monalisa overdrive endast finns hos oss på engelska ännu.

Gudar & Hjältar i Nordisk Mytologi: Vi fortsätter och kommer att fortsätta med inköp av den trevliga, lättlästa och väl illustrerade bokserie om all världens mytologier. Nu nordisk mytologi. Den är som de andra i serien innehållare av mycken information och inspiration, även för de som är bekanta med respektive mytologi.

Det Sargade Landet av Stephen Donaldson: Första delen i andra trilogin i krönikorna om Thomas Covenant den Klentrogne. De som inte vet vad det är måste läsa den första boken: Furst Nids föbannelse, som finns i MRK:s bibliotek. En kort recension av krönikorna finns även att läsa i Nisse Nytt 93-1. De resterande två delarna i krönikan köpes in så fort de släpps i billigt pocket format.

FiaSpel -inköp

Diplomacy: Någon sorts diplomatiskt kvasi-rollspele. Fråga Sven eller Björn, vi vet inte. De tycker att det är bra i alla fall.

Advanced Civilisation: Taktiskt brädspel som utspelar sig i civilisationernas gryning. Spela en kultur och utveckla den över århundradena. Advanced Civ. utökar det landområde som spelet kan utspelas på och möjliggör fler spelare. MRK planerar att starta en kampanj i spelet på klubben. För mer info. kontakta Björn Pettersson eller ansvarig medlem för kampanjen.

Ordföranden Talar

Här sitter jag i sommar vännen och skriver på mitt H-tredje försök till en spalt. Dom två föregående har gått i graven på grund av bla. en diskettkrash som förse-nade det här nummret rejält. Men nu har det i alla fall kommit. Som ni vet så har MRK tagit som tradition att i samband med årsmötet ha ett litet minikonvent, SillyCon. Alla som var där förra året vet att det var en mycket trevlig händelse, men i år ska det bli ännu bättre. För att möjliggöra detta så måste det planeras och det hade jag tänkt börja med nu. För att SillyCon ska bli en så trevlig tillställning som möjligt så behövs

arrangemang. Jag hade tänkt att alla filialer ska bidra med minst ett arrangemang. Det kan i princip vara vad som helst. Pajärtävling, spjutkastning, högläsning ur Necronomicon... Har ni några idéer så hör av er till mig, så ska jag försöka hjälpa er. Jag har också tänkt att vi ska ha en del stormöten och studiecirkel under vintern, men det ligger längre fram i planeringen.

Nu ska jag berätta lite om styrelsens senaste projekt, SVEROK Kopparberg. I korta drag går det hela ut på att alla klubbar tillsammans startar ett Kopparbergs distrikt och håvar in massor av bidrag från landstinget. Detta ligger även det i planerings stadiet, men om någon vill veta mer så slå mig en signal.

Till sist vill jag bara komma med en uppmaning; Håll ögonen öppna efter en lokal. Ni får gärna ringa till kommunen och tjata.

Ha det bra
Björn

Sent om natten, när milan har lugnat sig, smyger en kvinna in till kolaren. Hon är fager att se på och doftar av skog. Men han vet att hålla på sig för i ryggen är hon som rutten bark...

När kreaturen går på vall och tjänstejon håller till på fäboden, då kan det hända att de får se en märklig syn. En liten gumma, med huckle och allt som kommer för att byta sin bästa ko mot deras kviga. Då gäller det att vara så artig och belevad som man kan. Ty det är vittran som kommer där och hennes ko är vit som snö och mjölkar tre gånger bättre än husfolkets bästa mjölkko...

Drängen som ligger och vrider sig på bädden varje natt vet väl att han är riden av den leda maran. Klokt folk gör bäst i att försegla drängkammaren mot sådant oknytt. Blankt stål över sängen och alla springor och håll täppta. Kanske kan drängen sedan sova lugnt, kanske väljer maran då någon annan att plåga...

Nisse Nytt special II: FOLKTRO

Nisse Nytt Special nr.2: Folketro handlar om vårt gamla nordiska kulturarv. Folketro kartlägger utförligt de viktigaste folkliga föreställningarna från förr. Vi berättar om hur de underjordiska, trollen och vättarna påverkade livet på landsbygden. Vi talar om spöken, gästar och dagståndare. Vi ger goda råd om hur man skyddar sig mot skrymt och skrätt och all annan oknytt som lever omkring oss. Och vi ser på gamla trollformler, signerier och förgörelser. Nisse Nytt Special nr.2: är inte kopplat till något bestämt regelsystem. Istället är texten inriktad på att fånga stämningen i de gamla folksägnera och hålla sig till de fakta som ges där så troget som möjligt. Vare sig du spelar high-fantasy eller lågmäld medeltida stämning. Vare sig gengren är skräck eller äventyr så kommer folketro att vara en oumbärlig översikt över kunskap som förr var allmän, men som nu på många sätt är bortglömd.

KORT INTRODUKTION TILL POSTSPEL -PBM

MRK har tillsatt en postspelsutredning för att utreda huruvida postspel har en framtid inom MRK:s intressesfär eller inte. Utskottet består av de två mest framträdande och kompetenta medlemmarna i föreningens historia, Sven Söderkvist och Mattias Petterson. Här är deras utredning:

“Natten efter vår utnämning träffades vi för att samtala om det inträffade och det förtroende föreningen givit oss. Vi lade även upp planerna för hur vi skulle komma postspelen på spåren och avslöja dess hemligheter. Efterforskningarna inleddes i MRK:s bibliotek, där vi snart fann en mystisk adress som påstods kunna ha anknytning till postspel. Nästa dag kontaktade vi vår kassör och delgav honom våra misstankar. Han kunde tyvärr inte ge oss någon vidare information, men vi fann snart själva att adressen härrörde till en mytomspunnen postspelssekt kallad Avalonia. Kontakter knöts och snart var tiden mogen för en prenumeration på deras tidsskrift. En dag låg den där på det stora ekbordet i vårt bibliotek. En anmälan skickades in till spelet Camelot, nu fanns ingen återvändo. Vi var inne i smeten. Nästa nummer kom som en chock. Med tidningen följde ett rollformulär och på baksidan av detta fanns ett meddelande som fick oss att hoppa högt. Misstänkte de något? De krävde en förklaring. Men till vad? Var de oss på spåren? Hade kassören talat bredvid mun? De hade även underkänt namnförslaget på vår spelare. Stämningen var tryckt när vi förberedde vårt försvarsbrev. När den huvudansvarige för spelet ringde upp oss några dagar efter det att brevet postats visste vi att planen hade gått i lås. De hade svalt betet. Efter att ha fått och

läst reglerna och även spelat några omgångar har vi kommit fram till följande: Postspel har i likhet med rollspel en spelledare och ett antal spelare. Spelledaren kallas dock på postspelarnas hemliga språk för moderator. Antalet spelare varierar men är vanligtvis långt fler än i rollspel. I Camelot deltar exempelvis 30 personer. Anledningen till namnet postspel är naturligtvis för att deltagarna skickar sina kommandon med posten. Moderatören sammanför spelarnas drag och räknar ut konsekvensen av handlingarna. Ibland används en dator för att moderera dragen, vilket gör det både snabbare och bättre att spela. Till skillnad från rollspel drar man i postspel endast upp vissa riktlinjer för karaktärens handlingar under en viss tidsperiod, vanligtvis en årstid. Detta medför att detaljrikedomen blir något ytlig och fantasilös, vilket dock inte påverkar spelvärdet i någon negativ mening. När moderatören är klar skickas dragresultatet tillbaka till spelarna tillsammans med ett datum som anger när nästa drag skall vara inlämnat. Så fortsätter det om och om och om igen intill förbannelse...

Utskottet har beslutat att postspel är minst lika meningslöst som rollspel och att det har en framtid inom MRK:s intressesfär.

Finns det intresse? Ta då kontakt med någon i Postspelsutskottet. Genomat till exempel genom att ringa: Sven:16876, Mattias: 18652.

Presentation av de ledande svenska postspelen

Camelot: Före dig med riddare kring ett runt bord!
Diplomacy: Krig med knuff.
En Garde: Svinga värjan i 1700-talets Frankrike!
FBBL: Coacha ett fotbollslag i fantasimiljö!
Hätunaposten: Lek riddare i Stockholm!
Kanalkriget: Slåss om tittarsiffrorna!
Raj-Raj: Sup dig full och leta lammkött på fjortisfest!
Svartfolk: Styr din egna svartfolksklan!
Samba: Coacha ett fotbollslag i nutidsmiljö!
Titte Bout: Lek Don King!
Undervärld: Fantasi!

SVARTFOLK!

Följande brev har inkommit till Nisse Nytt-redaktionen. Det är hedervärde medlem av Postspelsutskottet, Mattias Petterson som på detta sätt låter meddela sin ställning i postspelet Svartfolk! och informera oss ovetande om postspelets mysterier. (Se för övrigt Postspelsutskottets officiella meddelande här intill.) Mattias låter meddela att det inte fanns tid för någon utförligare beskrivning av reglerna i Svartfolk! men det kan hända att de dyker upp i framtida nummer av Nisse Nytt.

Svartfolk!

För någon månad sedan fick Sven mig intresserad av PBM - postspel. Innan hade jag varit skeptisk, men har nu totalt ändrat uppfattning. PBM är väl i princip som ett vanligt spel, men man har sina motspelare utspridda över hela landet (tom, över hela världen). Många “vanliga” spel kräver en SL; i PBM finns i stället en moderator. Moderatören sköter spelet ungefär som en spelledare; man skickar sina order till honom och han beräknar effekten av handlingarna enligt vissa regler.

De två spelen jag och Sven spelar (*Camelot* och *Svartfolk!* reds. anm.) är dator-modererade, vilket innebär att moderatören matar in våra handlingar, varpå datorn tar hand om dem och beräknar dem samtidigt som effekterna av dem skrivs till diverse olika filer. Det finns flera fördelar med ett dator modererat PBM; bla. att det går snabbt att få tillbaka dragen.

Jag tänkte berätta om *Svartfolk!* eftersom Sven är mer insatt i *Camelot* (än så länge). *Svartfolk!* utspelar sig på en stor karta i svartfolkens domäner. Detta mörka rike är omgivet av höga berg och få är de som känner till passagerna som leder ut och in härifrån. I spelet har jag rollen som den maktthungrige krigsherren Noxerax, ledare

för den vildsinta stammen Noxerax Dystra Söner. Sven däremot verkar totalt ha gett upp hoppet för sin fortsatta existens. En mygelsammanslutning är på gång vilket kommer att resultera i att jag vinner spelet. Bra va! Intrig, mygel och mygel, *Svartfolk!* i ett nötskal. Här är lite listor och sånt som bara bevisar min suveränitet och Svens klubbkänsla. En eloge till Sven som äntligen har förstått att jag är hans överman. Mer “sanna” medlemmar tack. NO THANKS TO UPPSALA!

Klanernas placering i Svartfolk!

1. Noxerax Dystra Söner (Mattias)
2. Blodiga Bettets Klan
3. Nangialur Skogsfolket
4. Legions of Doom
5. The Untouchable
6. Gobbo Gruntas Black Boyz
7. Da brainkrushas
8. Tardanza
9. Mörkrets Legioner
10. De rytande ryttarnas klan
11. Klan Tangar
12. Ghrimb
13. Klanen av Gargon
14. Griznåks Skövlande Orchhord
15. Svarta Blodet
16. Ulrics Snagas
17. Röda Handens Legioner
18. Ree Ghii

19. De Stora Krigarnas Klan
20 Ahrgdraenkens Klan (Sven)

Övriga utmärkelser

Mest respekterade hövdingar

Blodiga Bettets Klan leder men Noxerax Dystra Söner återfinns på femte plats

Mest imponerande religiös byggnad

Ägs av Nangialur Skogsfolket med Ahrgdraenkens Klan på tredje och NDS på sjätte plats

De klaner som har gudarnas största stöd

The Untouchable leder och Ahrgdraenkens Klan ligger på tredje plats. Här har NDS inte lyckats placera sig bland de sex bästa.

Mest kunniga shamaner

Nangialur leder och Ahrgdraenkens Klan ligger trea. Ingen placering för NDS.

