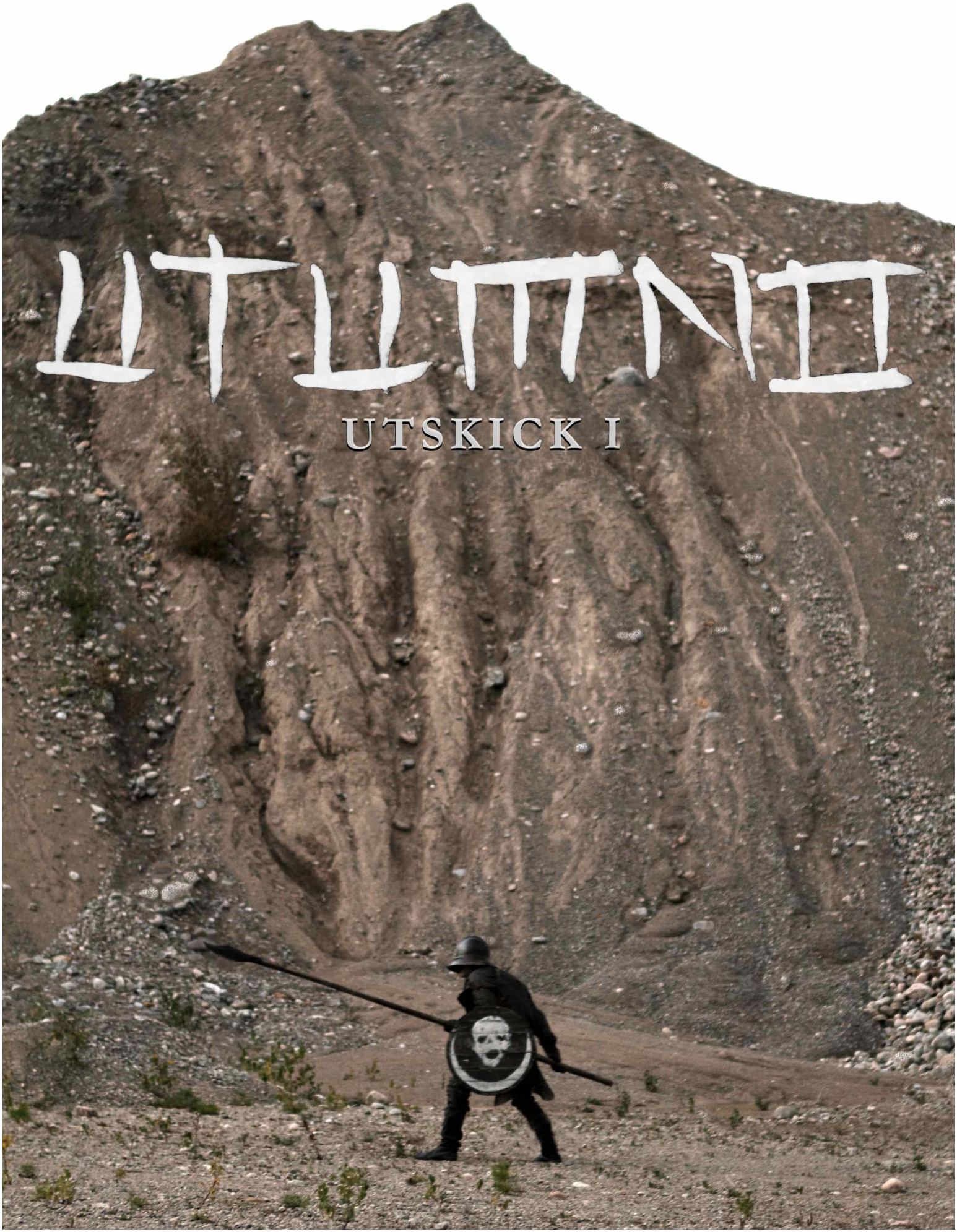

UTUMNI
UTSKICK I

UTUMNO
består av:
Jonatan Gedda, 0733 66 92 92
Björn Axén
Johan Flodin
Johan Peck

www.utmno.se
info@utumno.se

Text av Utumno
Illustrationer av J.R.R Tolkien, Alan Lee, John Howe, samt av Utumno

Innehållsförteckning

Inledning 3

Maskinen
— Ondskan enligt Tolkien 4
Frihet & dominans 4
Sub-creation 4
Maskinen kontra trädgården 5
Valet & fallet 6

Maskineriet
— Ondskan i praktiken 6
Mordor under Nazgûl 7

Mordor 8
Mordors historia 8
Tidslinje 9

Mordors geografi 9
Mordor (Zaudûg) 10
Askslätten (Fûd-hîsht) 10
Nurn 10
Dushgûzh (Minas Morgul) 10
Gorgoroths högplatå 11
Udûn 11
Morgai 11
Angränsande länder 11
Karta över Mordor 12

Sökta roller 13
Snagas (rekryterna) 13
Armén 13
Härmönstringslägret/trossen 14
Dushgûzh 14

Utrustning 15
Grundläggande om utrustning 15
Material 15
Färger & patinering 15
Vapen & pansar 16
Kläder 18
Den personliga utrustningen 19
Heraldik 19
Smink 20
Inspirationskällor 20
Packlista 21

Mordors språk 21
Språkens betydelse & funktion i Arda 21
Svartiska & orkiska 22
Grundläggande orkiska 23
Uttalsregler 23
Ordlista 24

Utskick I.

Arrangörsgruppen Utumno kan stolt presentera det första utskicket inför lajvet Utumno. Förutom arbetet med detta fiktionsinriktade utskick har vi lyckats knyta flera värdefulla kontakter med markägare, sågverk, andra spelföreningar och inte minst Botkyrka kommun. Detta och en strid ström av intresseanmälningar har gett oss momentum att färdigställa denna information i god tid, innan ett första möte med deltagare.

Ledorden för detta utskick har varit att komma igång. Under de kommande dryga 20 sidorna bygger vi upp en plattform riktad till inbitna Tolkienfans såväl som noviser. Fokus ligger på beskrivningar av Mordors geografi, fysisk gestaltning av dess invånare, kulturen med ondskan i centrum, de grundläggande kraven för språk samt sökta roller och grupperingar.

Separat från detta utskick följer även Tolkiens ”brev 131”, adresserat till förläggaren Milton Waldman på Harper Collins (Utdrag ur *The letters of J.R.R. Tolkien* av Humphrey Carpenter), i vilket Tolkien försöker övertala förlaget om vikten att publicera Silmarillion samtidigt som Sagan om Ringen. På samma gång förklarar han den grundläggande tematiken om ont och gott som är genomgående för Härskarringen.

Brev 131 diskuteras ingående i avsnittet om Ondska i detta utskick. Men, man bör inte lägga för stor vikt vid vår analys utan istället läsa brevet själv. Det innehåller inte bara den grundläggande tematiken för Utumno, det är grundläggande för Tolkiens hela fiktion. Texten må vara lång och snårig, men den är en del av Utumno och varje deltagare bör läsa den för att få ut så mycket som möjligt av spelet.

Med detta avklarat gör vi avstamp och kan nu komma igång med skapandet. Vår förhoppning är att Utumno ska erbjuda något för alla, vare sig ens intresse ligger främst i tillverkning av utrustning, utvecklande av språk eller gemenskapen utanför spelet. Under de kommande månaderna av förberedelser vill vi forma spelets premisser, inom de ramar som presenteras i detta utskick, tillsammans med dig som deltagare.

