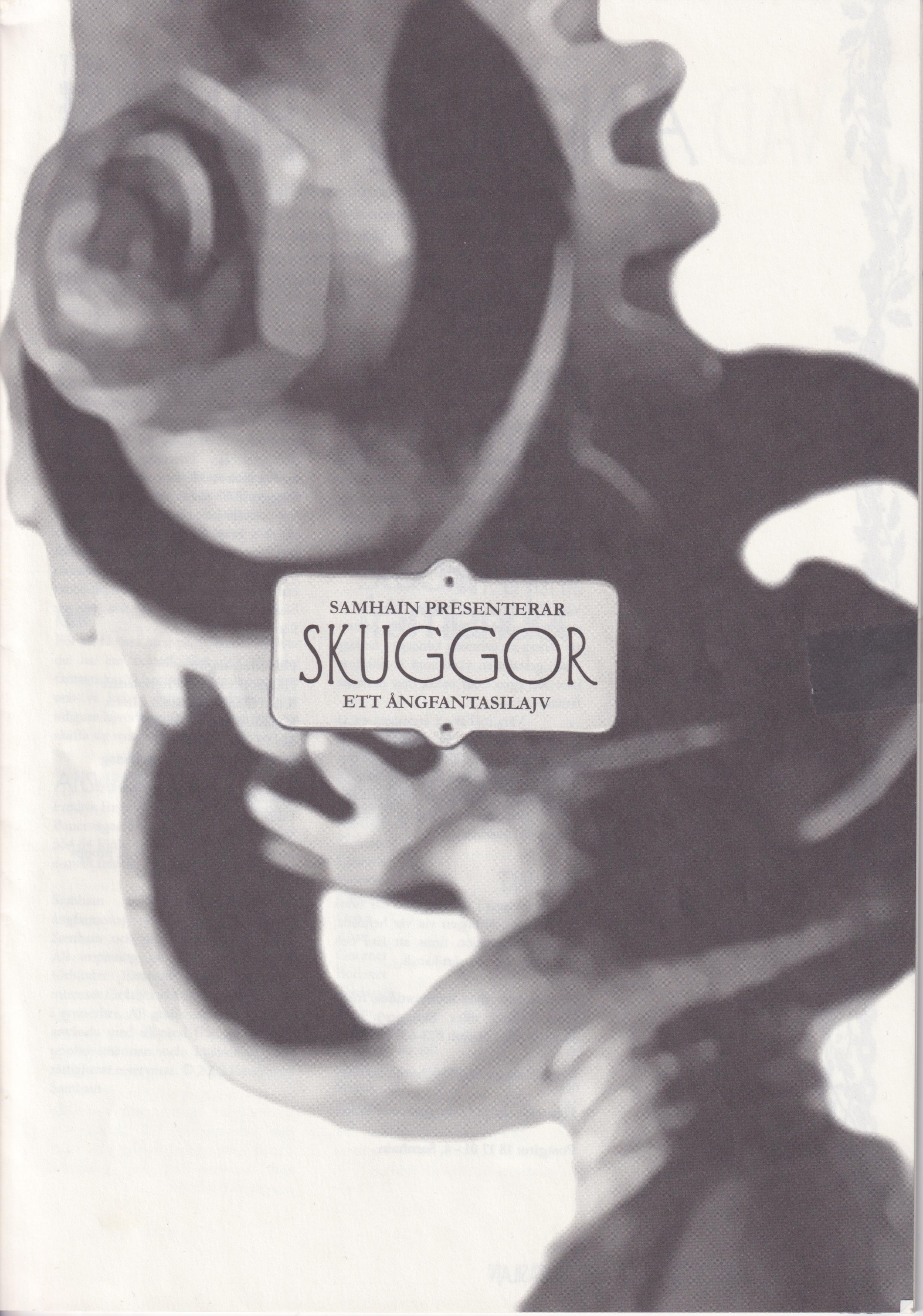

SAMHAIN PRESENTERAR
SKUGGOR
ETT ÅNGFANTASILAJV

ÅNGA & FANTASI

Hej och välkommen till Föreningen Samhains levande rollspel Skuggor som kommer att gå av stapeln sommaren 2003, det första Ångfantastiska lajvet i Sverige. I detta utskick finns all information som krävs för att kunna deltaga på Skuggor. Mera information kan man hitta på vår hemsida eller genom att kontakta vårt kansli. Vi i arrangörsgruppen hälsar er varmt välkomna!

ÅNGFANTASI?

Vi kallar Skuggor för ett Ångfantastiskt levande rollspel. Vad ångfantasi betyder för lajvet kan du läsa på nästa uppslag. Kort kan man säga att vi har tagit den normala fantasyvärlden och vridit fram den ett antal år så att den börja närma sig artonhundratalet med ångmaskiner, nya filosofier och vetenskaper.

SYFTEN & MÅL

Våra förhoppningar bakom Skuggor är att påverka vår hobby positivt genom att variera ett gammalt koncept - fantasy - och gestalta en värld som är olik inte bara vår egen utan också den normala fantasyvärlden.

Våra mål är att arrangera ett så billigt lajv som bara är möjligt, utan att förlora i kvalité för 300 deltagare. Vi tror oss kunna genomföra detta tack vare en väl tilltagen budget, bra förberedelser och en deltagarservice bättre än något annat lajv i Sverige.

KONTAKT

För att komma i kontakt med oss finns det två sätt. Antingen via vår hemsida, där all information finns att läsa och ladda ner, eller via vårt kansli.

Telefon (normala kontorstider, fråga efter Billing eller Skuggor): 036-12 90 70 eller Mobil: 073-639 89 18.

E-mail: skuggor2003@hotmail.com

Hemsida: http://skuggor.sverok.net

Postgiro: 18 17 01 - 4, Samhain

ARRANGÖRER

Bakom Skuggor står föreningen Samhain vars medlemmar arrangerade Skuggor sommaren 2000 (Skuggor I) och 2001 (Skuggor II). Föreningen Samhains medlemmar valde att starta projektet Skuggor 2003 för att arrangera Skuggor.

Projektet har i sin tur anställt en kanslist, Jonas Billing, för att säkerställa att arrangemanget har det ekonomiska stöd det behöver. Mer information om föreningen Samhain och projektet Skuggor 2003 finns att läsa på vår hemsida.

Huvudarrangörer
Fredrik Ernstson - Projektledare
Robin Ljung - Reklam & Grafik
Rickard Wetter - Praktiskt
Mo EL-Masry - Kreativt
Jonas Billing - Kansli och bidrag

Medarrangörer
Frida Magnusson - Service
Victor Lüren - Logistik
Magnus Källström - Regler & propps
Amanda Ronnby - Intriger
Johannes Werner - Bygg

Illustrationer
Malin Hellmér

TIDER

Skuggor startar onsdagen den 23:e Juli med incheckning och avslutas söndagen den 27:e Juli med en avslutning. Allt som allt är lajvet fem dagar långt. Ingame börjar lajvet morgonen den 24:e och slutar på morgonen den 27:e, mera om tider kommer med sista utskicket.

PLATS

Skuggors lajvområde kallas för "Medeltidsbyn i Skillingaryd" och på den platsen har alla tidigare Skuggor lajv utspelat sig och alla KIR lajv. Föreningarna D.Ö.H och Yin Yang är ansvariga för området och mera information om de föreningarna finns på vår hemsida.

KOSTNAD

Skuggor kommer att kosta 150 kronor och det måste vara betalt till föreningen Samhains postgirokonto senast den 30:e Juni 2003 för garanterad plats på Skuggor. Lagad mat, intriger, utskick och personlig spelledare ingår i priset.

KRAV

För att få vara med på Skuggor behöver du ha lite fantasi, förkärlek för det fantastiska. Vi har ingen övre åldersgräns och vi kräver inte att deltagare har tidigare lajverfarenheter, bara en vilja att skaffa sig nya erfarenheter.

ANSVARIG UTGIVARE

Fredrik Ernstson c/o Johannes Werner
Banervägen 25
554 64 Jönköping
e-mail: fredrik_ernstson@hotmail.com

Samhain presenterar skuggor ett ångfantasilajv är © 2003 Föreningen Samhain och projektet Skuggor 2003. All kopiering av denna produkt är förbjudet förutom i syfte att öka intresset för lajv i allmänhet och Skuggor i synnerhet. All grafik och alla texter är använda med tillstånd från de enskilda upphovsmännen och kvinnorna. Alla rättigheter reserveras. © 2003 föreningen Samhain

SKUGGOR I SAMARBETE MED

Samhain
- arrangörsföreningen

STIFTELSEN framtidens kultur

agenda kulturarv

Studie främjandet

INNEHÅLL

Ånga & Fantasi	2
Vad är ångfantasi	4
Storgoldavien	6
Medborgare	8
Goldaver	10
Lemurier	12
Balkrikare	14
Cinadurer	15
Orcer	16
Alver	18
Gnomer	20
Bodener	22
Vardagsliv	23
Regler	24
Anmälning	26
Att skapa en roll	28
Checklista	29
Sverok	30
Rekvisita	31

VAD ÄR ÅNGFANTASI?

Skuggor är ett Ångfantasilajv, Steamfantasy. Vad är då Ångfantasi, och hur påverkar det Skuggor och lajvet? Du kommer att märka att Skuggor skiljer sig en hel del från traditionella "fantasylajv" och här får du förklaringen till hur Skuggors värld ser ut ur våra ögon. Tänk på att Skuggors värld är i ständig förändring så bli inte förvånad om något nytt dyker upp under arrangemanget, det är ni deltagare som ger liv till världen.

LEGENDISM OCH VIDSKEPLIGHET ÄR ANTITESEN TILL ALLT VAD VETENSKAPEN STÅR FÖR. DET OKÄNDA FINNS INTE, DET OBEPRÖVADE FUNGERAR INTE OCH DET GAMLA ÄR AV ONDO!

UTVECKLING & POLITIK

Den vetenskapliga utvecklingen har i Storgoldavien nått fram till mitten av sjuttonhundratalet, i vissa fall längre och i vissa fall kortare. Teknologin har nått längst. Humaniora har kommit kortare. Styrelseskicket i Storgoldavien är fortfarande feodalt i den mening att befolkningen inte har något att säga till om hur landet styrs, men istället för en kung finns Vetenskapsakademin. Alla som kan bli medlemmar av Vetenskapsakademin kan bestämma hur landet skall styras.

Vetenskapen är också en religion, den enda religionen. Bara företeelser som kan påvisas vid tre olika tillfällen är vetenskapliga och än så länge har ingen lyckats bevisa att hans eller hennes gud finns vid tre olika tillfällen. Det pågår ingen direkt dyrkan av vetenskap, utan den vanliga människan förlitar sig på att vetenskapen, i form av Vetenskapsakademin, kommer att ta hand om den vanliga människan och att alla har en plats i den vetenskapliga världen.

TEKNOLOGI & INDUSTRI

Ångfantasi betyder att teknologin har utvecklats något enormt. Ångmaskiner är vardagsmat i de stora städerna och man försöker nu göra maskinerna mindre och mer tillförlitliga med hjälp av mera avancerad gjutning. Många mekaniska maskiner har med ångan blivit bättre, ångmaskiner driver vävmaskiner och tryckpressar. Vetenskapsakademin experimenterar med att göra skepp, vagnar och jordbruksmaskiner ångdrivna för att underlätta och öka effektiviteten på transporter och matproduktion.

Vapenteknologin har inte utvecklats mycket från fantasy. Svartkrut finns men används i gruvdrift och till fyrverkerier. Upptäckten av svartkrut har också lett till att det finns svavelstickor (tändstickor). Att använda det svarta krutet till skjutvapen är kanske något som en ensam gnom sitter och tänker på.

Den nya teknologin har lett till att det finns en massa teknologiska hjälpmedel; kikare, glasögon med förstoringsglas och mikroskop till exempel. Att valsa och stansa plåt är dock inte helt utvecklat och därför är de flesta teknologiska hjälpmedel tillverkade för hand eller gjutna.

HUMANIORA & MEDICIN

Humaniora ligger på sexton till sjuttonhundratalsnivå men med en artonhundratalskänsla. Humaniora har inte haft lika synliga framgångar som den teknologiska, men särskilt geografiska expeditioner är väldigt uppskattade av befolkningen i Storgoldavien.

Biologi, Zoologi, Anatomi och Psykologi har gjort en del stora framsteg. Inom biologin har man börjat med att klassificera alla arter och raser i världen. Den mänskliga kroppen, och den orchiska, är i stort sett utforskad och katalogiserad, dock vet man inte ännu vad de olika organen gör. Detta gäller också för de flesta vanligt förekommande djur. Detta betyder också att kirurgin har utvecklats till något som faktiskt kan hjälpa en skadad. Psykologin är fortfarande i utvecklingsstadiet och mentala åkommor tros bero på obalans i huvudet och åtgärdas med trepanering och lobotomering. All läkekonst är främst symptombehandling och ingen reell kunskap om vad sjukdomar egentligen gör finns.

UTFORSKNING & KOMMUNIKATION

I stort sett hela den storgoldaviska kontinenten är utforskad och uppritad i form av kartor. Detta har lett till att expeditioner leds till de högsta bergen och de djupaste skogarna i Storgoldavien för att undersöka de sista vita områdena på kartan. Dessa expeditioner är de stora hjältarna och deras rapporter till Vetenskapsakademin och reseberättelser från fjärran länder eller områden är de mest lästa och uppskattade i Storgoldavien. På senare tid har en del expeditioner tagit sig till de södra kontinenterna och Vetenskapsakademin har skickat iväg stora skepp att undersöka världen i alla andra riktningar. Än har inga rapporter kommit tillbaka.

Den vanlige Storgoldaviske medborgaren får fortfarande förlita sig på hederlig post medelst ridna postiljoner. Men urbaniseringen har lett till mer okonventionella metoder att skicka meddelanden. I de största metropolerna förekommer rörpost och längre ut toppmoderna heliografer.