Störst lager

Första plats: Noxerax Dystra Söner!

Flest Undersåtar

...har NDS!

Störst riket

Här ligger NDS delad etta med Blodiga Bettets Klan (19 provinser)

Mest erfarna härförare

Här placerar sig NDS:s general Euronymous på tredje plats

Legendariska härförare

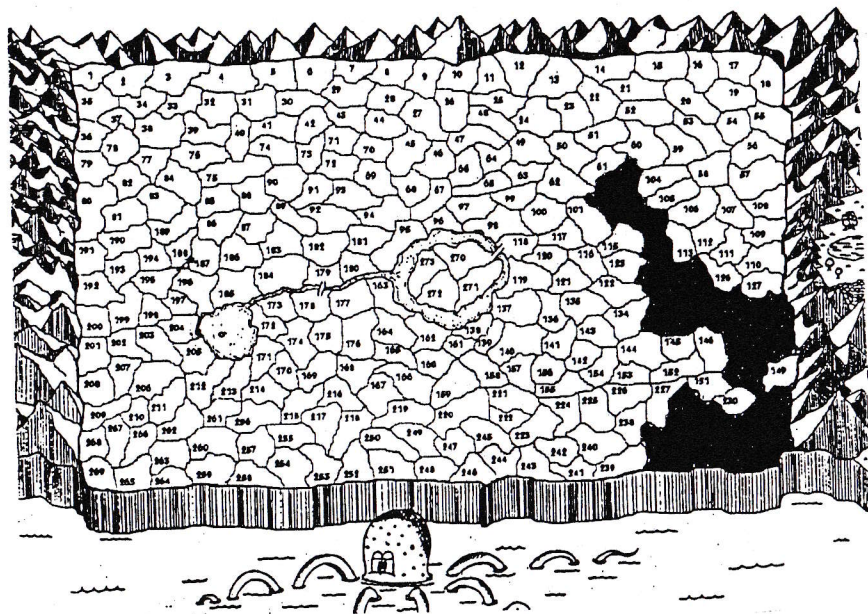
Här leder general Euronymous med hela fem segrar

De mest blodtörstiga legionärerna

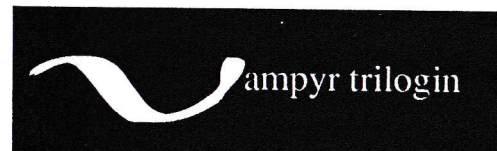
Första platsen innehas av Havoc Bootz från the Untouchable men Darkens Klor från NDS kommer som god två

Kommandon man bör passa sig för

Här återfinns slutligen NDS-kommandot Sons of Darkness på andra plats. Endast slagna av Yillill från Tardanza.



Svartfolk! utspelas i en avskild dal. De mörka provinserna äro under Mattias styre, förutom två provinser som äro Svens.



En vampyrs bekännelse av Anne Rice

Nattens furste av Anne Rice

De fördömdas drottning av Anne Rice

Det är en vampyr trilogi och bör läsas i ordning. En vampyrs bekännelse handlar om en man som heter Louis som bor i Louisiana i USA i slutet på 1700-talet. Han är en plantage, hans bror ser syner, hans bror tar livet av sig, Louis blir biten av en vampyr och dör nästan men vampyren, som heter Lestat kommer tillbaka och gör Louis till en vampyr och de bor tillsammans på plantaget och äter slavar och kossor. Sedan försöker slaverna döda dem och de flyttar in till New Orleans. Där bor de ett tag och gör en till vampyr, en liten unge som heter Claudia. Sedan tröttnar Louis och Claudia på Lestat och dödar honom, men han dör inte eftersom de inte förstörde kroppen och sen flyr Louis och Claudia till Transylvanien, där de hittar en massa neandertalsvampyrer och sen åker de till Paris, där de träffar ett tjogtal andra vampyrer som har en klubb. Det blir bråk och Claudia och en vampyr som Louis har gjort bränns ihjäl av dagsljuset och Louis bränner ner deras klubb, vampyrteatern. Louis och Armand, som var Paris-vampyrernas ledare åker omkring i världen och sen åker de och hälsar på Lestat och så skiljs de åt och Louis åker till San Francisco och berättar allt för en journalist. Boken är Louis berättelse.

I nattens furste vaknar Lestat upp ur en dvala, väckt av ett hårdrocksband, som repade i närheten av honom. Han går upp och skaffar sig en Harley-Davidson och skinnstall och blir medlem i hårdrocksbandet, som hette Satans night Out, men bytte namn till Vampyren Lestat. De är riktiga 1984 hårdrockare. Lestat släpper en bok om sig själv i mitten av boken, Lestats bok upptar nästan 500 sidor och handlar om vad Lestat gjorde förr i tiden. Jag hoppade över

den och gick direkt till sista kapitlet, där Lestat håller en stor utomhus konsert i San Francisco och alla andra vampyrer försöker döda honom. Den moderna vampyren håller till på olika kultklubbar, som Draculas Daughter. Lestat skapar en kult kring bandet och de är verkligen superstars. Den sista boken de fördömdas drottning handlar om när alla vampyrers urmoder Akasha vaknar och tänker få bort allt våld och elände ur världen genom att utrota alla män, eller nästan alla. Hur det slutar vet jag inte eftersom jag tröttnade. För övrigt handlar det om lite moraliska och filosofiska problem som kommer upp i skallen på en när man blir vampyr. De flesta vampyrer tar livet av sig. Det som är bra med böckerna är att det är en ganska skön stämning över alltihopa. Det verkar som Anne har skrivit ned en lång vampire kampanj. Det som är dåligt är att de är skrivna på ett ganska drygt bestseller sätt, hon hade gott och väl kunnat strukit minst hälften av skitsnacket. Berättelsen gör sig ganska dålig i bokform, den skulle dock ha blivit en utmärkt film. Mitt råd är läs dem inte. Vänta tills de kommer på video.



Ännu en guds födelse

Vi tänkte att Ni skulle finna det intressant att få en liten inblick i hur Er tidning blir till. Så därför har vi sammanställt en liten dagbok över vårt arbete med Nisse Nytt 94 nr.1. Förutom NN94-1, har vi några andra projekt på gång: Ondvinter, del ett av en mysig äventyrsserie på fyra äventyr, Nisse Nytt special II: Folktro, NN special III: Droger.

Vi som skriver Nisse Nytt är:

Anders Björkelid

Har spelat rollspel sedan 4:e klass. Var med och grundade Älvdalens första rollspelsförening. Dök upp på MRK i samband med att han började gymnasiet. Har innehaft posten som vice ordföranden och ordföranden. Är nu MRKs kassör. Skriver långa och pladdriga artiklar till NN och gör alla illustrationer. Anser att rollspel har stor potential om bara folk förstod att inte bry sig i de där dj-a reglerna. Studerar för närvarande historia och litteratur vid Uppsala Universitet.

Mats Rytter

Började spela vid 15 års ålder. Var med och bildade MRK. Har varit det mesta förutom kassör. Kommit tvåa i DoD på SpelKongressen-88. Blir bättre och bättre på att skriva men layout och data-jox är den starkare sidan. Tänker Berätta interaktivt i CyberSpace i evighet, snart. Är del av den bakomliggande ondska som skapat SillyCon. Med Anders-Staffan hjälp startade Nisse Nytt eller Morgonstjärnan som det första numret hette. Gillar annars att taöver världshus och MUD:a. Försöker studera data-jox vid Uppsala Universitet.

Staffan Andersson

Började spela rollspel vid 15 års ålder. Spelade då James Bond och DoD. Var med och grundade MRK och har varit Ordförande. Han fick några prylar publicerade i Efter Ragnarök. Skrivit på kontrakt äventyret Dödens Väg till Äventyrsspel. Äventyrsspel tabbade dock sig och köpte ett annat äventyr istället. (Kanske Nisse Nytt publicerar det.) Kommit tvåa i EDD på SpelKongressen-88. Vunnit Spelledarmästerskapet på UppCon-93. Satsar just nu hårt på White Wolf's storytelling system. Jobbar som fysikdoktorand vid Uppsala Universitet.

Sven Söderkvist

Började spela rollspel med MRK och förleddes in på onda vägar av Kampanjen (Anders amoraliska epik som spelats under många år på MRK). Grundade Svens Sida och skriver ofta kåserande artiklar till NN. Innehar just nu posten som viceordförande i MRK. Är lokalredaktör för NN i Mora och spås att inom en snar framtid axla Nisse Nytt's börda. Producerar filosofiskt-buddistiska äventyr till SillyCon och har givit ut den subversiva tidningen Morgonstjärnan nr.2 tillsammans med Mattias Pettersson. Försöker just nu att predika för postspelets fördelar. Går på gymnasiet på S:t Mikaelsskolan i Mora.

15/1 Lördag kväll hemma hos Staffan.

Kring lite prat om vår Vampire-kampanj, lite chips och dipp, apelsin fromage,

helikopter spel, Impossible Mission (den gamla på TVNågot), tekväll på PUB 1, blandad på PUB 1, och varma mackor på PUB 1, fördes planerna på Ondvinter upp till höga nivåer, men även lite till SillyCon artiklarna blev skrivet.

16/1 Söndag natt på Wallerius-salen, Uppsalas fysikinstitutions datorsal, som består av en bunt Mac II:or.

Fler magiska prylar av Alex Dandelle, renskrevs och det skrevs artiklar om SillyCon. Som vanligt svällde artiklarna och blev ungefär dubbelt så långa som beräknat. Speciellt Anders artikel om

Apocatastasis blev lång medan Mats artikel om Interface blev halvfärdig, som vanligt. Däremot hann Mats börja skriva om Droger; Kat, LSD, Meskalin... Allteftersom nattens småttimmar passerade blandades skrivandet med Bolo (ett åkaomkring-med-stridsvagn-och-byggbaser-och-skjuta-på-varann-spel) där Anders fick spö av proffs från andra sidan Atlanten. Vid 07.30 bröt vi upp. Anders skulle ju gå å lägga sig tidigt för han hade lektion kl. 10.00. Mats tappade alla väsentliga disketter på gruset. Hoppas de klarade sig.

20/1 Torsdag natt. Med lånade kort smyger Anders & Mats sig in i Wallerius-salen för en data-sals-natt. Pär

och Staffan som ibland hänger med avböjde denna natt. Pär hade ännu inte vaknat och Staffan var på väg till Schweiz för att hålla någon fysikföreläsning.

Mats lyckades börja med att inte hitta, eventuellt slarva bort, Anders halvfärdiga artikel om Limbo-rens. Suck! Istället för Limbo-rens påbörjades skrivandet av Ondvinter. Mats skrev nästan färdigt köldreglerna och Anders skrev inledningen.

Vi fortsatte med Bygd - beskrivningen som innehåller flora, fauna, klimat, hur gården ser ut m.m. Denna kväll skrev vi ner en bunt lagom mysiga arter till florran. Ondvinter kommer att bli bra, lite mer text

än det var tänkt från början, men så är det. Frammot småttimmarna sinade kreativiteten och vi.

26/1 Onsdag kväll, Pollacksbacken, en av datasalarna för Matematiker och Teknisk DataBehandlare, ett 50 tal Mac LCII:or och minst lika många SUN Sparc-stationer (Unix-datorer).

Emedan Anders slavar med texten till en djur-fabel-bok i handtryck, har Mats gjort en för enkel labb i använda ordbehandlare. Men nu är det dags för Nisse Nytt, Ondvinter, Droger, Folktro... -Hörru Anders bara för att Mats skriver Dagbok och du har lyckats rättstava florran på en



timme, får du väl inte spela skjuta-ned-spel!

Arcana Major blev nattens tema, framemot kl. 2 var 2/22 av artikeln skriven dvs. två sidor.

