S.L.R.F. presenterar

Rowin

Kompendie nr. 1

Prolog

Dä va möcke'fölk på gatena nä ja'å frun å dottern min kom fram.
Vi had'rest hela vägen frå Stormark, å dä'e en lång resa dä'lissom.
Vi é här för å sälja våra varer å träffa andre redelit bonnfölk.
Ja hoppas kunne finna en man åt dottera min, å dä'e mycke dä, om allt går vägen.
Nä, nu kan ja 'nt stå här å käfta längre, måst gå vidare te värdshuset.
Vi syns.

Åter igen skall representanter från Rowins sex hertigdömen sammankallas, åter igen skall staden Sundby leva upp. Den unge kungen kommer med sitt hov, sex stolta hertigar med följen. Borgmästaren har mycket att stå i och tiden bara flyger iväg. Sommaren kommer snart och då ser vi åter folkmyllret, festen, hyllandet, samt senare, de komplicerade förhandlingarna...

Det var nästan två år sedan vår käre och rättfärdige konung avled och lämnade tronen åt sin son: Kung Harald Gyllenkrona. Han skall nu för första gången resa bortom Heidemarks trygga domäner och ta sin rättmätiga plats, som konung över Rowin...

Sundby är en fristad i hertigdömet Frimark med anor och traditioner som sträcker sig tillbaka över 200 år. Det var tre år sedan hertigar och hertiginnor från de olika hertigdömena senast sammanfördes under ett och samma tak. Det var tre år sedan, som de i enad här, tågade fram med baneren stolt vajande mot skyn. Var tredje år så sammankallas alla hertigar med hov till Sundby, för att träffas, förnya avtal, lösa nya förhandlingar, lösa uppkomna tvister, problem, offentliggöra nya lagar och det viktigaste av allt : att få möjligheten att leva som vanligt folk för en vecka!

Och vart tredje år samlas vanligt folk och fä, för att se på när storheterna gör bort sig. Bondfolk, smeder, baderskor, köpmän, marknadsgycklare, spelmän, patrask och annat löst folk är också här. De är här för att träffas, förnya avtal, lösa nya förhandlingar, lösa uppkomna tvister, problem, samt inte minst, njuta av de kommande festligheterna.

Rowin är riket som detta evenemang kommer att utspelas i. Det har varit fred i över 20 ar med kringliggande riken. Välfärden finns som en naturlig del av tillvaron och kulturen blomstrar, men det har också medfört problem! Kulturella skillnader, åsiktsskillnader, missnöje, rastlöshet och en ökad oro har väckts. Kungen är ung och oerfaren, men han är den enda rättmätiga arvingen. Kringliggande riken har intresse i att Rowin skall bli instabilt. Detta möte under Sundbys dagar är välkomnat, det finns mycket nytt att prata om, mycket nytt att bekanta sig med...

Förord

Du har nu chansen att tillsammans med tusen andra deltagare, få uppleva en så äkta medeltida Livestad som det kan gå, om fantasin får vara med och skapa! Du kommer ha möjlighet att välja mellan en mängd roller, men endast som människa. Vi bygger upp en manifestation för Liveare som älskar stämning, gemenskap och samspel. Vi tror att du inte kommer bli missnöjd. Rowin -97 är genomtänkt och planerad, så att du som deltagare skall ha förutsättningar att kunna njuta oavsett vad du väljer att spela!

Vi hälsar er alla välkomna till ett Levande rollspel som vi hoppas blir oförglömligt för alla som är med. Vi arrangörer skall göra vårt bästa för att Liven skall bli så bra som möjlig. Vi strävar efter högsta möjliga kvalité och behöver er din hjälp för att uppnå detta. Rowin -97 är en fantasyinspirerad Live som utspelar sig i medeltida stadsmiljö. En Livestad vid namn Sundby, där du är den viktigaste brickan i spelet. Vi önskar er all lycka till och ser fram mot att träffa dig inför Rowin -97.

Med vänlig hälsning

Markus Ollikainen

(Projektledare, Rowin-97)

Innehållsförteckning

Prolog 2
Förord 2
Innehållsförteckning 3
Vad är Live / levande rollspel? 4
Hur påverkas deltagaren 4
Vad är Rowin? 5
Att skapa en karraktär ..... 5 - 7
- Disciplin 5
- Inlevelse 5
- Ansvar 5
- Tio goda råd ..... 5 -7

Karraktärsystem ..... 7 -8
Förutsättningar (Ramar) ..... 8 - 9
Yrkesgrupper ..... 9 -11
Rowin och världen 11
Hertigdömen ..... 12 - 21
- Alctinge ..... 12 - 13
- Frimark ..... 14 - 15
- Heidemark ..... 15 - 17
- Kallham ..... 17 - 19
- Stormark ..... 19 - 20
- Vildinge ..... 20 - 21

Grannriken ..... 21 - 23
- Savath (Norge) 21
- Baght (Danmark) 21
- Palin (Finland) 22
- Darien (Frankrike) 22
- Todarien (England) 22
- Raka (Tyskland) 22
- Badria (Italien) 22
- Simava (Holland) 23
- Utgårda (-) 23

Religion 24
- Lach ..... 24 - 25
- Nen 25
- Lovach 26

Regler ..... 27 - 31
- Strid & etikett 27
- Utslagen 28
- Plundring 28
- Fångenskap 28
- Tortyr 28
- Gift 28
- Bränning 28
- Tingsfrid 28
- Grundetikett ..... 28 - 29
- Stridsuppgifter 29
- Stridande roller 29
- Jägare & mördare 29
- Seger 29
- Förlust 29

Kroppspoängsystem ..... 29 - 31
- Detaljträffar (DET) ..... 39 - 30
- Totalträffar (TOT) 30
- Hur fungerar det? 30
- Träffar som ej räknas 30

Modifieringar ..... 30 - 31
- Olika typer 30
- Brygder & örter 30
- Magi 30
- Magiska föremål ..... 30 - 31
- Rustning 31
- Skador/ läkning 31
- Död 31
- Vad göra? 31
- Speciella roller 31
- Dödstecken (Astralvandring) 31
- Död och magi 31

Praktik 32
- Gruppledare 32
- Aktivitetsplan 32
- Svensk lag 32
- Ekonomisk stöd 32
- Återbetalning 32
- För att delta på Rowin ..... 32 - 33
- Staden Sundby levande? 33
- Restmateriel 33
- Vad gör arr. båset under Livet 33
- Praktisk arb.uppg. under Live 33

Säkerhet 33
- Olyksfall 33
- Brandsäkerhet 33
- Hygien & vatten 33
- Kommunikation 33
- Livmedelsleveranser 33

Handelsystem 34
- Primära livsmedel 34
- Sekundära livsmedel 34
- Hantverkare 34
- Förbjudna varor 34

Myntsystem 34
- Livemynt 34
- Utgårdamynt 34

Rollenkätsbeskrivning ..... 35 - 36
Enkäten ..... 37 - 38
Tack till 39
Kontaktpersoner 39

http://www.slrf.dataphone.se

Vad är Live (Levande rollspel)?

Medeltids- teater, interaktiv teater, improviserat teaterspel, lajv eller "Live" är några av dem många uttrycken som används för detta intresse. Vi har lånat ordet "Live" (med apostrof) från engelskan som kommer utav Live roleplaying och innebär ungefär ett rollspel som lever sitt egna lilla liv. Det är alltså improviserat teaterspel det handlar om, och då utan publik.

Levande rollspel star för ett fritt improviserat teaterspel mellan deltagare i skapad miljö under en bestämd tid. Det kan röra sig om medeltids-, nutids- eller framtidsmiljö och håller på från bara nagra timmar till over en vecka eller fortsätter i form av kampanjer. Allt är bara fantasi och lek, detta är mycket viktigt att poängtera och kan inte sägas nog många ganger.

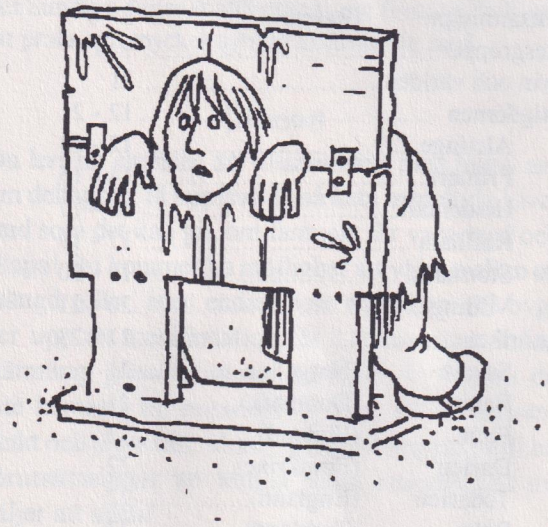
Som deltagare sa spelar man en pahittad karaktär, en form av teaterspel men nu utan skrivna repliker. Man har oftast ocksa en tilldelad intrig eller ett spelmal, som man skall försöka uppna inom evenemangets tidsram.

Alla som har sett en teaterföreställning, läst en bok, eller sett en film har säkert känt hur denne levt sig in med den "figurerade huvudpersonen". Du har kanske följt hjälten genom dennes äventyr och känt tararna komma krypande när det varit riktigt känslostarkt. Man lever sig in i situationen! Människan har i alla tider haft ett behov av att fa leva sig bort, skapa en illusion, drömma sig bort, bortom verklighetens port...

Detta intresse är skapat pa dessa grunder och öppnar möjligheten för individen att göra denna sk. "verklighetsflykt" fast nu i verkligheten. Istället för att fastna i en "egen drömverklighet" sa ger vi har möjlighet att leva ut och dela fantasins värld med andra människor under ordnade former.

För att detta spel skall fungera i praktiken sa finnas det regler som alla maste följa. Arrangörerna star som speledare och har skapat spelförutsättningarna, i form av miljö, historia, spelregler m.m. De har ocksa balanserat handlingen med roller och intriger, för att det pa bästa möjliga sätt skall finnas balans mellan deltagarna. Detta är inget som syns, men är i det stora hela mycket viktigt. Allt för att deltagarna skall fa ett sa intressant äventyr som möjligt tillsammans.

Nå, hur många delar detta intresse? Uppgiften är svår att sammanställa i exakta siffror på antalet aktiva utövare av denna ständigt växande hobby, men det finns uppskattningsvis mellan 3000 - 5000 "Levande rollspelare" och ett 50 -tal organiserade föreningar med detta intresse. Varje år så anordnas över 100 evenemang i alla storlekar runtom i Sverige...



Hur påverkas deltagarna utvecklingsmässigt?

Deltagarna (oftast ungdomar) får öva sig i att kommunicera med andra människor. Många får chansen att utveckla sin ledarskapförmåga och känna att de får vara med och fatta viktiga och betydelsefulla beslut. Det är precis vad de gör. Först som gruppledare (de som nu är det) då de organiserar gruppens medverkan på Liven, alla får därmed en lektion i att sammarbete. Under själva spelet fattar de i egenskap av sina roller viktiga beslut tillsammans med andra deltagare. Detta är erfarenheter som alla bär med sig ut i det verkliga livet! Många som väljer Live som intresse finner många nya vänner från Sveriges och Nordens alla hörn med samspel och gemenskap som grundstomme.

Vad är Rowin?

Rowin föddes under sommaren -96, då vi ville skapa en manifestation för deltagare från Sverige, ja hela Norden, som har Levande rollspel som intresse. Rowin står för gemenskap och samspel mellan Liveare, och vad vore då inte bättre än en egen Livestad?

Rowin är ett "människoLive" som ska basera på en mysig stämning. Magin kommer att vara begränsad, och är därför arrangörsstyrd. Vi vill att Liven ska ha betoning pa rollspel och inlevelse. Intrigspelet skall inte begränsas enbart av arrangörernas skapelse, utan stimulera deltagarnas kreativitet.

Vi skapar grundförutsättningarna för Livearna som sedan utvecklar sina roller vidare i samrad med oss. Det kommer att innan och under Liven florera mängder av rykten och sägner. Deltagarna far på detta sätt möjlighet att själva välja sin svarighetsgrad på intrigen.

Varje hertigdöme har sin specifika utformning och traditioner. Hertigdömens invånare spelas uteslutande av svenskar. Utöver detta så har vi Rowins grannländer, där spelare från övriga Norden kommer att gestalta dess invånare. Häri skapar vi genast på ett naturligt sätt kommunikationsproblem. Det kräver en god portion tålamod och sunt förnuft att spela mot Liveare från andra länder, det vet vi av egen erfarenhet. Men vad gör det? När vi sedan förstår varandra blir belöningen desto större.

Det kommer att vara mycket lek, sång och musik. Det skall finnas god mat och dryck. Det kanske viktigaste är att vi tillsammans skapar en bra stämning och en så rolig Live som möjligt för alla som är med. Med denna inledning så hoppas vi att vi har gett er en liten bild av vad det är för ett Live som vi vill göra.

Att skapa en karaktär

Allt som kommer nu, är inriktat för att kunna ge dig ett sa brett och varierat intryck som möjligt i ditt skapande. Vi vill med detta, ge dig lite tips och ideer som vi funnit passar för just detta evenemang. Har du löst det pa ett annat sätt sa är det underbart! Att skapa sig en karaktär kräver bade disciplin och inlevelse.

Disciplin

För att inte flippa iväg till "övergudarnas land" och skapa nagot som ingen annan än du skulle ha roligt av, sa har vi skrivit nagra rader du skall ha i atanke. Tänk pa att alla skall kunna ta del och kunna njuta av dig som med- och motspelare. Din roll skall vara realistisk och intressant för andra. De som tror att Live är ett spel där det "själva jaget" ar den viktigaste drivkraften kan lägga ihop kompendiet direkt.

Inlevelse

Behövs för att du skall kunna leva dig in i din nyskapade roll, känna dess känslor, känna smaken av fruktan och se glädjen och sorgen i det förflutna. Utan inlevelse sa kommer du bara fa ett tomt skal att springa omkring med. Utat sett syns ingenting, men så fort man börjar prata om känslor och saker som kanske hör Livet till så blir det tyst och löjligt klent. Din karaktär ska ha ett förflutet, åsikter, värderingar och bestämda uppfattningar!

Ansvar

Viktigt! Du är personligt ansvarig för allt ditt agerande under spelet. Bryter du mot de föreskrifter som arrangörerna satt, så ställs du personligen ansvarig för dina handlingar. Att också tänka på är att den du spelar är 100% ansvarig för sina handlingar som karaktär under evenemanget. Om du skadar någon In-Live eller "stjäl" något, så är det ditt rollspelande och skicklighet som avgör hur pass bra du klarar dig.

Tio goda råd

1. Planera i och med gruppen!

Prata ihop er om era roller, "vad ni skall ha för relation till varandra". Dela in er i arbetsgrupper eller ansvarsområden när det gäller praktiska saker i och under evenemanget. Ofta kan någon av dina kompisar stötta dig med historia och roll och ytterligare fördjupningar, när du själv har kört fast!

2. Utgå alltid från hemtrakten!

Börja med att ställa frågorna: Vem är jag?, Var är jag född?, Vad heter hemorten? etc. Detta medför att ni har ett förflutet som är väldigt lätt att improvisera vidare under Livet. Var inte rädd att skapa på egen hand. Minns att det är ni tillsammans med arrangörerna som gör evenemanget möjligt. Fråga, och ni kan kräva ett svar!

3. Ställ alltid frågan varför!

På alla svar ni har skall ni alltid kunna svara på frågan varför! Att kunna motivera sitt svar är grunden till en lyckad och genomtänkt karaktär.