ANDLIGHET & TRO

Filosofin har tagit över religionens roll. Hur vetenskapen skall rädda mänskligheten (och orcher, alver och gnomer) är det stora ämnet. Det finns inga filosofer som är kritiska mot vetenskapen. Vetenskapsfilosofin är ett mellanting av tidig kommunism och fascism. Allt som sker skall ske för allas bästa och samhället prioriteras före individen. Det är dock vetenskapsmännen som bestämmer vad det är som är bäst för samhället och individen.

SPRÅK

Efter det storgoldaviska enandet har akademien försökt likställa alla imperiets innevånare och därmed utrotat nästan alla etniska ursprung. Enbart ett språk talas, goldaviska (svenska) och inga kunskaper om andra tungomål existerar längre. Alla komer att prata svenska på detta lajv, alltså ingen svartiska eller alviska.

ÅNGFANTASI PÅ SKUGGOR

Det är meningen att det ångfantastiska skall ge uppslag till ett roligare lajv. Precis som med allt annat hoppas vi att alla skall kunna hitta något roligt att göra med ångfantasin. Vetenskapsakademin, vilket är det mest tydliga exemplet på ångfantasi, påverkar alla roller under Skuggor men inte på samma sätt.

Genom ångfantastiska byggnader, som t.ex en ångdriven klocka på området, och ångfantastiska sociala strukturer, som t.ex borttagandet av ärftliga titlar och feodalt styre, hoppas vi på att få en ångfantastisk känsla på Skuggor.

Vi vill att vår vision av ångfantasi också blir er. Genom våra forum, kreativa roller, rolig utrustning och ångfantastiska tankar vill vi tillsammans skapa ett så roligt ångfantastiskt lajv som möjligt.

Men alla varelser i Storgoldavien är inte moderna sjuttonhundratalsmän niskor. Bland annat Balkrikarna håller sig kvar vid det beprövade och all ny teknologi och vetenskap har inte tagit sig från Vetenskapsakademins högborg Goldav till alla små byar runt om i riket. Alla kan välja sin egen delaktighet i det ångfantastiska. Precis som vissa strävar framåt med hjälp av den nya teknologin finns det de som vill göra saker som deras förfäder alltid har gjort det.

Blanda friskt ideer från medeltid till upplysningstiden och allt däremellan. På sidan 31 finns det en kort genomgång om vilka saker som vi tycker är ångfantastiska och vad som inte är det. Läs någon bok av de författare som vi hänvisar till här vid sidan eller se någon av filmerna och fundera på hur ni kan göra er roll och er vistelse på Skuggor till en ångfantastisk upplevelse inte bara för er utan också för alla andra deltagare. Känn er inte hämmade av det ångfantastiska utan ta ut svängarna och överraska inte bare er själva utan alla som kommer på Skuggor.

LÄS LITTERATUR AV FÖRFATTARE SOM JULES VERNE, HG WELLS, SIR CONAN DOYLE, MARK TWAIN OCH JACK LONDON.

SE FILMER SOM SLEEPY HOLLOW, BEOWULF, TIMEMACHINE, METROPOLIS, MAD MAX OCH SPAGHETTI WESTERN FILMER.

Kära Mor,

Det går bra för mig på skolan i Tadorien. Jag skall snart försöka mig på Ånglära. Mina lärare säger att jag förstår den nya vetenskapen snabbt och att jag kanske kan bli något inom Ångologin och kanske till och med jobba på akademin i Goldav om jag bara lägger manken till. Lyckas jag med proven får jag ett eget rum att bo i, det du Mor.

Jag saknar Bracken. Visst, det kanske bara bor trehundra där till skillnad från i Tadorien där det bor flera tusen, men det är ändå hem. Jag språkade med en bodener som just hade kommit från Bracken och var på väg ner till hamnstäderna i södern för att ta sig över till de södra kontinenterna på något sätt. Han trodde sig komma ihåg vår by och sa att ni håller på att bygga en Ångklocka och att Heliograferna hade börjat närma sig området. Stämmer det?

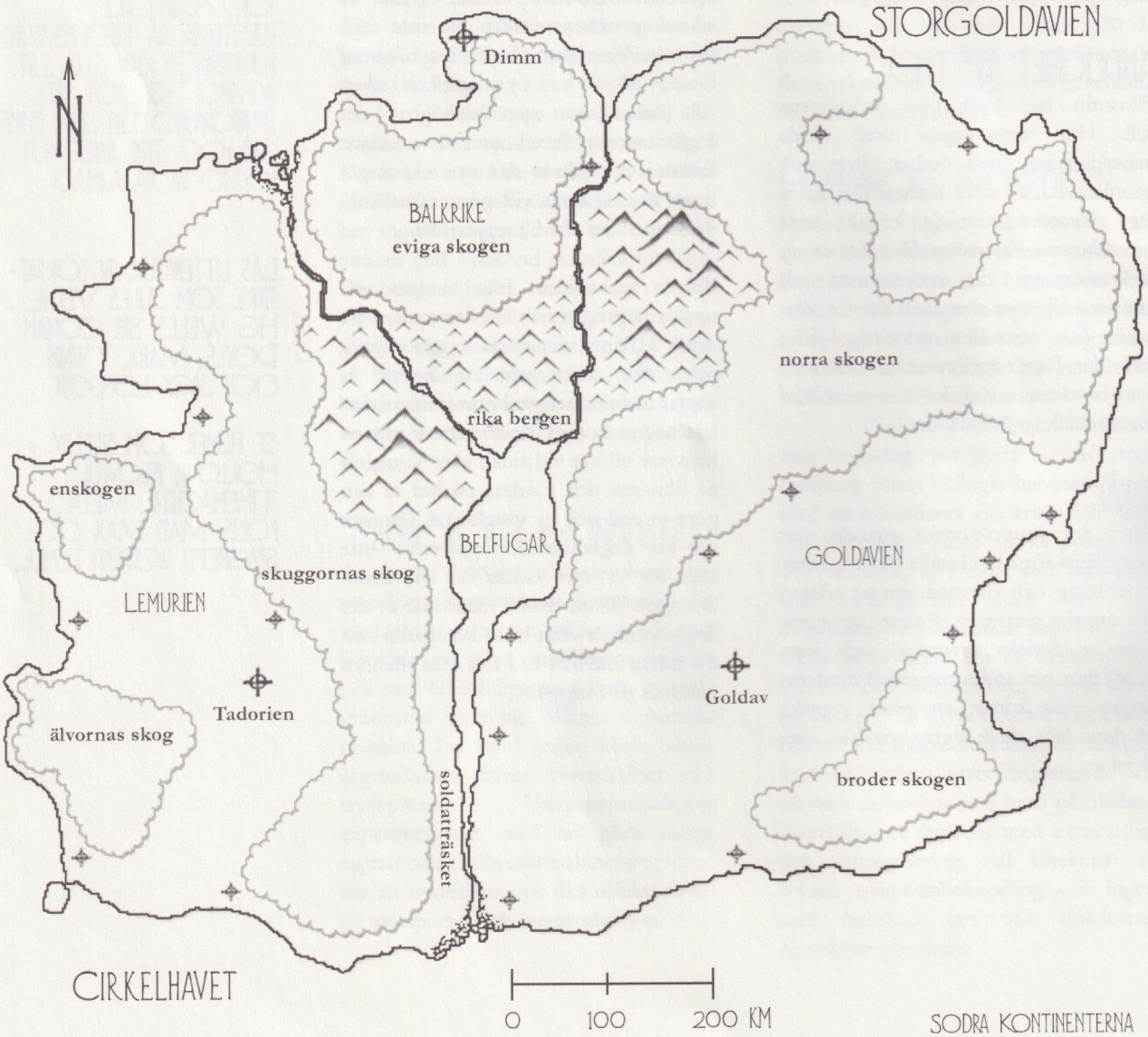
Jag antar att vår by i såfall är översållad med orcher och gnomer. De brukar ju alltid komma när det handlar om Teknologi. Inte för att jag har något emot dem, i varje fall inte orcher. Man vet ju inte så noga med gnomerna. Vi hade en gnommaskin i skolan att titta på och precis som Professorn startade maskinen exploderade den. Orcherna kanske inte är så nytänkande, men deras maskiner exploderar i varje fall inte.

Hur går det med planerna på att ansöka om att bli en stad? Borde ni inte ha tillräckligt många med hus och familjer nu. Jag hörde förresten att Dag Bryggare hade blivit av med sin kompanjon i värdshuset och fått en cinadur som ny kompanjon. Min lugna lilla hemmaby kanske håller på att bli en stor stad snabbt om det fortsätter i den här riktningen. Isåfall kanske jag kan få arbeta i Bracken som Ångvetare och Vetenskapsman i framtiden. Det vore ju kul att åka hem till Bracken.

Din son,

Jonathan Baradur

ps: jag bifogar Akademiens senaste uppdaterade världsatlas...



STORGOLDAVIEN

Skuggors lajv utspelar sig i en fantastisk och stor värld vid namn Storgoldavien, närmare bestämt i en by vid namn Bracken 255 i provinsen Lemurien. För att tillfullo förstå omvärlden runt omkring vårt lilla skådespel får ni här en liten guidad tur till Imperiet och dess viktigaste platser. Mer om hur just Bracken ser ut och är finns i senare utskick. Brevet här bredvid är skickat till just denna lilla by.

STORGOLDAVIENS GEOGRAFI

Norra skogen
Denna stora och vildvuxna skog var mycket större innan den föll offer för goldavernas behov av mera odlingsbara marker. Enbart i de djupa delarna av skogen lever det vilda djur i några mängder.

De goldaviska slätterna
De goldaviska slätterna är fyllda med torvhedar och vetenskapliga jordbruksförbättringar. Varje bit odlingsbar mark är utnyttjad. På de marker som inte går att odla på står många av vetenskapsakademins olika fabriker och experimentlokaler.

Broderskogen
Broderskogen är efter det stora kriget orchernas att förfoga över. Många orcher har skapat stora förmögenheter på timmerförsäljning och flera mindre städer med bara orchiska innevånare finns där.

Soldatträsken
Soldatträsken var skådeplatsen för de flesta drabbningar och experiment i det stora kriget. Det har lämnats orört som respekt för de som dog under kriget.

LEMURIENS GEOGRAFI

Skuggornas skog
Det sägs att de alver som inte gick med Storgoldavien flydde till de riktigt djupa delarna av Skuggornas skog.

Enskogen
Från Enskogen kommer allt det fina virket av vilket lemurierna skapar många fina hantverksprodukter.

Älvornas skog
Många legendistiska sägners utspelar sig i Älvornas skog. Enligt lemurierna finns nästan vad som helst i skogen, något som de flesta andra betvivlar.

De lemuriska slätterna
De lemuriska slätterna är inte lika utnyttjade som de goldaviska. Jordmånen och klimatet är bättre i Lemurien. Nere i södern odlas mycket frukter och bär.

BALKRIKES GEOGRAFI

Eviga skogen
Eviga skogen har alltid funnits och därav dess namn. Skogen delas av Balkrikarnas byar och skogens många vilda djur.

Rika bergen
Från Rika Bergen utvinns alla metaller som används i Storgoldavien. Lemurien och Goldavien använder sig av gruvdrift medan Balkrikarna använder sig av dagbrott för att komma åt metallerna.

Belfugar
Insjön med tillflöden från Rika Bergen vars utflöde bildar Soldatträsket. Belfugar har ett rikt utbud av olika sorters insjöfisk och Vetenskapsakademin använder sjön för att testa nya fiskningstekniker och idéer.

Cirkelhavet
Cirkelhavet har inte någon känd gräns. De enda andra öar eller kontinenter som har upptäckts är de södra kontinenterna i övrigt verkar Cirkelhavet vara utan slut.

DE SÖDRA KONTINENTERNA

De södra kontinenterna är orchernas ursprungliga hem, men mycket dåligt utforskat. Efter enandet av Storgoldavien har expeditioner börjat utforska kontinenterna.

FAKTA STORGOLDAVIEN
BEFOLKNING:
2.780.000
VARAV; GOLDAVER 25%, ORCHER 25%, LEMURER 18%, GNOMER 15%, BALKRIKARE 12% OCH ALVER 5%
HUVUDSTAD: GOLDAV
STATSSKICK: TEKNOO-LIGARKISK FEDERATION
HUVUDNÄRING: SKOGSBRUK, JORDBRUK, GRUVDRIFT OCH HANDEL
STÅENDE ARME: INGEN
PROVINSSTÄDER: DIMM I BALKRIKE, GOLDAVI GOLDAVIEN OCH TADO-RIEN I LEMURIEN

BYN BRACKEN ÄR DEN TREVLIGA LILLA PLATS I DET STORA IMPERIET SOM LAJVET SKUGGOR UTSPE-LAR SIG I. BYN INHYSER CA 300 INNEVÅNARE, HAR ETT EGET VÄRDSHUS, SJUKSTUGA OCH EN SKOLA UNDER UPPBYGGNAD. BYN HAR NÅGRA VETENSKAPSMÄN SOM HÅLLER MODET UPPE SOM BEHÖVS I EN NYBYGGARBY OCH HÅLLER OTROENDE OCH KRIMINELLA BORTA. BYN HAR STORA MÖJLIGHE-TER ATT BLI EN FULLFJÄDRAD STAD I FRAMTIDEN. BYN ÄR BESÖKT AV MÅNGA OLIKA SORTES MEDBORGARE OCH HANDELN GÅR BRA, SÅSOM SKOGSBRUK OCH ENKLARE FORSKNING PÅ LOKAL NIVÅ. EN MÖNSTERBY I STORG-OLDAVIEN!

MEDBORGARE

Rasbeskrivningar är inte något som måste följas slaviskt, men vi ser gärna att ni har dem som riktlinjer när ni skriver er karaktär. Genom våra forum kan man diskutera de olika raserna. Vi kommer att göra vårt yttersta för att möta våra lajvares önskemål på karaktärer och raser. Enbart de raser som står beskrivna här finns i världen. Vi arrangörer har det sista ordet när det gäller karaktärer och raser.