29/1 Lördag eftermiddag. Vi; Anders, Mats och Sven besökte GW-weekend och spelade lite WH40k med lite Valkyrare. (Vi förlorade.) Anders sprang omkring och fotograferade till ett reportaget. Efter att vi hade insett att vi inte var så bra på battle, pratade vi lite med Micke Andersson om förslaget att Valkyr gör en egen tidning, som kommer att få lika stor tyngd och värde som Nisse Nytt. Egen framsida, rubbet, de bestämmer. Vi diskuterade även om någon slags redaktion som skriver Valkyrs tidning, och som vi kan samarbeta med. Detta är den ultimata lösningen, det bara måste fungera. I samma decentraliseringsanda utsåg vi Sven till Chefsredaktör för Mora-redaktionen. Sven skall hålla i Nisse Nytt-kvällar där alla de som vill kan närvara och bestämma om, och skriva till NN. Om detta lyckas så borde det bli tre redaktioner (vi, Mora, Valkyr). Det borde ge resultat.

4/2 Torsdag natt. Ihjälfrusna efter en cykelfärd som vid dessa tider på året känns som lång, när vi Pollacksbackens trista datorsal. Där beslutar vi sammanbitet att avverka tio till tarot-kort.

När de små timmarna började växa till stora timmar, var nattens nattverke klart. Under den lika kalla morgonfärden hem kunde vi värma oss med tanken på att vi hade lyckats göra ännu någon förvirrad, genom att förklara för denna någon

(okänd data-nisse) att vi inte skrev om Mörkermagi, utan om Tarot-spådom.

20/2 Söndag kväll. Med fungerande kort på Wallerius-salen. Pust, lyckligtvis är det bara nio kort kvar att skriva om. Kvällens sällskap är Mu:s för oss okände redaktör, och en ny skoj skärmsläckare med Opus animationer.

Animationerna roade även Securitas vakten som numera hejar välkännande vid sitt intågande. Lagom till när spökerna började krypa upp ur sina gravar på kyrkogården här intill, hade vi endast skärmsläckaren som sällskap. Vi drog ett djupt "Pust!" och proklamerade att Tarot-artikeln nu var färdig. Bara 30 261 tecken lång. De blir bara längre och längre (ca. 3500 tecken i 10p Times får rum på en A4 sida).

25/2 Fredag kväll och vårt kort släpper inte in oss i Wallerius-salen. Detta får till följd att vi får gå hela vägen ut till Polacksbacken eftersom Mats cykel har punktering (som vanligt). Väl där korrekturläste vi Tarot-artikeln och skrev om den lite grand. Utan att egentligen göra speciellt mycket kom vi inte i säng förrän vid tiotiden på morgonen vilket var ganska dumt eftersom vi skulle upp nästa dag.

27/2 Söndag. Mats & Anders till Walleriusall går.

Meningen var att Anders skall skissa lite på illustrationer till den här artikeln. Det gjorde han naturligtvis inte. Istället skrev vi ner en del om MRKs bokinköp och en liten välkomst skrift till alla nya medlemmar som klubben har fått.

Övningarna fortgick fram på morgonen, då vi slutligen stängde av och gick hem.

4/3 Fredag kväll vid åtta tiden tar vi oss in på Walleriusrummet. Nu skall artiklar finslipas och kanske, kanske kan vi påbörja det krävande, men mycket roligare lay-out-jobbet.

Anders skissade några interiörer och Staffan dök upp ett tag. Hemfärd framemot sextiden på morgonen.

5/3 Staffan börjar att engagera sig på allvar i NN.

Han och Mats satt på Wallerius ett par timmar på eftermiddagen men jobbade inte med tidningen. På kvällen hämtade de upp Anders och alla tre gick hem till Staffan för att brainstorma och se på Batman på TV3. Två artiklar skrevs på Staffans Mac: Vintereld, Staffans äventyr till SillyCon II och en kort artikel om kort och magi signerad Staffan och Anders. Uppbrott vid ettiden. Anders korrekturläste till sent in på natten hemma hos sig.

11/3 Fredag kväll. Mats-fan är trött på livet och vintern och ljuset, det äckliga som på eftermiddagen då resten av människosamhället sedan länge vaknat.

Mats tog sig ensam (Anders är i Göteborg och Staffan har stor SCA-träff)

ut till Polacksbacken för att göra lite lay-out och fundera över varför rasteringen vägrar att fungera. Han gick hem tidigt på morgonen när tankarna var lika sega som disc-driven.

14/3 Anders kommer hem från Göteborg och han och Mats drar till Polacksbacken.

Korrektur lästes, artiklar finputsades, sista-minuten-inlämningar gjordes och tidningens layout började långsamt att ta form.

17/3 Tisdag natt på Wallerius salen.

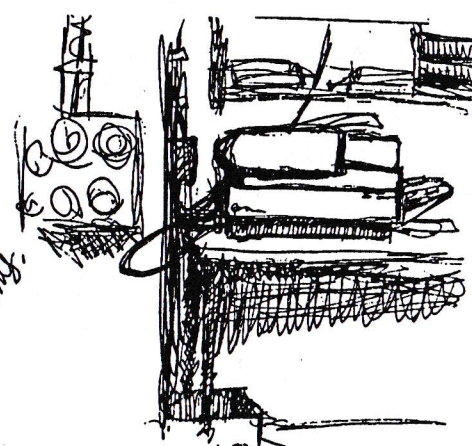
De mac:ar Mats hade installerat alla sina tusentals fonter på var upptagna av stora jävla spel-spelände-monster-idiot-teknologer. Rubriker och fonter började finna sina platser, men ännu såg allt ganska fullt ut.

21/3 Fredag kväll hemma hos Staffan.

Mats och Staffan satt och brainstormade kring MRK-häftet som skall presentera klubben och innehålla ett litet äventyr.

22/3 Förförfest med layoutarbete, en eftermiddag före en natt på Wallerius salen.

Mats var alldeles ensam kvar i Uppsala och försökte suppa sig full, misslyckades



och gick till datasalen för att jobba med layout.

25/3 Mats pular omkring på datorerna och skriver lite brev till LinCon angående deras annonskampanj.

Men OJ, fan, på alt.drugs.politics som otroligt nog inte var censurerad hittade Mats massa internet-adresser till baser med artiklar om droger, och det var inte lite artiklar och inte lite skoj grejer. Artiklar med alternativ syn på det där med droger, mer liberal, och framförallt inte förmyndande, uttråkande propaganderande, kunskapen på basen är fri ingen har godkänt den, basen verkar ha anammat tesen om att information skall vara fri. Mats glad för han hittat material till sin pre-NNspecial-forskning.

27/3 Wallerisussalen -Mats och en dator och en skrivare och en dator till... Mats törs inte gå till någon annan dator än den på Walleriusalen där alla nödvändiga fonter är installerade och kvar. Ingen vill riskera strul som att alla fonter är försvunna eller i hullerombullerordning. Anders har korrläst tidningen, Mats orkar aldrig läsa texten, inte ens hans egen, han är blind för texten, ser bara textmassan, så nu får Mats greja till allt för förhoppningsvis sista gången för detta nummer.

Så kvällens jobb blev korrigerig och misslyckande med att invertera logon till Staffans Spalt snyggt. Hoppas det fungerar ändå. Gubben såg fin ut fast den är scannad och ihopkrympt. Hoppas bara att skrivaren har tillräckligt med toner. Annars, hjälp. får Mats pumpa ut sidorna i postscript format och på något sätt (förmodligen tanka ned dem på /tmp på

Pollacksbackn med risk att dra på sig systemskötarnas vrede), och skriva ut dem där, att fixa till en dator på PB, nje för drygt och jobbigt och läskigt.

28/3 Jaha, Mats installerar QuarkXpress och alla massa fonter på PollacksBacken.

Tyvänn strulade ett uppslag, Mats hade och kunde ej någonstans på internet hitta en fungerande LasVegas font. Anders grejade dock det genom att klippa ur en gammal rubrik med LasVegas font. Så "Age of Reason" var nu klar. Nu fattades bara ledaren och sen trycket.

30/3 Jakt efter en reprocentral som kan kopiera upp tidningen innan påsk, dvs. idag eller imorgon.

Fysikum sade sig kunna trycka upp den medan man väntar. Men först måste Mats den slöe fan skriva ledarhelvetet. Han skrev den och sedan visade det sig att det liktförbannat inte gick att trycka på repron. Mats tvingades gå till en kopiator i alla fall.

Nisse Nytt-1-94 var så slutligen klar. Anders tog hem den till Älvdalen och häftade den på Älvdalsskolans häftapparat, fraktade den till Mora och delade ut den till Er.



Svens Sida

MORALENS UPPLÖSNING OCH FÖRENINGENS FÖRMURKANDE VÄG MOT UNDERGÅNG ?

Ingen kan ha undgått att se det moraliska förfall och den totala avsaknad av ordning och respekt för traditionerna som har förgiftat MRK:s organism det senaste året. Det har till och med gått så långt att några av de äldre och respekterade medlemmarna öppet hävdar att förändring är nyttigt och den nya generationen medlemmar, från och med nu kallade grissnissar, är en både välbehövlig och trevlig injektion i en annars döende och bortklemmande ideell förening. Må spel-djävulen ta dessa fantasifosters förlorade fantasier. Stackars förvirrade förrädare! Det gastkramande och frostbetäckta faktumet kvarstår dock: Vi är en förening på fallrepet, en organisation där all ära och redbarhet har sköljts överbord, en stackars klubb drabbad av den värsta bakterien: Grissnissar.

För några år sedan såg allt så bra ut. Vi var alltid samma personer som spelade och alla kände alla, förutom Joel Tälde, som dock höll sig undan. De få nya medlemmar som vågade sig dit skrämde Anders, hedrat vare hans namn, snart iväg och de som ändå stannade, av dumhet eller rädsla, hade vi total kontroll över och kunde driva till vad som helst. Vem kommer inte ihåg de två vi fick att äta på väggarna eller den som bröt ihop och gråtande sprang där ifrån? Vilka mönstermedlemmar, vilken respekt för tradition-

er och vilken underkastelse för överheten. Vart har de tagit vägen allihopa? Tja, vem bryr sig? Vi saknar dem inte.

Sedan Anders och hans vapendragare, som verkligen varit ett klippigt berg i kampen för föreningens bevarande, flyttat till Uppsala förlorade vi dock lite av kampglöden och lämnade allt oftare över ansvaret för föreningen i Öna 2:s händer, som också alltid varit att lita på i kampen mot nya medlemmar. Vi underskattade dock styrkan hos förändringen och märkte alltför sent att Öna 2 inte förmådde stå emot utvecklingen. Vi slöt våra led, men det var för sent. Vi hade redan förlorat kontrollen över medlemstillflödet. Vi retirerade från rollspelsfältet och slickade våra sårade egon. När vi sedan slog tillbaka gjorde vi det med kraft och kreativitet. Vi skapade Nisse Nytt. Den kom genast att segla upp som ett av flaggskeppen i kampen för de gamla traditionerna. Dess segrar var storslagna, exempelvis Limbonumret, som skapades enbart av Anders och Mats och sedan såldes till de resterande medlemmarna för 15 kronor. Tack vare Nisse Nytt kunde vi året därpå inleda ett omfattande motanfall i form av Sillycon, där vi tog ut rollspelsflanken och till och med utmanövrerade delar av fiaflanken. Under tiden hade en annan av våra satsningar börjat att ge resultat, postspelandet. Vi hade lyckats övertala två av de mest framträdande och kompetenta medlemmarna i föreningens historia, Mattias Petterson och Sven Söderkvist, att gå in på postspelsmarknaden åt oss. Resultatet var