4. Skapa egna intriger & dispyter!

Evenemanget består inte bara av "tilldelade intriger", utan det dyker hela tiden upp situationer som resulterar i att nya intriger helt utav sig självt dyker upp. Det kan vara värderingar, samma begär efter något som någon annan, åsiktsskiljaktigheter, missförstånd m.m. Alla de här inslagen som gör ett evenemang "magiskt" kan man också ha inplanterat i gruppen. Det ökar spelvärdet för gruppen som helhet.

Många intriger kommer att växa fram under Liven. Ha det i åtanke när ni skapar era roller. Ute på Rowin kommer det att florera av rykten och sägner. Vi har skapat ramarna för en stad där stadslivet kommer vara intensivt och sjudande. Mycket av intrigerna kommer vara på plats redan innan och under Liven. Detta i form av rollspel, bystämning, seder och traditioner, samt rykten, mängder av rykten. Vi kommer att förmedla en hel del av den stämning vi hoppas få i Sundby i våra Liveutskick.

Var inte rädda för att följa upp olika rykten och sägner som ni kommer att få höra om under Rowin. Rykten som står till en viss del i våra utskick, och rykten och händelser som kommer att dyka upp under Liven.

Skapa gärna egna intriger under Liven, brodera ut, ljug om grannen, engagera er i händelserna runt om er. Ta egna initiativ, sitt inte och vänta på att något skall hända. Hitta på saker i stället.

5. Se dig ur andra deltagares ögon!

Att granska sig själv genom att låta någon annan spela ens roll vore ingen dum idé, men ofta ganska svårt. Bästa sättet är att tänka sig vad andra skulle vilja uppleva av dig om du var där. Tänk dig att du skulle få träffa din roll under ett möte. Hur skulle du då vilja att rollpersonen var?

6. Inse rollens begränsningar!

I stället för att som vanligt se till rollens starka sidor och möjligheter så vänd på det, och se till dennes svagheter och begränsningar. Det är dessa som gör att din roll blir lite speciell inför andra i vissa situationer. Rollpersonen kan vara svag för tjocka kvinnor, lättlurad, dumdristigt godtrogen, övertygad om att jorden är platt, toppenförtjust i sötsaker etc. Något som gör den levande och mänsklig.

7. Skapa ett ordentligt förflutet!

Vanligtvis så pratar man ofta om sina upplevelser : "Vad roligt vi hade det där, när vi gjorde det!" Likadant är det för din rollkaraktär. Denna har ett förflutet med intryck och minnen. Tips är att du tänker dig alla små detaljer som kan vara av värde för din karaktär att komma ihåg. Ex. första arbetet, de första kärlekarna, barndomsfienden nr.1, traumatiska och skrämmande upplevelser etc. Även om du inte kommer få chansen att berätta alla små finurliga "minnen" för andra, så blir din karaktär mycket mer färgstark och trovärdig. Du kommer också känna att det är enklare att spela den...

8. Ha egna små sagor och gester!

När kvällen börjar lida och dåsigheten sveper sin sövande mantel över land och stad, när ni sitter några få kvar på värdshuset. Vad är inte mer stämmningshöjande då än en saga eller berättelse?

Ditt förflutna innehåller massor av upplevelser som du skulle kunna berätta! Dela med dig! Lägg upp några sagor som du vet är intressanta till en viss stämning och som du kan ha i "bakfickan" när stämningen börjar att dala. Skapa egenheter och fraser som skiljer dig från omgivningen ; ordböjelser, dialekt, beteende, ryckningar och små gester som gör din karaktär unik gentemot alla andras.

9. Ha regelbundna möten med gruppen!

"Gruppens ledare står som personlig kontakt med arrangörerna och för hela gruppens talan". Som deltagare så är det viktigt med att ni får regelbunden information från oss och känna att ni också är med och utvecklar. Det stimulerar och inspirerar till bättre prestation. Genom regelbundna möten så får ni den chansen.

Det är ni alla som är viktiga! Inte bara gruppledaren. När man träffas regelbundet så är det också lättare att utveckla och finjustera gruppen som personligheter. Det kommer vara mycket att planera och göra inför Rowin. Desto mer ni gör tillsammans, desto roligare och mer stimulerande blir det för alla.

10. Repetera!

Att skapa en roll betyder inte att den blir komplett direkt, ofta kommer småsaker upp som gör att rollkaraktären måste justeras. Det gör ingenting, det är bara bra. Det är ett tecken på att din karaktär har ett eget liv. Repetera rollen, spela för varandra i gruppen, tala framför spegeln eller det du tycker är bäst, man kan spela rollen på flera Live. Det finns ingen bättre känsla än när man får höra hur bra ens rollspelande var, "hur verkligt det såg ut när man storbölade utanför värdshuset, bara för att man inte fick komma in!" Att spela ut kräver att ofta att man repeterar, så när ögonblicket kommer, är man beredd.

Entré!

Karaktärsystem

Vårt system bygger på ett kampanjsystem vilket möjliggör för dig att undan för undan kunna utveckla din karaktär. Allteftersom du deltar med karaktären, kommer den att bli bättre!

Vi vill göra dig unik

Vårt system bygger på teoretiska färdigheter och fysiska egenskaper. Det är information som är nödvändig för att vi tillsammans skall kunna arbeta fram din roll. Dessa kommer vi att dela ut till er beroende av roll.

För att du inte skall haka upp dig på "jag vill vara bäst från början" så sätter vi mycket större värde på hur du formar din karaktärs förflutna. Dennes tankar, åsikter, värderingar och livsmål. Att sedan ge dig specifik information, egenskaper och färdigheter utifrån ditt val sköter vi, så det på bästa möjliga sätt, passar in tillsammans med alla andra deltagare. Du kommer att bli unik!

I stället för att alla är halvgudar så sänker vi nivån ner till att alla är människor istället. På så sätt så har alla samma förutsättningar till ett intressant rollspelande.

Du kommer också att kunna vinna ära och ryktbarhet. Det gör dig mer levande, när folk redan från början kan känna till vissa av dina dåd och gärningar längre fram.

Teoretiska färdigheter (TF)

Teoretiska färdigheter är kunskaper och bygger på olika utvecklade nivåer och informationsinriktningar. Kunskap kan man under evenemanget dela med sig eller sälja! Under ett evenemang så kan man "studera" och på så sätt vidga sitt kunskaps område.

Fysiska egenskaper (FE)

Fysiska egenskaper är sådant som din karaktär har fysisk erfarenhet av. Detta är baserat på din karaktärs yrkestitel och hur långt denna nått i sitt utövande av yrket.

Rykte (Ryk)

För att skapa en så levande miljö som möjligt så finns det kända personer och rykten som redan innan

ett evenemang startar florerar bland rollspelarna.

Från början

Ingen kommer att vara någon superkaraktär i början, minns att vi är inte mer än människor.
Genom att spela sin karaktär på flera evenemang så kommer den allt eftersom utvecklas och bli bättre. Samt bli tilldelade fler färdigheter och egenskaper. Att vara en "superkaraktär" kan vara en spelgrej men fungerar inte verkligheten. Alla skall ju vara med och spela!

Förutsättningar (Ramar)

För att alla skall ha samma förutsättningar att skapa en intressant och unik roll får du ramar att hålla dig inom da du skapar din rollkaraktär.
Levande rollspel är ett spel mellan deltagare, inga personliga eller verkliga angrepp far förekomma. Det är rollerna som möts, där ett improviserat skådespel äger rum, där ingenting skall vara relaterat till verklighet! Dina personliga åsikter och värderingar far du lämna hemma!

Du skall välja en rollkaraktär med eftertanke

Den roll du väljer skall du spela och kan alltsa inte bara bytas ut hur som helst. Du kan inte spela flera roller samtidigt. Din roll är ansvarig för sina gärningar och dad. Därför är din skicklighet avgörande för hur pass bra du kan spela den. Din roll har ett förflutet med värderingar och asikter, känslor och övertygelser. Detta utgör grunden för Levande rollspel och är inte arrangörers verk. Där är du helt unik inför evenemanget.

Att spela en karaktär mot andra innebär att du skall bjuda pa ditt skadespel sa andra far ut nagot av ett möte med dig. Det som sagts är sunt förnuft och är minimikrav för ett gott rollspelande. Uppfyller du inte detta sa kommer du inte att kunna delta pa Rowin -97.

Spelvärde

När vi pratar om spelbarhet sa nämner vi gärna ordet värde. Detta begrepp star för allt som händer och sker under ett evenemang och skall ge ett värde till dem som blir berörda (motspelare = betraktare).

Levande rollspel bygger inte pa en monolog där en är sändare och den andra bara är mottagare. En njuter och spelar ut i egotermer medan de andra är statister och betraktare till dennes verk. Levande rollspel bygger på dialog där alla skall få plats att spela ut och ge och få av sitt rollspelande. Ingen är sämre än andra, ingen är inte heller mer betydelsefull och märkvärdig än andra. Utan motspelare så är det ganska trist att föra en dialog!

Exempel på spelvärde

Magi behöver inte vara någonting negativt, bara den är välbalanserad. En strid kan både vara rolig och intressant om alla följer reglerna och inte fuskar. Den sura gubben kan bjuda på en intressant konversation som höjer stämningen för de som oturligt nog råkar korsa dennes väg. Att råna någon skall ske med stil och finess.

Värde är en benämning av vad du som karaktär ger din omgivning rent spelmässigt. Alla skall få ut något av din närvaro, även om du spelar en riktigt elak roll.

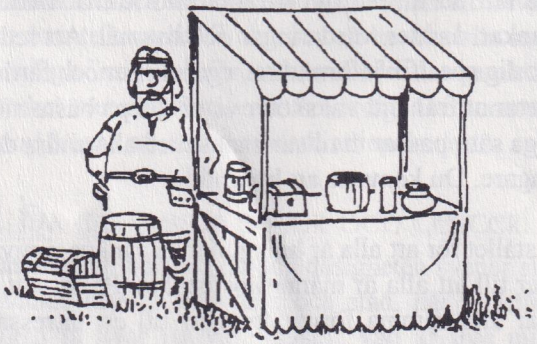
Alla skapar ett spelvärde genom att bara delta.

Att välja yrkestitel

Din roll har som bekant ett yrke som denna har som nuvarande syssla. Dessutom så har din roll också ett förflutet, vilket innebär att den kanske ha gjort något annat. För att separera på dessa så kallas detta för :

Nuvarande	yrkestitel / sysselsättning
Tidigare	yrkestitel / sysselsättning

Dessa behöver inte vara olika yrken men är en viktig faktor till ditt nuvarande liv med ett förflutet.



När du väljer en yrkestitel så måste du vara medveten om att din roll är ansvarig för sina handlingar. Det finns inga färdigheter som underlättar vissa moment utan det är din skicklighet som avgör hur bra du spelar den.

Till er hjälp så har vi tagit fram yrkesgrupper, här ger vi exempel över hur "verkligheten" ser ut, kring vissa roller. Observera att det här bara är några av de yrkesgrupper som existerar i Rowin.

Livsmedelsyrken

(bonde, bagare, bryggare etc.)
Samarbete med arrangörerna.
Samordning och inköp med arrangörerna.
Viktig uppgift för evenemanget. Skapar förutsättningar för att deltagarna kan köpa mat under evenemanget. Fungerar som arbetsgivare och skapar aktivitet till deltagare och evenemang.

Kriminella verksamheter

(tjuvar, rövare, mördare etc.)
Är ansvariga för sina dåd och gärningar.
Skicklighet att inte bli upptäckta. Vid upptäckt så upprättas en efterlysning och vid fasttagande så utfärdas ett straff som In-Live skall avtjänas.

Adel och sällskap

(kung, hertig, baroner, hovfolk etc.)
Offentliga roller :
Prestige och glamour.
Offentliga och rika (Undantag finns…).
Skapar arbetstillfällen och aktivitet till andra deltagare.

Krigande roller

(legoknekt, prisjägare, etc.)
Kan vara arbetslösa eller ha ett arbete. Kan innebära mycket slit men också vara sövande lugnt.

Borgare

(Många vanliga yrkestitlar i en stad)
Arbetsuppgifterna varierar stort men utgör majoriteten av deltagarna på Rowin.
Att rollspela efter sin bästa förmåga och att bjuda på sig själv är kanske ändå det viktigaste.

Yrkesgrupper

Rollista till Rowin -97

Nedan följer exempel pa yrkestitlar som ni kan välja bland.

Titlar som kan ingå i ett följe

Titel	Kort beskrivning
Konung	
Hertig,	Högsta adliga värdigheten
Hertiginna	
Greve,	Högsta adelsvärdigheten, efter Hertig.
Grevinna	
Baron,	Den lägsta högadliga titeln.
Baronessa	
Friherre,	(Baron) närmast titel under greve.
Friherrinna	
Hovherre	
Hovdam	
Drots,	Juridisk ämbetsman. Är adlig.
Härold,	Se stadsyrken.
Marsk,	Hög ämbetsman, chef för krigsföring på land.
Skattmästare,	Ekonomiansvarig
Krönikör,	Skrivare
Historiker	
Riddare	
Page,	Adelsspoling som om några år blir riddare.
Väpnare	
Tornejklerk	
Kammarherre	
Kammarjungfru	
Livvakter	
Knekt, Soldat	
Legoknektar,	Inhyrda soldater.
Jägare	

Prästerskapet

Påve	
Kardinal,	Näst efter påven den högsta kyrkliga myndigheten.
Ärkebiskop	
Biskop,	Hög kyrklig ämbetsman, stiftschef.
Ärkeprelat	
Prelat,	Präst av hög rang.

Klerk, Präst, medlem av det andliga ståndet, lärd.
Präst
Prästinna
Djäkne, Lärljunge som ännu ej är prästvigd.
Abbot, Föreståndare för munkkloster.
Abbedissa, Föreståndarinna för nunnekloster.
Pilgrim
Munk
Nunna
Novis

Stadsyrken

Apotekare, Läkemedel från växtriket, kryddbod och ibland sockerbagare.
Badkvinnor
Bagare, Beckare
Barberare, Bardskär, Bårdskärare, Rakare, Ofta även kirurg och lägger plåster, rör till mediciner och amputerar lemmar.
Barkare, Garvare, Bereder hudar till läder i lösning av sönderstött ekbark.
Barnmorska
Bissare, Hjälpreda till de adliga vid bordet, bakom sin husbondes stol skötes avsmakning samt kniv, sked, handkläde, näsduk och vattenbäcken att förse husbonden med.
Bryggare, Brygger öl och mjöd.
Bokbindare
Bomhuggare, Skogshuggare, Starka nävar...
Borgmästare
Brännvinsförsäljare, Utses av rådet och har så gott som monopol i staden.
Bödel, Mästerman
Dödgrävare
Fatburskvinna, Stormansgårdsföreståndarinna och arbetsdelegerare samt utspisare.
Fiskare
Flaskdragare, Utskänkare av brännvin.
Fogde, Inspektör av gods, gruvor etc., upprättar jordeböcker.
Guldsmed
Harneskmakare, Smider drabbtyg (bröst- och ryggharnesk), hjälmar, armskydd, handskydd och knäbucklor med benskydd.
Hattmakare, Gör även baretter och sockor.
Härold, Utropare och lurblåsare vid fester och torneringar, heraldiskt kunniga.
Hövitsman, Befälhavare över truppstyrka.
Kammarsven, Tjänare med husbondens rum som ansvarsområde.
Klensmed, Gör lås, dörrjärn, dörrgrepar, reglar, spjäll, fönsterhakar, pannor, kittlar, vågar, sågblad, filar, tänger, spik, ringar samt diverse järntillbehör.
Klockare, Är även kyrkovakt.
Kock
Kopperska, Koppar badgästerna, sätter sugskålar på deras hud för att dra ut ont blod.
Krukmakare
Krämare, Bedriver småskalig handel med kryddor, knivar, honung osv.
Köpman
Köttmånglare
Mjölnare
Myntmästare
Målare, Mer konstnär än husmålare.
Pungmakare,
Rackare, Bödelsknekt, Nattman, Märraflåare, Underordnad bödeln. Ofta brottsling, tjänar som bödelsknekt i stället för att få sitt straff. Det är vanligt att han har blivit stympad (öron och tunga), dock ej händer eftersom de behövs i arbetet. Mest föraktade yrkesgruppen i samhället. Flår även huden på gamla hästar.
Redesven, Övervakar bryggning, mätning och spisning samt har även ansvar att se till att bröd och ljus finns ljus i höga herrars hus.
Rotemästare, Befälhavare över mindre soldatgrupp.
Skeppare, Fartygsbefäl eller kapten.
Skeppskarl
Skinnare, Arbetar med skinn och päls.
Skinnskarvare, Underordnad skinnaren och arbetar med att skarva skinnen rena från hår och köttrester.
Skottherre, Rådman som tillsammans med borgmästare går igenom stadens skulder och skatter.
Skrivare
Skräddare
Slaktare, Slaktar djur men får inte sälja köttet.
Skolmästare
Snickare, Timmerman
Spannmätare, Arbetar vid tullen för att mäta tunnors storlek.
Stadstjänare, En sorts poliser.
Sågare
Syltakona, Syltakarl, Gör korvar och syltor av inälvor.
Syssloman, Tillsyningsman på sjukhus som ser till sängplatser och förråd av mat.
Sömmerska
Suta, Skomakare
Sämskare, Garvare som bereder hudar med feta ämnen.
Tornväktare, Vaktar staden från eld och fiender.