Utumno är mer än bara ett minilajv i maj 2012. Det är en utforskande resa i Tolkiens verk, en studie i ondskans natur som kulminerar med ett dygns intensivt gestaltande av Mordor i tredje åldern.

Utumno hälsar dig välkommen ombord!

BOTKYRKA KOMMUN
Långt ifrån lagom

Sverok

Maskinen —Ondskan enligt Tolkien

I denna text beskrivs Tolkiens syn på vad som är ondska och godhet vilket i sin tur lägger grunden för spelets tema. Vad som anses vara ondska respektive godhet beror då på den enskildes moraliska uppfattning. Det underliggande temat genom Silmarillion och Härskarringen är just ondskan vilket Tolkien förklarar ingående i ett brev till sin förläggare Milton Waldman på Harper Collins (brev 131 i *The letters of J.R.R. Tolkien* av Humphrey Carpenter). Detta brev är en central text för spelet och bör läsas av varje deltagare. Följande text är ett komplement till brev 131 där Utumnos syn på Tolkiens bild av ondska och godhet diskuteras.

Frihet & dominans

I Tolkiens fiktion kan grunden till ondskan sägas vara avunden. Ett tydligt exempel är Melkors avund gentemot sina syskon vilket leder till hans oundvikliga fall. Avund är i mångt och mycket motsatsen till kärlek och tar sig uttryck i hat och avsky. Liksom kärlekens uttryck är förståelse och frihet är avundens uttryck trångsynthet, antipati, behärskande och en oförmåga att förlåta.

Ondskan är alltså hos Tolkien likställd med viljan att dominera tillsammans med oförmågan till förlåtelse. Viljan att kontrollera står i tydlig kontrast till friheten och att man inte ska hindra andras utveckling. Detta tydliggörs i Härskarringen med att det är ”de fria folken” som står mot Mordors vilja att dominera hela världen.

Frågan är då vad denna vilja till att dominera faktiskt betyder. Tolkien skriver även att magi är en del av ondskan. Dock är termen ’magi’ enligt Tolkien dubbeltydig och exempelvis i Quenyan skiljer man mellan god och dålig magi. Ordet ’felu’ står för “dålig magi”, medan ”god magi” är kopplad till olika termer för kunskap. I brev 131 kopplar Tolkien explicit samman magi med *Maskinen* och teknik vilket står i kontrast till konsten. Detta är alltså samma uppdelning som mellan konst och teknik i den västerländska idétraditionen. I vår kultur är detta en relativt ny uppdelning som uppkom under 1800-talet då det latinska ordet ’ars’ (konst) fick stå för något friare och mer intuitivt medan det grekiska ordet ’tekne’ kopplades till det praktiska genom termen ’teknik’. Det ska påpekas att skillnaden mellan dessa två begrepp inte är helt klar äns för Tolkien.[1]

Sub-creation

Eru, Ilúvatar (Den ende) skapare av Ea (Världsaltet), skapade även Ainur (hans tankes barn). Ainur, I sin tur, skapade Arda genom sin musik. Bland Ainur fanns Melkor, sedemera Morgoth, mäktigast av dem alla.

Eru skapade även alverna och människorna och han är den ende med förmågan att ge liv, vilket Melkor avundades.

“…alla de bland quendi som råkade i Melkors våld, innan Utumno raserades, sattes i fängelse där och långsamt men säkert med grymhetens konster förleddes och förslavades under Melkor; och det var så Melkor avlade orkernas vidriga släkte i hån och avund gentemot alverna, vilka bittraste fiender dessa blev.

Ty orkerna ägde liv och fortplantningsförmåga, de som Ilúvatars barn; och alltsedan sitt uppror i Ainulindalë före

[1] Se exempelvis brev 155 där Tolkien diskuterar skillnaderna mellan olika magi – μαγια (magia) γοητεια (goeteia). Tolkien beskriver här explicit hur både magi som har direkt inverkan på världen (magia) och magi som endast påverkar sinnen (goeteia) används av både de onda och de goda. Skillnaden är syftet. Den onda handlingen syftar till att kontrollera den fria viljan vilket aldrig kan vara den goda handlingens syfte.

Begynnelsen kunde Melkor inte skapa något som ägde eget liv eller något som liknade liv; så säger de vise. Och djupt i sina mörka hjärtan avskydde orkerna den herre de tjänade av fruktan, han som allenast skapat deras elände. Detta var kanske Melkors allra ondaste dåd och det som Ilúvatar avskydde mest." [2]

Man kan säga att Tolkien gör skillnad på "magi/konst" och "teknik/svartkonst". Det betyder dock inte att det endast är ondskan som ägnar sig åt teknik. Exempel är trollkarlarna (som Gandalfs fyrverkerier), dvärgarna med sina manicker (exempelvis de leksaker som Bilbo ger bort vid sitt avskedskalas), och alvernas maktringar. Tolkien kallar detta "sub-creation" vilket är ett skapande inom Erus Skapelse. Quenyans 'istar' (trollkarl) betyder "kunskapare" ('ista' betyder just "kunskap"). Både konsten och tekniken har i Ea, världsalltet, alltså sin grund i kunskap, som därmed inte kan vara ond i sig. Den blir ond eller god beroende på hur den brukas. Ifall den används i syfte att dominera andra är det ondska. Kunskapen använd för andra ändamål, som konst eller anti-dominans eller i försvarandet, av friheten är gott/icke-ondska. En bra illustration av hur sub-creation kan vara antingen god eller ond är å ena sidan Melkors förvridande av alver till orker (med syftet att skapa slavvarelser som han kunde härska över), och å andra sidan Aule som skapade dvärgarna (för att han ville dela sin kärlek till bergarter och smideskonsten).[3]

För de dödliga människorna verkar magi ha en dubbel natur – ond eller god beroende på vad man väljer. Alverna förefaller sakna förmågan att direkt välja ondska. De kan visserligen falla (se till exempel besattheten av Silmarillerna och Noldors uppror mot Valar) men det handlar aldrig primärt om att dominera även om konsekvenserna kan innebära dominans eller förstörelse. Alverna hemfaller inte åt ondskan förrän de förvridits av Melkor till orker och i praktiken blivit en helt annan sorts varelser. Om orkerna, och övriga mörkrets kreatur, är alvernas motsats så kan man föreställa sig att de är oförmögna att förstå hur man inte kan vara ond och vilja dominera sin omgivning. Denna tolkning stämmer väl överens med det Gandalf säger om att Sauron inte kan förstå att man skulle vilja förstöra Ringen.

Maskinen kontra trädgården

I Tolkiens verk manifesteras ondskan alltså genom Maskinen – de sämsta sidorna av människans civilisation, särskilt i den moderna staten. Maskinen är centraliserad makt över allt levande med sociala verktyg som byråkrati och massproduktion. Individen förloras i kollektivet och kollektivet existerar endast för makten som samlas under en ledare. Vad Maskinen innebär blir tydligt då man ställer den vid dess motsats som kan kallas "växande". Det är ingen slump att Sam med sin trädgård lyfts fram eller att alverna så ofta lever i skogar. Det är intressant att det just är alverna i Eregion, som stod dvärgarna av Khazad-dûm nära och levde vid bergen, var de som smidde maktens ringar.