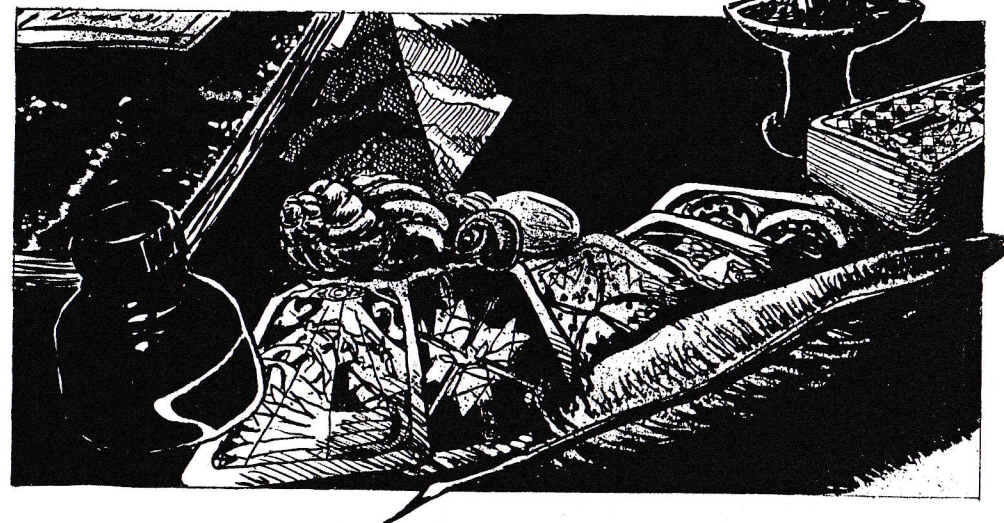
överväldigande. Redan inom några veckor hade de öppnat en fjärde front och dessutom effektivt försäkrat sig om den framtida kontrollen genom en sinnrik metod: Att inte låta någon annan pröva på att spela. Priset var högt, men en absolut god investering. Postspelsutskottet är idag det viktigaste försvarsverket, sedan Nisse-Nytt blivit kraftigt försvagat på grund av några oförlätliga förändringar, som exempelvis konkurrens på Svens sida och vänsterprassel med Valkyr. Stackars förvirrade redaktörer! Vårans ställning hade stärkts, men vi led ett svårt nederlag under påskhelgen, då vi spelade Flashing Blades med Staffan som spelledare, ett vanligtvis säkert kort. Vi fördes dock bakom ljuset och togs på sängen av en rasande hord grissnissar vi aldrig sett förut. De intrigerade, spred rykten, ljög oss rakt upp i ansiktet och försökte till och med att lönmörda Anders, som dock räddades av Greven i sista sekunden. Efter nederlaget på rollspelsflanken led vi ett lika förödande nederlag några veckor senare på fiaflanken, då ett par grissnissar totalt utmanövrerade oss på Diplomacy. Vi har dock nu bestämt oss för att upprepa succén från i vintras i en sommaroffensiv. Ett sommarsillycon är planerat att hållas under sommaren. Jag uppmanar alla vänner av naturens ordning att sluta upp i leden och förpassa grissnissarna till det de är menade - att äta på väggarna och lyda överheten. Vi övernissar är skapade för att härska över grissnissarna. Så har det alltid varit och så måste det förbli för allas bästa. Grissnissarna är inte mogna att styra sitt eget fantasiliv. Hade tärningsguden velat att de skulle göra det hade den skapat dem med högre STY. Till de förtappade och före detta respekterade medlemmar som ser grissnissifiseringen som någonting gott och vill ge upp kampen och dela med sig av makten till grissnissarna säger jag bara: Hur kan ni på allvar hävda att den fördubbling av medlem-

santalet som skett det senaste året har fört någonting gott med sig? Hur kan ni med glädje betrakta den livlighet och kreativitet som Skeriol kokar av på lördagarna? Det Skeriol som för något år sedan var en övergiven och tyst plats och som hyste den största respekt för våra urgamla traditioner. Det Skeriol som alltid varit en mötesplats för de invigda att skratta åt och driva med de oinvigda grissnissarna. Hur kan ni med berätt mod hävda att det inte var bättre förr, under MRK:s storhetsperiod, under den kampanjska eran och under den tid när grissnissarna lydde minsta vink från sina härskare? Nej, jag tänkte väl det. Det kan ni inte. Låt oss återfå lite av vår fornstora glans, om än bara för en dag. Kom på sommarsillycon och sätt grissnissarna på plats. LEVE ORDFÖRANDE, FÖRENINGEN OCH DE GAMLA GODA TIDERNÄ DA EN MAN VAR EN MAN OCH EN NY MEDLEM EN GRISNISSE.

Tiopotensnisse - ledamot i utskottet för föreningens och rollspeländets bevarande.



Major Arcana



Tarot-leken är den klassiska spåkortleken. Den som har alla de där fina bilderna på Döden, Djävulen och de andra och som man ser var eviga zigenerska använda i samtliga gamla klassiska skräckrullar. Leken består av sjuttioåtta kort fördelade på fyra sviter (mynt, bägare, stavar och svärd) med fjorton kort i varje, kallade Arcana Minor: Den Lilla Hemligheten och tjugotvå numrerade trumf som vart och ett står för ett livsskede kallade Arcana Major: Den Stora Hemligheten.

Tarot och rollspel

I rollspel finns det flera tillfällen då det kan vara praktiskt att använda sig av en tarotlek. Det är ofta mycket stämningsskapande om den gamla spåkärringen ute i skogen sitter och bläddrar i en sån, eller så kan man sätta myror i huvudet på spelarna genom att lägga ut väl valda kort i deras väg. Det bästa är naturligtvis om SL själv lär sig att spå med korten, vilket inte är särskilt svårt. Det finns ett flertal böcker som tar upp ämnet och allt eftersom sekelslutsstämningen breder ut sig kommer fler att ges ut. Men för er som inte orkar lära er sjuttioåtta kort utantill kommer här Nisse Nyttis snabbguide till de tjugotvå kort som utgör Arcana Major. Det är dessa som är mest laddade och som har störst symbolvärde. Varje kort kommer att beskrivas till utseende (under Utseende), ibland med olika varianter för olika lekar, med avseende på dess betydelse i en spådom (under I spådom) och även kortets övriga symbolik och kopplingar till annan ockult tradition (under Tolkning). Vi kommer inte alltid att hålla oss till "vedertagen" kunskap, utan kommer att lägga till lite egna utsvävningar för att göra korten mer användbara i rollspel.

Symbolerna i Arcana Major kan du som SL ha användning av på många sätt. Du kan använda dem i spådomar och som omen, vilket redan nämnts. Vidare går det alldeles utmärkt att basera spelledarpersoner på tarot-kort om man vill att de skall ha en lite mer symbolisk betydelse i äventyret, eller helt enkelt är road av sådana saker. Till exempel så baserade vi rollpersonerna i Call of Cthulhu-äventyret Storstadsdjungel, som Mats spelade på SillyCon I på fyra stycken

kort från minor arkana (som lämpar sig bättre för RPs eftersom de har mindre, mer hanterbara symboler): de fyra Riddarna. Ett annat exempel på hur arkana major kan omsättas till personer kan man hitta i Neil Gaimans Books of Magic del fyra. Som ni dessutom kommer att märka kan Den Stora Hemligheten läsas som en berättelse, vilken man naturligtvis kan basera ett äventyr på. Typexemplet här är datorspelet Fool's Erand. Denna berättelse kommer att följa Narrens väg genom livet och för att den skall göras så begriplig som möjlig måste ordningsföljden på en del kort stuvas om. Det är förklaringen till att numreringen nedan inte alltid stämmer med ordningen. Den ordningsföljd som de romerska siffrorna anger är annars den vanliga. (Dock är det inte alla lekar som använder sig av denna ordning. Vissa kort kan ibland vara omkastade, särskilt Strength och Temperance placering i Arcana Major varierar mellan lekarna.) Narrens berättelse kommer att kunna följas under rubriken Beskrivning.

0. The Fool Narren, dåren

Utseende: En ung man, klädd för vandring eller i narrkostym, står just i begrepp att ta steget utför ett stup. Han ger intryck av att vara totalt ovetande om klyftans faror och bär ett knyte på en stav. Ofta förekommer en liten hund vid hans fötter, som ibland skuttar med honom och ibland biter hans ändalykt. Solen skiner och himlen är blå.

Beskrivning: Narren har ett barns sinnelag. Han vet ingenting om världen, saknar fördomar och är totalt sorglös. Man kan säga att han representerar alla människor vid livets början eller vid början av en ny livsfas. Arcana Major blir berättelsen om Narrens väg genom livet där varje kort blir en läxa

han måste lära sig för att kunna utvecklas till vuxen.

I spådom: Narren står för en plötslig oväntad influens, en möjlighet till uppbrott och äventyr. Nödvändigheten att lämna det gamla för det nya, även om det känns ovant och främmande. Kortet kan även vara en person med rent sinne eller naiv okunskap.

Tolkning: Narren kan stå för dårskapets båda aspekter, dels ovetande naiv dels excentriskt vansinne eller galenskap. Narren är den rena början, där det inte finns några uppgjorda vägar att gå, inga utstakade stigar. Narren saknar helt förflutet, alla hans åsikter är nya, alla hans erfarenheter görs för första gången. Men Narrens paradox ligger i att i intigheten finns potentialen för allt. Där är möjligheterna oändliga eftersom det inte finns några begränsningar och inga invanda spår som behöver brytas. Narren kopplas vanligen till elementet luft.



I. The Magus Magus, magikern

Utseende: En mogen man klädd i en kåpa och med en magikerstav i handen. Med ena handen pekar han mot himlen, med den andra mot jorden. Ovanför hans huvud finns en evighetssymbol eller en cirkel, framför honom ligger symbolerna för de fyra sviterna: ett svärd, ett mynt, en bågare och en grönskande trästav.

Beskrivning: Magus är en lärare och en vägvisare. Narren träffar honom på den första delen av sin resa och lär av honom att förstå sina möjligheter. Magus kommer att

vara Narrens mentor, en osynlig vägvisare på hans fortsatta väg genom livet.

I spådom: Magus står för handling. Kortet visar på stor potentiell energi och kreativitet.

Det kan också tyda på visdom och intellektuell utveckling. Eller så kan kortet helt enkelt representera en person med stor visdom eller magisk kunskap: en trollkarl.

Tolkning: Magus är den fulländade människan. En gång var han som Narren men nu har han tagit kontroll över de gudomliga sidor som finns i alla människor. Samtidigt är han en gränsvarelse. Han är en förmedlare mellan olika världar. Mellan andligt och materiellt, mellan kunskap och okunskap. Mytologiskt kan man härleda honom till Hermes, till Toth och till Merkurius. För alkemisterna vakar Magus över Det Stora Arbetet. Han kan stå för De Visas Sten, för sammansmältningar mellan motsatser och för androgynen. I astrologi förknippas han med planeten Merkurius.

III. The Empress Kejsarinnan

Utseende: En fullmogen kvinna, med utslaget rågblont hår iklädd en kostbar klänning. Hon sitter på en tron och omges av allehanda fruktbarhetssymboler: mogna frukter och tunga, guldgula kornax.

Beskrivning: Kejsarinnan är allmodern. Hon är det sköte varur allt jordiskt liv springer. Hon är Narrens dödliga mor som lär honom naturens cykler. Hur livet varierar, att dö och liv är evigt förknippade. Vidare får han kärlek och förmågan att ge. Hans sista, svåra lektion blir att kunna lämna henne, att frigöra sig från sin mor.

I spådom: Kärlek, fruktbarhet, moderlighet. Kan naturligtvis också representera en person.

Tolkning: Mytologiskt kan man förknippa Kejsarinnan med modersgudinnor som Gaia, fruktbarhets gudinnor som Demeter och Frigg eller kärleksgudinnor som Venus, Afrodite eller Freja. På stjärnhimlen motsvaras hon av planeten Venus.

IV. The Emperor Kejsaren

Utseende: En kraftfull man iklädd furstliga kläder och under dem en rustning sitter på en hög stentron dekorerad med väderhurvuden. Han ser barsk och auktoritär ut och håller regalier, vanligen en spira och ett äpple i handen. På huvudet bär han en krona.

Beskrivning: Kejsaren är allfadern. Han är livgivaren, sanningssmannen och den gudomliga säden. Han är Narrens dödliga far som lär honom att leva i männens värld. Han lär ut auktoritet och administration, etiska och moraliska ställningstaganden. Kejsaren uttrycker sig kraftfullt och direkt. Han är utåtriktad där hans kejsarinna är receptiv och fostrande. Kejsaren är handlandet, Kejsarinnan är den bas som krävs för att man skall kunna handla.

I spådom: Krig, makt, faderlighet, ambition, strävan och viljan att nå sina mål. Kan naturligtvis representera en person.