Vägare, Vågmästare, Våghusets viktigaste person som ser till att vikter och mått stämmer med köpmännens räkenskaper, samt stadens regler.
Värdshusvärd
Vågdragare, Bär varor till våghuset.
Åkare, Tar hand om tunga landtransporter med åkdon och kärror.

Övriga roller

Sektmedlemmar
Äventyrare
Tjuvar
Rövare
Tiggare
Bönder
Sjöman
Svinaherde
Fåraherde
Piga
Dräng
Odalbonde
Lönnmördare
Gycklare
Spelmän
Taskspelare, Ungefär som gycklare fast sämre.
Gillen av olika slag
Ordnar
Student
Lärling
Gesäll
Helare
Kloka gummor och gubbar

Källhänvisning

StrapatS nr36, artickel av Svante Rendahl
Hantverk och Skråväsen, av Folke Lindberg
Fritt modifierat efter källor för att passa Rowin -97.

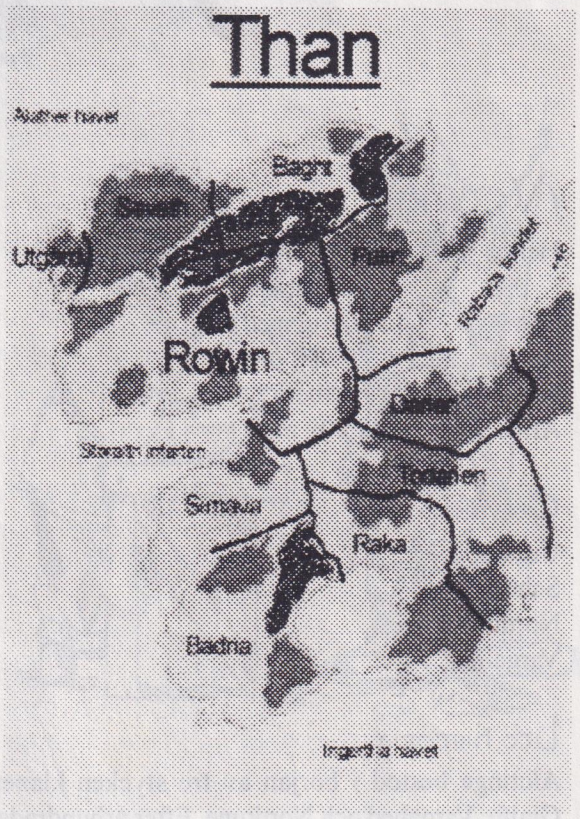
Rowin och världen

Rowin ligger i den södra delen av Than, med grannrikerna Savath, Baght, Palin, Raka, Badaria, Simava, Darien, Todarien och Utgårda runt om sig.

Than har en ganska kort historia bakom sig eftersom den endast har befolkats i knappt 600 år. När de första pionjärerna från grannkontinenten Othop satte sin fot på denna mark, så möttes de av ett outforskat paradis. Milsvidda slätter, djupa skogar och enorma berg som sträckte sig upp mot skyn. Trots kontinentens korta historia så har många vindar blåst i olika riktningar. I dagens läge så finns det över 24 stycken riken med sina egna styrelsformer och religionstolkningar.

Till Rowin -97 så har vi valt att presentera den södra delen av Than där det finns 10 riken. Alla har sitt egna språk och sin kultur. Vi kommer att koncentrera oss på riket Rowin eftersom det är därifrån som befolkningen pratar svenska, och de flesta på Rowin -97 kommer som bekant från Sverige.

Rowin är ett mycket ungt rike, endast 250 år gammalt. det har fått kämpa för sin självständighet och har nu haft fred i 20 år.



Hertigdömen

Dessa är de hertigdömen, som pryder vårt rike. De utgör kronan i vår värld. Bered väg! Känn stoltheten växa i ditt bröst. Känn kärleken till ditt fosterland och konungen Må de för evigt lefva!

Av Baron *Bastius Ståålfjät af Sidensvans*, Alctinge.

Detta är en kort beskrivning av Rowins hertigdömen. Utförligare och mer detaljerad beskrivning kommer i nästa kompendium.

Alctinge

Hertig	: Fiene Stalhand av Alctinge
Styre	: Hertig med rad
Befolkning	: 80.000 inv.
Huvudstad	: Fortberg
Armé	: 8.000 man

Grevskap :

Urgaan
Schenné
Nordtune
Vargahed

Lite historia

Alctinge bestod i början av tre stycken klaner: Gjalfe, Vargahed och Nordtune. Efter århundraden av inbördes småkrig emellan klanerna fick klanen Gjalfe nog. De anordnade ett tingsmöte där alla klanerna var inbjudna.
Tinget blev så lyckat att man beslöt att ha ett ting nästa år, och åren efter det. Efter det så har det varit fred i det som kom att bli Alctinge.

Efter flera år så blev klanerna tillfrågade av Heidemark att ingå ett förbund med dem. De skulle fa bli ett hertigdöme under Rowin, kungadömet. Klanerna tyckte om idén och valde ut Kolfinna av klanen Gjalfe att bli Hertiginna.

År 835 anföll kungariket Baght Alctinge. Det visade sig att Baght hade hoppat i galen tunna. Alctinge fick full uppbackning av det övriga Rowin och de slog tillbaka Baght med beundransvärd effektivitet. De fick också oväntad hjälp av ett förtryckt landområde, som tillhörde Baght: Urgaan. Med Urgaan kom även Schenné.

Geografi

Alctinge är ett kyligt hertigdöme, och vintrarna är bistra och hårda. Längst upp i norra bergen finns det snö året om. Alctinge är känt för sina bergsområden. I norr är bergen spetsiga och mycket höga, med viss vulkanisk aktivitet. Inåt land breder ett massivt fjällområde ut sig, som mer eller mindre täcker hela hertigdömet. Längst söderut så finns det på spridda håll slättmark.

Samhällsskick

Hertigdöme, med lagstiftande råd, tillsatt av de adliga släkterna och prästerskapet. Makten är uppdelad mellan adel, prästerskap och köpmansskrået.

Befolkning

Befolkningen är som landskapet, lite svåra och snäva. Man är inåtbunden och "sköter sitt". Folk kan i regel läsa och är mycket kunniga inom sitt specifika område. En Alctingebo tycker om kunskap och att få lära ut.
Bondebefolkningen är väldigt gästfria och rejäla. Trots sin "kantighet", så tycker den normale Alctingebon om festligheter, ceremonier, pompa och ståt. Det är inte ovanligt att alctingebon är religiöst aktiv och det flesta är stolta över sitt historiska påbrå. I Alctinge så är man vidskeplig trots all vetenskap. Detta, då all magi, allt "häxkonsteri" är förbjudet. Det man inte känner till fruktar man. I Alctinge visar man respekt för den som vet mer än en själv. Man är traditionsbunden och visar alltid ett gott uppförande.

Religion

I Alctinge så är alla pa nagot sätt troende. Det anses fint att fa tillhöra prästerskapet och folk haller gudarna i stor helg. Religionsfördelningen för de olika trosinriktningarna är :
6/10 Neutral
3/10 Ljus
1/10 Mörk

Kultur

Pa gatorna syns varor fran världens alla hörn. Särskilt de stora skadespelen är uppskattade bland många. Ingenstans i den kända världen finns det sa många hantverkare, konstnärer och även prefekter och lärda. Religionen spelar en mycket stor roll i Alctinge, speciellt i de lägre klasserna. Där är det stor status, om en son lyckas bli en adept till en präst eller dylikt. Det finns magnifikt vackra tempel och kyrkor runt om i hela Alctinge.

Läget 918

Alctinge har kommit att bli främst av alla hertigskap i Rowin, när det gäller konst och vetenskap. Kyrkan har börjat tillskansa sig alltmer makt i Alctinge, och adeln har fått mindre att säga till om. Det går en del rykten om att Alctinge gör affärer med det förbjudna riket Utgårda. I Urgaan så längtar man efter eget styre. De har lagt in en ansökan hos kungen om att fa bli ett eget Hertigdöme. De minns mycket väl befrielskampen år 835. Denna befrielsekamp anses på vissa håll ännu inte vara över. De känner sig utnyttjade av Alctinge, och det är missnöje bland befolkningen. Det går även spekulationer om hur Schenné kommer in i bilden. Eftersom Urgaan mest av alla grevskap har stöttat sin lilla fattiga granne.

Ordspråk

Mjöd och arbete förgyller livet!
Kunskap är vägen till rikedom.

Frimark

Hertig : Hertig Stief Gyllenfalk af Frimark
Styre : Hertig och råd
Befolkning : 170.000 inv.
Huvudstad : Friburg
Armé : 18.000 man

Grevskap :

Orim
Fansia
Dana
Vana (har ligger Sundby)

Lite historia

Frimark har anor längre än riket Rowin, da det var Heidemark och Frimark tillsammans som grundade riket Rowin. Föreningen ägde rum da *Drottning Erina Gyllenkrona af Frimark* och *Kung Harald Gyllenkrans II af Heidemark* gifte sig ar 668. Kung Harald gjorde da anspråk pa nuvarande efternamnet Gyllenkrona.

Frimarks palitlighet och förtroende av kungen har gett Frimark en mycket stark ställning som hertigdöme. I tronföljden sa star Frimark som första hertigdöme, om Kungen inte skulle ha nagon arvinge. Frimarks rad bar pa det yttersta ansvaret för underrättelsetjansten, och har en mycket viktig radgivande funktion vid händelse av krig. Frimark har aldrig ensamma varit i strid da de omges av grannhertigdömen, men deras diplomater har alltid varit verksamma i alla stridande situationer. Alla hertigdömen och konungariken undviker diplomatiska dispyter med Frimark, da de vet att utgangen med största sannolikhet blir till Frimarks fördel. Bättre fly än illa fäkta.

I alla tider sa har Frimark präglats av starka kvinnor som under aren gjort många värdefulla insatser, saväl diplomatiskt och stridstekniskt. Att hertigdömet Kallham kom till ar 898 är tack vare en kvinna vid namn *Victoria Sfan*. Hon uppmuntrade davarande Kung Simon af Rima att utlysa en fristad, "ett eget hertigdöme under Rowins fana", om de ställde upp och stred för Rowin. Resultatet vet ni redan... Kallham bildades!

Ända sedan Rowin grundades, sa har tingsveckan där hertigar och kungen möts, skett i Frimark vart tredje år. Förut ägde detta rum på olika platser men nu har det blivit en tradition att ha det i en liten stad vid namn Sundby. På senare år så har det rent av blivit en folkfest, en manifestation, till kungen och rikets ära.

Geografi

Frimark är känt för sitt enorma skogsdelta som ligger mitt i hertigdömet. In mot land bekläds marken av milsvidda slätter, som flitigt odlas längs med den södra kusten. Uppe i norr ligger Orimberget som angränsar till Alctinge med sin enorma dal, där grevskapet Orim har sin stad Högdal placerad.

Samhällsskick

Sedan föreningen med Heidemark år 668 då Rowin bildades, så har Frimark haft en betydande roll i Rikets utveckling. Frimark står som förste rådgivande organ för Rowins stridskraft, samt är huvudansvarig för underrättelsetjänsten under kungen.

Hertig Stief Gyllenfalk af Frimark styr Frimark med hjälp av *rådet* och *adeln* på ett strikt och fast sätt, där lag och integritet i första hand skall respekteras och efterföljas. Rådet har ett mycket starkt inflytande på Frimark och är ganska speciellt. Ingen vet (förutom dessa), vilka som utgör dem och när, var eller hur de träffas. Ingen vill avslöja detta. Medlemmarna av rådet har skyddade identiteter och arbetar i vissa fall direkt under kungen.

Alla som fyllt sex år är skolpliktiga oavsett kön. Alla ska kunna läsa och skriva. Den obligatoriska utbildningstiden är sex år och alla är skyldiga att följa detta. Ett intresse är att känna sina grannländer och dömen. Detta präglar undervisningen, samt att det förekommer mycket geografi och historia. Etik och lagar finns som ämne redan i första klass, medan religion förekommer endast sista året, något som många inflytesrika präster tycker är helt befängt. De som har råd skickas till Alctinge eller Stormark för utbildning. Detta för att sedan återkomma för att fortsätta i stridsakademin som finns i Friburg. En akademi som Frimark är ensamma om i hela Rowin! Är de stolta? JA!

Befolkning

Befolkningen är normalt väldigt lugna och behärskade, med en gästvänlig och öppen inställning. En Frimarksbo bjuder gärna till gästabud med sina grannar, och då är det festligheter med stil. De skyn-

dar alltid till hjälp då det behövs. Frimark har sedan långt tillbaka varit känt för sitt öppna och neutrala sätt att agera emot sina granndömen och fungerar ofta som förmedlare i konflikter. Deras diplomatiska skolning märks, då det redan i tidig skolgång finns med som ämne under etik och lag.

Rent generellt så anser befolkningen att inget är så komplicerat att det inte går att lösa, vilket gör att de ofta har en ganska öppen attityd till problem som ska lösas. De vill gärna lyssna på flera versioner innan de bestämmer sig för att ta parti.

Religion

Rowins lag om religionsfrihet är ett grundfaktor som Frimark drivit fram och värnar om. Religionen har inget fast grepp i detta döme men förkunnas pa manga håll. "I varje stad så skall det finnas en naturlig mötesplats för alla de tre religiösa vägarna att ga till..."

Detta star i Frimarks lagbok och efterföljs ganska väl. Skillnaden mellan stad och by kan ibland vara svårt att bedöma. Hälften av befolkningen har valt att inte tro pa nagot alls med skydd av lagen. Större delen av adeln är ateister, medan borgare och bönder är klart mer religiösa. Religiösa samfund får etablera sig i Frimark, under förutsättning att de kan enligt arbetslagen "försörja sig själv". Det finns därmed inga allmosa eller bidrag till dessa fran makt och adel.

Kultur

Kultur är nagot som alltid har intresserat Frimarksbon, dock inte sin egen, utan andras. De har tagit inspiration ifran alla andra hertigdömen och det präglar husbygge och konst. Konstverk är ofta inköpt ifran andra hertigdömen och länder. Man har stulit friskt när det gäller kultur i Frimark. Man har mycket fina bibliotek och skolor i Frimark, och de försöker tävla med Alctinge om att ha bästa kvalitet och mesta kvantitet. I Frimark, sa firar man tre högtider. Dessa är vårdagjämning (Vardagen), Tingsveckan och Höstdagjämning (Höstdagen).