Skillnaden mellan en maskin och något som växer fram är att maskinen från början är uttänkt av ett sinne som bestämt maskinens syfte utifrån en viss funktion, medan det växande endast kan vägledas utan att man kan bestämma över dess syfte. Det växande har ett eget syfte i sig självt, vilket skiljer det från den konstruerade maskinen vars syfte alltid är underordnat dess skapares vilja. Det är när man tar kontroll över något och styr dess utveckling som handlingen övergår i ondska. Detta illustreras tydligt i kontrasten mellan de två trollkarlarna Gandalf och Saruman. I all sin vishet och kunskap försöker Gandalf aldrig tvinga eller lura någon att handla på ett visst sätt. Gandalf kommer med råd som får exempelvis Frodo att växa genom sina egna val. Saruman å sin sida blir ond då han anser att hans stora kunskaper och förmågor ger honom rätt att styra de mindre vetande.

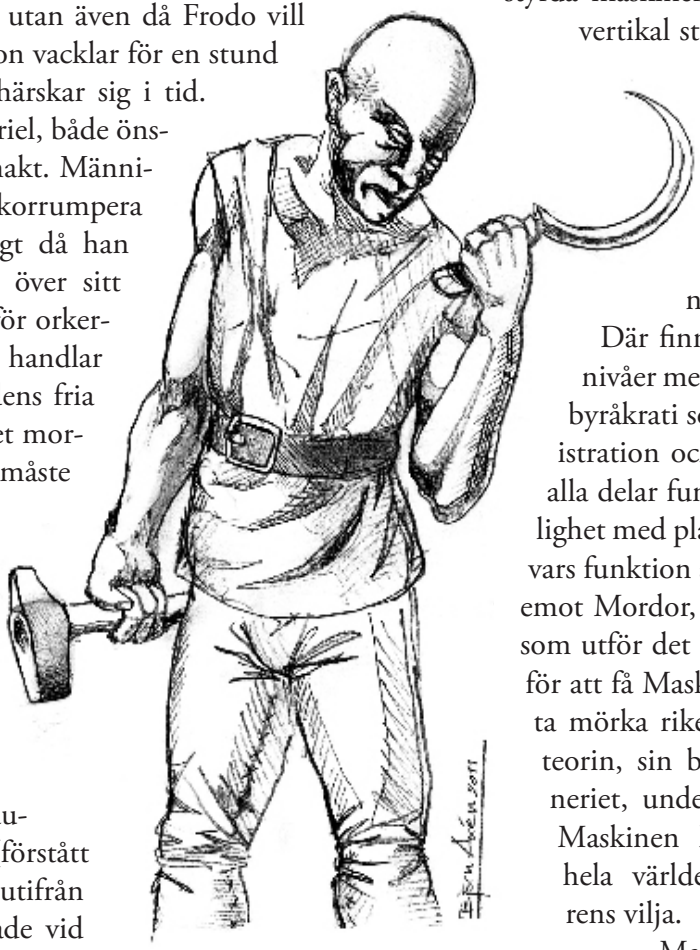
2. *Silmarillion*, Om alvernas ankomst och Melkors fångenskap

3. Se brev 212 för en utläggning om detta av Tolkien.

Han har då gått över till att dominera istället för att vägleda. När så sker övergår hans magi också till massproduktion och Maskinen.

Valet & fallet

Genom Tolkiens verk löper en röd tråd, kantad av återkommande händelser och livsöden, som återspeglar detta att den som böjer sig inför begäret att dominera är dömd att falla. Frestelsen är stor även för alverna. Inte bara i Noldors fall när de söker återta Silmarillerna utan även då Frodo vill ge ringen åt Galadriel. Hon vacklar för en stund i sin övertygelse men behärskar sig i tid. Gandalf, såväl som Galadriel, både önskar och fruktar ringens makt. Människorna är dock lättare att korrumpera vilket Boromir gör tydligt då han knappt hinner reflektera över sitt misstag innan han faller för orkernas pilar. Genomgående handlar Tolkiens verk om individens fria val att handla och göra det moraliskt rätta, vilket inte måste vara detsamma som det rätta valet för det bästa utfallet. Ett exempel på detta är hur Gandalf offrar sig så att brödraskapet kan undkomma balrogen trots att han vet att han är den enda som kan stå emot Sauron. Ett rationellt val (förstått som nyttomaximering) utifrån den kunskap Gandalf hade vid det givna tillfället skulle säga att han borde offra de andra i sällskapet och inte sig själv.[4]



Ondska är alltså ett aktivt val av det fria subjektet att försöka styra andra. Frågan är dock vad som får en att begå onda handlingar. Känslor som hat, rädsla och skuld, men även mindervärdeskomplex och avund, leder till maktbegär och kontrollbehov, vilket i sin tur är en form av ondska som dominans. Det är dessa känslor som gör ondskan logisk och det är detta som vi vill gestalta under Utumno.

Maskineriet

— *Ondskan i praktiken*

Mordor är Tolkiens ondska i praktiken, det är ett socialt maskineri uttänkt för ett enda syfte – att dominera och kuva de fria viljorna, att binda alla under en makt och en vilja. Genom detta centralstyrda maskineri har en extrem maktvertikal struktur konstruerats. En effektiv och skoningslös byråkrati ser till att mörkrets tjänare passas in i det korrekta mönstret för att uppfylla Maskinens syften och mål. Där finns fyra olika hierarkiska nivåer med härskaren i toppen, en byråkrati som sköter rikets administration och ser till att Maskinens alla delar fungerar tillsammans i enlighet med planen, därunder krigarna vars funktion är att krossa de som står emot Mordor, och längst ner slavarna som utför det kroppsarbete som krävs för att få Maskinen att fungera. I detta mörka rike har alla, åtminstone i teorin, sin bestämda plats i maskineriet, underkastade det syfte som Maskinen konstruerats för – att hela världen underkuvas härskarens vilja.

Maskineriet drivs inte bara av repressalier. Den som gör ett bra arbete och visar sitt värde för Maskinen kan belönas med makt, eller snarare färre personer som bestämmer över en och fler att själv styra. Men det finns aldrig plats utanför maskineriets syfte och mål. Det innebär att i grunden drivs alla av fruktan för de överordnade. Det gäller för de styrande att se till att de styrda fruktar Maskinens makt mer än Fienden.

Livet som Mordors tjänare är alltid en

4. Se brev 156 där Tolkien diskuterar detta.

kamp. Det handlar om att lyda de överordnade, och styra dem som är under en samtidigt som man konkurrerar med dem som ligger på samma nivå. Det gäller att hela tiden se till att utnyttja andra och se till att man själv utnyttjas så lite som möjligt. Den enskilda tjänaren kan aldrig själv bestämma över sin egen position vare sig i hierarkin eller geografiskt och vem som helst kan ständigt bli förflyttad. Det gäller att se till att ens eventuella förflyttning betyder förbättring för en själv.

Mordor under Nazgûl

Som ställföreträdande härskare i Mordor består nazgûlernas uppdrag i att behålla och utöka sin status i området samt inofficiellt förbereda Saurons återkomst. De nio var en gång kungar över människor som kuvades under Ringens makt och är nu hängivna tjänare åt Sauron. Även i Saurons frånvaro spirar hans makt genom de ringar som nazgûlerna besitter. Den av de nio som står högst i rang är Häxmästaren, men de omnämns oftast som en enhet: Nazgûl. Tillsammans styr de Mordor från Dushgûzh.

Vid denna tidpunkt i Mordor är det en hyfsat ny företeelse att alla ska märkas med ett nummer. Det är ett led i nazgûlernas centralisering att registrera alla och envar. Inom armén används nummer främst vid inräkningskontroller, men det är också ett effektivt medel för administrationen att hålla koll på allt från mindre förseelser till oliktänkande, presumtiva upprorsmakare och desertörer.