MEN DE GAMLA RASERNA DÅ? HAR NI VARIT MED PÅ TIDIGARE SKUGGOR MÄRKER NI SÄKERT ATT FLERA RASER SAKNAS. SKOGSALVER, STAMORCHER, ZOMBIER OCH ANDRA ODÖDA. SAMTLIGA HAR DUKAT UNDER FÖR VETENSKAP OCH IMPERIETS FRAMFART OCH ÄR NU BARA ETT MINNE BLOTT. MEN SKUGGOR HAR FÅTT TILLÖKNING AV FLER NYTT FOLK SOM DE HELT INTEGRERADE OCH TOTALT URBANISERADE ALVERNA, UTLÄNDSKA CINADURER OCH KRINGRESANDE BODENER.

Nedan ges en orientering om vilka raser som existerar i Storgoldavien och på lajvet. Utförligare beskrivningar finns på nästa uppslag och vidare. Tänk på att vissa raser inte finns i överflöd och vi har några som har högre krav än andra för att variera utbudet lite. Det krävs alltså lite extra av er lajvare för just dessa roller och hur man kvalificerar står beskrivet vid varje. Exempelvis har flera raser och roller smink/utrustningskrav som bör tas i beaktning. Det kommer att finnas viss sminkhjälp under Skuggor, men enklast är att ordna sitt eget smink. Smink får som generell regel inte stå ivägen för lajvande; man skall kunna äta mat, slåss och lajva utan problem med smink. Därför är inga masker tillåtna på Skuggor. Mer utförligare smink, kläd och rekvisita tips kommer i sista utskicket för alla anmälda.

Tänk också på att ni lajvare har möjligheten att påverka hur din ras och rollurval kommer att se ut genom att diskutera på våra forum och med oss arrangörer på andra sätt.

Och du, tänk ångfantasi!

MÄNNISKORNA

Människor är den ras som alla får spela. Vi har delat upp den mänskliga rasen i olika folkslag. Detta för att göra människorna lite mer levande och intressanta att spela och för att de sociala intrigerna skall bli mera varierade. Människor är också den ras som det finns mest av på den storgoldaviska kontinenten. Bodener och Cinadurer har vi ett begränsat antal platser till.

ORCHERNA

Orcher är den rasen som gör att Skuggor sticker ut från de övriga lajven i Sverige. Vi kommer att tillåta så många orcher som det finns spelare till. Orcher är på inget sätt korkade, grymtande eller blodtörstiga varelser som lever ute i skogen. De är sociala varelser som har funnits i Storgoldavien så länge att de numera är helt vanliga medborgare. Ingen lyfter längre på ögonbrynen när man ser en orch.

De har givetvis kvar sina orchiska drag, som deras svarta till djupt mörkbruna hud. De är robusta och kan ha grova hörntänder och eventuellt spetsiga öron. Därför kräver vi att alla som skall spela orch under lajvet har sminkat sig och gärna bär sådant som gör de mera orchiska.

GNOMERNA

Gnomer är små mekaniskt begåvade varelser. De är också mycket vanliga i Storgoldavien. De har varit på den goldaviska kontinenten tillräkligt länge för att vara helt vanliga medborgare.

Gnomerna har en grådaskig hud och de är ofta korta och spensliga. Gnomerna har också långa spetsiga öron. Vi i arrangörsgruppen kommer att kräva av de som spelar gnomer att de är sminkade och har på sig spetsiga öron, längre än vanliga alvöron.

ALVERNA

Vi har ett begränsat antal alver på lajvet och kommer inte att ta in hela alvgrupper. Alla som vill spela alver kommer att bli placerade i en eller flera familjer av alver. Alver kan komma att styras till viss del av arrangörerna under lajvet.

Alver har ljus hud och spetsiga öron och är generellt resliga och spänsliga. Vi kräver av alvspelare att de bär smink och alvöron.

HALVALVERNA

Halvalver har vi ett mycket begränsat antal platser för på lajvet. Om ni önskar spela en halvalv vill vi i arrangörsgruppen ha en utförlig förklaring till varför. Därför är det klokt att höra av er till oss arrangörer innan ni anmäler er.

Halvalver kan likna såväl vanliga fullblodsalver som människor.

TROLLEN

Troll är den ras som inte beskrivs i detta utskick. Detta för att mystiken kring denna varelse inte skall dö helt. Vi i arrangörsgruppen vill att de som vill spela ett troll på skuggor skickar in en mycket god karaktärsbeskrivning och foton på er själva där ni är klädda som ni kommer att vara på lajvet eller en god beskrivning på vad ni har tänkt göra. De personer som kommer att spela troll skall veta att rollen kommer att vara styrd av arrangörsgruppen. Vi vill att ni experimenterar lite med trollets utseende. Tänk John Bauer och chocka oss!

STATUS & GRUPPER

I Storgoldavien måste alla veta sin plats för att samhället och imperiet skall fungera. Ett teknooligokratiskt Imperium fostrar inte den vanliga synen på sociala stånds uppbyggnad som på medeltid och på många andra fantasylajv med bönder, borgare, adel och prästerskap.

Historia och omvälvande händelser har format Storgoldavien till ett praktfullt samhälle där alla är insatta i den nya ordningen. Av de nya sociala stånden är det Akademikerna i Vetenskapsakademin som står högst. Husen som hyser om inte formell makt så åtminstone materiell makt. Gillena står för det mesta lägst med vissa undantag.

Att tillhöra en grupp betyder säkerhet, chans till ökad levnadsstandard, inkomst och vid behov tillgång till resurser av olika slag. Men inget är utan förpliktelser. Skatt betalas inte per person utan per gille, hus och i vissa fall även för varje akademiskt kollegie. De olika grupperna ställer krav på individen och faller gruppen under går också medlemmarna osäkra. Många kamratslösa har försökt sig på en solokarriär men bara funnit fattigdom och utblottning.

KOLLEGIERNA

Akademien är det högsta organet i Storgoldavien, den absoluta makten att bestämma vad som är rätt och fel och vad andra skall tycka. Men en akademiker är också hoppfullheten, framtidstron och det objektiva intellektet. Tusentals akademiker formade efter skolor, principer och teorier huserar de de största städerna men även på landsbygden kan man finna nybyggararkitektlag, fältbiologcirklar och även kartografdisciplinister.

HUSEN

Två saker står till grund för husen; handelshusen och industrifamiljernas uppkomst efter det storgoldaviska enandet där adeln avskaffades och industrins framväxt exploderade. När adeln avskaffades till förmån för medborgarna och vetenskapen fanns ett stort antal familjer med bibehållen inflytande och kapital. De som var kloka investerade i industrin för att ta upp kampen mot de nya industrialisterna om Vetenskapsakademins gunst. Snart rangordnades husen högre än arbetare men inte lika mycket som akademikerna. De är tjänstemän, kapitalister och lycksökare och hittas på de mest avlägsna ställen. Även i några i byn Bracken 255.

GILLENA

Från den slitande bonden till nattskiftsmaskinisten till lojale tjänare. Alla tillhör de gillen av något slag. Tidiga fackföreningar ansvariga för fostran, upplysning, utbildning, administrering och beskattning åt sina medlemmar utgör grunden för det storgoldaviska samhället. Med stor sannolikhet tillhör nästan alla man träffar och känner i sitt liv ett gille av något slag. Agronomfacket, tillverkningssektorn, reparationsorganet, tjänargillet, eller transportförbundet. Gillen är inte lika hårt knutna som hus eller forskarlag, men de är desto fler och finns överallt.

DE LÄGSTA

Naturligtvis kan inte alla vara goda medborgare i akademiens ögon. För unga eller för gamla är inte skattepliktiga och ibland finns de som inte alls är önskade överhuvudtaget. Laglösa, oregistrerade resande, vildar eller de som trotsar imperiet. De får ej glädja sig i det vetenskapliga ljuset.

FÖR DIG KÄRE LAJVARE OCH SKUGGORDELTAGARE GÄLLER DET NU ATT TILLSAMMANS MED DINA KAMRATER BESLUTA ER FÖR VILKEN GRUPP NI ÖNSKAR BESTÅ AV. TÄNK LÄNGE OCH VÄL, DET FINNS FÅ RESTRIKTIONER MOT RASBLANDNINGAR OCH INGET SÄGER ATT NI MÅSTE FÖLJA SAGDA MALL TILL PUNKT OCH PRICKA. ROLIGA PÅHITT BELÖNAS! FÖR DIG SOM ÅKER ENSAM ÄR DET BARA ATT BESTÄMMA DIG FÖR OM DU VILL VARA EN AV DE LÄGSTA, TROTSA LAGARNA OCH ARBETA SOLO ELLER BESTÄMMA ATT DIN ROLL UNDER SKUGGOR BARA FÖR TILLFÄLLET ARBETAR SJÄLV OCH ELLER PÅ DISTANS. LAJV BLIR SÅ MYCKET MER HÄNDELSERIKA OM GRUPPERINGARNA ÄR FÖRBEREDDA, MÅNGA OCH NYDANANDE.

GOLDAVER

Om det finns något folkslag som kan kallas för normen i Storgoldavien så är det goldaverna. Goldav är på pappret inte mera än en huvudstad i Goldavien, men i verkligheten är staden så mycket mera. Goldaverna och Goldavien är Vetenskapsakademins ursprung och fortfarande den delen av Storgoldavien som har kommit längst i det vetenskapligt korrekta samhället.

VETENSKAPSAKADEMIN HAR ÄNNU INTE SLÄPPT UT NÅGOT SVAR PÅ GÅTAN OM MÄNNISKORNAS MENING PÅ DENNA PLATS, OCH INTE HELLER FINNER DE NÅGOT STÖRRE INTRESSE I ATT FORSKA OM DET, DET FINNS VIKTIGARE GÅTOR ATT LÖSA FÖRST, OCH OM MAN LÄGGER DESSA PÅ PLATS KOMMER HELHETEN GIVETVIS ATT BILDA ETT PUSSEL SOM GER SVAR PÅ OCKSÅ DENNA STORA GÅTA. MÄNNISKORNAS URSPRUNG, SÅ SOM FOLK KÄNNER TILL DEN, RENT FAKTAMÄSSIGT ÄR ATT DENNA KONTINENT BEFOLKADES AV "URINVÅNARE", INTE ALLS SÅ JÄTTEOLIKA SOM DE SOM LEVER DÄR IDAG, FRÅN DESSA MÄNNISKOR HÄRSTAMMAR ALLA ÄNDRA MÄNNISKOR. DET ÄR BARA SÅ ENKELT ATT DE HAR BOTT PÅ OLIKA DELAR AV KONTINENTEN MED OLIKA MOTGÅNGAR OCH MEDGÅNGAR. DETTA HAR I SIN TUR GJORT ATT MÄNNISKOR HAR UTVECKLAS PÅ OLIKA SÄTT OCH SKAFFAT SIG OLIKA SEDER OCH BRUK. DET ÄR INTE SVÅRARE ÄN SÅ FÖR EN NORMAL STORGOLDAVISK MEDBORGARE. MEN DE LÄRDA SLUTAR NOG ALDRIG ATT HELT ROTA I DENNA FRÅGA.

Goldaverna har en storslagen historia med många triumfer. De är också det folkslag vars historia som är mest välbevarad av alla, genom bland annat stora rullar i det stora biblioteket i Goldav. Före kriget var Goldav ett land som var hårt sargat av matbrist innan Vetenskapsakademin kom på mera produktiva sätt att bedriva jordbruk med hjälp av akvedukter, jordbrukshjälpmedel och andra tekniska innovationer.

Till en början hjälpte inte Vetenskapsakademin så mycket, men man började att satsa ordentligt på vetenskapen trygg i förvissningen att det var vetenskapen som skulle leda Goldavien in i den nya tiden, en ny era.

Den nya tiden ledde dock inte in Goldavien i en ny tid av lugn och fred utan skapade nya och stora konflikter med goldaviens ärkerivaler grannlandet Lemurien. Vetenskapsakademin fick nu tillåtelse att ta fria tyglar och leda Goldavien in i ett krig för en bättre framtid för dess medborgare. Detta krig skulle senare komma att kallas framtidskriget av goldaverna.

Kriget fungerade bra för goldaverna. Det visade sig att alla år av träning inom så vitt skilda områden som; historia, mattematik, taktik och medicin - för att nämna några - kom väl till pass på slagfälten.

Men goldaverna hade ett större problem, det gick inte att föra krig tillräckligt effektivt för att kunna krossa sin fiende. Problemet låg i det stora träsket som delade de båda länderna från varandra, detta träsk kallades efter kriget för soldatträsket till ära för de soldater som föll där.

Man började givetvis forska på olika sätt att komma över detta hinder. Det experimenterades med saker som t.ex. flottar som drogs av män på stora medar (detta slutade naturligtvis i en katastrof), en annan gång försökte de att katapultera in folk över träsket (dock bara tillfångatagna orcher, ingen vet om detta fungerade eftersom ingen kom tillbaka för att berätta vad som hände till sina fångvaktare). Men de planer som verkade mest lyckade var att bygga små byar kring detta träsk för att sedan odla upp marken och på ett sådant sätt kunna inta Lemurien, på riktigt lång sikt.

Men det var inte förrän alla andra vä gar prövats med skepp, fotfolk, odlande och katapulterm.m. som Vetenskapsakademin insåg det grundläggande problemet. De insåg att problemet inte var träsket i sig utan männen som de sände över var för beroende av mänskliga saker så som luft, mat m.m.

Så man började det intensiva arbetet med att framställa zombies, odöda och annat man tidigare hade trott varit legendistiskt m.m. Man började givetvis med tillfångatagna orcher och efter ett år lyckades man framställa den första odöd som tog sig över träsket och in i Lemuren. Nu vände kriget, tack vare den odöda armen och med förmågan att anfalla från träsket tog kriget snart en positiv vändning för goldaverna och lemurierna var snart besegrade.

Men kriget slutade inte där. Nu såg Vetenskapsakademin sin överlägsenhet och bestämde sig för att bilda Storgoldavien. Detta rike skulle överglänsa allt tidigare skådat. Man hade fortfarande balkrikarna uppe i norr att ta hand om men det var inte Vetenskapsakademins och goldavernas största problem. Det största problemet var att alverna hade börjat härja i skogarna och de skulle inte finna sig i något storgoldaviskt rike.