Dagsläget

I grevskapet Orim så är det kvinnan i huset som bestämmer. Baronessan är överordnad Baronen och dessa kvinnor domderar vilt. Nu har Orim börjat komma med krav om mer medbestämmande i hertigdömet, vilket inte hos alla ses med gillande. Undre världens högborg sägs finnas någonstans i Frimark, men ingen vet riktigt var. Detta har nu på senaste åren bevisats av att aktiviteter ökat och torpedverksamhet, samt sabotageverksamheter har blommat upp. Ett problem som underrättelsetjänsten nu inför tinget, börjat att kraftsamla sig inför.

Ordspråk

Alltid först, alltid bäst.

Ett starkt styre byggs på gemenskap, starkt ledarskap och folkets förtroende!

Heidemark

Styre	: Monarki, samt lagstiftande råd.
Befolkning	: 180.000 inv.
Huvudstad	: Högborg
Armé	: 30.000 man

Grevskap :

Rima
Eringe
Svartmarke

Styrs av : Harald Gyllenkrona greve av Rima, hertig av Heidemark, kung av Rowin

Styrs av : Harald Gyllenkrona greve av Rima, hertig av Heidemark, kung av Rowin

Lite historia

Heidemark har så länge man kan minnas varit ett feodalsamhälle. Det talas om gamla forntida kungar och ätter, så gamla, att man inte längre minns deras ursprung. Är det något som Heidmarkarna är, så är de stolta över sin historia (i alla fall, så som de vill skildra den). Heidemark var det hertigdöme, som först började bygga upp vad som skulle bli Rowin, det väldiga kungadömet. Med tiden, så har hertigdöme, efter hertigdöme anslutit sig eller erövrats.

Geografi

Heidemark sägs vara kontrasternas land. Det kan man i alla fall säga när man ser till landskapet och vädret. Fjäll i norr, slättmark i söder, blandade skogar i inlandet. Ett gammalt talspråk lyder, "Är det solsken i Eringe, så snöar det i Högborg". Varför det existerar sådana kontraster i vädret, är det ingen som vet.

Samhällsskick

Heidemark har ett strikt feodalt system. Kungen och ett lagstiftande råd har makten i Heidemark. Alla äktenskap görs upp efter noggrann beräkning av föräldrarna. Dock tenderar detta just att många gånger gå snett. Det beror antagligen på Heidemarkarens romantiska ådra. Hur många gånger har inte de unga pa tu man hand rymt med varandra, för att deras förstockade föräldrar inte tillåter dem att gifta sig med varandra? När föräldrarna märker de starka band som kärleken skapat blir de så gripna att de inte har mycket annat val än att gå med på ungdomarnas krav.

Det finns många skickliga sjöfarare i Heidemark. De liksom Vildinge anser sig vara kungar på havet. Det är deras rika kunskap om haven, kombinerad med Frimarks skicklighet som strateger, som gjort Heidemark vad det är idag. Vem kan anklaga en Heidemarkare att vara smart?

Befolkning

Det man inte gärna talar om är de mörka sidorna i Heidemarks historia:
Om maktkamp, blodiga erövringskrig, våld och ond bråd död.

Heidemarkarna har en viss förmåga att se allt i ett rosenfärgat skimmer. Inget hertigdöme är så fyllt av romantisk idealism som Heidemark. De är sentimentala, lättrörda och ser gärna allt i "svart och vitt". De anser sig själva vara lite grann förmer än andra människor. Erövringskrigen viftar de bort som "befrielsekrig". Det gör de ganska lätt och oftast opponerar sig ingen, eftersom det är segraren som skriver historia.

I Heidemark, så är alla rojalister, från den högste adelsman till den lägste tiggare. Man är trogen kungen och gudarna. Man anser att trots kungens ringa ålder, så har man ändå förhoppningar om att han kommer att bli en bra kung. Han är en bra kung! Han är en bra kung för att han är kung, så är det bara.

Religion

I Heidemark så tillhör 9/10 den ljusa trosinriktningen. Ändå så har de en ganska avslappnad inställning till religion. Deras tro märks mer i deras allmänna beteende. De övriga trosinriktningarna finns uteslutande i grevskapet Svartmarke.

Kultur

Heidemarkaren älskar vackra, lyriska dikter och hyllar riddarplikterna till gränsen av det extrema. De är kända för sin skicklighet i poesi och skaldekonst, så kända att även grevskapet Nordtune i Alctinge ibland får backa, när det är tävlingar.
Även bönderna i Heidemark älskar musik och sång. De mest konstälskande lägger in mönster i sina hästars skor och försöker att lägga färorna på åkrarna så vackert som möjligt. (Jadå, visst tävlar de även om detta.) Heidemarkarna är tokiga i tävlingar. Det är ett välkänt faktum. Nästan lika tokiga som de i Kallham.

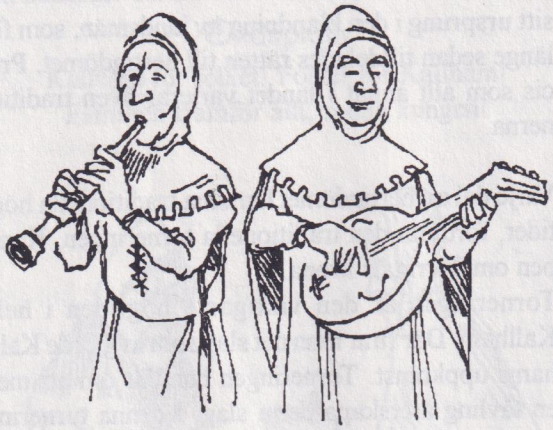
Dagsläget

Heidemark är ett starkt strålande hertigdöme, ett av de starkaste i Rowin. Det tvivlar ingen på. Eringe är kungar ute på havet och Rima är det inåt land. Ändå så finns det några skuggor i all prakt. Kungen är en ung, omogen valp, vilket ställer till det för Heidemark. Rådet får det allt svårare att förklara kungens beteende. Dessutom har en maktkamp påbörjats även där. Hertigdömena runt omkring har börjat skruva på sig och det ställs frågor om Haralds duglighet. Pa senaste tiden har det även höjts

misstroendeyttringar inom Heidemark. Grevskapet Svartmarke, har alltid varit slutet och egensinnat. Man undrar vad det egentligen är som sker där. Det går rykten om oerhörda övergrepp emot dess innevånare.

Ordspråk

Länge leve kungen!
Ett gott vin, en bra skald, är något var adelsman skall ha.



Kallham

Hertig	: Hertig Mikael Storslägga av Kallham
Styre	: Hertig och råd
Befolkning	: 200.000 inv.
Huvudstad	: Mallkam
Armé	: 28.000 man

Grevskap :

Nemin
Arehög

Lite historia

Rowin hade ännu inte återhämtat sig efter kriget mot Palin, då sista delen av Vildinge erövrats. Rowin var mycket tomt på arméer och stridskunniga människor ,då ett nytt rykte nadde landet Det talades om att Darien och Simava gått samman, och att de nu skulle till att ta över stora delar av Rowin. Rowins dåvarande kung: Torvarld Gyllenkrona IV, låg svårt sjuk när han samlade sina radgivare runt sig. Detta för att rådslå vad man skulle göra för att förhindra belägringen. Att man skulle gå till mot attack stod helt klart, men frågan var bara vilka krigare som skulle utkämpa denna strid. Men det var inga av dessa genier som kom med lösningen på problemet, utan istället en ung flicka. Hon sade att man skulle sprida ryktet över Than, att de som skulle slåss för Rowin skulle få ett eget hertigdöme som belöning.

Ryktet spred sig explosionsartat över hela Than, och en arme vars like aldrig tidigare skådats växte och begav sig till den plats där striden skulle utkämpas. Blod flöt i floder den dagen och skrik som väckte de döda ekade över nejden. Hänsynslös var detta krig, där denna armé dräpte man efter man som vågade ställa sig i vägen för dem. Många av fienden gav sig av innan striden ens hunnit ta sin början, då de såg hur omöjligt de skulle bli att slå denna här. Något som var en smula avgörande var när Dariens härförare Terrigal miste huvudet, men striden kunde inte slutat på annat sätt, än att Rowins krigare segrade. Stormarks krigare som hade varit ena riktiga slöfockar, var dock inte sena att ta åt sig äran, efter att striden var slut. Något förlöjligat gick de med stolta miner in på det blodsbesudlade fältet, och hissade sin egen flagga på den stridsmark, de tidigare inte vågat sig in på.
Kungen höll sitt löfte och gav dessa blandade styrkor sitt hertigdöme, Kallham. Och där slog de sig ner och lever så än i dag.

Geografi

Kallhams skog är till största delen lövskog. Den täckte tidigare större delen av landet men då det visade sig att Kallham var mycket skickliga båtbyggare avvecklade man en stor del av skogsområdena. Som tur var insåg man i tid, att skogen inte skulle räcka i evighet och bestämde sig för att förbjuda vidare avveckling.

Förutom skogen finns det även många och mycket stora slättområden, som brukar användas som betes marker för boskapsdjur. Tyvärr är orkanvindar mycket vanliga i vissa slättområden, det händer ibland att herdar tar chansen att låta boskapen beta på dessa marker. Ibland har dock Kallham drabbats av underligt "regn" då det är allt annat än vatten som faller från himlen. Vädret i Kallham är ofta mycket regnigt och blåsigt. Det finns vissa tider på året, då det regnar dag som natt i flera veckors tid. I vissa delar av Kallham har detta lett till översvämningar, men efter att dessa översvämningar lagt sig, kan man använda jorden för ett mycket givande

jordbruk. Annars är sol och uppehåll ovanligt i hertigdömet Kallham. Förutom den vackra lövskogen och slättlandskapen, rinner en del mindre floder genom Kallham, Den största av dem kallas för Ickifloden.

Samhällsskick

I Kallham har Hertig Mikael den beslutande makten. Under honom finns ett råd, där Feodalherrar representerar olika delar av Kallhams blandade befolkning. Kallham kan på så sätt vara ett feodalt samhälle.

Befolkning

Ingen by eller stad är den andre lik. I Kallham har alla byar och städer sin personliga stil, från en skabbig och smutsig byhåla, till en mycket vacker och noggrant skött by. Förutom att stadskicket varierar enormt från plats till plats, ändras även dialekten och ibland även dräktskicket. Denna variation har sin förklaring i Kallhams förflutna, då alla möjliga stridsmän slog sig ner här. Hade de inte redan hade en familj, såg de till att bilda en.

I Kallham är folket vanligtvis mycket gästvänliga. Det enda som de direkt blir mycket arga på, är om man talar illa om deras hertigdöme.
De är ett enkelt och spontant folk, men som tyvärr ofta är väldigt egensinniga. Asikten om att Kallham befolkas av krigiskt patrask, stämmer till viss del in på det folk som man möter här. De tycker om tävlingar, vadslagning och alla möjliga former av torneringar och stridspel. Har männen ingenting för sig, tar de gärna och slass lite med varandra. Detta för att man tycker att ett litet trevligt slagsmål rensar huvudet och är upp piggande.
Inget annat hertigdöme i landet Rowin har ett folk med en så otrolig stolt befolkning, en så otroligt stark fosterlandskärlek. Även om manga kan peka på folket och säga: Krigiskt patrask, så vet de att deras hertigdöme älskar dem, lika mycket som de älskar det!

Religion

Religonen i Kallham är till största delen mörk, även om inslag av ljus och neutral tro ibland förekommer. Att de flesta i Kallham har mörk tro, har nog sin förklaring till vädret. Man tillbringar mycket tid framför öppna brasan och om man inte har något annat för sig, kan man ju alltid filosofera om mörkret. Givetvis kommer olika slutsatser fram, men alla tankar grundar sig i slutändan på mörkret.

Kultur

Hertigdömet Kallham har en bred och mycket varierande kultur. De många byarna och gårdarna skiljer sig enormt från varandra och folket är ett hopplock av alla möjliga kulturer. Klädnad och dialekt skiljer sig från landsdel till landsdel och det gäller även strukturen av hus. Denna variation har sitt ursprung i den blandning av landsmän, som för länge sedan tilldelades rätten till hertigdömet. Precis som allt annat i landet varierar även traditionerna.

Varje del av hertigdömet har sina traditionella högtider, förutom den traditionella torneringen, Kampen om Terrigals krona.
Torneringen är den viktigaste högtiden i hela Kallham. Där firar man det slag som avgjorde Kallhams uppkomst. Torneringen handlar om att med en tävling återskapa detta slag. I denna turnering ställer enligt sed, varje släkt upp med sin störste krigare. Den krigare som vinner turneringen, blir utnämnd av hertigen själv, att tills nästa spel stå som Kallhams förkämpe. Hans släkt får dessutom förvalta Terrigals krona, en tung krona i järn. Denna krona som sägs ha prytt Terrigal, Dariens härförares huvud, innan denne stupade.

Förutom alla andra traditioner, finns det även en mängd olika seder. För att inte tala om alla hundratals olika sägner som är spridda över landet. Att hertigdömet Kallham i huvudsak har en befolkning med mörk religion, har säkerligen sin betydelse av att vädret i hertigdömet inte är det bästa. Regn och rusk är vanligt, medan uppehåll hör till ovanligheten. Vädret har dock lett till att man i Kallham har mycket vattentäta tyger och detta är något landet tjänar stora pengar på.

Som en reaktion bland folket, är när de ses i andra länder, är att de vid uppehåll håller upp sina handflator mot himlen och med förvånad röst säger: Märkligt, uppehåll i dag också. Kallhams befolkning kan ofta ses som något skumma människor, som sitter för sig själva i hörnet på ett värdshus,under tiden en krigare samtidigt är i full färd med att berätta en överdriven hjältesaga från något av sina krigståg. Folket i hertigdömet Kallham

är stolta och har en lagkänsla som är svår att beskriva om man inte upplevt den. De vet att deras hertigdöme är deras gemensamt, och att ett enat folk är den viktigaste grunden för ett organiserat rike. Kort sagt, i Kallham är fosterlandskärleken det enda som håller samman dömet.

Dagsläget

Folket i Kallham har länge varit lite rastlösa och tyckt att Rowin skall expandera "lite till".

Ordspråk

Kallham för folket! Folket för Kallham!
Familjen framför allt, sedan kungen!

Stormark

Styre	: Hertig Georg Drakklo af Stormark med hjälp av radet när han så önskar.
Befolkning	: 100.000 inv.
Huvudstad	: Nästborg
Armé	: 20.000 man

Grevskap :

Nästmark
Södra Städet
Inland
Stridsmark

Lite historia

Givetvis så minns alla i Stormark mycket väl den ärofyllda dagen då deras stolta kavalleri red in på slagfältet, vid slaget vid Kallham och förklarade de erövrade markerna Rowins. Att de i själva verket stått i skymundan och väntat in sitt tillfälle är medans patrasken gjorde arbetet är det ingen som vill erkänna. Stormark har givit sig själva en stor bit av äran efter detta slag. Om det är rättfärdigt? Ja, det går att diskutera.

Befolkning

Befolkningen i Stormark är stolt och egensinnig. De är de mest krigiska av alla hertigdömena. En utmärkande del i Stormarkarens beteende är dess våldsamma temperament. Dock lika lätt som de har att tappa humöret, lika gästfria och hjärtliga kan de vara.

Geografi

Stormark täcks av ofantligt mycket barrskog. De högsta träden kan sträcka sig uppåt 30- 40 meter. Ändå så är det jordbruket som man livnär sig på. Det finns även stora slätter som sträcker sig inåt landet. Det går en flod rakt genom Stormark som heter Skoghafloden.