Alla tilldelas sitt nummer vid rekrytering till armén samt i udda fall då agenter från Dushgûzh besöker de yttre regionerna av Nurn för massregistrering av snagas. Registreringsprocessen är strikt i teorin men går i verkligheten ganska godtyckligt till. Numret ska vara unikt och i grunden en kod som berättar var en kommer ifrån samt när en blev inskriven, men detta följs inte alltid.

Även om systemet inte fungerar fullt ut vet man aldrig vad administrationen egentligen har koll på och vad det innebär för en. Varje nukhûrk (kompani) har sin egen gonûk (inskrivningsförättare) som för protokoll över alla i sin stora bok. Gonûken är administrationens representant som med sina spårhundar ser till att allt fungerar enligt planen. Arméns befäl har möjligen kontroll över sina soldater men gonûken ser till att befälen inte avviker från administrationens vilja och man vet aldrig vad som skrivs in eller rapporteras högre upp.

Att spårhundarna från Dushgûzh ska få vittring på en är det ingen som vill. På samma gång är angiveri populärt och ett effektivt sätt att göra sig av med en konkurrent. Som medel för avancemang kan det innebära förflyttning till en bättre plats med bättre föda och mindre slit. Kanske är armén bättre än slavfälten – det kan i alla fall inte vara värre än gruvorna. Mordors maskineri är en meritokrati där duglighet och effektivitet belönas. Den svages plats är alltid att tjäna den starke men det finns alltid någon som är starkare.

Mordor

Landet Mordor är till större delen slättland bestående av vulkanisk sten, tydligt avgränsat av Askbergen i norr och Skuggornas berg i syd och väst. Sauron tog landet till sitt i andra åldern, långt efter Vredens krig då Morgoth störtades av Valar. Ända sedan dess har ondskan varit ständigt närvarande i landet, färgat av arvet efter Melkor.

När Tolkien gav namn åt platser och karaktärer i Midgård så var det nästan uteslutande ur de fria folkens perspektiv. Sauron betyder till exempel *den vskyvärde* på Quenya. Med anledning av detta har vi valt att revidera namnen på några utvalda platser med utgångspunkt i svartiskan. I texten används genomgående de rekomenderade formerna, vare sig dessa är svartiska eller ej, och följs eventuellt av den alternativa formen inom parentes. Till exempel så har Gondor bytt namn till Gurdûg. Att platser har fått nya namn får naturligtvis inte hämma spelet och de flesta namn är gångbara även i sin ursprungliga form. Vår revidering är främst tänkt som en krydda och ett sätt att ytterligare uppleva landet ur de kuvade orkernas synvinkel, för den som önskar gå den extra milen.

Årtal markeras genom romersk siffra för ålder, så att år 555 i den andra åldern skrivs "II 555".

Mordors historia

Riket Mordor grundas år II 1000 av Sauron som då väljer att ta området till sitt och påbörjar byggandet av Svarta tornet – Lugbûrz på Mordors språk. Under denna tid bygger Sauron upp sitt rike med Lugbûrz som centrum. Under sig samlar han orker, människor som motsätter sig Númenor och alvernas makt, och andra varelser. Riket består i omkring 2200 år fram tills Númenors siste konung, Ar-Pharazôn, ger sig i kast med att kuva Sauron. Efter Akallabêth, det stora fallet, då Númenor går under, återvänder Sauron till Mordor år II 3320. Det tar ungefär ett sekel för Sauron att få ordning på riket men år II 3429 är maskineriet återställt och Mordors arméer invaderar det unga Gurdûgs (Gondors) intilliggande län Ithilien. Mot Sauron ställer sig nu alver och människor enade och Mordors arméer besegras år II 3434 vid det som kommer att kallas Dagorlad (Ushbåkalt), och Lugbûrz belägras. År II 3441 besegras Sauron och Lugbûrz rivs. I och med detta avslutas landets andra era tillsammans med den andra tidsåldern.

Under knappt 2000 år finns ingen central makt i Mordor. År III 1975 återvänder Nazgûl för att bereda Saurons återkomst. Därmed inleds också arbetet med att återställa centralmakten. I och med belägringen av Minas Ithil år III 2000 kan riket Mordor sägas vara återupprättat. Även om man relativt snabbt byggde upp ett tillräckligt starkt rike för att erövra Minas Ithil har Nazgûl efter ytterligare 500 år inte lyckats återskapa det effektiva maskineri som rådde under Sauron. Utumno utspelas år III 2480 och centralmakten ligger vid Dushgûzh (Minas Morgul).

Tidslinje över Mordors historia

Andra åldern

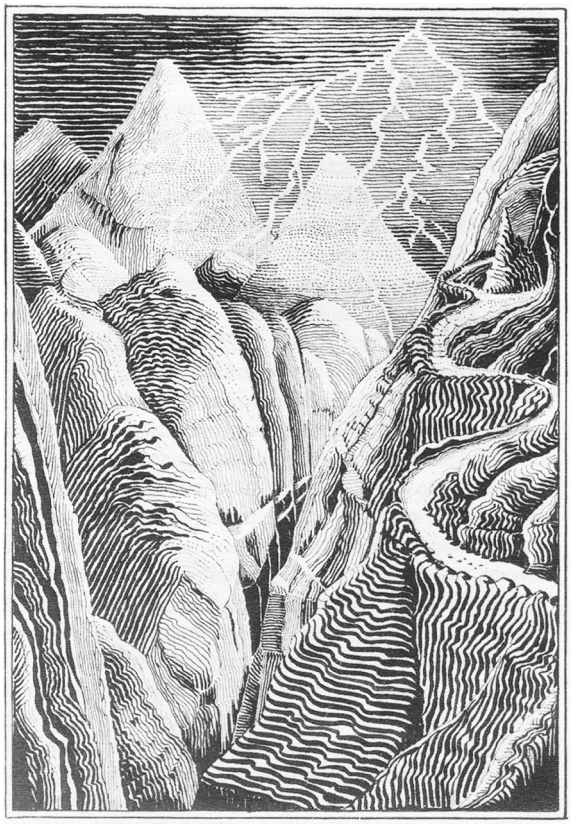
Ca. 1000 – Sauron väljer det land som kommer att kallas Mordor som sin bas och påbörjar byggandet av Lugbûrz (Svarta tornet).
Ca. 1600 – Sauron smider Ringen och Lugbûrz färdigställs.
3262 – Sauron besegras av númenorianerna ledda av Ar-Pharazôn och låter sig föras till Númenor.
3320 – Sauron återvänder till Mordor.
3429 – Saurons här är återuppbyggd och Ithilien invaderas.
3430 – Den sista alliansen mellan alver och människor.
3434 – Slaget vid Dagorlad. Saurons armé besegras och Lugbûrz belägras.
3441 – Sauron besegras och Lugbûrz rivs.