Vetenskapsakademin försökte först på egen hand att lösa situation genom att föra krig mot alverna i skogarna men detta visade sig ganska snart var mycket svårt eftersom alverna hade överlägsen kännedom om dessa marker. Goldaverna led stora förluster.

Efter ett tag vände sig goldaverna till orcherna och slöt ett avtal, "brodersavtalet", detta gav orcherna medborgarskap i det nya riket. Med orchernas kännedom av skogar och alver och med Vetenskapsakademins teknologiska kunnande var kriget mer en katt och råttalek. Alver blev brutalt mördade och till slut kapitulerad de sista alverna. De skrev under ett avtal som sa att alverna skulle återinpassas i det storgoldaviska riket. Balkrikarna gav upp kort därefter utan att det behövdes några strider eller arméer. Det storgoldaviska riket var nu skapat och redan från början var det Vetenskapsakademin som styrde över hela kontinenten. De införde de lagar och förordningar som finns än idag.

KULTUR

Goldaverna är det folkslag som ses som de strävande. De är alltid på väg någonstans, om det inte är rent fysikt så är det på det intellektuella planet. Om en goldav tar på sig något, så kommer han inte att sluta före han har lyckats.

Goldaver uppfattas ofta som lite högfärdiga men med all rätt, då de ofta är lysande vetenskapsmän och hantverkare. En goldav försöker också i regel se så bra ut som möjligt. Vad de än gör så ska de vara utmärkt klädda och rena. Detta tillsammans med deras attityd har givit dem lite av en snobbstämpel.

Goldaverna ser på livet som lånad tid, man vet aldrig när man ska dö, därför har de fått ett sätt att leva som gör att de är alltid sysselsatta och spiller ogärna tid med meningslösheter. Även Goldaviernas kärleks och familjeliv följer detta mönster. De sätter väldigt lite värde i sina familjer och relationer. En goldav hinner sällan tillbringa långa perioder med att uppvakta sin tilltänkta, utan ser helst att även detta löses så smidigt som möjligt. Detta har gjort att de flesta Goldaviska bröllopen är arrangerade efter yrken. Är den ena parten vetenskapsman, så är den andra ofta det också, allt för att spara tid. Den stressade livsstil som många goldaver lever, har lett till att de ofta är aningen socialt missanpassade och kan ha lite svårt för att föra diskussioner om något som de inte brinner för.

KLÄDEDRÄKT

Goldaver använder gärna röda kläder och ofta sammet om man har råd. De är ofta fint klädda men efter ett praktiskt snitt. Kläderna är dock sällan anpassade efter ett liv i glesbebyggelse, eller skogsklädda miljöer.

TANKAR TILL SPELAREN

En Goldav vill uppnå så mycket som möjligt under sitt liv och detta gör givetvis ofta att han försummar en del mindre viktiga saker som till exempel ett socialt liv.

KARRIÄR

Goldaverna är lämpade för nästan alla yrken dock inte yrken inom den undre världen.

LEMURIER

Detta stolta folk har en krokig och inte alltid så ljus historia bakom sig, men trots motgångar, krig och förlorandet av sin egen suveränitet är Lemurierna de folk som lyckats behålla modet uppe. Men bakom fasaderna av förfining och glans lurar en dekadans sällan skådad och ett hämdbegär som kan komma att sluka hela imperiet i sin eld någon gång i framtiden.

Lemuriernas historia är den som har flest riddare, hjältar, stora slag och legendistiska varelser. Men den är helt sann om man pratar med en lemur.

Lemurierna har alltid haft det bra, de fick den bördiga delen av kontinenten. Lemurierna har livnärt sig på jordbruk och vinodling. Detta ledde till till att lemurierna har blivit något av finsmakare av det goda livet och allt som hör det till.

Dans och sånger är sättet som lemurier återberättar sina historier och legender. En känd sång är slaget mot draken Havaride den modige. Danserna som brukar dansas är den stora goldaviska stridsdansen som handlar om ett slag i soldaternas träsk, där goldaverna fick smaka på lemuriska värjor.

Före kriget levde lemurierna i ett idylliskt land med djupa dalar och gröna skogar, deras dagar var fyllda med dans, vin och kvinnor/män. De hade ett feodalt styre, men det handlade mera om ädla familjer, och den familj som var mest ädel styrde mest. I Lemurien handlar det mesta om att bära ett anseende som passar sin familj och bära familjens namn, inte ens kvinnorna byter namn utan de brukar ofta ha två efternamn då de gifter sig med makens familjenamn sist.

Men i allt detta vackra befann sig plötsligen Lemurien i krig mot Goldavien. Ingen vet riktigt varför kriget startade och ingen brydde sig heller om anledningar utan det blev en hederssak till slut. Kriget fortsatte men bara vid Soldatträsket vilket gjorde att lemurierna lutade sig ganska lugnt tillbaka och enbart mötte upp de små attacker som lyckades ta sig igenom.

Det var ett par tafatta försök till olika experiment från goldaviens sida att ta sig över träsket. Men allt som kom ur Soldatträsket var undernärda goldaviska soldater, eller livrädda orcher som talade om fantastiska flygfärder. Man kan lugnt säga att lemurierna tog det hela med ro.

Det var inte förrän den svarta dagen, dagen som numera kallas Dödmansdag. Den infaller slutet av sommaren när solen står som högst. Denna dag såg de lemuriska soldaterna något de aldrig sett. En arme av odöda soldater rörde sig genom träsken. Det var som att alla soldater som dött återvänt för att hämnas. Kriget tog en snabb vändning både för att denna påökning av soldater, och för att lemurierna vägrade att slåss mot de döda av rädsla för att det skulle kunna vara en släkting.

Till lemuriernas förvånig var det inte kungen av Goldavien som anlände dagen då Lemurien skulle kapitulera utan det var ett följe av vetenskapsmän från Vetenskapsakademin. De bar med sig ett fördrag som skulle binda de två länderna närmare varandra och lemurierna skrev på, det var då Lemurien blev en del av Storgoldavien.

Efter kriget har lemurierna dragit stora fördelar av vetenskapsakademins lagar och de har också tagit sig en hyfsat stor plats bland de ledande vetenskapsmännen inom Vetenskapsakademin. Lemurierna har utökat sina marker och fastigheter och har blivit lite av storgoldaviens borgare. Lemurierna kan fortfarande inte förstå varför orcherna fick vara med, dock har de lärt sig att leva med det.

KULTUR

Lemurierna är de vackra, de fina. Snobbarnas snobbar, de är ett högfärdigt folk som alltid är inriktade på att mäta sin kunskap med andras. De unga Lemurierna tenderar att bete sig som rika snorungar, medan de äldre ofta är hårt arbetande Akademiker eller jordägare.

Lemurierna har fort anpassat sig till Storgoldavien och dess liv och de stortrivs med det. En Lemurier är svag för vin och kvinnor, men detta hindrar dem inte från att ofta vara mycket duktiga i sitt respektive yrke. Skulle en Lemurier vara snickare är han finsnickare, en smed finsmed och så vidare.

Lemuriernas fester är vida kända som stora och ståtliga. Det finns alltid vin och underhållning ända in på morgontimmarna. Detta har i sin tur lett till att lemurierna är lite för sociala och trampar ofta över de sociala gränserna, dock inte med mening utan mest för att de är ett glatt folk. Bjuder du en Lemurier på ett glas kan du få höra tusen och åter tusen rövarhistorier om både alver, onda troll och kriminella galningar.

Lemurier gifter sig efter vad plånboken har att erbjuda. Unga lemurier av båda kön är högt vördade av sina fäder och de kommer inte att släppa sin son eller dotter till vilken uteliggare som helst. För att en Lemurisk familj ska gifta bort sin avkomma krävs det att båda parter bidrar med lika stor del till de nygiftas startkapital. Detta kapital kommer sedan de nygifta skänka tillbaka till sina föräldrar när föräldrarna inte kan försörja sig längre. Pengar är a och o i det Lemuriska samhället.

KLÄDEDRÄKT

Präliga, gärna färgglada kläder med mycket saker hängande saker i bältet.

TANKAR TILL SPELAREN

Du vill pröva allt som livet har att ge. Ett skratt är mer värt än tusen ord.

KARRIÄR

Vi kan se Lemurier som alla yrken så länga de är bra på det de väljer.

BALKRIKARE

Från skogens djup, från bergens toppar, ända ut från mitten av Belfugar har sagor kommit om ett folk som trotsar vind och regn, som slår ner vilddjur barhänt och som ända in i det längsta stod emot vetenskapen. Ett tämjbart barbarfolk enligt de snobbigaste Lemurierna, en värdig bundsförvant om man skall tro Vetenskapsakademien. En balkrikare är en balkrikare om man frågar dem själva.

Balkrikarnas historia är nog den av de mest omtalade, det verkar finnas lika många sidor på allt som det finns balkrikare. Detta eftersom att historien inte skrivits ner utan berättas från familj till familj och från föräldrar till barn. Men det man säkert vet är att balkrikarna inte bryr sig avsevärt om hur det varit utan de bryr sig mer om hur det kommer att bli. Balkrikare ser sin historia med stolthet, dock finns det väldigt lite nationalhistoria, det är med sagor och familjehistorier.

Före det stora kriget levde balkrikarna ett stillsamt liv utan några större bekymmer. De sysslade med jakt och skogsbruk, de hade inte ens någon valuta utan varje hus och familj stod för sitt och behövde man något kunde man alltid byta till sig det. Om man ska ta några av de mest kända historierna som varje stolt Balkrikare känner till, så är det nog sagan om Valdermar Markfast, men det finns lika många sidor av denna saga som det finns balkrikare.

Medan kriget rasade i söder mellan Goldavien och Lemurien fortsatte balkrikarna sitt lugna dagliga liv i skogar och berg. Det var inte förrän Vetenskapsakademin tog kontakt med balkrikarna som de blev riktigt medvetna om det stora kriget. Det var en Professor vid Vetenskapsakademin som var uppe och lämnade över brevet i Dimm, den stora och enda staden i Balkrike. Brevet togs emot av Edvin Markfast, ättling till Valdemar Markfast. Historien går att Edvin läste brevet och tittade förbryllat på den lille mannen som stod i alldeles för tunna kläder för att sedan säga att ”inte behöver ni ta eran arme hela vägen upp hit, här finns det ingen att bråka med”. Och med detta var balkrikarna med i det storgoldaviska riket. Efter att Vetenskapsakademin satt sina lagar fortsatte balkrikarna med det som de alltid gjort.

KULTUR

Balkrikarna är de stora brummande lugna björnarna i Storgoldavien. De är det praktiska folket och sköter ofta det tunga arbetet i skogarna eller på åkrarna. Balkrikarna är också kända för sin husbyggarkonst. Man känner igen balkrikaren på hans typiska arbetarmentalitet. Han är en hårt arbetande individ som ofta driver egna sågverk, eller annat där hela familjen från modern till den yngsta sonen arbetar.

Balkrikarna är inte särskilt intresserade av den teknologi och utveckling som inte direkt påverkar deras egen situation. De trivs generellt med att göra som de alltid har gjort. Det är inte att de är dåliga på att handskas med maskiner, utan de väljer gärna att vara utan. Detta håller dock på att förändras, i och med att många balkrikare har fått upp ögonen för vad industrialiseringen kan göra för bland annat skogsbruket.

Balkrikarna är kända för sitt lugna temperament, men lyckas du få en Balkrikare arg så kommer han att minnas oförrätten i evigheter. Balkrikarna har ett väl utvecklat familjeliv. De gifter sig bara en gång och det är vid en ganska ung ålder, den vanliga familjen brukar i genomsnitt ha fyra barn.

KLÄDEDRÄKT

Balkrikarna tenderar att föredra grova, slitstarka kläder. De ser gärna att man har på sig samma sorts kläder oavsett om man arbetar eller är ledig. De föredrar naturfärger. Undviker skrikiga färger.

TANKAR TILL SPELAREN

En Balkrikare är en stor och lugn man/kvinna som inte glömmer vad du gjort han/henne på gott och ont.

KARRIÄR

Arbetarklass oftast, akademiker sällan.

CINADURER

Historien är otydlig, ingen vet var dessa kom ifrån och inte heller när de kom, men de cinadurer som lyssnat på sina familjer är mer än väl medvetna om att de kommer ifrån öster. Det talas om ett land vid namn Mesi, detta land ska ligga långt österut över de stora haven. Men nu har de varit så länge på den storgoldaviska kontinenten att de som lever här idag aldrig har sett sitt hemland.

Cinadurer bär med sig något som de håller väldigt starkt på. Det är att de är de sista som de har kvar, familjen är allt. Det har gått så lång att det har slagits upp hela byar med ett enda släkte. Det kan vara från farfar och hela vägen till kusins kusiners ingifta kusiner. Skillnaden mellan cinadurerna och resten av människorna på den storgoldaviska kontinenten är att cinadurer är i regel lite mörkare till hyn, dock finns det nu även ljusa cinadurer. Historien om cinadurerna som det talas öppet om är att de kom hit någonstans ifrån för ca 400 - 500 år sedan. En av anledningarna till att historierna om deras ursprung är så otydliga är att det inte har kommit nya cinadurer på långa tider. Cinadurer har alltid så länge man minns varit resande handelsmän och kvinnor, duktiga sådana. De brukade förr i världen resa runt i flyttbara byar, nästan som stora läger som kunde slås upp utanför de städerna. Och sedan kan de stanna på plats en längre tid och vara självförsörjande. Men det finns givetvis cinadurer som bosatte sig och blev helt vanliga medborgare.

Under det stora kriget var cinadurerna allierade med alla sidor. De fraktade vapen och proviant åt vem som helst. Detta sågs inte som något dåligt av cinadurerna, det var bra handel och dessutom - tänk bara hur ledsna den sidan som inte fick handla med dem skulle bli.