Samhällsskick

Stormark styrs av Hertig Georg Drakklo af Stormark. Han blev hertig efter sin far som dog i strid mot Darien och Simava år 893. Georg var 24 år när han fick hertigtiteln. Han liksom sin far älskar all form av stridskonst och ställer själv gärna upp på de torneringar som anordnas landet runt.

Relationen mellan adeln och folket är förhållandevis god. Adeln vet att de inte kan klara sig utan bönder, och de i sin tur är väl medvetna om adelns nödvändighet för Stormarks väl. Därför har det uppstått en viss respekt mellan de skilda samhällsklasserna. Men fortfarande finns hövligheten och respekten kvar för adeln.

Hertig Georg har alltid gillats av folket i Stormark, mycket beroende på att han har samma inställning som den genomsnittlige Stormarkaren, dvs. stolt, nobel, högfärdig men framför allt längtan till att strida. Han har lyckas bra med att hålla sina trupper i trim under mer än 20 år av fred med baktanken att närsomhelst ge sig in i ett krig om kungen

så skulle vilja. Men med Harald i bilden verkar detta uteslutet.

Religion

Den neutrala trosinriktningen är störst bland adeln (pengar är trots allt den största maktfaktorn). Den ljusa trosinriktningen är störst utbredd bland fattigare och bönder. Det är ett sätt för dem att klara den gråa tillvaron. Bland soldater och krigare är majoriteten icke troende.

Kultur

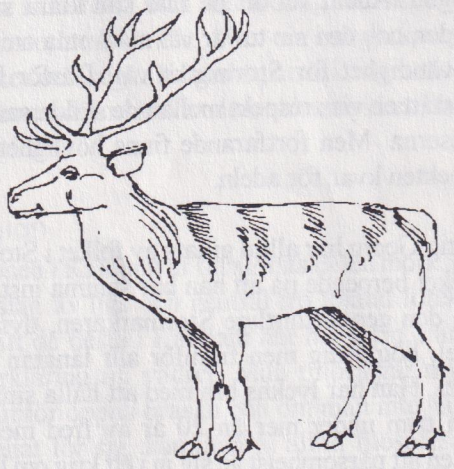
Högtidsdagar: I den första helgen varje månad anordnas i de största städerna i Stormark "Den Stora Tornerings Dagen". Fest och torneringar präglar helgen.
"Hertig Georgs Tornering" är uppkallad efter hertigen själv. Denna torneringsfest hålls en gång om året, mitt i sommaren i Nästborg och håller på i fyra dagar. En fest utan like. Fältet utanför hertigens borg fylls med tält och folk så långt ögat kan se. Torneringar, fester, mat, dryck, marknader mm.

Dagsläget

Nu när Rowin har haft fred i över 20 år anser Georg och hans närmaste män att landet behöver expandera. Tyvärr verkar den nyblivne kungen vara en riktig mes och inte särskilt villig att dra ut i krig. Georg har flera gånger talat med kungen om hur landet måste expandera för att kunna utvecklas men till ingen nytta.

Ordspråk

Alltid redo, alltid klar, frågan är bara var?
Med svärd i hand och flicka på arm,
kan inget gå fel.



Vildinge

Hertig	: Hertig Björn Starklinga af Vildinge
Styre	: Det är "hertigen".
Befolkning	: 40 000 inv.
Huvudstad	: Löhfwall
Armé	: 6.000 man

Grevskap :

Skogsmark
Stättfält
Bördinge
Berginge
Stoltmark
Lövinge

Historia

Vildingarna har varit ett väldigt härjande folk med konflikter med Palin om både det ena och andra. Skogsmark har haft små konflikter med Bördinge om skog och mark, ett litet krig utbröt mellan de två grevskapen i ett år tills Slättfält tröttnade och gick in och stoppade de båda. Från den dagen har tre nya grevskap bildats (Berginge, Stoltmark, Lövinge) som inte ville ha med krigen och konflikterna att göra. Skogsmark och Bördinge tycker fortfarande inte så mycket om varandra men nu för tiden så accepterar de varandra. När Hertig Björn Starklinga af Vildinge delade upp marken mellan de två grevskapen jämt accepterade både Skogsmark och Bördinge delningen.

Geografi

Vildinge har till mesta delen lövskog och urskog. I Löfwall finns det vackra öppna slätter med en del gårdar. I grevskapet Skogsmark är lövskogen väldigt tät i ojämn terräng. I vissa delar av de täta löv- och urskogarna finns det träsk. Träsken är det inte många som närmar sig frivilligt, myterna om hemska varelser håller folk borta.

Befolkning

I Vildinge är allt inom svartmagi och häxkonsteri strängt förbjudet. Det man inte känner till fruktar man. En vildingebo är traditionsbunden. Vildingebor är mycket gästvänliga, och älskar att festa och ha kul. De ser nästan aldrig allvaret i vad de gör...

Religion

I Vildinge så är nästan alla på något sätt troende. Det anses fint att få tillhöra prästerskapet och folk håller gudarna i stor helg.
5% Tillhör den neutrala trosinriktningen.
70% Sällar sig till den ljusa trosinriktningen.
5% Anser sig tillhöra den mörka trosinriktningen.

Kultur

På Torgen syns varor från Vildinges olika delar och ibland från andra delar av Rowin. Djurtämjning är en stor attraktion på torgen, ex " Rida vildhästar". Ingenstans i den kända världen finns det så många Jägare som i Vildinge. Varje söndag gör Kardinalen uttalanden till sitt folk i Löhfwall. Religionen spelar en mycket stor roll i Vildinge, speciellt i de lägre samhällsklasserna. Det är en stor status om en son lyckas bli adept till en präst. Det ståtliga templet i Löfwall är den största byggnaden i hela Vildinge och alla Kardinalens lärjungar arbetar alltid med att hålla den i gott skick. De anser detta viktigt då ett besök av hertigen eller Kungen kan komma närsomhelst.

Dagsläget år 918

Vildinge är det mest lata och sävliga folket i Rowin, men det betyder inte att de är inaktiva. Motsägellsefullt så kan en Vildingebo faktiskt vara en av de effektivaste när någonting måste göras illa kvickt. Kanske för att det ska bli mer tid till att lata sig och lapa sol?

Motton

Född fri, dö fri.
Mindre krångel gör en lyckligare man.
Bättre en båge i handen än en björn i sängen.
Vi har hela livet på oss.

Grannriken

Savath (Norsk språk)

Styre : Monarki, Drottning Salvith Thvongrip
Religion : Ljus

I Savath ser man de diplomatiska krafterna som överlägsna. Vapenkraft kommer i andra hand och därför har man aldrig haft någon större organiserad armé. Istället har skickliga rådgivare alltid haft ett stort inflytande i hela Than. Savaths framstående handelsmän har gjort landet rikt, och man har byggt stora akademier som uppnått kontinentens högsta status och renommé. Trots detta har det enkla folkets utveckling avstannat.

Savath och Rowin :

Genom tiderna har relationerna varit lite si och så, men efter att Savath valt att förlita sig mestadels på diplomati, har man stärkt banden länderna emellan. Speciellt starka är de till hertigdömet Alctinge.

Se kartan på sidan 11.

Baght (Dansk språk)

Styre : Diktatur, Överklanledare Pallvine Klausheim
Religion : Neutral

Baght lär funnits sedan tidens begynnelse. Landets högsta berg Caltara sägs vara själva ursprunget till hela kontinenten. Landet är uppbyggt i olika klanskap, med diktatorn Pallvine som högsta ledare. Klanerna ser sig som arvingar till de gamla gudarna och anser sig kanske vara lite förmer än andra adelssläkter i Than. Man bryr sig inte mycket om konventionella ridderliga regler och system, utan har sina egna traditioner. Malm är rikets största tillgång, och enorma gruvgångar genomborrar landet.

Baght och Rowin :

Diplomatiskt sett har tonen länderna sinsemellan den senaste tiden varit relativt avslappnad. Skrapar man på ytan märker man dock emellertid att förlusten i det stora bergskriget, då man så nesligt förlorade Urgaan fortfarande ligger och pyr. Handeln mellan länderna är ännu så länge mycket begränsad.

PALIN (Finsk språk)

Styre : Diktatur, General Andar Thalvina
Religion : Ljus

Palin är ett riktigt krigarland med stolta traditioner. Man satsar mycket på militär utveckling på alla plan. Taktiska rådgivare, liksom skickliga legoknektar och militära tekniker är mycket eftertraktade i hela riket. Man har ypperligt bra relationer till Darien. Slughet, envishet, stolthet, samt hög stridsmoral är honörsord för Palins invånare.

Palin och Rowin :

En allmänt god relation råder nuförtiden, men man vet att Palin inte glömt det senaste kriget då man förlorade delar av sitt rike till Rowin. Man försöker hela tiden (ännu så länge på diplomatisk väg), vinna tillbaka det skogsparti i nordöst som gränsfrågan gäller. Trycket är som störst mellan Palin och Vildinge.

DARIEN (Fransk språk)

Styre : Diktatur, Klanledare Bjelke Cask
Religion : Neutral

Darien är ett oroligt land, ingen vet riktigt vart det är pa väg. Riket styrs hart av diktatorn och klanledaren Bjelke. Allt oftare ser man att Bjelkes soldater far hjälp av legoknektar fran Palin, vad betyder det? Bjälke är själv rik som en drake, men eftersom hans enorma rikedom är byggd med hjälp av hard beskattning är människorna här utfattiga. Folket idkar allt oftare byteshandel sinsemellan eftersom de saknar pengar, nagot som Bjelke ombesörjt.

Darien och Rowin :

Relationerna har aldrig varit bra mellan de bada länderna. Darien gick tidigare ihop med Simava i krig mot Rowin. Man förlorade, ländernas gemensamma gräns försvann. Av det erövrade omradet skapade Rowin ett hertigdöme,-Kallham.

TODARIEN (Engelsk språk)

Styre : Monarki, Drottning Alkaria Rowinath
Religion : Neutral

Todarien leds av den odödliga drottningen Alkaria. Nåväl, hennes namn är i alla fall odödligt. I generation efter generation har drottningnamnet alltid varit Alkaria Rowinath. Här råder en neutral religion, och man aktar sig för de djupt mörka religioner som härskar i väster, gränsbevakning mot Raka är hård. Landet står högt i utveckling, både tekniskt och kulturellt.

Todarien och Rowin :

Relationerna har alltid varit goda, det verkar som om ett osynligt band finns mellan rikena. Nämnas bör att Todarien finns omnämnt i Skrifterna om "Det enade rikets lag", som Rowin har till grund för uppbyggnaden av sitt samhällssystem. Ifrån början kommer dessa skrifter ifrån grannkontinenten Othop.

RAKA (Tysk språk)

Styre : Prästdöme, Överpräst Lex Cylon
Religion : Mörk

"Från Raka kommer allt ont i Than", säger sagorna, och de flesta är nog benägna att hålla med. Här bor allt möjligt destruktivt patrask för att tillfredsställa sina olika njutningsbegär. Det styrande prästerskapet håller till i den muromgäldade Kappelbyn. Med hjälp av tempelriddare håller man pöbeln ute.

Raka och Rowin :

De två länderna har inte så mycket med varandra att göra, men en viss handel med specifika varor sker. Man respekterar varandra, men sedan får det vara bra.

BADARIA (Italiensk språk)

Styre : Diktatur, Dvino Karpenz
Religion : Mörk

I Badaria har man använt de mörka krafterna till att bygga upp något bestående. "Riv -och röjmentaliteten" som finns i Raka finns inte här. Istället vill man utveckla och bygga vidare på det man redan har.

Badaria och Rowin :

Trots att länderna inte gränsar med varandra, bedriver man mycket handel med varandra. De religiösa inriktningarna är olika, men kulturellt och tekniskt har man stort utbyte.

SIMAVA (Holländsk språk)

Styre : Prästerskap, Överstepräst Lothar Krum av Högsta Domen
Religion : Mörk

I Simava har "Högsta Domen" makten. Den består av fem präster, med en överstepräst som ledare. De fem prästerna har i sin tur fem lärjungar, även dessa har fem under sig o.s.v. Hierarkin kallas Domen och ingen vet riktigt hur stor den är.

Livsvillkoren är fruktansvärda för folket. Vill du inte bli fängslad som lösdrivare, gör du bäst i att skaffa dig ett jobb. Tyvärr är det ont om ledigt arbete, så det är bara att ta tjänst som "frivillig" slav hos någon präst eller storbonde. Enda betalning är ett mål mat, och möjligen tak över huvudet. Rikets gränser bevakas mycket noga, dels som försvar mot inkräktare och dels för att hindra invånarna att fly. Det kaos som finns i Raka råder inte här, men man är inte heller särskilt intresserad av att lägga ner kraft och pengar i sitt samhälle som i Badaria. Nej här gäller att suga ut de man kan för att själv vinna rikedom. Filosofin stämmer bra med de värderingar som finns i Dariens högre skikt, och med dem har man alltid haft goda relationer.

Simava och Rowin :

Mycket dåliga relationer. Strider rasar ständigt mellan Simava och Rowins hertigdöme Kallham.

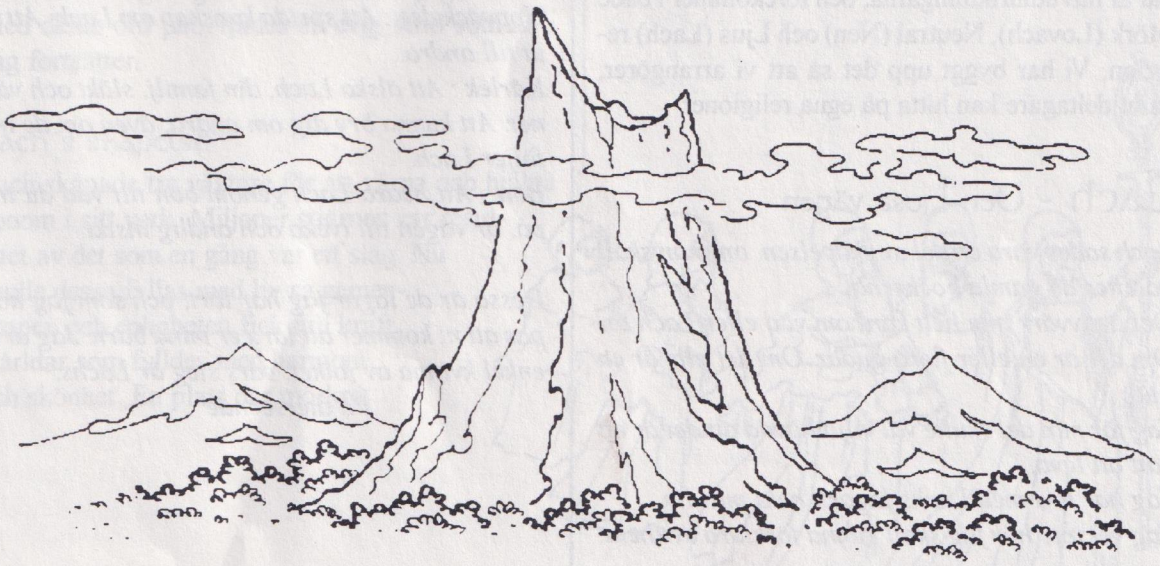
UTGÅRDA (Blandat språk)

Styre : Demokrati
Religion : Neutral

Utgårda är det egentligen inte någon som vet så mycket om. Savath försökte en gång erövra det lilla landet, men man var tvungen att dra sig tillbaka med svansen mellan benen. De överlevande berättade om fruktansvärda krigsmaskiner med ogenomträngliga pansar och ohyggliga förödelsevapen.