Tredje åldern

1 – Försvarsverken som ska övervaka Mordor börjar byggas.
2 – Isildur dräps och Ringen går förlorad.
Ca. 1000 – Istari anländer till Midgård, Sauron börjar åter röra på sig.
Ca. 1050 – Sauron tar säte i Dol Guldur och Grönveden byter namn till Mörkmården.
Ca. 1300 – Nazgûl tar säte i Angmar.
1640 – Vakan över Mordor bryts, Gurdûgs huvudstad flyttas från Osgiliath (Sûrguzham) till Minas Anor.
1975 – Nazgûl lämnar Angmar.
1980-81 – En balrog framträder i Moria och dvärgarna överger sina gruvor i Khazad-dûm.
2000 – Nazgûl belägrar Minas Ithil.
2002 – Minas Ithil faller och byter namn till Minas Morgul, kallat Dushgûzh av orkerna. Minas Anor byter namn till Minas Tirith, Gûzhamgonal på det svarta språket.
2050 – Gurdûgs kungalinje går under och Rikshovmästarnas era inleds.
2463 – Ringen återfinns av Déagol.
2475 – Osgiliath intas av en orkarmé som sedan drivs tillbaka av Gurdûgs styrkor. Osgiliath överges och faller i ruiner.
2480 – Nu.

Mordors geografi

Geografiskt skiljer sig Mordor under denna period rätt lite från tiden kring Ringens krig. Den stora skillnaden är att endast Lugbûrz ännu är i ruiner. Centralmakten ligger istället i Dushgûzh varifrån Nazgûl styr landet i Saurons frånvaro.



En illustration av J.R.R Tolkien

I följande text redogör vi för platser i Mordor av större betydelse. Vi har lagt större fokus på Nurnområdet eftersom det är där lajvet utspelar sig. I de avdelningarna har vi även valt att utveckla vissa delar.

Vi vill med denna text ge uppslag för byggande av karaktärer. Redogörelserna beskriver platser som alla orker i Mordor känner till. Naturligtvis är detta inte allt som en infödd vet om sitt land. Till exempel så känner de flesta till vakten vid tornet i Ungolzagh (Cirith Ungol), den hemliga vägen förbi Honmonstrets håla, Nargilpasset i söder och farorna med att passera där. Den som eftersöker större djup i beskrivningen av landet hänvisas till källmaterialet.

Mordor (Zaudûg)

Precis som namnet skvallrar om, *Det svarta landet*, är Mordor färgat av vulkanisk sten och aska och består till större delen av slättland. I dess mitt tornar Domedagsberget (Lughâsh) – en aktiv vulkan vars sken kan ses ända från utsidan av Mordor. Det är en mäktig och mytomspunnen syn.

Luften i Mordor är tjock och mörk. Svavelrök sipprar ur sprickor i marken och det är få växter som överlever. De som dock lyckas slå rot har långa vassa törn och skägg. Där finns även enstaka brända grästuvor samt lavar och mossor i de fuktigare hålorna. Det karga landet, till synes livlöst, kan delas upp i tre stora områden: Bergsmassiven som omger landet och utgör dess yttre försvar, Gorgoroths högplatå och Askslätten.

En genomgående regel är att i stort sett alla befästningar är uppförda av Fienden vid olika tillfällen, i syfte att stänga Mordors befolkning inne. Landet i sig har en oförgänglig själ, smittad av Morgoths hat och avund. De byggnader som en gång hade rena fasader och var fria från rost har under ondskans regim förfallit fullständigt. Monument har vanhelgats, fasader har svärtats och styggelser till utbyggnader har tillkommit.

Askslätten (Fûd-hîsht)

Betecknar hela området sydost om Gorgoroth, däribland Nurn. Slätten sträcker sig även längst ut i öster där den angränsar till Khand och Rhûn. Askslätten är, till skillnad från Gorgoroth, en bördig del av Mordor. Flera stora transportleder löper kors och tvärs över området, från tributländerna i öst via Nurn och mot Gorgoroth.

Nurn

Den del av Askslätten som sträcker sig kring Nûrnen och vidare väster mot Skuggornas berg är hemvist åt tusentals slavar. De sliter under piskan på de stora odlingarna för att förse krigsmaskineriet med mat. Detta område kallas Nurn, *Klagans land*.

Det är härifrån de flesta slavarna hämtas för att placeras i armén. Således är det sannolikt att ens karaktär har levt merparten av sitt liv här, fram till den dagen då en gonatûk red in på ett svettigt ök och pekade på just dig.

Produktionen i Nurn är inriktad på stora odlingar runt Nûrnen, smedjor i bergen samt transporter från Khand och Rhûn. Slavarna består av orker men även människor från de angränsande tributländerna. Den som blir utvald till armén ser det ofta som en chans till en mer dräglig tillvaro, och vidare möjlighet till avancemang.

Vattnet i Nûrnen är salt, förorenat och bidrar föga till jordens bördighet. Snarare är det askan i marken som binder regnvatten och gör det möjligt att odla. Landet bevattnas också från vattendragen som mynnar ut i sjön. Nûrnen och floderna används även för transport av material, både ned- och uppströms med hjälp av dragarlag. Det förekommer även en del fiske. Båttrafiken är utbredd men går nästan uteslutande inom synhåll från land.

Dushgûzh (Minas Morgul)

”En långsluttande dal, en djup bukt av idel skugga, sträckte sig långt inåt bergen till. På dess bortre sida ett stycke innanför de åsryggar som ingärdade sänkan reste sig högt uppe på ett massivt klippfundament på Ephel Dúaths svarta knän Minas Morguls murar och höga torn. Allt var mörkt runtomkring detta näste, jord såväl som himmel, men självt var det upplyst av ett underligt skimmer. Det var inte det infångade månskenet som glindrat genom Minas Ithils vita marmormurar en gång för längesen, från Månens torn, fagert och ljusgnistrande nere i sänkan mellan bergen. Blekare än månens ljus även när den är sjuk i förmörkelse och sot var detta som nu lyste där, detta spöksken som fladdrade och flimrade likt en pestsmittad, stinkande förruttnelsens utdunstning, ett gravbloss, ett likskimmer, ett ljus som upplyste ingenting.

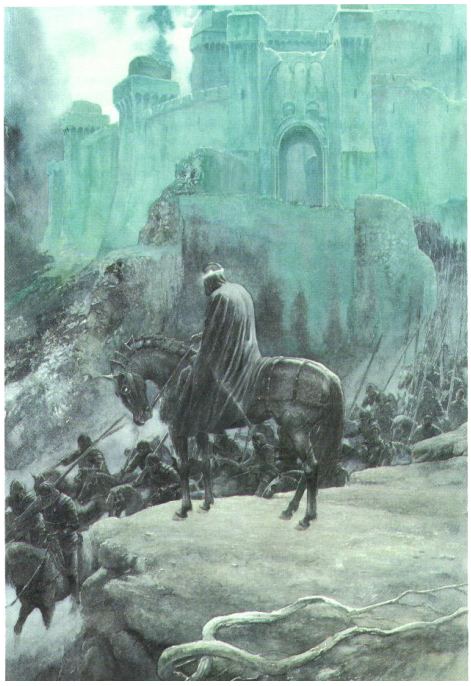
I tornet och murarna gapade fönstergluggar likt otaliga svarta hål som såg inåt mot tomheten – men tornets allra översta våning vred sig långsamt

runt, först åt ena hållet, sen åt det andra, ett enormt vålnadshuvud som plirade lömskt ut i natten."[5]

Svartkonstens stad, ursprungligen Minas Ithil, beläget vid den västra mynningen av Morgulpasset, omgärdad av torn och murar likt sin vita systerstad Minas Tirith. Erövrades av Nazgûl år II 2002 och döptes samtidigt om till Dushgûzh. Som symbol håller den fienden på avstånd och Mordors befolkning på insidan av bergen.

Dushgûzh är maktcentrum i Mordor. Det är här som de svarta urukerna utbildas i nazgûlernas regi. Det är också hit som förseelser och avvikande åsikter rapporteras. Under befästningen finns djupa hålor där allehanda fä hålls fångna och torteras.