På detta sätt kunde cinadurerna fortsätta att leva ett drägligt liv även under det stora kriget. Kriget var dock inget som cinadurerna tog en aktiv del av. När kriget slutade visade det sig ännu en gång att det blev till cinadurernas fördel. När det storgoldaviska riket enade sig fick cinadurerna fullt medborgaskap. Den gemensamma valutan var bara varmt välkommen, och så blev det ju så att nästan alla cinadurer som testades för sitt yrke blev handlare av något slag. Det ända de hade lite svårt med var den stora räkningen på invånarna i Storgoldavien. Detta lyckades de dock komma smidigt undan eftersom att de alltid kunde hävda att de blivit inräknade i den förra staden.

KULTUR

De hetlevrade från södern, de mörkhyade männen och kvinnorna, de obevekliga handelsmännen. Cinadurer har något av en exceptionell försäljarförmåga, de kan hålla på att diskutera ett pris i timmar och de är mycket goda övertalare.

Cinadurerna är hårt knutna till sitt handelsfölje, de samarbetar nästan alltid inom denna så kallade "handelsfamilj" för att på så effektiv sätt som möjlig kunna diskutera fram det bästa priset på en given vara.

Nu på senare år har Cinadurernas blod blivit så pass utspätt att det även finns vita bland dem Alla är däremot precis lika mycket värda inom handelsfamiljen. Det är bara vinsten som räknas. Cinadurer ses ofta som mycket giriga och snikna av andra folkslag.

Cinadurer är också mycket beresta och talar gärna om främmande länder och kulturer, dock har Cinadurer inte själva hunnit anpassa sig till det nya riket och vetenskapen, detta har i sin tur gjort att det kommit lite på kollision med vetenskapsakademin.

KLÄDEDRÄKT

Tänk Alladin, dvs. kläder med österländskt snitt med mycket och pråliga dekorationer.

TANKAR TILL SPELAREN

Det finns alltid pengar att tjäna och saker att köpa, eller sälja. Man slutar helt enkelt aldrig att diskutera priser.

KARRIÄR

Alla utom de akademiska.

ORCHER

En gång en stor ras från de södra kontinenterna. En gång ett förslavat folk i gruvorna. Allt det där är historia nu och Orcherna har tagit grepp om Imperiet som ingen annan har. Hängivna åt vetenskapen och orädda arbetar de dag och natt för att överkomma det sista hindret från total jämlikhet. En position inom vetenskapsakademien.

Orchernas historia börjar i de södra kontinenterna. Ingen vet riktigt när orcherna kom till den storgoldaviska kontinenten, de användes som slavar av Vetenskapsakademin i Rika Bergens gruvor som gruvarbetare. Det visade sig att orcherna hade en fallenhet för att sköta stora maskiner till vetenskapsakademins stora förvåning.

De slet i gruvorna under flera århundraden, de var hårt hållna och endast de starka överlevde. Man slutade tidigt med att skeppa in orcher från de södra kontinenterna när Vetenskapsakademin såg att orcherna kunde sköta förökningen av rasen på egen hand. Det var inte förrän hundratals år senare det första stora gruvupproret startade och de första orcherna slog sig fria och gav sig av till skogs för att leva avskilt från människorna och hitta nya rötter i det nya landet. Dessa kom att kallas skogsorcher och sågs som vildar av mänskligheten.

Hatet mellan de förslavade orcherna och skogsorcherna ökade successivt när skogsorcherna förökade sitt antal och de förslavade orcherna fortfarande var bundna av förökningsprotokollen från Vetenskapsakademin. Skogsorcherna växte sig allt starkare i skogarna och de förslavade orcherna blev också allt mer accepterade av människorna och fick begränsad frihet av Vetenskapsakademin, bland annat genom handlingar av OBF, Orchiska Befrielsefronten, och liknade grupper.

När det stora kriget bröt ut var de förslavade orcherna hårt ansatta av vetenskapsakademins allt mer grova tester av nya vetenskapligt framtagna vapen. Orcherna visade även här prov på sin förmåga att handskas med maskiner, många vapen som orcherna kunde hantera ledde till förödande konsekvenser för den goldaviska armen eftersom deras soldater inte kunde hantera de orchtestade vapnen. Detta förbryllade Vetenskapsakademin eftersom vapnen var vetenskapligt utformade och bevisade.

Kriget trappades upp när de odöda trädde in i leken och segern var nära för Vetenskapsakademin, detta givetvis med blandade känslor både från de skogslevande orcherna och de tidigare förslavade orcherna. Det var inte förrän den goldaviska hären mötte sin överman i skogarna mot alverna som Vetenskapsakademin riktade sina ögon mot skogsorcherna, som fram till dess varken hade varit ett problem eller en tillgång för dem. Vetenskapsakademin skickade ut orchiska sändebud till alla skogsområden i Goldavien med ett meddelande till skogsorcherna att Vetenskapsakademin sökte deras hjälp mot alverna.

Det stora brodermötet ägde rum mellan skogsorcherna och de numera stadslevande orcherna i skogen som efter detta möte kallades för Broderskogen. De sägs om mötet att det pågick i många av skogsorchernas månvarv. När mötet var klart återvände stadsorcherna tillbaka till Goldav och Vetenskapsakademin med sitt krav. Det visade sig att de hade enats om en enda sak. Att de skulle, oavsett hur kriget slutade, bli fullvärdiga medlemmar i det storgoldaviska riket. Avtalet godkändes av Vetenskapsakademin och broderavtalet skrevs under. Orcherna fick också Broderskogen att fritt förfoga över. Skogsorcher och stadsorcher stred nu för första gången sida vid sida mot alverna. Med skogsorcherna kunnande om skogarna och alvbyarnas positioner

tillsammans med stadsorchernas nya vetenskapliga vapen och kunnande inom militärt vetenskaplig strategi gick kriget mot alverna till ett snabbt slut. Alverna kapitulerade och orcherna vann sin frihet.

När de båda orchfraktionerna började umgås igen längre tider visade det sig att skogsorcherna, som härstammande från de unga och starka orcher som orkade och lyckades fly, inte hade så god kunskap om vad de ursprungliga orcherna hade haft för seder och bruk. De hade tolkat flera saker fel och genom sina försök att hitta tillbaka till sina rötter skapat nya seder och bruk. Stadsorcherna å andra sidan, som härstammade från de äldre orcherna som inte orkade eller lyckades fly från fångenskapen, hade bättre inblick i de ursprungliga sederna och bruken från de södra kontinenterna.

Nu flyttade nästan alla orcherna, skogs som stadsorcher, in i de stora städerna. Många började arbeta direkt under Vetenskapsakademin som utprovare och bevisare för de nya maskinerna och teknologierna. Åter andra började att bilda sig, lära sig läsa och skriva, och framtiden ser ljusare ut för orcherna än någonsin tidigare. Det finns dock ett steg kvar att ta och det är in i Vetenskapsakademin. Inte förrän detta steg är taget kan orcherna sjösätta sin egen expedition till de södra kontinenterna för att upptäcka sitt förflutna.

PRAKTIKERNAS KULTUR

Praktiker är precis som det låter. Hårt arbetande män och kvinnor som har praktiska yrken. Det är också dessa som har förmånen att jobba direkt åt Vetenskapsakademin, med att testa prototyper till de nyaste maskinerna och uppfinningar av alla de slag. Praktikern ser på sitt yrke med stolthet och lägger mycket ära och heder i det de gör. Praktikerna bor lite var stans, men vanligast är att de bor lite utanför städerna i så kallade arbetarbaracker.

Man kan se Praktikerna som grundstommen till storgoldaviens fysiska arbetsstyrka. Dock har de lite svårt att anpassa sig till att det alltid skall vara människorna som styr. Detta visar de genom att hela tiden glänsa med deras tekniska fallenhet för människorna. De har också alltid de nyaste maskinerna och prylarna som de stolt visar upp varken du ber om det eller inte.

KLÄDEDRÄKT

Vi ser gärna läder, skinn och andra slitstarka material i mörka naturfärger av ett praktiskt snitt. Gärna många någon udda bit rustning någonstans på sin person.

TANKAR TILL SPELAREN

Du kan allt om maskinerna de som har släppts och de som kommer att släppas, du var ju där när den prövades

KARRIÄR

Alla som inte är akademiska. Du kan också välja att jobba direkt åt Vetenskapsakademin, som antingen bevisare eller hjälpreda åt vetenskapsmännen.

TEORETIKERNAS KULTUR

Teoretikerna är de orcherna som valt att gå den akademiska vägen istället för att gå den praktiska vägen. De kan uppfattas som mer människor än orcher och jobbar oftast med väldigt enformiga yrken. Är man skrivare så är skriver man, är man matematiker så räknar man. Dock har teoretikerna gjort stora framsteg med att förhandla fram förmåner till alla orcher som lever i Storgoldavien, t.ex. en lunch på en timme varje arbetsdag klockan tolv.

Man kan se Teoretikerna lite som orchernas snobbar. De har ofta näsan i vädret och talar gärna över huvudet på människor som helt klart inte förstår bättre. De ser sig själva som medborgarnas medborgare.

KLÄDEDRÄKT

Precis som de praktiska orcherna ser vi gärna att kläderna är gjorda av slitstarka material, dock av finare snitt. Deras kläder far ju inte illa av deras arbeten, för det mesta. De flesta teoretiker har dessutom en förkärlek för smycken och utsmyckningar.

TANKAR TILL SPELAREN

Du har lyckats, du är någon att räkna med. Du vet vad du talar om och ingen ska sätta dig på plats.

KARRIÄR

Vi kan se Teoretikerna inom alla yrken som inte kräver fysisk ansträngning. Dock inte vetenskapsman, då dessa enbart kan vara människor.

ALVER

Sedan urminnes tider har alver levt och vårdat världen. De var eviga. Sedan urminnes tider har deras linjer inte brutits. De var starka. Sedan urminnes tider har Alverna varit allt varje man önskade sig. Men inte längre. Efter krigen, bildandet av Storgoldavien och ”återinpassandet” av alverna i det storgoldaviska samhället ser inte alverna ut som de gjort tidigare.

Alverna är det förstfödda släktet. De fanns här långt innan någon annan kom till den storgoldaviska kontinenten. Alverna som levde på kontinenten före alla andra raser vet ingen så mycket om. Det är inte det att alverna har glömt utan att det inte längre finns några äldre alver kvar att berätta om de nu svunna tiderna. Alverna levde ett mycket avskilt liv ute i de stora skogarna i harmoni med naturen. Så den kända historien börjar när det stora kriget bröt ut mellan Goldavien och Lemurien.

När kriget startade möttes alla de äldre alverna i älvornas skogar för att hålla ett möte. När de äldre återvände hade kriget redan tagit en dålig vändning för Lemurien. Landet var nära att kapitulera när Vetenskapsakademin avslöjade sitt nya vapen, de odöda. Alverna tog till vapen och de stred som de aldrig hade stridigt förr. De yngre var under denna tid väl gömda i Skuggornas Skog. Det dröjde inte länge förrän alverna hade ett klart övertag mot den för alverna oförberedda goldaviska armen och det såg ut som om att det skulle bli en triumf för alverna.

Alverna tryckte tillbaka den goldaviska armen, och med den också Vetenskapsakademin. Först när alverna blev anfallna av orchiska små militära enheter med underlig utrustning och beväpning började alverna att retirera tillbaka in i de djupaste delarna av skogarna. Det var nu en kamp för livet. Städer och byar föll, som ett gammalt och torrt träd faller i en hård höstvind, av hänsynslösa orcher med deras underliga vapen och utrustning. Alverna återvände in i hjärtat av sitt rike i Skuggornas Skog, där ett möte mellan de få äldre alverna som hade överlevt de hårda attackerna. De församlade äldre alverna beslöt sig för att kapitulera till Vetenskapsakademin för att rädda de yngre alverna undan en säker död. Vetenskapsakademin krävde av alverna att de skulle integreras i det storgoldaviska riket för att få freden som garanterade de yngres överlevnad. De äldsta som gick för att kapitulera till Vetenskapsakademin återvände aldrig. Alverna fick fredsavtalet presenterat för sig av ett sändebud från Vetenskapsakademin.

Efter kriget tvingades alverna ut i små byar byggda enbart för alverna där de skulle undervisas och prövas i det storgoldaviska levernet. Först när alverna hade bevisat att de hade blivit intregerade och besatt den kunskap som Vetenskapsakademin krävde hade de tillåtelse att lämna byarna. Vetenskapsakademin krav var stenhårda. Det var nästan ingen av de alver som blev förflyttade till byarna som klarade av dessa prov, det var först med deras barn som alver överhuvudtaget släpptes in i det storgoldaviska riket som fullvärdiga medborgare.

Detta sätt att indoktrinera alverna i det storgoldaviska tänkandet gjorde att det blev väldigt svårt för de nya medborgarna att återfalla till ett liv i skogarna. De äldre alverna dog nästan alla i en mystisk sjukdom där de tynade bort, ungefär som om man låser in en tvesångare. Tvesångaren slutar snart att sjunga i fångenskap och inte långt därefter inträder döden. Några få av de äldre alverna lyckades med bedriften att fly från vetenskapsakademin, och ingen vet vad som har hänt med dem efter det. Denna andra generations alver skapade sig snart en plats i det storgoldaviska samhället. Alverna har dock väldigt svårt att föröka sig på grund av att de tror på

den eviga kärleken och inte tänker nöja sig med något mindre. Det finns de alver funnit den eviga kärleken hos en människa och fått barn, dessa ses inte på med blida ögon varken av människor eller av alver förutom möjligtvis av Vetenskapsakademin.

Det går fortfarande sägner om att man skall kunna höra klagofyllda sånger från alver som aldrig sänkte sina vapen mot Vetenskapsakademin. Dessa sorgliga sånger skall enligt sägnerna vara otroligt vackra och det sägs att till och med orcher gråter när de hör dessa alvers klagorop.