Utgårda och Rowin :

Trots okunskapen om landet blomstrar Utgårdas export. Överlägset slår deras teknik ut all grannliggande konkurrens. På grund av detta och rikets totala isolering mot omvärlden, råder ett generellt handelsförbud för deras produkter och valuta i hela Rowin.



Religion

I Rowin så finns det tre stycken religiösa vägar. Dessa är baserad på Mörk, Neutral och Ljus religion.

Jag äro Morik och äro Krönikör i denna den gudomliga staden Sundby. Mitt arbete äro gediget och min önskan om belöning när jag möter gudarna i livet efter detta. Jag hafva dokumenterat och skrifvit ner alla de kända trosinriktningar i denna vår värld. Jag hafva dock hvalt att dela upp dessa de religioner i olika skepnader så att de icke förvirra dessa som välja att inbegripa sig i denna den ärorika kunskap. Kunskap äro vägen till gudarna och hviljan att lära känna dessa som skapade världen och oss som här komma att lefva och andas.

För detta äro vägen till alla de vägar som äro utvalda av dessa de gudar. Må ni alla komma till insikt och kunskap om oss och om alla de gudar och hvetom och kännom den kunskap som de här förmedla budskapet genom min skälfvande hand.

Morik, Krönikör- Folkets och gudarnas tjänare.

Religionen fyller mer eller mindre innebörd i människornas liv. Vi har valt att dela upp den i tre stycken vägar: Mörk, Neutral och Ljus religion.

Observera

Ingen av Rowins religion har någon som helst verklig anknytning. Detta är fantasi, inget annat. Religionen i spelet är till för att skapa naturliga intrigspel mellan deltagare och har inget med vår verklighet att göra. Personliga trosinriktningar (utanför spelet) skall inte på något sätt beblandas med spelets!

Dessa vägar mynnar ut i olika trosinriktningar. De här är huvudinriktningarna, och förekommer i både Mörk (Lovach), Neutral (Nen) och Ljus (Lach) religion. Vi har byggt upp det så att vi arrangörer, samt deltagare kan hitta på egna religioner.

Lach - Den Ljusa vägen

Lach sades vara en del av skapelsen, om man skall gå efter de gamla böckerna.
Det är tyvärr inte helt känt om vad eller Lach är. Om det är en eller flera gudar. Om det alls är en gud.
Jag för min del skulle väl vilja hävda att det är ett sätt att leva.
Jag har levt med Lachs lagar i hela mitt liv.
Jag vet inte hur jag skall kunna förklara det hela.
Jag minns när mina föräldrar tog mig till det stora templet i Gudarnas stad i Heidemark. Jag minns ljuset, skönheten som tycktes vandra rakt in i mitt hjärta.
Lach har gjort mitt liv så oändligt mycket rikare.
Lach- Fridens väg.

Så vad består lagarna uti? De är enkla.
Uppoffring, Ödmjukhet, Uppväckelse, Kärlek och Bön.
Uppoffring: Att vara beredd att hjälpa andra. När som helst, då nöden kräver det. Även om det skulle betyda risk för ditt liv.
Ödmjukhet : Respekt för andra varelser är respekt för livet självt.
Uppväckelse : Att sprida kunskap om Lach. Att nå ut till andra.
Kärlek : Att älska Lach, din familj, släkt och vänner. Att kunna bry dig om andra, även om de inte följer Lach.
Bön : Att hedra Lach genom bön till vad du tror på, är vägen till lycka och andlig insikt.

Dessa är de lagar jag har lärt, och som jag hoppas att ni kommer att lära er mina barn. Jag är en enkel kvinna av folket, vars steg är Lachs.

På återseende

Synneve, abbedissa av Solens kloster, Heidemark.

Begynnelsen

När Lach föddes ur mörkrets kaos och plåga så existerade intet. Endast en evig plåga av kaos härskade i mörkrets korridorer. Detta såg han och beslutade sig för att ändra på det. Han sade

"Alla äger rätten till evigheten, ingen är så stark att den skall bestämma åt någon annan!".

Lach visste sitt kall. För att skapa ordning i detta hav av skräck och förvirring krävdes oändligt med krafter, kraft som han tog från alla vilsna själar som samlats kring honom. Så föddes också enigheten och den första harmonin tog sig form. Vad Lach visste var att ljus var starkare än mörkret och så skapade han ljuset. Ett enat ljus för att skapa ordning i ett hav av mörker.

Mörkrets drottning Lovach mötte denna gärning med att försöka förgöra den med en enorm kraft av evig ondska. Men med miljoner själars vilja så bräcktes den barriären och miljoner stjärnor föddes ur det enade ljuset.

Lach sade

"Stjärnorna är tecken på den evighet och gemenskap som nu kommer att råda, en evighet full av liv där mörkrets kaos inte har plats".

Lovach svarade

"Var du än skapar ljus och gemenskap skall jag finnas och förgöra, jag är kaosets och ondskans drottning, ingen är starkare än jag!".

Med dessa ord påbörjades en evig strid som än i dag fortsätter.

Lach´s skapelse

Lach skapade tre väktare för att värna och hjälpa honom i sitt verk. Miljoner stjärnor var resultatet av det som en gång var ett slag. Nu skulle dessa fyllas med liv så gemenskapen och enligheten fick full kraft. Världar som fylldes med harmoni och skönhet. En plats där mörkret inte hade plats.

Dessa gudar fick namnet :

- Livitch Livet och evighetens gudinna
- Orinath Begåvningen och vishetens gud
- Tamira Skönhetens och tingets gudinna

Nen - Den neutrala vägen

Nen föddes när mörker och ljus drabbade samman.
Nen är det tomma intets gud.
Nen är till sin gestalt intet. Han kastar ingen skugga.
Det finns inga bilder på Nen och hans historia är höljd i mystik.
Vad man vet var att han en dag trädde fram i människors inre.
Han sade:

Jag är inte ond, jag är inte god. Jag är...
Jag har heller inget ansikte, ej heller kropp, men jag finns.
Jag är inte sanning och jag är inte falskhet, men jag existerar.
Jag är det som finns inne i dig, genom dig finns jag.
Jag är ditt eget ödes röst, som du själv styr över.

Nen symboliserar det som finns emellan mörker och ljus. De som dyrkar Nen tror att de själva skapar sitt eget öde. De tror inte på att gudar utformar och styr deras liv åt dem. Nen är den mest mystiska, men ändå det mest enkla av de tre trosinriktningarna. Han mynnar ut i ett otal olika tolkningar och inriktningar. Nen är materialismens och neutralistens gud och det finns minst skrivet om honom.

Lovach - Den Mörka vägen

Begynnelsen

Först fanns bara Lovach (Det eviga mörkrets drottning). Hon hade skapat ett paradis utan gränser. En harmoni av mörker bestående oändlighet. En underbarhet som var skön och evig.
Sedan kom ljuset, Lach som i sitt ego och enorma styrka trängde bort Lovach från sin plats.
Han sade hånande

"Inget är evigt, jag skall bevisa detta"

och skapade ett enormt ljus som lös upp hela den gränslösa evigheten. Ett ljus som var så starkt att ingen kunde bemöta det. Allt började att dö…

Lovach som inte kunde skåda ljuset och såg sitt verk utplånas, tvingades till att gömma sig långt borta vid randen av ingentinget, dit Lachs ljus inte nådde. Hon lät sedan honom vara i tron att han hade segrat!

Där växte hon i sin styrka. Vreden över att ha blivit förvisad växte sig till ett hat. När hon var så stark att hon kunde slå tillbaka, så slog hon till med en styrka som ingen kunnat ana. En kraft så stark att det fruktade ljuset splittrades i miljoner bitar som snabbt spred sig ut i evigheten. I detta kaos föddes stjärnorna och Lach skrattade bara ironiskt. Han hånade henne och sade

"Din evighet är nu besudlad, nu finns jag överallt. Du kan aldrig vinna över mig, nu är JAG evig!"

Lovach svor då att i evighetens korridorer, bekämpa denna ondska som inte uppskattade det sköna och glädjande i vad själen hade att ge, utan fixerade sig vid det man såg och materialismen kring detta. Hon svor att så länge ljuset fanns, sa skulle hon föda avkomma för att bekämpa detta onda. Ljuset skulle känna fruktan för mörkret, där hennes avkomma skulle härska och ständigt vaka över honom. Han skulle aldrig få ro. Lovach lovade också att förgöra honom, samt att ater ställa allt tillrätta. En evig kamp påbörjades. En kamp som fortsätter än i dessa dagar.

Lovachs skapelse

Lovach födde fem gudar för att hjälpa henne i kampen mot Lach. Dessa gudar var :

- Zark, kaosets gudinna.
- Chazuk, krigets och prövningens gudinna.
- Mordin, demonernas och undergudarnas gud.
- Luthan, listens och vishetens gud.
- Venia, lusten och rusets gudinna.

Lovach sade

"För arvet vidare och fostra nya söner och döttrar i kampen mot ondskan. Ty ljuset är ej evig och vi måste förgöra denna infektion".

Lovach som var mycket trött efter sitt verk, njöt stolt över sina söner och döttrar. Hon kände sig trygg och lade sig till sömns för att återhämta sin kraft.

Det sista hon sa var

"När jag vaknar så skall jag stolt skåda ert verk, och älska och vårda er igen och det ni skapat. Glöm ej att ni är älskade och så skall ni alltid vara. Ge denna gåva till era avkommor och minns varför ni skapades"

De svor henne sin eviga lojalitet och begav sig iväg till kampen mot Lach och ondskans väsen.

Så somnade hon in och tiden gick…

Gemensamt

Mörkret i dag är utspritt överallt där ljuset finns. Det finns oändligt många tolkningar och vägar att gå men alla har den saken gemensamt.
"Ljuset bär på ondskans frukter och skall bekämpas. Om det så skall ta evigheter".
"Mörkret är evigt" och som bevis för det så skapade Guden Luthan skuggan för att retas.
Där ljuset inte kan lysa så finns mörkret för att påminna om sin evighet. Något som Lach inte kunnat ändra på…
List vinner över storhet!

Regler

Vi har valt Liveregler som vi är övertygade om fungerar bra på detta Live. Vi har valt ett system som gör det möjligt för dig och din karaktär att kunna utvecklas. Systemet är kampanjanpassat vilket då blir lite annorlunda.

Som deltagare så blir man tilldelad teoretiska färdigheter (kunskaper) och fysiska egenskaper. Med detta så har man sina grundförutsättningar som karaktär. Färdigheter kan man införskaffa under evenemanget. Egenskaper blir man däremot endast tilldelad av arrangör. Exempelvis "knocka och snitta".

Strid och etikett

I Than så har det sedan tidernas begynnelse alltid funnits en stenhård etikett för strid. En oskriven lag som alla följt och som ursprungligen kom med de första pionjärerna från kontinenten Othop. De som brutit mot dessa har ibland t.o.m. blivit avrättade av sina egna. Uppmuntra denna etikett och håll fast vid den. Håll den levande, den kan rädda ditt liv!

Viktigt

Om ni hamnar i strid sa maste ni kunna etiketten och ni skall folja den. Etiketten ar framtagen for att upprathalla en SAKERHET aven "In-Live". Till de som bryter mot dessa finns det straff. I varsta fall sa kan dessa till och med bli avstangda fran evenemanget.

Strid

I Than sa forekommer det alltid en hovlighet i strid, aven mot sin varsta fiende. Man meddelar alltid under vilka forhallanden som striden skall aga rum. Att det kan vara pa kort varsel ar inget fel...
Att man behärskar hövlighet och respekt mot sin fiende är bara tecken pa egen styrka och prestige. Håll fanan och äran högt, du vinner pa det!

Strider är snabba, brutala och blodiga. Man hoppar inte omkring pa ett ben om man far benet avhugget. Istället sa skriker man högt av smärta och svimmar av om man är en vanlig människa.

Om det är en stridskunnig person, så kanske denne biter samman, men går ner på knä i striden. Troligtvis så svimmar även en krigare av ren blodsförlust efter en stund.

Självbehärskning är det viktigaste under en strid. Vifta inte runt med vapnet helt okontrollerat under en strid och stöt absolut inte med det. Hugg är mer lätta att kontrollera än stötar. Stötar eller stick är för övrigt inte tillåtet. Fina träffar som känns, men som inte gör onödigt ont skall eftersträvas. Tänk på att hålla igen slagen, och inte slå med full styrka. Spela inte trumma på folk som har fallit eller ligger medvetslösa under en strid.

Slå inte mot hals, huvud, knän, händer och skrev. Slå heller inte mot brösten på kvinnliga motståndare. Tänk även på var man anfaller, branta stup och annan oländig mark är inte att rekommendera. Inga riktiga vapen som grenar, påkar och blankstål får förekomma under Liven. Kroppskontakt skall undvikas i möjligaste mån. Vid brottning får endast de som vet med sig, att de klarar av det brottas. Man skall inte hoppa på och fälla någon.

Utslagen

Att bli utslagen i strid är aldrig roligt. Men det är viktigt att man genomlider detta öde om man misslyckats mot sin motståndare. Blir du utslagen så skall du lägga dig ner eller hålla en mycket låg ställning. Detta visar dina motståndare att du inte deltar i striden något mer. När striden avtagit och vinnande sidan avlägsnat sig från platsen så kan ni börja att bege er tillbaka till er boplats.

Plundring

Plundring är tillåtet på Rowin. Det är tillåtet att genomsöka den som är medvetslös eller död. Det enda som är tillåtet att stjäla är de Livemynt de som endast fungerar som rekvisita och föremål som har med Liven att göra. All sådan rekvisita skall lämnas igen till arrangörerna efter Liven. All Liverekvisita som mynt, juveler och dylikt skall bäras lättillgängligt för den som plundrar.

Personliga ägodelar, pengar, livevapen, betalningsmedel är absolut förbjudet att ta. Ertappas någon med att stjäla så polisanmäls vederbörande omedelbart. Det är förbjudet att gå in i någon annans hus eller tält utan lov av ägaren. Ett hus som är öppet inbjuder till att sticka in huvudet för att titta (inget mer). Vi vet av erfarenhet vad som händer när Livedeltagare rotar igenom andras hus och tält, vi vill undvika bråk och andra upprörda känslor. Alla hus skall behandlas med respekt. Var aktsam i strid så att inget går sönder och stjäl inget! Rent rollspelsmässigt så är ett tält ett tält och ett hus är ett hus. Båda byggnaderna kan brinna (i fantasin alltså), så flykt in i tält eller hus är inte att rekommendera.

Fångenskap

Skulle det hända så att ni någon gång blir tillfångatagen under Liven så gäller följande regler: Ingen med cellskräck skall hållas fastbunden mot sin vilja. Skulle någon hamna i skamstock eller i halsring, så skall de inte sitta för länge. Vi kommer att ha äkta skamstockar och halsringar av järn på Rowin. Även en bindning på en fange skall vara äkta, men absolut inte för hård. I detta fall så kan man diskret fråga fangen. Lämna aldrig fangen ur sikte, det ligger i ert ansvar att den tillfångatagna mår bra. Det finns dem med cellskräck. I en väl bekväm bur kan man sitta lite längre. Det är beroende på brottet hur länge någon skall sitta fängslad. Ett brott skall klaras upp så fort som möjligt. Det är viktigt att någon håller ett öga på fangen så att denne inte helt lämnas åt sitt öde. Inom en vettig tidsrymd skall man låta fangen gå, fritagas eller rymma.

Tortyr

Tortyr eller liknande våld får inte ske på riktigt. En person får heller inte utsättas för något skrämmande mot sin vilja. Det är viktigt att den som plågar någon är lyhörd och uppmärksam, speciellt om det är en yngre Liveare eller en nybörjarLiveare som är under behandling. Teaterblod och andra enkla effekter kan ge en oerhört intensiv stämning. Ser det äkta ut i utförande och rollspel så kommer folk att engagera sig i händelserna.