Tolkning: Kejsaren är kungamakten personifierad. Han är den lag-givande kraften, den makt som bringar ordning i världen. Han är Zeus, Jupiter och Marduk. Som härskare upprätthåller han ordningen med kraftfull



hand. Han är hård mot lagbrytare men nådig mot sina trogna undersåtar. Det astrologiska tecknet är väduren.

II. The High Priestess (Överste)Prästinnan

Utseende: En kvinna draperad i mörka kläder sitter eller står mellan två kolonner, en svart och en vit. Vid hennes fötter eller på himlen ovanför finns en tunn månskära. Vid hennes fötter skymtar en djup källa i händerna håller hon en bokrulle med inskriften TORA. Pelarna bakom henne bär tecknen B och J.

Beskrivning: Prästinnan är Narrens andliga moder. Hon inviger honom i de kvinnliga mysterierna och de feminina andliga krafterna. Hon berättar om den mörka, nattliga naturen och dess oförklarliga sidor. Hon är subtil och tillbakadragen och hennes hemligheter är vare sig lätta att avslöja eller förstå.

I spådom: Mysterier, hemligheter, förtrollningar, ockult kunskap, esoterisk kraft, intuition och naturlig insikt. Som vanligt också en person med Prästinnans egenskaper.

Tolkning: Prästinnan är det kvinnliga mörkret och dess hemligheter. Hon är orden som viskas till fostret i livmodern, hon är konstnärens idé innan den har tagit form. Hon är tudelad mellan mörker och ljus, mellan barmhärtighet och grymhet. Månkenet viskar hemligheter om natten, men den oförsiktige blir lätt mångalen. Prästinnan är Kirke, Hekate, Persephone och Hel. Hennes planet är månen och källan vid hennes fötter är det omedvetnas djup.

V. The Hierophant Patriarken

Utseende: En äldre man i påkostad prästerlig skrud tronar på ett högsäte i en väldig katedral eller ett tempel. Hans armar är utbredda och välsignande. Hans högra hand pekar uppåt (mot himlen) med två fingrar och nedåt (mot jorden) med de andra två. Framför hans fötter är himmelens nycklar korsade.

Beskrivning: Patriarken är Narrens himmelske fader. Han skänker honom kunskaper i den manliga andligheten som är klarare, enklare och mindre mystisk än den kvinnliga. Han skänker honom trygghet och visshet, lär honom förtröstan. Han är självsäker, övertygande och välkomnande men samtidigt konservativ. Nu har Narren mött alla aspekter, andliga såväl som materiella, av sin manlighet och sin kvinnlighet. Han måste nu förstå att balansera dessa krafter inom sig.

I spådom: Manlig andlighet, rituellt liv, andlig vägledning, trygghet, hjälp från ovan, tålmod, uthållighet, organisation, behovet av att anpassa sig till samhällets normer.

Tolkning: Patriarken är länken mellan ande och materia. Han är den öppne läraren som berättar vad eleven vill veta utan att gömma några hemligheter. Han är den gudomliga makten där Prästinnan är naturens magi. Hon är ett mörker fyllt med djup visdom som man får akta sig för att drunkna i, han ett vishetens ljus som hotar att blanda en om man tittar för länge. Patriarken astrologiska tecken är oxen.

VI. The Lovers Kärleksparet

Utseende: En naken man och en naken kvinna står i en stiliserad lustgård. Kanske håller de varandras händer, kanske sträcker de bara ut dem mot varandra. Bakom kvinnan finns ett äppelträd med en orm och bakom mannen ett träd med tolv frukter. Mannen tittar på kvinnan medan kvinnan ser upp mot en ängel som breder ut armar och vingar över dem. I fjärran skymtar en bergstopp som står emellan de båda. På vissa äldre lekar föreställer det sjätte kortet en ung man med ett äpple framför tre kvinnor. Ovanför kvartetten svävade Eros med bågen spänd.

Beskrivning: Paret på kortet är Adam och Eva som tvingas lämna Eden på grund av sin kärleks val. Av dem lär sig Narren om kärlekens faror och komplikationer, att varje val som görs av kärlek oundvikligen kommer att få följder som sprider sig som ringar på vattnet.

I spådom: Kärlek, ett kärleksval, en relation som kan utmynna i ett giftermål, valet mellan andlig eller världslig kärlek.

Tolkning: Kärleksparet är Adam och Eva som fördrivs, eller Paris och Helena och följderna av deras kärleksval. Berget bakom dem står för hindren dem emellan som måste bestigas genom gemensamma ansträngningar. Kärleksparets astrologiska tecken är tvillingarna.



VII. The Chariot (Strids) Vagnen

Utseende: En reslig krigare rustad för strid. Han står i en bepansrad vagn dragen av en vit och en svart sfinx. I handen håller han en stav.

Beskrivning: Vagnen möter Narren med krigets utmaning och faror. Han lär honom också att man måste ta en medelväg mellan sina motstridiga tankar, känslor och önskningar. Gör han det kan konflikten mellan dem bära frukt.

I spådom: Erövring, triumf, seger, krig, obarmhärtighet, att sälja sitt liv dyrt.

Tolkning: Vagnens två sfinxer representerar de båda motsatta krafter som föraren måste tygla för att kunna färdas framåt. Vagnens förare är Ares, Mars eller Tyr. Kortets astrologiska motsvarighet är kräftan.

XI. Justice Rättvisan

Utseende: En kvinna sitter på en stol av sten mellan två pelare. I sin högra hand håller hon ett svärd upplyft, i sin vänstra en väg med vågskålarna i balans.

Beskrivning: Av Rättvisan lär sig Narren att fatta rationella beslut, att välja mellan saker på grundval av förnuftsmässiga värderingar. Han måste lära sig att vara opartisk och att väga argument mot varandra innan han dömer. Rättvisan är en konsekvent men känslökall lärarinna som aldrig fattar några irrationella beslut.

I spådom: Domar, rättvisa, att överväga, att skapa balans mellan olika vägar, juridik, fördrag, avhandlingar, förnuftets seger över känslorna, rättegångar och stämningar.



Tolkning: Rättvisan är ett mänskligt begrepp som inte finns representerat i naturen. Hon står för våra värderingar och för en förnuftsmässig värld. På många sätt framstår hon som ädel och en upprätthållare av ordning. I motsatt till Vagnen visar hon att segrar kan vinnas med intelligens lika väl som med råstyrka. Hon är alltid konsekvent, opartisk och kan ibland tyckas vara cyniskt besatt. Hennes astrologiska tecken är naturligtvis Vågen, hon är Atena, eller fru Justicia.

XIV. Temperance Måttfullhet

Utseende: En allvarlig ängel med strålglas kring hjässan och med regnbågsfärgade vingar. Den står med ena foten på land och den andra i vattnet. I händerna har den två bägare mellan vilka den håller vatten utan

att spilla. Bort mot ett berg med två toppar leder en väg.

Beskrivning: Narren har av Rättvisan lärt sig vikten av ett balanserat intellekt. Nu lär måttfullheten honom vikten av ett balanserat hjärta. I och med detta lär sig Narren att blanda motsatserna till rätt proportioner: växande och förtvining, glädje och sorg etc.

I spådom: Kompromisser, kombinationer av krafter, samarbete, harmoni, balanserade känslor.

Tolkning: Måttfullheten är också barmhärtigheten som

gör Rättvisan mänsklig. Den är förlåtande och visar medlidande. Känslorna strävar mot harmonin genom Måttfullheten liksom intellektet strävar efter förståelse genom Rättvisan. Vägen mellan bergen är den väg som Narren skall fortsätta längs med mot

vidare upplevelser. Måttfullheten är Iris, regnbågsgudinnan. Dess astrologiska tecken är Skytten.

VIII. Strength Styrka

Utseende: En vacker ungmö i vit klänning med en blomsterkrans på huvudet och en giring av blommor kring midjan. Hon böjer sig över ett vilt lejon och sluter milt hans dreglande käftar. På vissa kort är flickan ersatt av en ung pojke som leker med lejonet.

Beskrivning: Nu får Narren styrkan att genomföra de möjligheter som erbjuds av Rättvisan och Måttfullheten. Samtidigt måste han lära sig kontrollera denna styrka som strömmar inom honom.

I spådom: Mod, styrka, energi, livskraft.

Tolkning: Styrkan representeras av Herakles dödande av det Nemiska lejonet. Lejonet är den mänskliga livskraften som strömmar ohejdad inom oss och som vi måste lära oss att kontrollera. Ungmönen på bilden kan vara Artemis tjänarinna Cyrene som besegrade lejonet och vann Apollons kärlek. Styrkan är den barnsliga, otyglade kraft som är själva tillvarons livsnerv, som måste tyglas och inte förnekas. Dess zodiaktecken är Lejonet.

IX. The Hermit Eremiten

Utseende: En lång mager man står rak i ryggen iklädd en grå, lång klädnad och stödjer sig på en stav. Han är gammal och det långa skägget är vitt. I handen håller han en

lykta där en sexuddig stjärna lyser. Han står ensam mot den grå himlen på en snötäckt bergstopp.

Beskrivning: Eremiten lär Narren det nödvändiga i att dra sig tillbaka från världen ibland. Inte bara fysiskt utan också inåt mot det undermedvetna. Han lär honom också att tiden och därmed åldrandet är oundvikligt och hjälper honom att bearbeta sina känslor inför, och acceptera det.

I spådom: Dags för meditation och kontemplation. En period av övervägande ensamhet. Högre visdom. Ett möte med en person som kan visa vägen mot högre mål.

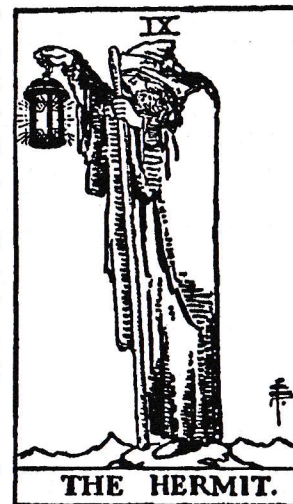
Tolkning: Eremiten är en vägvisare ned i det omedvetna. Han är den ensamme sökaren som lyser upp det dolda med sin lykta. Han är Kronos, tiden och representerar därför tidens oundvikliga gång. Men liksom Kronos väntar han på en återkomst av Guld Åldern. På detta sätt är han också ett

förkroppsligande av tålmodet. Han är Vergilius som leder Dante ned i Inferno. Hans zodiaktecken är Jungfrun.

X. Wheel of Fortune Ödets/Lyckans hjul

Utseende: I kortets fyra hörn är de fyra mystiska djuren i Biblisk symbolik avbildade (se Hesekiel 1:10 och Johannes Uppenbarelser 4:7): en tjur, en örn, ett lejon och en ängel. I centrum finns ett stort hjul. Kring hjulet återfinns olika mytologiska varelser, en sfinx, en orm och en hundliknande varelse som påminner om Anubis.

Beskrivning: Vad Eremiten antydde står nu klart för Narren när han når Ödets hjul. Han förstår nu att det finns mycket mer i livet än



vad han tidigare trodde och han står i begrepp att utforska det. Han måste ta ansvar för sitt eget liv och besluta sig för att fortsätta färden mot livets mer mörka sidor.

I spådom: Tur på väg, ett viktigt beslut kommer att fattas, en ödets nyck.

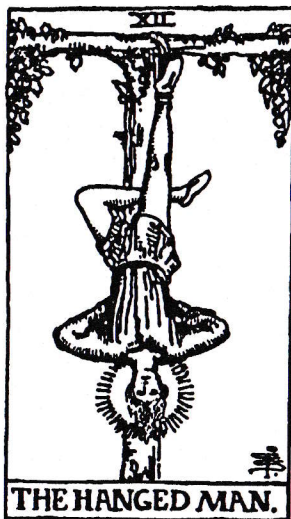
Tolkning: Ödets hjul är en symbol för både stabilitet och förändring. Människans sanna jag finns avbildat i hjulet, det dolda, är det orörliga navet som kvarstår stabilt medan den yttre, medvetna situationen är stadd i ständig förändring. Ödets läxa är att det inte letar efter dig, du måste istället vända dig om för att möta det. Människan kan inte skylla allt på ödet utan måste våga ta på sig ansvaret som följer med hennes fria vilja; att välja sitt eget öde. I zodiaken är Ödets hjul representerad av planeten Jupiter.