KULTUR

Alverna är nu åter ett mycket ungt folk på grund av att det inte finns några äldre alver kvar. De yngre alverna har, efter att de blev medborgare i storgoldavien, visat framfötterna på många vitt skilda områden. Alverna lever ett tillsynes normalt liv i Storgoldavien, bortsett från deras medfödda immunitet mot ålderns och sjukdomarnas krämpor. Alverna har snabbt gjort sig ett namn för att vara ärliga och givmilda. Trots orchernas hårda behandling mot alverna under kriget bär de inget hat mot orcherna.
Det ligger inte för alverna att bege sig ut i de stora skogarna, de håller sig mycket hellre i storgoldaviens städer och byar. De är ofta mångsysslare, tack vare deras livslängd hinner de bli bra på många olika färdigheter. Men de är mest kända för de alviska tygen, som är tillverkat av det finaste material. Alverna har en förkärlek till att leva i det forna Lemurien, eftersom människor i goldavien inte är lika förlåtande som alverna är.

KLÄDEDRÄKT

Vi ser gärna att alvroller bär smidiga kläder, som är lätta att röra sig i. Färgernas tyngdpunkt bör vara åt de naturliga kulörerna.

TANKAR TILL SPELAREN

Vem är du? Var är dina rötter, hur ser de som sjunger i skogarna på dig.

KARRIÄR

Alvroller kan ha alla yrken, med betoning på hantverksyrken. Alver har inte med undre världen eller kriminalitet att göra.

GNOMER

Finurliga. Konstiga. Långnästa. Nyfikna. Klåfingriga. Långörade. Spensliga. Tokiga. Det finns många sätt att beskriva en Gnom på. Men inget säger så mycket som om deras totala hängivelse och fascination för det mekaniska och teknologiska. Än har de inte visat akademien vad de går för, men tro, att de en dag kommer de att bygga saker ingen någonsin trodde kunde byggas.

Ett utdrag ur boken: ”Vem är du Gnom?” av Valker Handfiner Gnom

Gnomerna är det yngsta folket av de storgoldaviska folken. Deras ursprung är väl omdiskuterat, så låt oss nu ta det från början.

Orcherna anlände hit någon gång i tidens begynnelse, tack vare våra vänner Vetenskapsakademin och deras trogna följeslagare. Orcherna skeppades hit som … ”arbetare” … för att arbeta i Rika Bergens gruvor, där de slet med att bryta koppar, silver och guld ur marken. Till vetenskapsakademins stora förtjusning hade orcherna en fallenhet till att sköta maskiner av alla de slag. De var … och är … också mycket duktiga mekaniker. Detta fångade givetvis vetenskapsmännens intresse. De började genast forska i frågan hur det kan komma sig att ett folk som inte haft någon kontakt med maskiner kunde ha en sådan fallenhet.

Man började att utsätta en utvald grupp orcher för en mängd olika tester. De togs upp ur gruvorna och fick genomgå de mest underliga tester och prov. Efter ett antal år av studier bestämde några herrar högt upp på den vetenskapliga stegen att man skulle försöka avla fram en mästarras av teknologigenier. De första tre kullarna sändes omgående ner i gruvorna för att testas så fort de var mogna. Det visade sig att dessa barn bara blev bättre och bättre för var år som gick, men det visade sig också tidigt att de hade speciella inriktningar. Vissa var bra på att montera ihop saker, andra var inte alls lämpade för gruvarbete och det verkade som om de hade tappat all fallenhet inte bara för mekanik utan också för att kunna arbeta över huvudtaget.

De som förlorade sin fallenhet för mekanik plockades genast upp för utförliga studier. Man kunde bara inte förstå varför de inte hade fått någon ytterligare förmåga att handskas med maskiner. De var bara medelmåttiga, med orchiska mått mätt … men tiden skulle visa Vetenskapsakademin ännu en stor överraskning. Så fort några av de till synes utan fallenhet för mekanik kom över en gåspenna och bläck började de genast att kludra vad som till en början bara verkade vara en massa kladd. Men efter ett tag började ur kaoset stiga en intelligens.

Man förstod nu att man fått minst lika duktiga arkitekter som den andra gruppen var duktiga mekaniker. Arkitekterna kunde konstruera hela maskiner enbart i sina huvuden. Vetenskapsakademin var mycket lycklig över sina experiment och denna testgrupp fick stannade kvar på ytan där de genomgick en utbildning som nästan kunde mäta sig med en vetenskapsmans avhandling. De skämtsamma vetenskapsmännen som ledde projektet kallade sin nya ras för goldavisk neutraliserad orchisk mutation, men det förkortades ner ganska snart till gnom och av ett ödets ironi blev det också namnet på den nya rasen … oss. Gnomer. Men detta namn passar oss alldeles utmärkt, det finns värre namn valda för värre personer. Exempel; alver, vad betyder alver? Lös den om ni kan.

Jo, tillbaka till våra första fjärdedelsgnomer. Till Vetenskapsakademins fasa visade det sig att dessa varelser var ordentligt skarpsinnade, men de råkade ibland ut för ordentliga koncentrationssvårighete r. De kunde inte ta heller nyttja skriven information så bra. De fungerade som bäst när de fick jobba fritt.

Vetenskapsakademin skulle sätta gruppen på prov, så de arrangerade en tävling mellan gnomerna och fem av Vetenskapsakademins bästa konstruktörer och arkitekter. Båda lagen fick tillgång till en stor lokal med alla verktyg och allt materiel man kunde behöva. Med dessa förutsättningar skulle de tävla om vem som snabbast kunde bygga en självgående vagn, något Vetenskapsakademin hade funderat på ett tag. Dörrarna låstes bakom de två grupperna när tävlingen startade och man lät båda lagen arbeta ifred. Varje dag begav sig vetenskapsmännen ner till de båda dörrarna och lyssnade om bankandet hade upphört.

Det dröjde sextio år tills det hände. Man hörde att det tystnade bakom Vetenskapsmännens dörr. Man öppnade dörren och där stod den en ångmaskin. Vetenskapsakademin blev så stolt över att de hade vunnit så de bestämde sig för att gå över till gnomernas dörr och berätta att tävlingen var över. När de öppnade dörren såg de till sin fasa att där stod inte en ångmaskin, utan tre andra helt oigenkännliga stora maskiner, som det pustade och frustade ur. Under varje maskin låg det en mekaniskt lagd gnom och vid varje maskin stod en gnom med fallenhet för arkitektur och konstruktion, som gestikulerade vilt omkring sig, gapande och skrikande åt den praktiska lagda gnomen att ändra eller vrida på olika saker.

Man kan säga att vetenskapsakademin aldrig utsåg någon vinnare, för gnomerna är inte klara än idag med sina maskiner … så kontentan av hela min berättelse är att vi gnomer härstammar från orcherna. Orcherna blir våra kusin kusiner. Så var stolt.

Jag hoppas att detta har varit en lärorik lässtund för er,

Valker Handfiner Gnom

KULTUR

Gnomerna är folket som lyckades missa hela kriget med många år. Många av dem vet fortfarande inte varför man krigade eller vem som vann. De är tankspridda små varelser utan ett ont ben i kroppen. De är alltid på nästa projekt. Gnomer har inget emot någon och ingen har något emot dem. De bygger, ritar och lever i sin egen värld där inte mycket kan störa dem.

KLÄDEDRÄKT

Vi ser gärna att gnomer har slitstarka kläder, gärna rejält nersmutsade med olja och liknande, annars kan de klä sig nästan hur de vill, det är inte så att gnomer väljer sina kläder med omsorg.

TANKAR TILL SPELAREN

Ursprung, historia är långt ifrån lika intressant som lösningen på ett nytt mekaniskt problem.

KARRIÄR

Enbart yrken som har med konstruktion, eller ny teknologi att göra.

BODENER

Gycklare, skojare, tjyvar och parasiter. Eller godhjärtade resenärer alltid med en historia i bakfickan. De har valt den dammiga vägen frivilligt och betalar gärna dess pris i misstänksamhet, avsky och missförstånd. Lite underliga är de också men säg inte det högt när deras hela familjer är i närheten om du inte vill vakna upp med din hals avskuren.

Det resande och dansade folket. Deras historia är den som folk inte glömmer och inte heller de kommer att glömma. Bodenerna är ett folk utan någon direkt plats eller tro, det hela började med att lemurier som valde att bege sig ut ur Lemurien för hundratals år sedan, för att visa upp sina sånger och danser för resten av världen. Detta visade sig senare bli ett helt folk som levde på vägarna och de sjung, spelade, dansade och gycklade.

Bodenerna lägger mycket stor stolthet i sina yrken, dock är inte deras historia så viktig för dem. Men den kommer alltid att vara en nagel i ögat för deras snofsiga kusiner, lemurierna.

Bodenerna är mer ett sätt att leva och tala än ett folk, vem som helst som levt på vägarna kan kallas sig boden, men de som verkligen är bodener kommer att märka skillnad. Bland bodenerna finns det en sorts outalad heder, man hjälper varandra om det behövs mot utomstående fiender, även om man inte sett varandra innan. Deras sätt att leva har också skaffat dem ett oförtjänat dåligt rykte, de äldre folken kallar dem för tjuvar och mördare.

Under kriget sysslade bodenerna med truppuppmuntring på båda sidor av lägrena. De sjung, dansade, spelade teater och gycklade. Bodenerna blev aldrig lovade fullt medlemskap i Storgoldavien, de blev helt enkelt inskrivna som lemurier. Detta gjorde bodenernas släkten mycket rasande, att de inte accepterades som sig själva. Detta har lett till att Bodensamhället har knutits ännu hårdare samman, och nu visar man till det yttersta att man är en boden och inte någon lemurier. Vetenskapsakademin har lovat bodenernas äldsta att undersöka möjligheten om att bli ett eget folk, men i väntan på det får de vara nöjda med att vara Storgoldaviska medborgare i Vetenskapsakademins ögon.

KULTUR

Bodener är de som reser och spelar, de är gycklare akrobater. Bodener brukar komma i stora vagnar, men sysslar minimalt med handel.

Det viktiga för en boden är att arbeta ihop maten för dagen. Folk kan se på dom som lösdrivare eller annat patrask, men när det kommer till att roa folk finns det inga som Bodenerna.

Bodenerna är oftast en enda stor familj med farfar på toppen. Alla gör som han vill. Han är ju trots allt den som är äldst och vet bäst. Bodenerna respekterar en sak och det är ålder, gammal vet bäst, helt enkelt. Bodener har också oftast de bästa skalderna och historikerna som finns.

KLÄDEDRÄKT

Bodener bär gärna blandningar av kläder från all upptänkliga kulturer, i och med att de egentligen inte har någon egen.

TANKAR TILL SPELAREN

Familjen är allt. Lyd de som är äldre oavsett om de är medlemmar i familjen eller inte.

KARRIÄR

Alla yrken som går ut på att roa andra, vissa yrken inom undre världen är också tillåtna: Råkar du vara en hantverkare är du en dålig sådan.

VARDAGSLIV

För att ge en liten inblick i hur det vardagliga livet ser ut i Storgoldavien har vi här sammanställt några kortare skrifter om det normala livet i Storgoldavien. Detta, precis som det mesta i detta utskick, är inte skrivet i sten. Kom gärna på egna seder och bruk som er roll och er rolls släkt och by praktiserar.

UPPVÄXT

Varje ny medborgare prövas på sitt åttonde år av Vetenskapsakademin. Detta prov lägger grunden till den nya medborgarens yrke och fortsatta skolning och liv. Provet tar hänsyn till föräldrarnas yrke och medborgarens fallenhet i olika områden.

Om provet visar att medborgaren hyser talanger som kräver skolning av Vetenskapsakademin skickas han eller hon iväg till en närbelägen akademi, annars sker den mesta utbildningen av föräldrar, släktingar och lokala gillen och hus.

En medborgare räknas som fullvärdig medlem i Storgoldavien när han eller hon fyller sexton år. Som fullvärdig medlem får medborgaren gå med i gillen, skriva under kontrakt, gifta sig och dömmas till döden.

EN VANLIG DAG

En dag i en storgoldavisk medborgares liv börjar med att han eller hon vaknar upp på morgonen när det lokala fredsuret slår rätt tid. Alla samlas, i byar på allmäningen och i städer på torg, för att sjunga morgonhymnen och därefter utföra den dagliga morgongymnastiken.

I storköken serveras det frukost och alla samlas för att samtala om de dagliga nyheterna.

Alla medborgare beger sig till sina arbeten där de utför dagen sysslor. Vid utsatt tid ringer storkökets klockor och det är dags för middagen. Under middagen utropas alla stora händelser och frågor som man vill att byrådet eller stadsrådet skall ta upp på nästa möte.

Sedan återgår man till sitt arbete igen och vid given tid slutar man för dagen. Om man bor i en by får man sin dagliga lön, bor man i en stad får man månadslön.

Efter arbetets slut samlas alla återigen för att tillsammans sjunga kvällshymnen innan alla går till sina hem, nära och kära.

Natten faller och nattlivet börjar. Det finns spel, värdshus och sånger. Det storgoldaviska folket är mycket noga med att kunna roa sig.

HÖGTIDER

Högtider är viktiga för de storgoldaviska folken som ett avbrott mot vardagens monotoma lunk. Personliga högtider som födelsedagar, giftermål och namngivningar firas inte bara av den närmsta släkten utan hela samhällen samlas för att fira begivenheten. Festligheter som kan pågå natten igenom, särskilt i Lemurien.

Det storgoldaviska enandet firas den första sommardagen varje år och det brukar vara en fest som håller på i flera dagar, ibland upp till en vecka.

Städer och byar firar dessutom dagen de fick sina stads- och byprivilegier. Dessa festligheter kan hålla på i flera dagar.

Första fridagen varje månad samlas alla för att lyssna på vad byråd och stadsråd har bestämt. I samband med detta brukar det alltid ske lite festligheter.