Gift

Offret skall alltid få veta att denna blivit förgiftad. Antingen genom en liten "oskyldig" viskning eller genom en lapp strax efter intagandet. Offret skall till 100% spela ut denna händelse effekt. Sök efter ett motgift om det är dig möjligt, eller spela bara ut…
Vad som symboliserar gift får ni veta på plats. Alla andra kan glömma sina förgiftningstankar.

Bränning

Vid bränning av t.ex. en som skall dö på bålet eller nedbränning av hus är svårt att illustrera. Man kan inte enbart bara säga "Nu sätter jag eld på huset". Det är löjeväckande. Alltså förekommer det inte alls på Livet. Mordbrand är något som anses vara mycket fegt.

Tingsfrid

Man får absolut inte anfalla på så vis att enskild egendom riskeras förstöras. Dessutom så är det tingsfrid i staden. Marken är helgad åt gudarna. Detta innebär att om någon drar vapen och hotar eller skadar någon annan på heligt område så blir vederbörande hårt straffad. Detta är inget som man får missbruka. Det är rådets sak att utdöma straffen. Att dra vapen på helig mark är den största av vanära. Man gör det bara inte.

Grundetikett i strid

- Slå aldrig på någon som ligger ner, denne anses alltid ha givit upp. Du ger den besegrade livet, så

har denne dig att tacka för sitt liv.
- Allt som ligger ner anses svagt och underlägset!
- Då man givit upp så kan man inte heller resa sig upp och deltaga i striden igen. Man har erkänt sig som besegrad.
- Att lägga sig ner, innebär att man är utslagen eller ger upp. Man visar sig underlägsen fienden.
- Att hjälpa sin fiende upp då denna fallit är ett tecken på god etikett.
- Att aldrig sla mot huvudet eller mellan benen.
- Aldrig använda annan kontakt med fienden än med godkänt vapen.
- Fysisk kontakt med händer sparkar, sköldar etc. är strängt förbjuden.
- Dueller är offentliga och skall sa utföras offentligt i enlighet med rikets lagar och föreskrifter.

Stridsuppgifter

I strid sa har man alltid en stridsuppgift.
För att alla skall kunna slåss på rätt villkor sa gäller följande etik i strid.

Blandade krigande sorter

Alltid attackerar fienden framifran.
Försöker föra en strid med en i taget. För att slippa förvirring och okontrollerade slag.

Jägare och mördare

Arbetar med att attackera fienden där denne är som svagast, bakifrån, från sidan etc.

Alltid upplysa offret i samband med knockning och snittning. Detta förverkligas genom uttrycken "knock" och "snitt".

Seger

Den som segrar är ärad och överlägsen sin fiende. Antingen genom att fienden flytt, gett upp eller ligger utslagen på marken. För att förtjäna begreppet "segra" så måste det finnas ett syfte till stridigheterna. Något som sätter både ära och stolthet på spel.
Det är ingen seger om man blivit överfallen oprovocerat och vunnit. "Man har bara skipat rättvisa enligt försvars lagen". Det är ingen seger, utan en självklar uppgift.

Att låta fienden leva, att visa nåd, är tecken på din styrka och överlägsenhet. Denna är skyldig dig ett tack och står sedan i skuld till dig. En skuld som denna måste uppfylla.

Förlust

Bättre fly än illa fäkta.
Att visa sin motståndare underkastelse är tecken på att du respekterar dennes stridskonst. Denne skonar ditt liv i utbyte mot att du tackar denne och står i skuld. Skulden kan avskrivas genom att du utför en tjänst, eller vid ett tillfälle får chansen att skona dennes liv. Denne som du står i skuld till bestämmer efter omständigheterna. Förlorar du under kriminella omständigheter så väntar en dom för dina gärningar. Ta denna med stolthet och respekt. Du gjorde trots allt ditt bästa!

Kroppspoängs system

I strid sa tillämpas ett kroppspoängssystem som baseras på både delträffar och totalträffar. Vi kallar detta system för:

H2B (Hit To Body)

Det är skapat för att ge ett spelvärde även i strid. Systemet är också konstruerat för att din skicklighet skall komma till användning.

Detaljträffar (Det)

I grunden sa tal människor 1 träff per kroppsdel innan delen blir obrukbar.

Kroppsdelar :	Tål
Vänster arm	1 kp.
Höger arm	1 kp.
Rygg, mage bål	1 kp.
Vänster ben	1 kp.
Höger ben	1 kp.

Får man slag på en kroppsdel så att (Det) blir noll år denna obrukbar. Man slutar helt enkelt att använda den kroppsdelen.

Totalträffar (Tot)

Människan i sin grund är väldigt bräcklig. Man tål inte hur mycket smärta som helst. En ovan människa utan stridserfarenhet, (d.v.s. vanan att hantera en stridssituation och stå emot smärtan), tål i regel 2 träffar.

När du i strid bli träffad två gånger så klarar du inte längre av chocken och smärtan. Du faller medvetslös till marken.

Hur funkar det?

Slår man ihop dessa två så ser uträkningen ut på följande sätt.
En karaktär har exempelvis blivit tilldelad : 1 / 2. Det innebär 1 Det / 2 Tot (1 träff per kroppsdel MEN endast 2 träffar totalt).

Träffar som ej räknas

För att undvika missförstånd så gäller följande regler i strid.
INGEN FÅR SLÅ PÅ FÖLJANDE KROPPSDELAR, det går ej att parera med någon av dem.

- HÄNDER : (Mycke ömtåliga, du vill väl kunna skriva även i fortsättningen?)
- HUVUDET (Det lilla som vi alla har blivit begåvade med ska även i fortsättningen finnas kvar!)
- SKREVET / MELLAN BENEN (Vem vill parera…?)
- FÖTTER (Ömtåligare än du tror!)
- KNÄN (Knän älskar att gå sönder!)

Modifieringar till H2B

Det finns vissa egenskaper och materiel som kan modifiera H2B till att bli större eller mindre.

Det viktigaste är inte att hålla reda på vad andra tål för träffar. Det viktigaste är att du håller reda på dina egna. Om alla spelar ett ärligt spel där alla städar sina egna bås så kan det bli mycket roliga strider. Sköt dig själv!

Olika typer

För att kunna skapa en rik variation och symbolisera olikheter så tillämpas olika modifieringar för att uppnå detta syfte. Modifieringar som finns är :

- Brygder och örter
- Magi
- Magiska föremål
- Rustning

Brygder och örter

Dessa skall intags via munnen, tuggas eller drickas. Effekten börjar att verka ca: 10 min efteråt och varar högst 30 minuter. (Hellre mindre än mer…) Hur effekten blir viskas till dig av den örtkunnige.

Magi

Magi anses som mycket opålitligt. Därför används nästan aldrig besvärjelser för att öka motståndskrafter eller manipulera med den fysiska kroppen. Effekterna har visat att ibland så resulterar det i motsatt effekt! Det finns de som kommer ha vissa egenskaper rörande magi. Råkar ni ut för en sådan person så rollspelar ni efter dennes hänvisning.

Magi är annars ceremoniell och mycket svår att utföra. Det finns inte många magiker, och de som finns ses i vissa fall med skepsis, andra fall med fruktan och hat. Vad som är gemensamt för dessa är att de ses med respekt utav alla.

Observera

Att betrakta magi som ett komplement i strid är som att svära i kyrkan. Det strider mot god stridsetik och betraktas som ett mycket grovt svek mot de normer som alla strider under, om det inte meddelas innan!

Magiska föremål

Det kommer att cirkulera ett litet antal magiska föremål, som kommer att vara lätta att känna igen. Tänk på att din rollkaraktär inte inser att det är ett magiskt föremål om denne ej har färdighet som möjliggör igenkännande. Skulle det exempelvis vara ett svärd som träffar dig och ger dubbel skada så

märker du bara effekten, inte magin. Hur igenkänningsmärket ser ut meddelas på plats.

Rustning

Ett yttre pansar som tar upp träffar. För att ett skydd skall räknas så krävs det att den täcker minst 2/3 av kroppsdelen (undantag hjälm).

Läderrustning	Det +1
Ringbrynja	Det +1
Skal / ben rustning	Det +1
Plåt rustning	Det +2
Läderhjälm öppen	Bål +/-0
Läderhjälm sluten	Bål +1
Ringhuva	Bål +1
Plåthjälm öppen	Bål +1
Plåthjälm sluten	Bål +2

Skador/ läkning

Effekter av strid, samt läkning
Får man halsen avskuren eller blir offrad så dör rollkaraktären omedelbart om det är en viktig roll, kung, hertig eller liknande. Dessa far enskild information om detta innan Liven.En vanlig människa överlever, men måste ha läkarhjälp.
Vid förgiftning så blir en vanlig person svårt skadad. Se regler nedan om detta.

Skadorna delas upp i fyra kategorier
- Lätt skadad
Lätta skärsår, rispor (spö), knock.
- Skadad
Hugg i armar / ben, piskning.
- Svårt skadad
Avhuggna kroppsdelar, hugg i buk, förgiftning.
- Död
Halsavskärning, avrättning, (Gäller enbart vissa roller).

Vid lättare skador så behöver man ett förband en dag.
Vid skada så har man ordentligt ont och behöver förband resten av liven. Det tar tid att läka sadana skador, som dessutom behöver tillsyn av en läkekunnig. Man ger sig inte in i strider resten av Livet.

Vid svåra skador så mår man mycket dåligt. Man behöver vård av en läkekunnig och en krycka resten av Livet.
Blir du skadad så är det upp till dig hur pass illa skadad du är. Får du mer än ett hugg på samma ställe, så kan du räkna kroppsdelen som förlorad. svårt att rollspela, men tänk på det ändå.
Försök att tänka realistiskt. Hur skulle det ha varit i verkligheten?
Läkning sker med en (1) kp. per timme i angiven ordning : bål, armar, ben.

Död

Död räknas du då din totala kroppspoäng nått noll (gäller speciella karaktärer) och du inte fått någon första hjälpen inom en halvtimme. Varianter att bli dödad på är följande :

- Totalträffar når noll	Visa karraktärer
- Snittning	Visa karraktärer
- Förgiftning	Visa karraktärer
- Offesciell avrättning	Alla karraktärer

Vad göra vid utslagen eller död?

Du återvänder till ditt hus och är ur spel i en halv dag. Du förlorar ditt minne om vad som hände. Läkningen börjar sedan att verka enligt ovan.

Speciella roller

Har du en speciell roll i Rowin så kommer du att tilldelas en extra roll om du skulle dö. Du blir i så fall meddelad detta. Om du skulle dö, så måste du kontakta en arrangör, så vi får vetskap om detta.

Dödstecken (Astralvandring)

För att kunnas färdas till sitt hus eller paviljong, eller prata med arrangör om man är DÖD (inte skadad), så använder vi oss av ett enkelt tecken.

Tecknet är Lågt korslagda armar över höfterna. Håller man vapen eller dyl. så skall dessa hänga släpandes ned. Slapp kroppshållning och något tung i dina rörelser.

Död och magi

Vissa har färdigheten "tala med atral skepnad". Detta innebär att personen kan kommunicera med den döda personen. Den döda kan då i enkelhet och mycket stelt svara på enkla frågor om vad som hänt eller vilka det var. Andra deltagare märker inte att denna pratar med den döda, denne syns ju inte , och skall ignoreras.

Praktik

Nedan tänker vi ta upp några praktiska saker kring Rowin och evenemanget. För att underlätta i arbetet sa är det viktigt att ni känner till det som står nedan.

Gruppledare

För att kunna na ut till 1000 deltagare pa kort tid så arbetar vi med sk. gruppledare. Alla deltagare som anmäler sig i grupp skall ha en gruppledare, en representant som för hela gruppens talan. Denna person har personlig kontakt med tilldelad arrangör i Rowinbaset och förmedlar information mellan sin grupp och arrangören

Naturligtvis sa är alla välkomna att ringa som har fragor gällande Rowin och intriger. Det är gruppledaren som anmäler intresse av hus i enkäten!

Aktivitetsplan

Mars
- Idokt arbete!

April
- Pabörja inköp av matriel och förarbete.

Maj
- Förarbetet av Sundby fortsätter.
- Livefest. Info om tid och plats i StrapatS samt hemsida.
- Gruppledarmöte. Lördagen den 3:e kl.12-18. Forsgrenska (T-Med borgarplatsen) Stockholm Intresse anmälan : Jonas tel. 08/ 749 24 87
- Deltagarmöte. Datum utlyses pa hemsida samt i StrapatS.
- Kompendium nr : 2

Juni
- Uppbyggnad av staden 29 juni - 6 juli ROWIN -97

Juli
- Städning och nedrustning
- Förvaring av materiel
- Slutvärdering / Sammanstallning

Augusti
- Slutredovisning inför S.L.R.F.

September
- Rowin -98 pabörjas.
- Offentlig redovisning av Rowin.

Svensk lag och Rowin

Under Rowin så följer vi till 100% svensk lag. Vi har valt att inte ha någon åldersgräns för att deltaga, MEN att dricka alkoholhaltiga drycker kräver att man år 18 år.
Vi har ett system som gör att vi lätt kan se att deltagaren har betalat, och om denna är myndig eller ej. Utav säkerhetsskäl tänker vi inte röja systemet förrän Rowin -97 går av stapeln.

Ekonomiskt stöd

S.L.R.F har under våren arbetat med EU-kommisionen rörande ekonomiskt stöd. Vi arbetar även med kommuner och företag. Så snart vi har blivit Sverok-anslutna, kommer vi även här att söka ekonomiskt stöd.

Återbetalning

Tyvär kan vi inte betala tillbaka några pengar inför Rowin -97. Detta för att pengarna investeras så fort de kommer in. Första delbetalningen går till administrativa utgifter, samt inköp av virke. Den andra finansierar resterande utgifter som mat, rekvisita, materiel mm.

För att delta på Rowin

Ungdomar under 18 år skall ha målsmans under-

skrift för att kunna delta.(Säkerhetsåtgärd.) Ungdomar under 15 år skall ha med myndig person under evenemanget som tar ansvar för denne.

Staden Sundby levande?

Det som gör Sundby levande är alla deltagares initiativ för att inreda och dekorera just sitt hus. Staden är uppdelad i fyra stadsdelar: Två Borgarekvarter, ett Finare kvarter, ett Slumkvarter. Mer information om Sunby kommer i nästa kompendie.

Restmaterial

Vi kommer i den man det är möjligt att ta med spillvirke på Rowin. Detta gör det möjligt för er att bygga diverse saker till er boplats. Vi kan ej garantera att det räcker för alla, så räkna med att ta med eget.

Vad gör vi i arrangörsbåset under Liven?

Vi har praktiska roller, som är anpassade efter vad behovet finns. Rowinbaset kommer att arbeta bakom kulliserna under hela evenemanget för att allt praktiskt skall fungera. Vi bär trots allt på det yttersta ansvaret!

Praktiska arbetsuppgifter under Liven.

För att lösa alla praktiska arbetsuppgifter under evenemangets gång, engagerar vi deltagarna på ett naturligt sätt. Ni kommer att ha yrkestitlar, som bl.a. innebär att handha, upprätthålla och ordna med dessa saker. Det kan vara uppgifter som att tända och släcka stadens lyktor eller att sälja matvaror. Alla Liveare avlönas med Livemynt och kan på så sätt njuta av god mat. Liven ska simulera verkliga livet med ett rikt utbud av både varor och tjänster.

Säkerhet

Det stora deltagarantalet gör att vi måste beakta säkerheten extra noga. Därför är det mycket viktigt att alla följer vara säkerhetsföreskrifter.