På östra sidan om Skuggornas berg står tornet i Ungolzagh (Cirith Ungol, Spindelpasset), uppfört på bergets inre slutning. Tornet står på ett befäst fundament, högt beläget ovanför Morgulvägen, med långa vindlande trappor, hemliga rum och falluckor.



Mordors arméer tågar ut ur Minas Morgul, av Alan Lee

Gorgoroths högplatå

Det näst största området i Mordor, efter Askslätten, underminerat av otaliga håligheter, är Gorgoroths högplatå. På dess slätt ligger Domedagsberget och grunden till Lugbûrz – en av de få byggnader resta av Sauron, uppförd med ringens makt och oförstörbart för gondorianerna.

Främst tre stora transportleder skär genom Gorgoroth på sin väg mellan Ungolzagh, Isenport (Isham skût) och forna Lugbûrz.

Udûn

Längst upp i nordväst, i Hemsökta passet (Tîmorzagh), tornar Morannon (Svarta portarna), byggda av sten och järn. Sedan Nazgûl återtog kontrollen är Morannon fyllt med trupper, vapen och en aldrig svikande vakt. Varje glugg full av vakande, aldrig sovande ögon. Även den som bär lösen lär bli knäsvag när den närmar sig portarna.

I krigstider myllrar det av rekryter i Udûn och det mesta krigsmaterial produceras här. Passagen från Gorgoroth mot Morannon går genom Isenport på en bro över ett djupt dike.

På insidan är bergen genomborrade med hundratals öppningar liknande fluglarvshål, där otaliga trupper ligger i ständig beredskap.

Morgai

I en dal, som huggen ur Skuggornas berg, mellan tornet i Ungolzagh och Durthang, på gränsen till Udûn, löper Morgai – Mordors inre försvarsskans. Mellan upptrampade stigar och trappor finns lägerplatser med tält och skjul. Passagen används flitigt av patruller och kurirer på brådskande färd mellan de mindre fästena i Morgai.

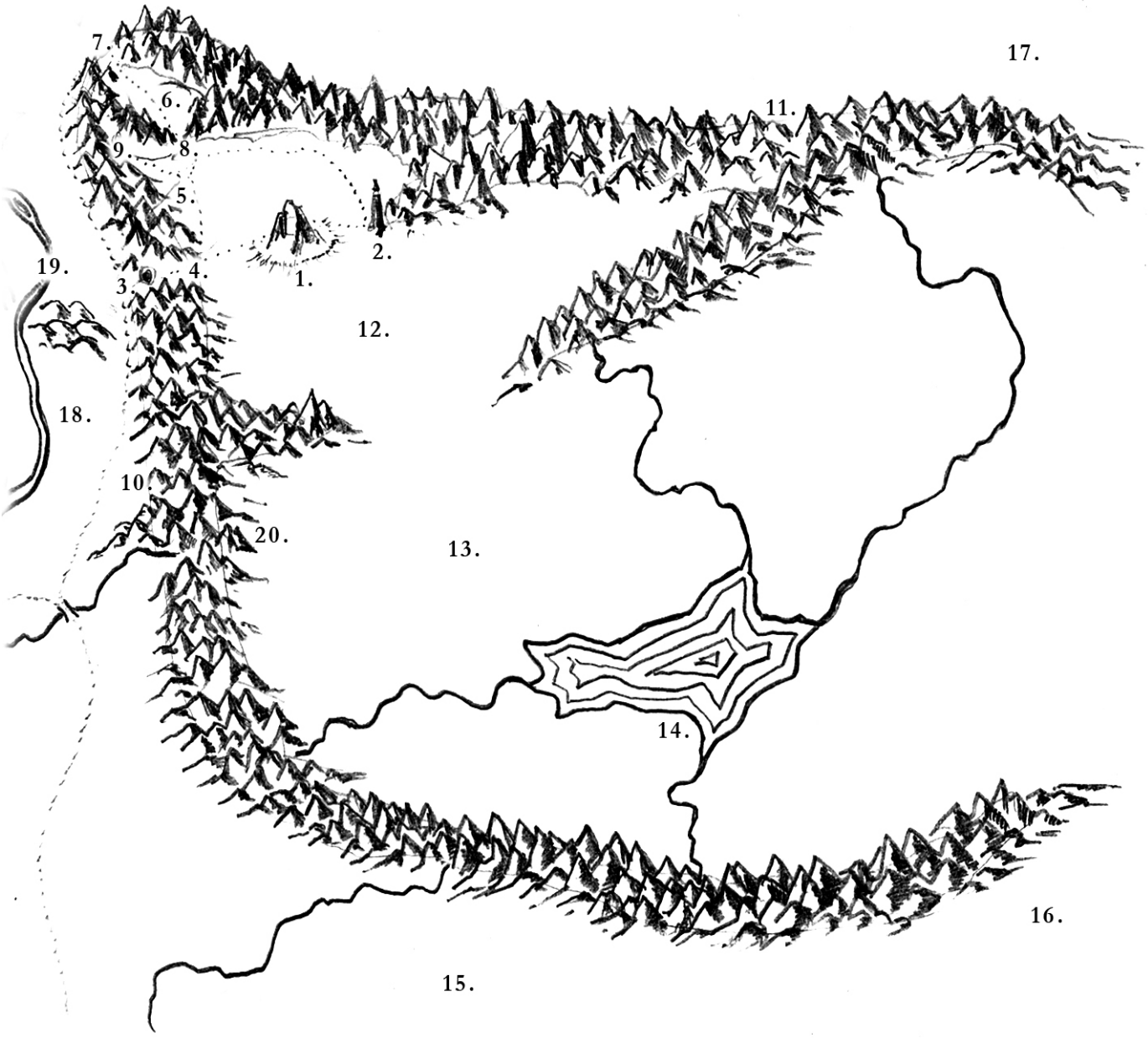
Slänterna är av spetsiga stenblock blandade med sand och rullsten. På den västra sidan tornar toppen av Skuggornas berg medan den östra är betydligt lägre.

Angränsande länder

I alla tider har det funnits härskare i Midgård som svurit sig lojala mot Mordor och där folket har kommit att dyrka Morgoth eller andra avgudar.

Mordors makthavare har alltid utnyttjat dessa allianser. Utmed handelslederna fraktas stora mängder krigsmateriel, slavar och andra

[5] Ur *Sagan om de två tornen*, bok två, åttonde kapitlet "Bergstrappan vid Cirith Ungol".



1. Domedagsberget
2. Lugbûrz
3. Dushgûzh (Minas Morgul)
4. Ungolzagh (Cirith Ungol, Spindelpasset)
5. Morgai
6. Udûn
7. Morannon
8. Isenport
9. Durthang
10. Skuggornas Berg
11. Askbergen
12. Gorgoroths högplatå
13. Nurn
14. Nûrnen
15. Främre Harad
16. Khand
17. Rhûn
18. Gurdûg (Gondor)
19. Osgiliath (Sûrguzham)
20. Lägret

resurser från Harad, Rhûn och Khand. Geografiskt består dessa landområden av slätt och ökenlandskap, befolkat av människor.

I väster förskansar sig den ständiga fienden i Gurdûg med Minas Tirith som huvudsäte. För fem år sedan angrep Mordors arméer Gurdûgs östligaste fästning, den forna huvudstaden Osgiliath, och fullständigt raserade staden.