XII. The Hanged Man Den Hängde

Utseende: En ung man hänger upp och ned i ett träd. Han hänger med vänstra foten fastbunden med ett rep och det andra benet bakom det första så att de bildar ett kors. Han utstrålar lugn och hans ansikte är omgivet av en strålgång.

Beskrivning: Narren har nu nått fram till den punkt på sin resa då han måste våga sig ned i det okända: våga se dolda och mörka sidor av sig själv. Den Hängde visar honom att vägen dit går genom ett medvetet offer, genom att frivilligt låta de medvetna sidorna dö. Narren måste vara medveten

om de risker han tar för att nå kunskap, samtidigt som han lär sig att dessa risker är oundvikliga om man vill uppnå högre visdom.



I spådom: Nödvändigt offer för att uppnå kunskap eller visdom. Period av lidande som ger insikt. Smärtsam händelse som vänder upp och ned på ens verklighets uppfattning.

Tolkning: Den Hängde lär att kunskap och insikter måste komma genom smärta, prövningar och uppostringar. Han är Oden som sårad av spjutet hänger på Världsasken, Jesus med törnekronan på korset, Siddharta i själsvälten och naturfolkens initiationsriter. Hans element är vattnets upp-och-ned-vända triangel. Han är vägen ned till människans undermedvetna och tillvarons dolda sidor.

XIII. Death Döden

Utseende: Döden träder in på scenen iklädd svart rustning, ridande på en vit springare. Framför honom faller mänskligheten ned och dör, såväl kungar, präster såsom vanligt folk. Endast ett litet barn är rent nog att möta honom utan skräck eller förnekande. I

bakgrunden flyter en flod och vid horisonten gryr dagen mellan två stenpelare, eller torn. I äldre lekar är Döden ibland bara representerad med ett skelett som håller en lie i sina händer.

Beskrivning: Nu måste Narren dö. Han måste uppleva vad han lärde sig hos Kejsarinnan; att allting har ett slut. Döden klär av honom alla livets önsknings och känslor, så att han står naken inför underjordens gudomar. Men han får också lära sig att döden markerar såväl slutet på en fas som början på en ny.

I spådom: Slutet på en fas, början på en ny. Död, fysisk såväl som psykisk, slut på ensamhet, slut på galenskap, slut på gemen-

skap, slut på frid, kort sagt alla sorters slut och början på någonting annat.

Tolkning: Döden är den grundläggande byggstenen för utveckling. Utan Döden skulle allting stelna och bli orörligt, ingenting skulle utvecklas. Barnen skulle inte växa upp, de unga skulle aldrig lämna hemmet och de gamla aldrig lämna plats åt nytt blod. Livet på jorden består av faser som börjar, utvecklas och dör. Alla dessa regleras av Döden som markerar deras slut. Den gryende solen mellan pelarna är den nya fasen. Döden står väldigt sällan för en fysisk död, i vanlig mening, utan främst, som sagt, för en transformation. Dess astrologiska tecken är Skorpionen dess årstid är vintern.

XV. The Devil Djävulen

Utseende: Djävulen sitter på en svart kub, omgiven av ogenomträngligt mörker. Han har fladdermusvingar, han är behornad, hälften man hälften get. I pannan bär han ett upp-och-nedvänt pentagram. Han höjer den högra handen medan den vänstra pekar nedåt med en brinnande fackla. Vid hans fötter står ett naket par fångslade med en kedja av järn. Både mannen och kvinnan bär horn och har svans.

Beskrivning: Narren står inför Djävulens tron och får lära sig att alla människor består av såväl ljus som mörker, mänskligt och djuriskt. Narren måste kunna acceptera sina mörka sidor för att kunna bli en hel människa och utvecklas som person.

I spådom: Materians herravälde över anden. Känslor avskärmade från förståelse.



Brutalitet, kraft, sjukdom, fångenskap i materien, svart magi.

Tolkning: Djävulen är alla de mörka sidorna av en människa. Allt det som ofta förträngs och inte får komma ut i ljuset. Dessa sidor kan deformera och skapa psykosor om de inte accepteras som en del i helheten. Medan däremot, om man förmår sig att se dem som de är, så kan mycket energi frigöras. Djävulen är Pan i sin aspekt av obunden okontrollerad sexualitet och destruktiv, mörk naturkraft. I modern psykologi är han den jungianska skuggan. Hans zodiaktecken är Stenbocken.

XVI. The Tower Tornet

Utseende: Ett högt torn av grå sten står mot en stormande himmel på en kal och ödslig klippa. En ljungande blixtnedslår ned i tornet och splittrar det. Eldsflammor slår upp och man ser hur två människor kastas ut ur förödelsen mot klipporna långt där nere.

Beskrivning: Narren måste nu slutligen välja sig en egen väg. Han har under resans gång fått många råd och lärt sig flera läxor, men nu är det dags att slå in på den väg som endast tillhör honom. Alla värderingar och läror som inte är giltiga för honom kommer att kastas av på samma sätt som det gamla tornet slås av blixten och befriar människorna som är fångslade där.

I spådom: Nödvändigheten att bryta ned gamla system och ersätta dem med nya, konflikt, oförutsedd katastrof, gamla banor rubbas, ny plötslig insikt som kastar saker över ända.

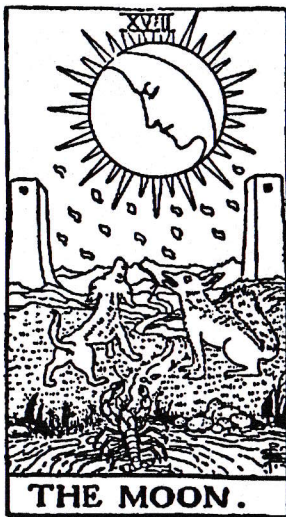
Tolkning: För att bygga någonting nytt måste det gamla först rivs ned. Tornet står för gamla förlegade läror, stelnade och ortodoxa teorier som måste störtas och ersättas med modernare tankar för att utvecklingen skall kunna fortgå. Tornet lär nödvändigheten med att se världen med egna ögon, att rensa ut idéer som andra påtvingat en och som grumlar klarsynen. Blixten som krossar tornet är den gudomliga elden som markerar slutet på tarot-lekens tre svarta kort: Döden, Djävulen och Tornet. Traditionellt betraktas dessa kort som ödesdigra och varnande om mycken ondska och illtid. Tornet är Babels torn som fälls för människans villfarelser eller syndafloren som rensar den gamla synden från jorden. På stjärnhimlen motsvaras kortet av planeten Mars.

XVII. The Star Stjärnan

Utseende: En ung, naken kvinna lutar sig över marken och en vattensamling. Hon håller två amforor i händerna. Ur den ena håller hon vatten över marken ur den andra strömmar det ned i tjärnen. Himlen över henne upptas av en väldig, strålande stjärna.

Beskrivning: Stjärnan som går upp över underjorden blir ett mål som Narren kan sträva mot, ett hopp som kan stärka honom i mörkret. Han dricker av vattnet som rinner ut över marken så att han inte skall glömma de lärdomar som underjorden har skänkt honom.

I spådom: Hopp, inspiration, oväntad hjälp, hälsa, andlig kärlek. Men om den omges av



dåliga förtecken: missbedömningar, drömskhet och besvikelse.

Tolkning: Allt levande behöver ett mål att sträva mot. Ett ideal att försöka uppnå. Stjärnan är den hoppfulla himlakropp som sjömännen kan navigera efter då de kommit vilse. Den är det ljus som leder till frälsaren i Betlehem, den är Isis. Dess astrologiska motsvarighet är Vattumannen och önskar du dig någonting vid stjärnfall så kommer det att uppfyllas. Stjärnan i alkemi står för de Vises Sten, slutprodukten av Det Stora Arbetet.

XVIII. The Moon Månen

Utseende: Mellan tvenne torn av sten stiger månen upp i alla sin faser. Mellan tornen leder en väg bort mot horisonten och bergen där. En hund och en varg står på varsin sida av vägen och ylar mot månen. Längst fram i kortet skimtar en vattensamling ur vilken en röd kräfta krälar upp.

Beskrivning: Återigen står Narren inför ett hotfullt, främmande kort. Månen är hans omedvetna, men där det omedvetna som Överseprästinna visade honom befann sig under kontroll så är Månens de kaotiska drömmarnas värld. Narren måste nu lära sig att förstå sina irrationella och motsägelsefulla sidor och hitta ett sätt att balansera dem mot sitt vakna jag.

I spådom: Drömmar, profetior, galenskap, förvirring,

oförutsedda faror, hemliga fiender, intuition, fantasi, paradoxer. Kan tyda på att lösningen på ett problem kan hittas i det omedvetna.

Tolkning: Månen är nattens älskarinna, den livmoder dit människan återvänder varje natt för att vila, sova och framför allt: drömma. En gång betraktade man Månen som de dödas hemvist, den plats dit de döda drogs efter döden och levde i säkerhet tills den dag då de var dags att återfödas. På så sätt var Månen den livmoder som tog, såväl som födde liv, den moder som var livets ursprung likaväl som den plats dit livet försvann. Månen härskar över de ökande och avtagande rytmerna i livet, tidvattnet och årstidernas cykler. Hon står också för känslor och sinnesstämningar, det impulsiva och oberäknliga, det dunkla och det svår-förklarliga. Hon kontrollerar kreativt skapande, drömmar, fantasier och dårskap. Hon är Kirke, Hekate, nornorna och fates och hennes stjärnbild är Fiskarnas.

XIX. The Sun Solen

Utseende: En strålande sol fyller upp himlen. Under den rider ett litet barn med ett rött baner på en vit häst. I bakgrunden syns en stenmur som pryds av en rad med solrosor.

Beskrivning: Återigen möts Narren av dagens ljus. Solen är en källa till liv, styrka och energi som Narren kan använda sig av om han närmar sig den med vördnad. I Solens ljus står han upp ur underjorden, pånyttfödd.

I spådom: En källa till energi och styrka. Den står för framgång, lycka och sanna vänner. Det lyser upp omgivande kort i en läggning och fyller dem med optimism och hopp.

Tolkning: Solen står för den manliga skaparkraften. Han lyser upp och avslöjar



omvärlden omkring sig. Allting står förklarlat i Solens sken, det formlösa får form, det som saknar skepnad får det. Solen regerar över människans rationella förmåga att strukturera och skapa ordning i kaos. Där Månen var det omedvetnas dimmiga dunkel så är Solen det medvetnas lysande klarsyn. Där Månen är den känslomässiga naturen så är Solen tänkandets kapacitet. Där Månen är formlös så är Solen form. Men Solen har också negativa sidor. Dess strålar kan avslöja sådant som borde ha förblivit i mörker, dess hetta kan torka ut och skapa öknar av trask och om man ser för länge in i Solen är den förblindande. Solen är Apollons pilar som både kan läka och döda, Ra, Amon och den klart lysande Balder. På himlen återfinns Solen som sig själv.

XX. Judgement Domen, domens dag

Utseende: En ängel stiger ned från himlen och blåser i en trumpet behängd med ett vitt baner prytt av ett rött kors. Ur svarta gravar stiger de döda upp och sträcker sina armar mot himlen.

Beskrivning: Inför Domen kommer Narrens handlingar och val att värderas och fastställas till sitt rätta värde. Här kommer han att få reda på hur hans vågskålar är balanserade. Inför domen försvinner allt självbedrägeri och bara handlingarnas sanna värde kvarstår.

I spådom: Uppvaknande, rättmätig belöning för gjorda gärningar, slutgiltig uppgörelse, gamla skulder betalas, fallna saker återuppstår, förnyelse.

Tolkning: Domen summerar en period i ett liv, eller ett helt liv. Den står för det österländska karma, principen som säger att människans handlingar kommer att påverka hennes framtida liv. I västerlandet kan Domen sammanfattas med ordspråket: som man sår får man skörda. Domen kräver att slöjan lyfts från allt bedrägeri och självbedrägeri så att ens gärningar framstår som de är, varken övervärderade eller undervärderade. Domen är en slutförd karma-cykel där belöningar och straff utmäts. Den är den yttersta domen eller Ragnarök.