Olycksfall

Vi har en dygnsjour samt organiserad sjukstuga med kompetent personal. I varje värdshus samt gillesstuga, finns det förstahjälpen-förband. Större grupper kommer också att bli tilldelat en uppsättning.

Brandsäkerhet

Samtliga eldstäder kommer att vara uppbyggda på plats av Byggnadsarbetsgruppen.

Inga andra eldstäder än av arrangör angivna är tillåtna.(VIKTIGT!)

Skumsläckare (12 kg) kommer att finnas i samtliga värdshus och offentliga byggnader. Samtliga hus som bebos av deltagare MÅSTE ha hink (10-15L) som ständigt skall vara vattenfylld. Tilldelad husansvarig kommer att få ansvara för detta.

Hygien och vatten

Färskvatten kommer att transporteras till området och plaseras på ett lättåtkomligt ställe strax utanför staden.
Färskvattnet är till för dryck och matlagning.
Det kommer att finnas Bajamajor en bit utanför staden.

Att urinera eller skita i staden bestraffas med omedelbar hemresa, det är ohållbart att riskerar allas hälsa genom att pinka på hus eller tält (som om de inte kan hålla tätt).

Kommunikation med omvärlden

Vi kommer att ha en organiserad stab upprättad i borgmästarhusets ena flygel. Därifrån har vi direktförbindelse med polis, sjukhus, brandkår etc.

Livsmedelsleveranser

Transporteras dagligen till området från välsorterade grossister, annpassat efter efterfrågan och behov. Detta för att garantera en bra matkvalité under evenemanget (juli är rötmånad).

Handelsystem

Vi kommer att ha två typer av handelssystem under Rowin. Vi kallar det för primära och sekundära handelsystem.

Primär handel

Dessa rörelser kommer främst att att vara livsmedelsbodar under evenemanget. Av dessa kan den enskilde deltagaren/ gruppen, samt värdshus och rörelser göra inköp av bas livsmedel.

Dagligen redovisar dessa för oss hur mycket som gått åt och behovet. Vi gör en beställning, som går direkt till matleverantören. De kommer ut tidigt på morgonen nästkommande dag.
På förmiddagen kommer dessa och hämtar sin beställning enligt överränskommelse.

Alla kan beställa från en handelsbod, betalning sker med Livevaluta eller Utgårdavaluta.

Vi kommer att ha en uppsamlingsplats en liten bit ifrån staden, där i från förs sedan varorna in i staden.

Sekundär handel

Varor som innebär en tjänsteverksamhet tillhör dessa. Värdshus, tavernor, pubar, akademier ,badstugor etc. Som kund/ gäst så betalar du för en utförd tjänst eller vara.

Hantverkare

Önskar du sälja saker, så finns det möjlighet att växla in i utgårdamynt till svensk valuta inom angiven tidsrymd. Vi tar ingen avgift för att sälja varor under Rowin utan vi välkomnar hantverkare.
Har du något du vill sälja, ta kontakt med oss så kan vi annonsera om det på vår hemsida.

Förbjudna varor (Utgårdavaror)

Vi har valt att göra "normalt" förbjudna varor (Off-Livevaror) exempelvis cigaretter, godis, läsk, förbjudet In-Live. Vi kallar dessa varor för utgardavaror, och de har en Livemässig funktion.

Information om Utgårda

Utgårda är ett isolerat rike (även kallat informationssamhället) där förbjudna varor ständigt strömmar ut ifrån. Dessa varor köps i smyg upp för valutan "utgårda", och den som ertappas drabbas av dryga böter och eventuellt straffarbete. En liten muta kan i vissa fall klara upp problemet.

Myntsystem

Det finns två typer av mynt på Rowin.

Livemynt

För Livemynten kan du köpa tjänster, god mat på värdshusen eller muta någon. Dessa mynt måste förtjänas under Liven. Det är dårför du skall vara anställd, ha ett yrke eller ha anställda under dig. Detta kommer att sätta Livevalutan i ett ständigt kretslopp.

Det bör tilläggas att Livevalutan som alla Liveare erhåller räcker gott och väl för att äta sig mätt. Under förutsättning att denne sköter sina åtaganden.

Utgårdamynt

Dessa mynt är växlingsbara och växlas för pengar. Valutan är till för att sälja varor, samt köpa föremål som deltagaren vill sälja.
Du kan växla tillbaka valutan till svenska pengar under Livens dagar. Det kan som ovan nämnts användas till betalning för mat och dryck då du vill unna dig något extra!

Utgårdavalutan är personlig och får ej stjälas.

Sista återväxlingsdag för Utgårdavalutan sker senast 1997-07-06.

Enlätbeskrivning

Nedan följer en beskrivning över hur du fyller i enkäten för att deltaga på Rowin -97.
Var vänlig och texta då du gör dina ifyllningar.
Vill du medföra extra information så skicka gärna med bilaga. I svaren på enkäten så skall det vara enkla och informativa, så att det är lätt för oss bilda en uppfattning av vad din karaktär är! Är du osäker kring hur enkäten ska fyllas i så kan du alltid vända dig till din kontaktperson för hjälp.

Personuppgifter

Formaliteter som måste vara komplett ifyllda!

Personnummer

Ange personnummer med tio siffror så detta styrker att du är du. Registerlagen säger att vi inte får lämna ut uppgifter om dig (och det vill vi inte heller!) så du kan vara lugn.

Gruppledare (Grp)

Ange eran grupps kontaktperson. den som kommer att föra gruppens talan gentemot oss inför Rowin. Fyll i kontaktpersonens uppgifter.

Karraktär

Jag vill att detta skall bli…
Du kommer att kunna fortsätta att spela din karraktär på kommande evenemang. Exempel Rowin -98. Alla dina införskaffade ting som Livemynt och rekvesita kommer då att noteras efter ett evenemang sa du kommer att kunna ha dom på nästa.

Rollnamn

Välj något som är enkelt att minnas samt för andra enkelt att komma ihåg.

Tillhör riket / hertigdömet

Ange från vilket rike ni kommer ifrån samt från vilket hertigdöme.
Genom att ni väljer detta så har ni också en tilldelad arrangör som kan bistå med hjälp i ert skapande!
(Se. s. 39.)

Primär yrkestitel

Vad arbetar / sysslar din karaktär med just nu?

Sekundär yrkestitel

Har denna gjort något annat tidigare i sitt liv eller är det samma?

Sammanfattad historia

Punkta upp i stora drag vad din karraktär har varit med om som format denna till att bli vad den är i dag! Behövs det mer plats så skicka gärna en bilaga, kom ihåg att det ska vara lättläsligt.

Livsmål

Vad strävar din karraktär efter?
Exempel
- Makt och ära
- Rättvisa och solidaritet
- Pengar och makt
- Kunskap och vishet

Alla har ett livsmål som de vill uppnå, som präglar och påverkar en person i sina beslut. Det påverkar även ditt beteende i oilka situationer. Prova dig fram. Ange gärna en motivation.

Fruktar mest

Vad är din största svaghet?
Vad skulle få dig att tappa handlingsförmågan?
Ange vad som skulle få din karraktär att göra tvärtemot vad den annars tror och står för. Ange det som kankse kan bli din största svaghet!!!
Ange gärna en motivation.
Exempel
- Ensamhet
- Smärta
- Döden
- Trånga utrymmen
- Stora torg
- Fobier

Gillar mest

Vad finner du störst lycka och välbehag i?
Ange vad som gör din karraktär glad och lycklig, vad som driver den frammåt och gör att den fortsätter att träva framåt.
Ange gärna en motivation.

- Solnedgångar
- Bakelser
- Lyckliga stunder med mina vänner

etc.

Religion

I Rowin så råder det religionsfrihet vilket resulterat i att det finns en hel uppsjö av "vägar att gå". Lagen säger att det skall finnas minsta tre samfund för dessa dyrkare vilket blivit indelat i tre kategorier ; Ljus, Neutral och Mörk.
Ni kan skapa en egen gud bara ni håller er inom angivna ramar. Ange dess slag, namn och en enkel beskrivning.
Behövs det mer plats så skicka gärna en bilaga. Kom ihåg att det ska vara läsligt.

Medtagna vapen och rustningar

Eftersom Rowin inte är något "bofferLive" sa ser vi gärna att ni lämnar era vapen hemma. Till de som har yrkestitel som innebär bärande av vapen sa är det viktigt att vi far veta det.
Lagen i Rowin säger att det är förbjudet att bära vapen om man inte har vapenintyg. Manga kommer därför inte att ha detta intyg om dom inte är stadsanställda eller tillhör nagot mer etablerat folje... Intressant intrig för de andra att lösa... snabbt!
Tilldelning av vapenintyg kommer att ske av arrangörerna och tilldelas till eran kontaktperson som sedan far dela ut dessa till gruppen.
(Att vara krigare behöver inte innebara att man har RÄTTEN att fa slass eller skövla, det innebär att denna besitter kunskaperna och erfarenheterna för detta arbete!)

Gruppledaren antecknar...

Är du ensam i din grupp sa är DU gruppledaren!
för att vi skall kunna organisera staden med dess omnejd sa behöver vi veta hur ni tänkt lösa boendet. Ange måtten i form av form, längd och bredd.
Roller som väljer stadsvrken kommer i första hand att prioriteras hus när vi delar ut dessa.
C:a 400 deltagare kommer att kunna gästa stadens hus vilket innebär att resten kommer att bosätta sig utanför eller i nagott av värdshusen (c:a 30 platser/ dygn). Räkna med att ordna med eget boende under Rowin och se tilldelning av hus som en ren bonus!

Speciella kunskaper

Har du nagra kunskaper eller egenskaper som kan göra Rowin ännu bättre? Eller är det nagot som du tycker att vi bör tänka pa? Hör av dig!
Att minnas är att VI tillsammans gör Rowin vilket innebär att du som deltagare är den viktigaste länken till ett lyckat Live.

Språkkunnighet

Eftersom det kommer att förekomma utlänska Liveare på Rowin och engelskan är bortplockat som internationellt språk så är tolkar ALLTID en eftertraktad vara. Kan du något språk som gör att du kan hjälpa dessa så ange det här.
Under evenemanget så kanske du kan tjäna en slant på din begåvning!?

Praktik inför Rowin

Inför Rowin så har vi ALU - anställda som sköter de flesta arbeten av praktisk slag men det skadar aldrig med ännu fler.
Vill du vara med och bygga upp "Sveriges genom tiderna största Livestad" så är du välkommen!
Ange detta här så kommer vi om behov finns kontakta dig för vidare information. Ring oss gärna själv om du blir otålig!

Åker kommunalt

Vi har räknat med att kunna till en moralisk summa ordna med transport från Stockholms Central och ut till Liveområdet. Kostnaden för detta varierar beroende på hur många bussar vi behöver hyra in. Förhoppningsvis kan vi ordna lastbil för transport av er utrustning till evenemanget.

S.L.R.F medlemskap

Inför Rowin så blir du automatisk medlem i S.L.R.F utan någon extra kostnad.
Vi vill naturligtvis att du skall välja detta själv, så därför har du möjlighet att i detta skede avsäga dig detta medlemskap genom att kryssa i rutan. Prova oss! du kanske inte blir besviken!?

Ansvarstagande

Kontrollera att dina personuppgifter stämmer och att du läst igenom kompendiet.
Detta intygande styrker att du väljer att följa dessa och är ansvarig för dig personligen och din medtagna utrustning. I och med denna formalitet visar du ett öppet och ärligt engagemang kring Rowin.
Är du under 18 år så skall din förmyndare signera detta också. Har du problem med detta så be dem kontakta Markus Ollikainen för en utförlig beskrivning av Rowin!

Enkäten skall skickas till :

Rowin -97, enkät
Konvaljestigen 56 bv.
125 55 Älvsjö
Tel. +08/ 749 24 87 (Jonas & Jenny)

Egna anteckningar

Praktiska frågor rörande...

Kompendiet, roller, intriger, enkäten, aktiviteter, regler, magi
Jonas 08/ 749 24 87

Sundby, Praktiska saker, Säkerhet, Livsmedel, Bidrag
Markus 08/ 776 00 62

Kontaktpersoner

Alctinge	Jenny	08/ 749 24 87
	(Jonas	08/ 749 24 87)
Frimark	Markus	08/ 776 00 62
	(Anna	08/ 745 18 32)
Heidemark	Kim	08/ 770 30 89
	(Jenny	08/ 749 24 87)
Kallham	Martin	08/ 777 55 81
	(Johan	08/ 777 53 87)
Stormark	Alex	08/ 742 63 81
	(Robert	08/ 773 24 88)
Vildinge	Nicklas	08/ 647 53 42
	(Fritte	08/ 647 53 42)
Utlänska (Foreigner)	Richard	08/ 716 92 49
	(Georg	08/ 25 58 53)
Sekreterare	Anna	08/ 745 18 32

Bilder Stefan Dellström

Tack till

Fredrik Liljegren för mycket bra tecknande.
Siri Sjöqvist för fina teckningar och gott stöd.
Stefan Dellström för suveräna teckningar.
Georg Madison (Grulf)
Alf Sallander för för sina insatser...
Rickard Maier för musikgruppstips.
Rickard och Johanna för ert stöd när det blev kärvt.
David Tell för iderika och vettiga samtal.
Alla konstruktiva kritiker.
Två fisk & En fläsk för er underbara musik (måtte ni få skivkontrakt snart).
Medeltidsveckan!!!
Hela Ravens Wing-gänget för allt ni tillfört svenskt Live.
Norge för Knutepunkt, Et vintereventyr och Kybergenesis.
De andra Nordiska länderna.
Erlend, Gustav, Ingeborg, Lars, Kalle, båda Hannorna och alla ni andra.
Fisslingar, Bergstussar, Fauner och Bröderna Kotte.
Alla författare som vi tagit inspiration av.
SCA och alla fina Liveföreningar för inspiration och ideer.
Gyllene Hjorten för ni har lärt oss vad stämning är.
Lilla Gillet, för att ni finns och kämpar på.
Ett Glas för Trenne Byar, för att ni vågade bryta ny mark.
Drömmen!
Björn Hellqvist för inspirerande och lärdomsfulla artiklar i StrapatS.
Alla företag som gett oss stöd.
Gudrun för sin entusiastiska medhjälp med EU- ansökan, "Europaåret emot rasism".
Arne på Tonberget för tips och ideer, samt för sitt brinnande intresse (arkeologi).
Liveare och föräldrar!
Alla ni som vi i brådskan har glömt bort.
Alla ni som tror på och stöttar oss.

S.L.R.F Stockholm
Vendelsöskolv. 13 Bv.
136 71 Haninge
T. 08/ 7760062
@-mail : rowin@slrf.dataphone.se
Hemsida : www.slrf.dataphone.se

Vi ses!

Sundby 918

Högt upp på kullen blickade jag ner på det som skulle bli min boplats för denna tingsvecka. Sunby, en liten mysig stad på knappt 150 hus, utsmyckad för fest och aktivitet. Paviljonger klädde marken runtomkring i tusen färgglada mönster, vakterna patrullerade misstänksamt och vaksamt. Kungen skulle komma, den unga kung Harald Gyllenkrona, hertigar och hertiginnor, köpmän, präster och annat pattrask. Nu var det ännu lugnt, morgondiset sträckte sin tunga mantel över slätten. Om några timmar så skulle dom första stadsborna vakna och livet åter bli hettnisk och stressat.
Mycket skall förberedas, mycket skall ställas i ordning. Jag gläds för jag är endast en enkel resenär och min resa börjar först då kungen anländer med sitt följe...
...i morgon börjar mitt arbete!

dataphone
communication networks
http://www.dataphone.net

Sveriges Levande Rollspels Förening
SLRF
http://www.slrf.dataphone.se