Sökta roller

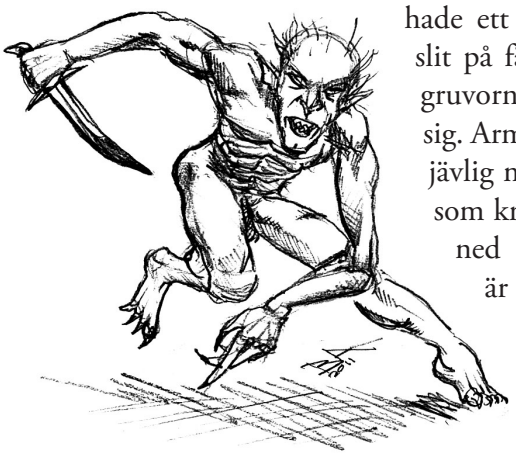
Under förarbetet kommer deltagare och arrangörer tillsammans forma de grupper och karaktärer som ska driva spelet. Därför är det extra viktigt att delta på så många workshops och möten som möjligt. Det kommer också vara möjligt att till viss del följa arbetet via utskick och hemsidans forum.

Antal platser i de olika grupperna står i procentuell relation till deltagarantalet. Därför kommer vi tidigt försöka jämna ut deltagare mellan grupperna.

Befälsrollerna består till större delen av mer eller mindre arrangörsstyrda spelare, s.k. SLPs. Deras syfte är att se till så att spelet inte spårar ur, i fel riktning.

Snagas (rekryterna)
ca. 35 platser

Samtliga snagas härrör från den grå massan i Mordors bottenskikt. De är de loppbitna hundarna som fram till nyligen hade ett liv av hårt slit på fälten eller i gruvorna framför sig. Armén må vara jävlig men för den som kravlat längst ned på botten är allt ett steg uppåt och har man



en gång upplevt ett högre privilegium tvekar man inte för att klättra ännu högre, gärna med sin nästa som språngbräda.

Under det kommande dygnet ska agnarna skiljas från vetet. Slicka uppåt, sparka nedåt är de skelögda kreaturens paroll.

Rekryterna är navet i dramat. De befinner sig i centrum av händelseutvecklingen och är en maktfaktor genom sitt antal. I de konflikter som pågår högre upp i hierarkin är det av största vikt för högdjuren att leda över fotfolket till sin sida. Å ena sidan är amûm (administrationen i Dushgûzh) ett tydligt system att avancera inom, all terror till trots. Å andra sidan är det snack som en ibland hört om bättre tider, då orker skötte sig själva, fruktansvärt lockande. Den största frågan är kanske vilket som ger bäst utdelning mot minsta möjliga insats. Men det är naturligtvis inget som det pratas högt om, inte med spårhundarna strykandes omkring i lägret. Inte för att det går att sätta sin tillit till någon annan för den delen!

Rekryternas skrå erbjuder något för alla spelare, erfarna såväl som nybörjare, och som kugghjulen i maskineriet finns det stora möjligheter till intriger på flera plan. Rekryterna är också den gruppering som kan erbjuda ett mer tillbakalutat spel, för den som mest vill uppleva krigets helvete, från bänken.

Armén
2 Drartûler (Sergeanter)
Drartûl-mashaler (sekonder)
Amûmatârer (kvartersmäster)

Två drartûler med bihang har marscherat från Gorgoroth för att välja ut varsin hûrk (trupp), vanligtvis under former som liknar handel med boskap. Graden av utbildning från Dushgûzh skiljer de två drartûlerna åt och det står inte helt klart i vilket läger deras lojalitet ligger.

En drartûl är en uruk som vid någon tidpunkt lämnat botten av hierarkin. Dennes position försvaras av den egna förmågan att piska rekryterna till uppställning. Men, det blir lätt ensamt på toppen. Därför har varje drartûl ett bihang av ett par

”pålitliga” typer vardera – en drartûl-mashal och en amûmatâr, ett slags logistiker vars främsta ansvar är att hålla kolla på och fördela de ransoner som delas ut av trossen i form av mat, vapen, tält mm.

En roll som drartûl eller dennes underhuggare sätter din karaktär ett steg närmre ledningen. Där erbjuds en större inblick i, och en möjlighet att påverka, lajvets övergripande intriger. Men med makt kommer även ansvar. Den som önskar spela inom armén kommer behöva engagera sig mer än gängse deltagare. Detta är för att den genomgående intrigen kräver det, samt att befälens uppgift även består i att berika rekryternas upp-levelse.

Härmönstringslägret/ trossen
1 Gaiûtâr (Trossmäster)
Gaiûsnagas

Innan denna bortglömda håla i Mordor blev till härmönstringsläger användes den till uppfödning av boskap. På den tiden var gaiûtâren föreståndare och behövde inte svara inför Dushgûzh i samma utsträckning. Så en dag kom de som ett rökmoln med bud från Dushgûzh om att de glada dagarna var över.

Gaiûtaren är en bitter jävel med stort förakt för amûm. Men med goda kontakter i området kan en skaffa sig makt på egen väg. I trossens skafferi finns, förutom skulor, allehanda örter, gifter och andra värdesaker. Tillsammans med sina underhuggare är gaiûtâren en institution som råder över allas väl och ve, dock med Dushgûzh ständigt flåsande i nacken.

Spelet inom trossen innebär en direkt kran till de högre skiktens informationsflöde eftersom de står i position att handla med information. De är lägrets fixare som kan ordna i princip vad som helst, bara priset är rätt. Förutom häleri är deras huvudsakliga syssla att utfodra hela lägret och fördela amûms ransoner.

Dushgûzh
1 Krîtar-mashal (högsta befäl på plats)
1 Gonatûk (inskrivningsförättare)
Gimbatârer (Spårhundar)
Snagas (uppassare)

Mordors elit, skolade i Dushgûzh sedan födseln. Tillsammans representerar de det centraliserade styrets effektivitet i att kuva sin befolkning. De befinner sig på platsen för att överse rekryteringen till vad som slutligen ska forma en nukhûrk (kompani), under den riktiga krîtarens ledning.

Krîtar-mashalen är måttligt populär i dessa trakter. Tillsammans med gonatûken och dennes rullor utgör de en skrämmande duo med kontakter i Dushgûzhs mörkaste korridorer.

För att upprätthålla ordning bland leden har de gimbatârerna till sin hjälp. De är inte bara

En knekt i Mordors armé

den hemliga polisen, med uppgift att snoka reda på desertörer. De är också utmärkta förhörsledare som under lång tid fulländat metoderna för tortyr.

Att spela inom Dushgûzh ställer främst högre krav på språket än de andra fraktionerna. Det förutsätter att man har ett intresse för, och gärna deltar i, de språkliga diskussionerna för att kunna gestalta maktens och ondskans ursprung i så stor utsträckning som möjligt.

Belöningen ligger i att man under resans gång har möjlighet att fördjupa sig i denna del av Tolkiens fiktion.

Utrustning

Grundläggande om utrustning

Utumno kommer att pågå i drygt ett dygn i början av maj varav merparten av spelet är nattetid. Det kommer att vara fysiskt krävande och möjligtvis kommer vi även att utsättas för dåligt väder. Därför lägger vi stor vikt vid den personliga utrustningens funktionalitet. En blöt och kall lajvare är en dålig lajvare. All utrustning, från underkläder ut till fingerspetsarna, ska vara i orkiskt utförande. Alltså inga moderna långkalsonger eller t-shirts.