FREDSURET
EFTER DET STORA ENANDET BLEV DET UPPENBART ATT STORGOLDAVIEN INTE BARA BEHÖVDE NYA MONUMENT, UTAN OCKSÅ EN ALLMÄNGILTIG METOD FÖR ATT VETA VILKEN TID DET VAR. FREDSURET, SOM MONUMENTET DÖPTES TILL, ÄR REST PÅ HJÄLTARNAS TORG I GOLDAV OCH FRÅN FREDSURET UTGÅR ALL TID. RÄTT TID BESTÄMS AV VARJE BY OCH STAD VILKET BETYDER ATT VARJE BY OCH STAD HAR SITT EGNA KLOCKSLAG FÖR UPPSTIGNING, LUNCH, MIDDAG OCH ANDRA VIKTIGA TIDSSLAG.

REGLER

Lajv kan vara förvirrande för vissa. Så därför erbjuder vi er en kvick redogörelse för vad som verkligen gäller på lajvet, vare sig det är på låtsas eller på riktigt. Vi behöver knappt säga att dessa regler är till för er och ert nöjes skull va?

ÅLDERSGRÄNSER

Vi har åldersgränser för att få använda ett s.k. boffervapen på Skuggor. Deltagare som inte har en kamrat/broder/syster/förälder som är över femton år, som kan ansvara för dig, och själv inte är över femton får inte ta med sig och använda boffervapen på Skuggor. Deltagare över femton år får ta med sig och använda boffervapen. Vi, arrangörer, förbehåller oss rätten att ta ifrån vilken deltagare som helst sitt boffervapen om vi misstänker att deltagaren inte kan hantera boffervapnet på ett säkert sätt eller om boffervapnet inte går igenom säkerhetskontrollen som är obligatorisk vid incheckning.

ALKOHOL & DROGER

Skuggor är helt och hållet alkohol och drogfritt. De enda undantagen till den regeln är tobak. De som blir påkomna med att ha alkohol och/eller droger antingen i sin ägo eller har nyttjat dem riskerar att bli utkastad från Skuggor direkt med möjligtvis några minuter till att packa ihop sin utrustning. Oavsett hur mycket alkohol och drogerfarenhet en deltagare på Skuggor har, försäkrar oss arrangörer att inget kommer att gå fel, bara nyttjar alkoholen eller drogerna i sitt eget tält med vänner eller är gammal som gatan, så kommer vi inte att tillåta någon att använda alkohol eller droger på området eller vistas på området under Skuggor påverkad av alkohol eller droger.

VAD VI KRÄVER

Vi kräver av alla våra deltagare att de skall följa de regler och lagar som är beskrivna i detta utskick, finns på vår hemsida och att ni skall följa arrangörernas anvisningar. Genom att betala in anmälningsavgiften till oss har du förbundigt dig att följa dessa regler och är medveten om att vi kommer att vidta lämpliga åtgärder om du bryter mot dem. Du är skyldig att på egen hand informera dig om våra bestämmelser.

Vi hoppas dessutom att ni kommer till Skuggor med stora mängder av lajvglädje och en vilja att dela med av er själva för att göra Skuggor så roligt och intressant som det bara kan bli. Det vinner vi alla på.

VAD VI LOVAR

Som deltagare på Skuggor lovar vi er först och främst två lagade mål mat om dagen alla heldagar Skuggor pågår. Det finns också enklare försäljning på värdshuset, så ni behöver inte ta med chips & cola. Detta ingår i anmälningsavgiften.

Vi lovar dessutom att göra vårt bästa för att underlätta er karaktärsgestaltning under Skuggor genom att; ge deltagarna inflytande över lajvet i allmänhet och sin egna karaktär i synnerhet i så stor utsträckning som är möjligt, sköta deltagarservice under Skuggor så smidigt och osynligt som vi förmår för att skapa de bästa förutsättningarna vi kan för en roligt, intressant och givande sommarhelg. Vi kommer dessutom att arrangera transportmöjligheter till en billig penning mellan Skillingaryd, lajvområdet och tillbaka.

LAGAR OCH FÖRORDNINGAR

Eftersom Skuggor är en planerad aktivitet gäller inte stora delar av allemansrätten, men dess skyldigheter gäller alltid. Några av de skyldigheter som eventuellt berör Skuggor är: skada inte träd eller buskar, inte plocka eller

skada fridlysta växter, inte skada eller störa djur i naturen, stängda grindar skall stängas efter användning, inte elda utan tillsyn eller när det råder eldningsförbud eller på klippor och man får inte fiska utan fiskekort eller utan vattenägarens tillstånd.

Svensk lag gäller på Skuggor. Det betyder att tältfrid råder och att alla former av stöld, rån, misshandel, uppsåtlig förstörelse av privat egendom är förbjudet, precis som i resten av Sverige.

Vi utgår ifrån att alla dessutom kommer att använda sitt sunda förnuft och känsla för det passande i alla situationer under lajvet och förbehåller oss rätten att kasta ut deltagare som bryter mot våra regler och lagar.

STRID

Låtsas strid, eller boffer som det kallas i lajvsammanhang, är enligt många en rolig och viktig del av levande rollspel. Skuggor är inte ett undantag, låtsasstrid skapar lite extra spänning. Mer ingående regler för hur detta kommer att gå till kommer i sista utskicket med andra eventuella regler som kan påverka spelet.

VID INSTÄLLNING

Om det skulle, mot all förmodan, hända att arrangemanget ställs in så kommer naturligtvis Samhain att betala tillbaka så mycket det går av ern anmälmningsavgift förutsatt att ni inom en månad från inställningen lämnar uppgifter till oss hur vi skall betala tillbaka.

ANSVAR

Projektet Skuggor 2003, föreningen Samhain eller markägarna tar inte ansvar för vistelse på lajvet Skuggor. Men vi kommer att göra så gott vi kan för att säkerställa säkerhet vad gäller sjukvård, akutbil, renlighet vad gäller mat m.m. och med all annan hjälp som kan behövas. Tänk på att ni kommer att vistas i skogen under nästan fem dygn så utomhusvana kommer att underlätta nöje och förhindra missöden.

TILL MÅLSMAN

Detta utskick innehåller information om ett lajv, levande rollspel, som ert barn/ungdom kanske vill åka och delta på. Flertalet av arrangörerna bakom lajvet är utbildade scoutledare, fritidspedagoger eller har på något annat sätt erfarenhet om att ta hand om minderåriga. Lajv är enligt oss något av det roligaste man kan sysselsätta sig med och leder nästan alltid till ett ökat intresse för historia och andra människors levnadsöden t.ex.

Ta gärna kontakt med vårt kansli (kontaktinformation finns på sida tre i detta utskick) om du har några frågor om Skuggor. Läs gärna igenom detta utskick, och om du vill veta mera om hobbyn så rekommenderar vi vårt riksförbund SVEROKs hemsida: http://www.sverok.se. Det enklaste sättet att få reda på mera om levande rollspel är att delta på ett och vi skulle bara bli glada om vi får se flera föräldrar på Skuggor och står till förfogande om det skulle behövas hjälp, tips eller råd.

ANMÄLNING

Man kan anmäla sig på två sätt. Man kan antingen använda sig av anmälningsfunktionen på vår hemsida eller så kan man skriva ner all information som vi behöver tillsammans med en karaktärsbeskrivning och önskemål på ett eller flera papper, helst datautskrift, och skicka det till adressen som står att finna under rubriken Postanmälan.

Oavsett hur du anmäler dig så kommer vi att behöva följande information för att kunna behandla din anmälan.

- Förnamn och Efternamn
- Fullständig adress
- Födelsedata
- Kön
- Ev. emailadress
- Telefonnummer
- Allergier som vi bör veta om (ingår ev. vegetarisk eller annan specialkost)
- Önskan om ordnad Sovplats under tak på Skuggor.
- Om du vill arbeta på Skuggor, t.ex. i värdshuset eller på storköket. (återbetalas vid lajvets slut all avgift)
- Ev. transport från Skillingaryd till och från lajvområdet som önskas
- Intriger. Prioritera genom att poängsätta följande intrigtyper med 0-3 där 0 är inget och tre är mest. Boffer, Socialt Spel, Politik och Undersöka. Skriv också med ev andra önskemål
- Din karaktärs namn
- Din karaktärs ras (ex: människa)
- Din karaktärs semiras (ex: boden)
- Din karaktärs yrke (ex: ångforskare)
- Vilken grupp din karaktär ev. tillhör (dina kompisar du kanske kommer med eller annan grupp du fått lov att vara med i)
- Om din karaktär kommer att använda vapen
- Din karaktärs bakgrund (max 1/2 A4)

Efter att du har anmält dig på detta sätt kommer vi att höra från oss, via Internet, telefon eller brev. Du kommer att få en spelledare tilldelad dig och en eventuell grupp. Spelledaren kommer att tillsammans med dig skriva klart din karaktär och godkänna den.

SPELLEDARE ÄR EN ARRANGÖR SOM KOMMER INNAN OCH UNDER LAJVET TA HAND OM DIN ANMÄLAN. DENNA PERSON KOMMER ATT VARA DIN PERSONLIGA KONTAK MED ARRANGEMANGET. DIN SPELLEDARE ÄR DEN PERSON SOM DU SKA KUNNA VÄNDA DIG TILL MED ALLT EFTER ATT DIN ANMÄLAN ÄR KLAR. STORA GRUPPER GÖR KLOKT I ATT LÄRA KÄNNA DESSA PERSONER.

För att du skall vara garanterad intrig och utskick måste du betala in anmälningsavgiften till föreningen Samhains postgirokonto; 181 701–4, innan den 30:e juni. Försenade betalningar kommer att tas hand om i mån av tid. Det är möjligt att betala på plats om man har fått tillåtelse av det från någon huvudarrangör, se informationstexten om projektet Skuggor 2003 för en lista av huvudansvariga.

Ett sista utskick skickas ut med posten den 7:e juli till alla som har betalat i tid med bekräftelse på att du har betalat, att din karaktär är godkänd och ev. förändringar inför lajvet.

Det finns en chans att man kan komma in på Skuggor utan att anmäla sig genom att färdas till lajvområdet den 23:e juli på vinst och förlust. Om vi mot all förmodan skulle ha någon/några platser kvar, och att man uppfyller alla våra krav, så kan man mot en viss summa pengar som kommer att vara större än den normala anmälningsavgiften få delta på Skuggor och man får som alla andra deltagare varm mat två gånger om dagen, dock så kommer vi förmodligen inte kunna skapa intriger åt påplats anmälningar eller ge dem en spelledare, transport eller sovplatser m.m.

SAMHAINMEDLEMSSKAP

Genom att betala anmälningsavgiften blir man automatiskt medlem i föreningen Samhain för ett år. Kallelser till årsmöte, normala som extrainkallade, och annan föreningsinformation skickas ut till föreningens medlemmar med e-mail. Samhain har antagit Sveroks exempelstadgar och uppfyller Sveroks krav för att bli anslutna.

Mer information om föreningen Samhain finns längre fram i detta utskick och Samhains hemsida finns länkad från Skuggors hemsida.

POSTANMÄLAN

Adressera brevet med följande information:

Mo EL-Masry
Birgerjarlsgatan 3b
554 64 Jönköping

Märk kuvertet att det innehåller en deltagaranmälan till Skuggor.

PRELIMINÄR TIDSLINJE

[FEB./MAR.]: Presentationsfolder om lajvet Skuggor skickas ut till Sverokanslutna föreningar som har meddelat att de har lajv som syfte och delas ut till intresserade av lajvet, t.ex. på konvent och andra levande rollspel.
[30:E JUNI]: Sista inbetalningsdag för att få garanterad intrig.
[7: E JULI]: Utskick två med extra ras och grupperingsinformation tillsammans med ev. intriger, bekräftelse på bokad transport, sovplats/tältplats och kontaktinformation till din spelledare.
[23: e till 27: e Juli]: Skuggor!

Efter anmälan får varje deltagare sig tilldelad en spelledare som kan svara på alla frågor du kan tänkas ha om Skuggor, i varje fall med lite betänketid. Det finns inga andra sätt att nå oss officiellt.

VAR HITTAR MAN MERA INFORMATION?

För aktuell information om Skuggor så föreslås att man tittar igenom Skuggors hemsida en gång i veckan, och att man försöker vara aktiv på forumen där en hel del information om Skuggor kommer att förklaras utförligare av arrangörer och där alla deltagare kommer att ha en chans att påverka Skuggors värld på många sätt. Forumen kan man också använda sig av för att komma i kontakt med andra deltagare som skall till Skuggor för att kunna samtala ihop grupper, bestämma gemensamma resor och annat som kan underlätta. Sist men inte minst har Skuggor en emaillista som man kan anmäla sig till genom vår hemsida som rekommenderas för den som vill veta allt om Skuggor först

.

Om ni har några frågor om Skuggor ber vi er att läsa igenom vår FAQ som finns på Skuggors hemsida [FRÅGOR] innan ni ställer dem till Billing eller någon annan inblandad i arrangerandet. Vi har skrivit FAQ'en av en anledning.

OM NÅGOT OFÖRUTSETT HÄNDER

Om det skulle hända något oförutsett innan lajvet så att ni inte kan komma på Skuggor och ni vill ha er anmälningsavgift tillbaka kommer ni givetvis att få era pengar tillbaka om ni har betalat in dem, förutsatt att avbokningen skedde före den 16 juli 2003. Berätta för oss i samband med avbokningen hur du vill att vi skall betala tillbaka anmälningsavgiften. Vi kommer att använda delar av din anmälningsavgift om det skulle kosta oss pengar att betala tillbaka.

ÖNSKADE ROLLER OCH ARBETE

På vår hemsida kan ni hitta förslag på önskade roller, exempell roller samt mer informaiton om vad som gäller om man väljer att vilja arbeta under lajvet.

FLER UTSKICK

Det går att beställa gratis en begränsad mängd extra utskick som ni kan sprida i era föreningslokaler eller ta med till andra lajv. Ring bara vårt kansli så fixar vi det.