XXI. The World Världen

Utseende: En kvinnlig gestalt dansar inuti en lagerkrans. Hon är svept i purpurslöjor och håller en stav i varje hand. I kortets hörn återfinns symbolerna för världens fyra hörn, elementen och de fyra evangelisterna: En örn, en tjur, en ängel och ett lejon.

Beskrivning: Narren möter nu sitt ödes fullbordan. Han är ett med sig själv och världen. Han har uppnått harmoni och slutlig balans.

I spådom: Slutförandet av en fas i livet, triumf, framgång, harmoni, uppnådda mål. Ett stadium av kosmisk medvetenhet.

Tolkning: Världen är det slutgiltiga målet som nu har uppnåtts. Den är ett stadium av mystisk fullbordan. Den är den kristna saligheten, alkemisternas förädlade själ: slutet på Caterna Aurea Homeri, psykologins realisation av självet och det österländska Nirvana.

Slutord

Du har nu fått en kort guide till tarot-kortens arcana major. Med dess hjälp finns det mängder av möjligheter att använda tarot i rollspel. Se beskrivningarna av korten som riktlinjer, inte som regler. Det är meningen att kortens symboler skall vara suddiga och diffusa så att man kan antyda desto mer med dem. Det finns ingenting som säger att Prästen kan var ett gammalt forntida minne av The Great Cthulhu eller att korten egentligen skapades av en drogad gråbrödrarmunk och att Prästinnan är klostrets abbedissa. Möjligheterna är obegränsade, låt ingenting lägga fjättrar på din fantasi.

Litteratur

Här följer några böcker som kan ge vidare information om den lilla och den stora hemligheten. De kan vara svåra att få tag på men går säkert att beställa i din bokhandel eller på ett bibliotek.

A. Crowley: *The Book of Toth*
Eden Gray: *The Tarot Revealed*
Forum: *Stora spådomsboken*
Rachel Pollack: *Seventy-eight Degrees of Wisdom*
Juliet Sharman-Burke: *The Complete Book of Tarot*
A.E Waite: *The Pictorial Key to the Tarot*
Frances Yates: *The Art of Memory*



THE MAGICIAN.



THE WORLD.

Fångslande kort

"Vi följde ju era order, ers nåd", sade den koppärrige vakten urskuldande.

"Så ni gjorde det", replikerade jag. "Kan ni då vara så snälla och förklara hur Flavius lyckades forcera gallret?"

Mina blickar vilade för ett ögonblick på det kapade stålgallret. Snittytan var färsk och visade tydliga tecken av bågfilens tänder. Det var uppenbart att de båda inkompetenta vakterna gjort ett misstag. Frågan var bara vilket. Jag böjde mig ner på knä och lät mina känsliga händer svepa över golvet. Jag öppnade mina sinnen och lät blickarna sväva.

Under den spartanska britsen fann jag det jag sökte. Ett spelkort. Ett vackert målat spelkort, det femte ur stavarnas svit. Men utseendet var inte det vanliga. Inga kämpande män bar stavarna i sina händer utan stavarna var stuckna i en flammande eld. En pirrande känsla spred sig till mina fingrar och jag visste att detta var mitt svar.

"Jag sa ju åt er att inte låta honom ta med sig några föremål in i cellen", morrade jag åt de båda vakterna.

"Jo, men en kortlek är ju ett så oskyldigt föremål och vi tänkte att han skulle få ha något att fördriva sin tid med", svarade Ribaldus.

"Ett oskyldigt föremål? Jag skall visa er vad man kan göra med ett spelkort".

Med dessa ord fattade jag kortet i mina händer och sträckte det mot vakterna. Sedan slet jag papperet i stycken och bröt de magiska sigillerna. Min ilska över vakternas inkompetens fick en viss lindring av deras skrik och förvånade blickar när de flammande stockarna föll över deras fötter.

Spelkort kan man använda på många olika sätt i rollspel. Tidigare i tidningen har vi kartlagt tarot-leken och dess symbolik. Det här är ett lite mer konkret exempel på hur kort kan förekomma som en kul detalj i ett äventyr. I uråldriga formelsamlingar och i dammiga krönikor på hyllor i bortglömda bibliotek talas det om en besvärjelse som fångar föremål, människor eller till och med händelse i ett spelkort. Ibland kallas den *Kortleksfängelset*, ibland *Formen i Bilden*. Ibland fångar den bara död materia, ibland kan den påverka stora djur. Men vilken variant man än får tag i så finns där vissa gemensamma drag:

- Besvärjelsen fångar ett föremål i ett spelkorts form. Föremålet kommer att vara lika stort som, och inte väga mer än, ett vanligt spelkort.
- Kortet kommer att på ett eller annat sätt föreställa det omvandlade föremålet, eller en symbol för det.
- När kortet rivs sönder, eller på annat sätt förstörs kommer det fångslade föremålet att dyka upp igen, precis lika dant som när det förtrollades.

Hur själva besvärjandet går till varierar lite. Man kan tänka sig att en besvärjelse som förvandlar mindre döda föremål kan läggas som en vanlig formel, medan magi som omformar större föremål, eller levande varelser är en omfattande ritual. Vill man göra besvärjelsen lite underligare kan man tillåta att den fångslar specifika händelser. För det första innebär detta att besvärjelsen inte kan var en ritual eftersom den måste ta omedelbar effekt. Dessutom bör man se till att ge den en svårighetsgrad/skolvärde/magnitud som inte gör den alltför lättillgänglig. Att fånga en händelse skulle i så fall inte förändra, eller ens påverka de som utför händelsen. Däremot kommer effekten fram när kortet rivs. Då kommer det som hände

när besvärjelsen lades att återupprepas. Det är naturligtvis nödvändigt att det finns några aktörer i närheten när kortet rivs, som kan upprepa handlingen: Har man fångat ett mord, måste det finnas personer som kan bli mördare och offer, har man fångat en bristande damm, måste det finnas en vattensamling som kan bryta sig fri.

Hur kortets magi skall brytas är också någonting man kan göra lite som man vill med. Det bästa är nästan om man måste riva itu kortet, om inte annat så för den dramatiska effektens skull. Men man kan också tänka sig att man måste bränna det, kasta det i marken eller helt enkelt att det krävs något magiskt ord. Dessutom bör man se till att begränsa varaktigheten så att man inte kan fängsla någonting i ett kort hur länge som helst.

Med dessa riktlinjer kan ni säkert själva tänka ut en besvärjelse som passar ert eget system. Här ger vi dessutom lite riktlinjer till några olika rollspel. Använd dem efter behov.

Ars Magica: Muto Herbam, om materialet i korten är papyrus eller annan växtfiber. Muto Animal om det är pergament. Dessutom kommer det att behövas ett req. motsvarande det ting som man tänker omvandla. Leveln för en besvärjelse som fängslar ett dött föremål i ett månvarv bör ligga omkring 15. För en längre varaktighet, eller ett levande offer torde nivån vara den dubbla.

Drakar&Demoner: Skolan kan vara antingen Elementarmagi, Mentalism eller Illusionism. Skolvärdet bör vara omkring 15+. Omkring 3kg materia/Effektgrad bör kunna förtrollas.

Mage: Sfär: Materia, Nivå: 3-4. Mer avancerade varianter kräver säkerligen kunskaper även inom andra sfärer.



Tarochi

Detta är reglerna för en av de enklare varianterna av kortspelet Tarocchi som spelades främst i de ädlare kretsarna i Italien under renässansen.

Det här är en variant för tre spelare och spelas med en ordinär Tarot-lek. Tarotleken består av totalt sjuttioåtta kort, fyra sviter med vardera fjorton kort samt tjugotvå högre trumf.

Inom de fyra sviterna räknas korten i stigande ordning från ess, två, tre till page, riddare, drottning, kung. De högre trumfen med nummer ett till tjuogoett är spelets permanenta trumfer och räknas i stigande nummerordning. Det är dessa trumf som kallas tarochi. Trumf nummer noll, The Fool, har en särskild roll i spelet som vi skall återkomma till.

När spelet skall börja delar den som blandat korten ut hela leken, fem kort åt gången, till spelarna. Detta sker vanligtvis i motsols riktning. De tre kort som blir kvar behåller Given på hand. För att få lika många kort som övriga spelare måste hon lägga tre valfria kort åt sidan. Hon får dock inte välja en kung, the Fool (0), the Mage (1) eller Judgement (20).

Spelet sker i trick, bestående av ett kort från varje spelare. Spelaren till höger om Given börjar första stick och spelet sker i motsols riktning. Det högsta kortet som spelas vinner tricket. Om trumf spelas vinner högsta trumfen, annars vinner högsta kortet ur den svit som spelades. Vinnaren samlar ihop korten och lägger dem åt sidan i väntan på poängräkningen och startar nästa trick.

Den spelare som inleder ett trick kan börja med valfritt kort. Övriga spelare måste följa i enlighet med dessa regler: Man måste följa färg om så är möjligt. Om inte måste man spela trumf om man har. Annars kan man följa med valfritt kort av annan färg. Om första kortet är en trumf måste man spela trumf om man har.

The Fool är mycket speciell. Narren kan aldrig vinna ett stick, men spelare som har den på handen kan spela den när som helst, även om

hon kan följa färg eller spela en trumf. The Fool kan alltså användas för att "rädda" ett annat kort. Även om the Fool inte kan vinna ett trick kan den inte heller bli tagen. Efter avslutat trick placeras den i stället i korthögen hos den som spelade ut narren. The fool kan endast användast en gång.

Syftet med spelet är att samla så många poäng som möjligt. Värt att notera är att Given får behålla och räkna de tre kort hon läde åt sidan vid spelets början.

Korten är värda poäng enligt följande:

Judgement (20)	5 poäng
The Mage (1)	5 poäng
Kungar	5 poäng
The Fool (0)	4 poäng
Drottningar	4 poäng
Riddare	3 poäng
Pager	2 poäng

För att räkna ut sin poängsumma skall spelaren nu dela upp sina vunna kort i grupper om tre. En grupp som innehåller ett hög-poängs-kort och två andra är värd det höga kortets poäng (Ex. en kung, en femma och en trea är värda 5 poäng). En grupp med två hög-poängs-kort och ett annat är värda summan av de båda höga kortens poäng minus ett. Poängen för en grupp med tre högpoängare är summan minus tre och en grupp med tre vanliga kort är värd ett poäng.

På grund av the Fools särskilda egenskaper kommer en person ha två kort över och en annan kommer att ha ett ensamt. Personen med de båda korten räknar dessa som om de vore en hel grupp om tre och personen med the Fool brukar räkna den ensam för fyra poäng. Den totala poängsumman kommer, hur den än ordnas, alltid att bli sjuttioåtta. Då det ger en viss fördel att vara den som ger kan det vara lämpligt att låta alla ge en gång och sedan räkna samman poängsummorna för att kora vinnaren.

Med mycket små förändringar går dessa regler att använda för fler än tre spelare. Det gäller bara att se till att alla spelare får lika många kort. Given får alla de överblivna korten, men måste lägga undan lika många som hon får. Poängräkningen sker fortfarande i grupper om tre och alla "halvfyllda" grupper räknas som om de vore fulla.



Sanctus GW

Colan njöt i stora drag i Valkyrs klubblokal som den 29/1 huserade Valkyrs GW-weekend. Vintern hade krupit sig in i den gamla fina timmerstugan, som därmed kunde förklaras att inte hålla nutidens byggnormer. Förutom diverse tappra horder av tappra Valkyre och andra diverse, på tillställningen i Micke Anderssons regi, gjorde MRK visit! Vi försökte försvara vår från tidigare tillskansade status som super mästare i 40k. Emedan omkring oss utspelades turneringen i helgens tema, GW-spel.

Vi MRKs utsända (Öna2 och NisseNyttarna) möttes av undrande blickar när vi en dag försenade brakade in i helgens turneringar som spelades av spelare instuckna i sovsäckar och luvbeprydda framför bord efter bord av allehanda GW-spel. Efter traditionsenligt kringflummande och allmänt virrande lyck-

Dödande eld vrålar ur stridsvagnens döds-skalleprydda kanoner när den rusar med sin enorma kropp av härdat stål längs en dalgång mellan Nothing Hill och höga klippformationer till höger och ruiner till vänster, fram mot fienden, de styvackade och för-rådiska Eldar trupperna. Space Marines trupperna avancerar fram. Mot Nothing Hill för att säkra platsen tills förstärkning anländer. Trupperna säkrar kullen och intar försvarsställningar. Då sker det som Kejsarns Taktiker senare betecknar som det som avgjorde slaget. Fienden avlossar en fruktansvärd granat vars splitter obönhörligt perforerar stridsvagnens tunga pansar och spränger den. Trupperna strider nu i underläge. Hjälptrupperna som nu sätts in attackerar av Eldars urgamla mystik och fienden studsar omkring slagfältet som en annan hoppjärka på sitt Displacerfield istället för

ades vi göra ett genombrott, vi fick en arme av SpaceMarines, en spelplan av gräs och klippor av plast och frigolit, en taktisk expert rådgivare och sist men inte minst en motståndare -Fienden. Fienden var denna gång klädd i skepnaden Eldar (läs SpaceAlver). Striden utkämpades av NisseNyttarna som samtidigt passade på att bälja i sig Valkyrs excellenta Cola, begå spiofotografering, på allt och alla fraterniseringsförsöka, idka subversiv desinformation och propaganda i Nisse Nyts namn (Hail Nisse Nytt!). Det kan berot på att Joakim Stegers hund åt upp dennes tennfigurer så att själve Jocke inte kom till GW-w överhuvudtaget att vi förlorade slaget. Hursomhelst platsade vi nog inte på placeringslistan som torde blivit resultatet av helgen. Hur listan såg ut -fråga någon Valkyre, typ Micke.



att slåss som riktiga män. Eldars regnar Warp grenades över de Kejsarliga Space Marines och ibland över sig själv. Tappert och fram för allt utan fruktan, kämpar Kejsarens trupper till sista blodsdroppen. Båda sidor

tar stora förluster när striden tätar kring Nothing Hill. Under stridens tolfte timme drabbas de enstaka kvarvarande hjältarna av Eldars mystiska psykiska krafter och förintas. Kejsarens Krigs-Taktiker och Xenologer, försöker urskulda sig och påpekar att Kejsaren nu fått vetenskap om Eldars hemliga granat som förstörde Kejsarens stridsvagn och att Kejsaren nu känner till kraften av Eldars psykiska förmågor. Så att Kejsaren kan besegra Eldars nästa gång. Som de feqa akademiker som aldrig sett stridens hetta de är, avrättas de för förräderi mot Kejsaren och Imperiet.

Staffans spalt



Världen var räddad. På det kalla stengolvet låg liket av en gammal man och blodet rann fortfarande ur skottsåren i hans bröst. Den mörkröda fläcken spred sig långsamt över skjortbröset och den diskret mörkblå kavajen. Mannen var död och av hans konspiration fanns bara skärvor kvar, skärvor likt de delar av krossade statyetter som spridits över salens golv.

Rupert plockade upp en av skärvorna och studerade den noga. Hantverket var indiskt, men av en tämligen nymodig stil. Till vardags var Rupert intendent på British Museum, men den här helgen hade han räddat världen tillsammans med några gamla vänner. Tillsammans hade de löst de mystiska morderna i Whitechapel och bringat Överste Markhams djävulska plan om intet. De hade blivit de ljusets förkämpar som den gamla profetsian på sanskrit hade talat om, de som skulle rädda världen.

Med ett invant handgrepp laddade Jim om sitt hagelgevär. Inte för att han befarade ännu ett angrepp, utan för att han kände sig tryggast så. Det var Jim som hade dödat Den Svarta Tigern, den svarta best som hemsökt London under den senaste månaden. Kallad av Överste Markham hade döds gudinnans sändebud kommit som en förelöpare, en kurir för att förbereda härskarinnans ankomst. Men Jim och hans vänner hade dräpt Tigern och förhindrat Markhams ritual. De hade räddat världen.

Unge herr Stephens andhämtning var ansträngd, men han skulle överleva. Den unge journalisten hade aldrig varit en

stridernas man, men ändå var det en av hans förlupna kulor som givit dem gåtans lösning. Det var han som krossade en av nycklarna till Kalis port och visade vännerna vägen. För det hade han varit nära att få betala med sitt liv. En av de indiska lönnmördarna hade stuckit sin dolk i Stephens rygg och han låg



nu blödande på kryptans kalla stengolv, men världen var ju räddad.

“Öh, jag tänkte just på en sak”, sade Nigel samtidigt som han torkade blodet av sin stora Bowie-kniv mot överste Markhams mörkblå kavaj. Nigel var en bastant och välbeväpnad australiensare, en tyst och stark krigare i kampen mot ondskan. Det var inte ofta han talade och ännu mer sällan som han tänkte. Därför vände sig de andra intresserat mot honom för att höra vad han hade att säga. Ja, alla utom Stephen, för den unge journalisten hade svepts iväg in i den skon samma medvetelslösheten.

“Översten och hans kult var ju liksom ganska täta alltså, och nu är han och hans lönnmördare döda. Då finns det ju nästan ingen kvar som bevakar hans herrgård och i alla fall ingen som kan gå till polisen efteråt”, sade australiensaren och log brett.

Jim nickade instämmande och ett leende spred sig också över hans ansikte.

“Föreslår du det jag tror att du föreslår?”, undrade lord Marcus Carlyle med en bekymrad min.

“Ja, gubben är ju död och har ingen nytta av sina stålar och om inte vi tar dom så sticker säkert nå'n av hans indier med dom”, sade Nigel bestämt och sedan satte han igång att ladda om sitt jaktgevär. Nigels hagelbössa var redan laddad och lika så revolvern, men det skadade aldrig att vara väl förberedd tänkte han, samtidigt som han rättade till det stora slagsvärd som han hade hängande över ryggen.

“Jag måste till min skam medge att det låter lockande”, sade Rupert. “Min boksamling behöver utökas och det tär alltid på ekonomin, men jag måste ändå påpeka för herrarna att unge herr Stephen är allvarligt skadad. Han klarar inte av några ytterligare äventyrligheter.”

“Äh, men då kan vi lämpa av honom nere på gästgiveriet i byn. Gästgivarens dotter verkade lite svag för honom, så jag tror nog han kan bli väl ompysslad”, sade Jim med ett brett flin.

“Så, är alla klara nu?”, frågade Nigel och hängde hagelgeväret över axeln.

“Illa att inte Stephen är med”, konstaterade Jim och lade Stephens ring med dyrkar i kavajfickan. Den bastanta herrgårdsdörren hade motstått alla hans fåfänga försök.

“Kliv åt sidan, så försöker jag i stället”, sade Nigel. Sedan riktade han hagelgeväret mot låset och tryckte av.

“Mycket begåvat, Nigel”, sade lord Carlyle med ett bistert leende. “Varför inte ringa på dörrklockan direkt och be att få komma in?”

Jim slet upp dörren och störtade in i den stora hallen med hagelgeväret redo. Han blickade sig spännt omkring och försökte förutsäga varifrån det första angreppet skulle komma. Hans vänner följde honom tätt i spåren, nervösa, men ändå redo.

Ett svagt ljud fick lord Marcus att titta uppåt och se ljuskronan som kom fallande ned mot honom och hans vänner. Han hann skrika och varna sina vänner, men själv hann han inte undan helt. Den tunga ljuskronan av mässing landade på lordens högra ben och han skrek av smärta när det krossades. Skrek gjorde också den indiske lönnmördaren när han föll från balkongen på övervåningen. Nigels kula hade slitit sönder thugens axel, men tyvärr allt för sent för att stoppa den ödesdiga dolk som fått kronan att falla.

“Sätt mig mot väggen så kan jag täcka undervåningen”, sade Marcus med ansträngd röst. “Med brutet ben kan jag inte gå särskilt bra, men att skjuta har jag aldrig haft något problem med.”

Rupert hjälpte lorden till rätta och önskade sedan sin vän lycka till. I samma stund kom ännu en av Överstens underhugare in genom en av dörrarna. Han öppnade sin mun för att skrika, men när Jim och Nigel lät hagelgevären tala föll indiern tystad till golvet.

“Skynda på nu”, sade Marcus. “Det finns säkert fler av dem kvar, men kom ihåg att det är pengarna vi är ute efter, inte en slakt på Kali-kultister. Försök att hitta Överstens arbetsrum. Jag skulle tro att det är där han förvarade sina pengar.”

“Men vad gör vi om pengarna är inlåsta i ett kassaskåp?”, undrade Rupert. “Det är bara Stephen som klarar av att öppna sådana.”

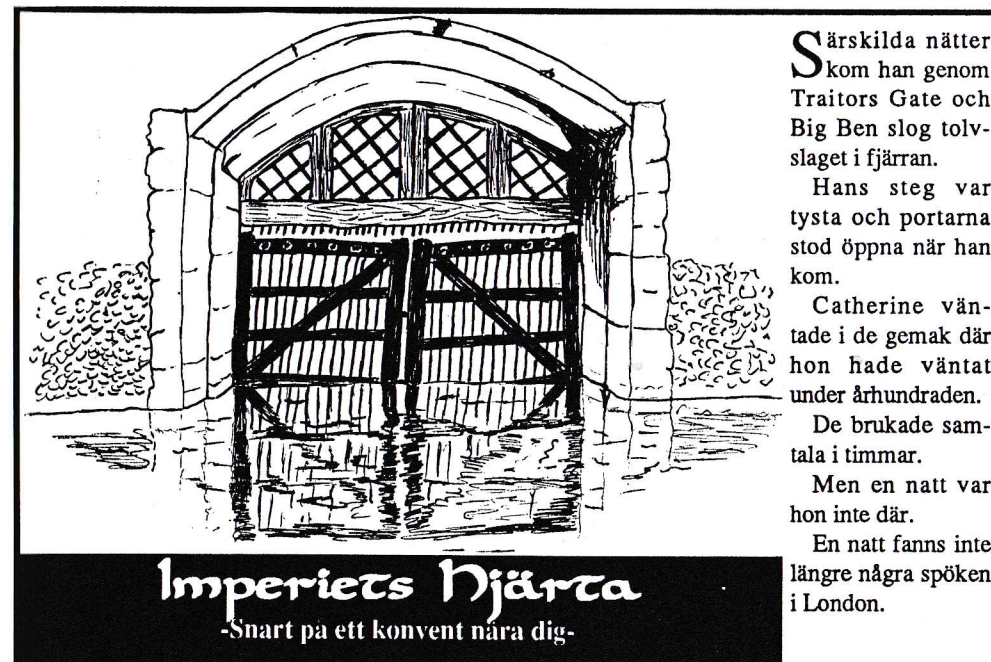
“Vi får väl försöka själva”, sade Nigel och halade fram en dynamitgubbe ur innerfickan, “eller så får vi väl ta med oss kassaskåpet till Stephen.”

Det var två viktiga saker vi lärde oss om rollspel och äventyr den kvällen.

Den ena var det Mats som lärde sig. För andra gången i sitt liv spelade han ett äventyr och inte heller den här gången hade han läst äventyret särskilt noga. Det var kanske just därför som han klarade sig så bra när han lärde sig det som varje spelare förr eller senare lär sig; att det äventyr man spelar och det äventyr som man läst igenom alltid skiljer sig från varandra.

Vi spelare lärde oss den andra viktiga saken. Om man bara håller ögonen öppna och griper tillfället när det visar sig finns det alltid goda möjligheter för rollpersonerna att sko sig. För det mesta finns det alltid långt mycket mer plocka åt sig i äventyren än författarna någonsin kunde inse.

*The grabbing hands grab all they can
All for themselves - after all
It's a competitive world
Everything counts in large amounts*



Särskilda nätter skom han genom Traitors Gate och Big Ben slog tolvslaget i fjärran.

Hans steg var tysta och portarna stod öppna när han kom.

Catherine väntade i de gemak där hon hade väntat under århundraden.

De brukade samtala i timmar.

Men en natt var hon inte där.

En natt fanns inte längre några spöken i London.