DETTA ÄR DET SISTA LAJVET I SKUGGOR SERIEN. VI VILL ATT DET SKALL VARA DET BÄSTA NÅGONSIN OCH ATT VI KOMMER ATT DRA LÄRDOM AV ALLA MISSTAG VI HAR BEGÅTT VID TIDIGARE UPPSÄTTNINGAR. VI HAR FINSLIPAT VÅRA ARRANGÖRSPRINCIPER OCH LÄNGTAR EFTER ATT APPLICERA DEM PÅ SKUGGOR. VI HOPPAS ATT VÅRA TANKAR OM ETT ARRANGEMANG DÄR DELTAGARE FÅR HJÄLP MED ALLT TILL DEN GRAD ATT DE BARA HAR GESTALTNINGEN AV SIN KARAKTÄR KVAR LEDER TILL ROLIGA OCH MINNESVÄRDA LAJV.

ATT SKAPA EN ROLL

Det finns egentligen bara två sätt att skapa en roll till Skuggor. Man kan skapa sin roll i en grupp med andra spelare och roller eller så kan man skapa en roll på egen hand. Det allra viktigaste att tänka på när man skapar sin roll är att den skall vara rolig att spela. Du skall gestalta samma roll i flera dagar, och tycker inte du att rollen är kul kommer ingen annan att tycka den är kul. Tänk ångfantastiskt, överraska oss och dig själv.

FÖRSLAG PÅ YRKEN

VETENSKAPSMAN
LÄRLING & MAGISTER

UNDERHÅLLARE
MUSIKER, SÅNGARE, BERÄTTARE, ELDKONSTNÄR, JONGLERARE, SKÅDESPELARE, AKROBAT, REGISSÖR, FÖRFATTARE, POET, DIKTARE & KONSTNÄR

STATLIGT ANSTÄLLDA
POSTANSTÄLLD, BANKIR, LANTMÄTARE, ADMINISTRATÖR, INDUSTRIARBETARE, SKATTEINDRIVARE, KRIGSVETERAN, MASKINIST, MASKINTESTARE, ARKITEKT, KANSLIST, RÅDGIVARE, LÄRARE, REPERATÖR, SÄKERHETSANSTÄLLD, PRISJÄGARE, MILITÄR, SKOGSVAKT & UPPTÄCKTSRESANDE

HANTVERKARE
SMED, SKRÄDDARE/SÖMMERSKA, KORGFLÄTARE, GJUTARE, TRYCKARE, FINSMED, GRUSLÄGGARE & KONSTRUKTÖR

NATURBRUKARE
BONDE & SKOGSBRUKARE

FÖRETAGARE
FÖRSÄLJARE, LAGERCHEF, SPEDITÖR, TOLK, AGRONOM, GUIDE, KARAVANFÖRARE, KONSULT, SJÖFARARE & INDUSTRISPION

UNDRE VÄRLDEN
SMUGGLARE, TJUV, GÄNGMEDLEM, FORFALSKARE, HORÖR/HORPOJKAR & BEDRÄGARE

SKAPA EN ROLL

Till och börja med; läs igenom hela det här utskicket en gång till. Sätt dig sedan ner och fundera på vad du vill göra på Skuggor. Kolla på din favoritfilm, eller läs din favoritbok och fundera på vad det är du tycker skulle vara roligt. Om du inte har en roll du tycker är kul, kommer inte Skuggor att vara roligt hur hårt vi arrangörer än anstränger oss.

Ras
Vilken ras tror du passar dig bäst och tror du att du kan komma på något roligt att göra med den rasen? Har rasen du tycker är kul några krav och kan du isåfall uppfylla dem? Kontakta oss på kansliet och ställ frågor.

Yrke
Vad vill du göra på Skuggor. Vilket yrke tror du passar din roll. Tänk på att alla medborgare i Storgoldavien har genomgått en medborgarexamen och fått sig ett yrke tilldelat. Har du kanske några intressen du kan använda till rollens yrke? Är du scout kanske du kan vara en viltvårdare, håller på på med något hantverk kan du göra det under Skuggor. Är du intresserade av historia, varför inte spela en lärd roll?

Bakgrund
Hur har Vetenskapsakademin påverkat din roll? Vilken slags utbildning har rollen fått, och vad kan din roll egentligen göra? Vad har din roll råkat ut för i barndomen? Har din roll alltid bott i byn Bracken 255 eller har rollen just flyttat dit?

Utrustning
Kommer din roll att behöva någon speciell utrustning, och isåfall har du den eller måste du skaffa dig den? Är det någon speciell utrustning som du redan har som du vill att din roll skall kunna använa. Hur har din karaktär fått tag på all utrustning?

GRUPPER

Om man är flera än två som har tänkt att åka på Skuggor kan man alltid skapa en grupp. Den enda skillnaden är att man istället för att skapa en roll, tillsammans skapar två eller flera roller. Det finns några frågor som är viktiga att ha svaret på när man skapar en grupp.

Består den av likadana personer; t.ex. bara vetenskapsmän, orcher, släktingar eller krigare?

Varför umgås alla i gruppen. Kommer alla överrens med varandra eller finns det friktioner? Hur lärde alla känna varandra?

Tänk på att grupper inte alls bara behöver bestå av personer som känner varandra. Utnyttja vår hemsida och möjligheterna till kommunikation som internet ger och hitta nya lajvare att lajva tillsammans med på Skuggor.

ÅNGFANTASI

Det är enkelt att göra sin roll Ångfantastisk. Man är inte bonde, man är agronom, man är inte dagdrivare, man är utforskare.

Utrustningen behöver inte vara standardfantasy utan kan innehålla lite "ålderdomliga nutida" utrustningsdetaljer.

Använd er fantasi, använd forumen och varandra, överraska oss och er själva. Glöm inte att allt skall vara roligt, annars kan det kvitta!

SKUGGOR

23-27 JULI 2003 I SKILLINGARYD SMÅLAND

Checklista för lajvdeltagande att sätta upp på kylskåpet eller liknande!

1... Allra först

O Läs igenom detta utskicket.
O Boka datum i din kalender, 23-27 juli 2003, mer exakta tider kommer med sista utskicket
O Fundera på vad du vill veta mera om.

2... Inläsning

O Läs igenom detta utskick noggrant
O Besök vår webbplats : http://skuggor.sverok.net/
O Bestäm dig för din roll, ta god tid på dig. Läs särskilt om hur man skapar en roll

3... Anmälan

O Skicka in din karaktär så fort som möjligt. Använd dig antingen av vår hemsida eller skicka den med posten.
O Betala lajvavgiften på 150 kronor till postgiro nr 181 701 - 4 mottagare Samhain innan sista juni för garanterad intrig.

4... Utveckla din karaktär

O Ta kontakt med din spelledare och de andra spelarna i din grupp och utveckla tillsammans information som påverkar era och andras karaktärer.
O Skaffa utrustning, kläder och ev. vapen till din karaktär. Läs särskilt hur man utrustar en karaktär

5... Håll dig uppdaterad

O Besök vår hemsida ofta, förslagsvis en gång i veckan. Glöm inte våra forum.
O Öva på din karaktär. Exempelvis genom att gå ut i skogen en stund med lajvkläder på tillsammans med dina vänner.
O Läs igenom all information som kommer med sista utskicket.
O Boka transport till lajvområdet efter schemat som finns med i sista utskicket.

6... Förberedelser

O Sista problem, vid akuta problem kontakta vårt kansli
O Ordna resa, utrustning & dyl. till lajvet.
O Ordna med sovplats under lajvet, ev. genom att boka sovplats under tak.

Sista anmälningsdag och sista dag för betalning för att få garanterad plats och intrig är 30 juni, 2003

SISTA UTSKICKET

Alla som har betalat och anmält en karaktär till lajvet innan den 30:e juni kommer att få ett sista utskick hemskickat runt den sjunde juli med följande information:

- Offpass (bekräftelser på sovplats, transport, matalternativ bland annat.)
- Schema över transporter
- Exakta tidpunkter för lajvet
- Karaktärsintriger
- Gruppinformation (utförligare information om världen och lajvet enligt vald grupp och ras bland annat)

KONTAKTINFORMATION

Vår hemsida med bland annat forum och mera information om världen finns på följande adress: http://skuggor.sverok.net. Vårt kansli med Jonas Billing går att kontakta varje vardag mellan klockan 10 och 18 för snabba svar på frågor och besked om saker som har med lajvet att göra. Tel: 036 - 12 90 70 Mob: 073 - 639 89 18 Email: skuggor2003@hotmail.com

ANMÄLAN

- Glöm inte att anmäla om du behöver specialkost, t.ex. vegan, muslim, gluten osv.
- Dubbelkolla all information innan du skickar in den till oss.
- Glöm ej att skriva personuppgifter på postgiroblanketten så att vi vet vem det är och vad som har betalats för.

STARTA EN SPELFÖRENING

Det är
ENKELT
Det är
GRATIS
Ni får
BIDRAG
Ni får Sverox, förbundets
SPELTIDNING
och mycket mera...

Man behöver inte vara utvald för att klara det...

Information om hur man startar en Sverokförening och anmälningsblankett kan du beställa från Sverok eller hämta bland Sveroks webbsidor

ADRESS	TELEFON	EDRESS	HEMSIDA
Sverok, Platensgatan 25, 582 20 Linköping	013- 14 06 00	info@sverok.se	www.sverok.se

REKVISITA

Som ni kanske har förstått så följer inte Skuggor den vanliga fantasygenren. Detta gäller även utrustning. Precis som att världen är lik den fantasy värld vi är vana att se liknar kläderna de vanliga fantasykläderna. Det som gör den stora skillnaderna är de små ändringarna. Den klassiska modellen finns kvar, men masstillverkas i ångdrivna maskiner.

KLÄDER

Dom "vanliga" plaggen är väldigt olika ifrån vilken del av storgoldavien man kommer ifrån. När en karl ifrån Balkrike går klädd i sina vanliga arbetskläder, slitstarka och utan några speciella utsmyckningar, går en karl från Lemurien runt klädd i vackra tunna kläder med de modernaste snitten och utsmyckningar. En tanke att ha är att se t.ex. balkrikarnas klädsel som tidig medeltid och lemuriernas kläder som högmedeltida. I Goldavien där vetenskapsakademin startade är kläderna av ett mer barockt sjuttonhundratalssnitt.

UTRUSTNING

För att få mer ångfantasi känsla över dräkten kan man lägga till de där små extra sakerna. Varför inte ett armbandssolur? En enkel beskrivning om hur man gör sitt armbandssolur kommer att finnas under kuriosa på vår hemsida. Tillverka ett halsband med ett kugghjul i eller bara brodera ett på kläderna. Var påhittig, en bra inspirations källa för idéer på ångfantasi är bland annat filmen Sleepy Hollow (www.sleepyhollowmovie.com). Där finns skisser på ett par riktigt läckra glasögon...

VAPEN

Alla vapen som får förekomma på Skuggor måste vara av latex. Alla vapen skall vara av godtaglig storlek (arrangörer kommer att godkänna era vapen på plats). Tänk er att ert vapen skall passa den ras du spelar. En goldav har ett vapen perfekt gjort för varje stöt, en lemurier har det snyggaste vapnet medan en balkrikare bär en yxa som likaså kan användas till ved.

ÅNGFANTASTISKT

En lista på vad som passar in i stämningen, världen och i Bracken.

Vita stora juristperuker
Glasögon med förstoringsfunktion
Vida barock rockar
Kortspel
Experimentella kameror
Kikare
Lyktor
Långa strumpor
Gamla slitna militärpersedlar
Bältesspännen
Höga stövlar
Svetsglasögon
Gamla böcker
Kugghjul

INTE ÅNGAFANTASI

Opassande saker i världen som vi gärna inte ser för den fysiska illusionens skull.

Uruk hai rustning
Dödskallar
Kajaltatueringar
Draculacape
Ficklampor
Plastiga tyger
Bakelit
Gympaskor

INDUSTRINS FRAMGÅNGAR

TACK VARE TYGINDUSTRINS ENORMA FRAMGÅNGAR I STORGOLDAVIEN KAN MAN FAKTISKT TILLVERKA SINA KLÄDER I FLERA MATERIAL ÄN BARA LINNE OCH VADMAL. BOMULL ÄR INGET PROBLEM, LIKASÅ TYGMATERIAL SOM INTE SER PLASTIGA ELLER "MODERNA" UT.

DETTA GÄLLER OCKSÅ ALLA ANDRA UTRUSTNINGS-DETALJER. VÄLDIGT MÅNGA OLIKA SORTERS MATE-RIAL HAR UPPFUNNITS VILKET BETYDER ATT SÅ LÄNGE UTRUSTNINGEN SER UT ATT KUNNA PASSA IN I SKUG-GORS VÄRLD ÄR DET INGET PROBLEM ATT HA DET PÅ LAJVET.

OM NI UNDRAR ÖVER OM NI KAN HA MED ER NÅGON SPECIELL UTRUSTNINGSDETALJ SÅ FRÅGA PÅ VÅR HEMSIDA ELLER KONTAKTA KANSLIET.

Nyköping & Oxelösunds spelsällskap
Erik Annerstedt
Föreningsgatan 35 3
613 31 OXELÖSUND

Adressen kommer ur databas från:
SVEROK, Sandbäcksgatan 2, 582 25 Linköping

SVERIGE
PORTO BETALT
PORT PAYÉ
JÖNKÖPING 1

B FÖRENINGS-BREV

SKUGGOR

Välkomna till Skuggor, ett ångfantasilajv. Detta utskick är det första utskicket om lajvet och innehåller allt som krävs för att anmäla sig till lajvet. Tillsammans med informationen som finns på vår hemsida och deltagande på våra forum är detta utskicket din guide till Skuggor, ett ångfantasilajv, det bästa och roligaste lajvet sommaren 2003. OBS, alla får vara med.

Innehåll

- Förklaring till Ångfantasi
- Presentation av Storgoldaviens geografi
- Beskrivning av alla raser som bor i Storgoldavien
- Beskrivning av Vetenskapsakademin
- Hårda och mjuka fakta om Skuggor
- Presentation av arrangörerna bakom Skuggor
- Information om hur man anmäler sig

© Föreningen Samhain

Avsändare:
Föreningen Samhain
c/o Johannes Werner
Banervägen 25 1tr
554 64 Jönköping