Alla ska också ha en fältpackning med innehåll anpassat för livet i armén. Vi vanliga, dödliga tarker har tyvärr inte samma tjocka hud som orker, därför kan det vara bra att ha med sig en extra filt samt värmeplagg att sova i. I slutet av denna text finns en lathund för vad varje deltagare förväntas bära med sig.

Snagas från gruvorna utmed skuggornas berg

Material

I Mordor produceras främst linne, skinn och ylle till kläder, i den ordningen. Pansar tillverkas av plåt och läder. Den största delen av produktionen sker i Nurn men mycket material tas även in från de tributskyldiga länderna i söder eller vid plundring.

Efter bearbetning skickas materialet ut till verkstäder där det blir till kläder och utrustning för Mordors arméer, men en stor del råmaterial går även ut som ransoneringar till reguljära armén eller andra arbetsplatser. En ork bär ofta samma paltor tills de faller av kroppen i bitar eller ägaren dukar under. Under ett plaggs livstid hinner det lappas och lagas ett otal gånger.

Det är inte nödvändigt att sy allt för hand förutom synliga sömmar, lappar och lagningar, men vi rekommenderar det. Förutom att sömnad och smide är en stor del av lajvhobbyn så ger det också en större förståelse för hantverket samt att ens plagg tenderar att få en historia när de behandlas med ”kärlek”.

Färger & patinering

Orkers kläder är gråsvarta och smutsiga, färgade av den miljö som de lever i – ett till synes livlöst slättland av vulkanisk sten, aska och sot. Materialet är från början naturfärgat men antar

snabbt en svart/grå/brun färgton.

Administrationen från Dushgûzh har mer svärta i sina kläder än nyrekryterna från slavfälten. Det beror till stor del på morgulernas leverne i stadens mörka tunnlar, med bättre tillgång till ny utrustning, i motsats till snagans rostiga plåt och väderbitna trasor, stela av saltvatten från Nûrnen.

Det viktiga är att man inte utgår från statiskt svarta material redan från början. Använd

Ett befäl från Morguls mörkaste hålor

materialens naturliga toner och färga sedan i olika omgångar tills kläderna får den ton som stämmer med din karaktärs härkomst.

Det finns flera mer eller mindre vedertagna metoder för att färga in tyg och skinn, men det är egentligen bara fantasin som sätter gränser. Skinn går till exempel utmärkt att färga med textilfärg, målarfärg, aska och olja. Narvsvärta används med fördel eftersom den är spritbaserad och sitter väldigt bra, men dessa kvaliteter har inget egenvärde i en orkmundering.

Låga remkängor

Blöt materialet innan färgning för att få en jämnare ton. Narvsvärta bör för övrigt spädas med vatten eller sprit. Det drygar ut och kan även spara några slantar.

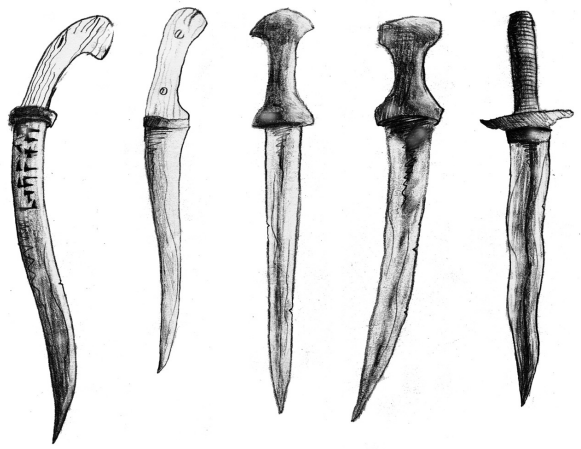
För patinering rekommenderas en grusgång, sot, aska, olja etc. Receptet för en bra patinering handlar generellt om att sätta sig in i vilken sorts slitage ens plagg har råkat ut för och försöka efterlikna effekten.

En tröja slits i regel i ändar och vid armbågar, men inte lika mycket i armhålorna osv. Slipa, stampa, krossa, bränn och dränk plaggen i smutsigt vatten! Våga experimentera och ge patineringen den tid som krävs. Framför allt så beskrivs orkernas kläder i Härskarringen som smutsiga och slitna.

Vapen & pansar

Graden av beväpning och rustning beror i slutändan på karaktärens rang. Det som alla orker i Mordor har gemensamt är någon form av närstridsvapen, vanligtvis en kniv men det kan också vara en vedyxa eller annat tillhygge. Dessa är främst till för

Yxor och svärd – typiska närstridsvapen



Alla bär någon form av vapen för självförsvar

att skydda sig själv och sina ägodelar från andra orker.

De vanligaste formerna av vapen bland soldater är krökta svärd, spjut och pilbågar. Vi kommer att tillverka spjut och sköldar gemensamt, andra närstridsvapen är upp till var och

En typisk knekt med hjälm och spjut

T.v. Fodrad hjälm från de vindpinande bergspassen
T.h. Typisk knekthjälm försedd med extra ringbrynja

en att införskaffa.

Utumno är inget bofferlajv. Däremot ska vi kunna slåss, som orker gör. Därför är det uteslutande latexvapen som gäller för strid, även pilspetsar ska vara vadderade. Det är dock tillåtet att bära blankvapen.

Även om makten i Mordor har centraliserats kring krigsmaskineriet så är pansar en ovanlig och värdefull tillgång. Det är inte vem som helst som är betrodd med arméns material! Snagas som arbetar i gruvorna kan naturligtvis inte tillräkna sig någon form av rustning. Det är först efter mönstringen, då agnarna har sållats från vetet, som rekryten på sin höjd tilldelas en hjälm. Men det är inte ens då säkert att det finns nog till alla!

Högre upp bland leden kan man se tyngre bepansrade trupper bland ingenjörerna samt i eliten och den livvakt som vanligtvis omger densamma. Det förekommer också en del plundring, vilket medför att de som överlevt längst bär ett

En avancerad hjälm, vanligare bland de utbildade befälen

En lätt rustad bågskytt

hopkok av persedlar och rustningsdelar.

Den absolut vanligaste formen av pansar är hjälmen. Den tillverkas i enklast möjliga utförande, vanligen bara en enkel klocka. Hjälmen som skydd är tätt följd av ringbrynja och sedan bröstharnesk. Plåt är det vanligaste materialet men läder förekommer också i till exempel fjällpansar eller i kombination med plåt.

Bältesväska

Kläder

Materialen är uteslutande linne, ylle eller skinn. Alla ska ha brokor och undertunika. Ifall man så vill räcker det, men vi rekommenderar flera lager (och extra ombyten). Utanpå första lagret kan man ha en tunika i skinn eller grovt linne för att hålla regnet borta. En hätta, mantel eller dok kan också komma väl till pass. På underkroppen bär man höga stövlar, hosor, byxor och benlindor.

Nitade eller "järnskoda" skor

Formen på kläderna kommer av funktionalitet parat med nödtvungenhet. Man skär skinnet så ekonomiskt som möjligt och stycken är ofta skarvade. Ofta är plaggen tillverkade för någon annans kroppsform och sitter följaktligen dåligt.

En välrustad morgulknekt med brynja, sköld och hjälm

Plaggen är över lag i dåligt skick. Man gör dock bäst i att linda eller sy in slamsor, så att man inte snubblar över sina egna byxor.

Orkerna i Sagan om Ringen beskrivs med järnskodda fötter, troligtvis syftande till sabatons eller dobbade sulor. Vi väljer att skala ned detta och istället visa på låga skor, sandaler, remkängor eller stövlar. Skorna behöver inte vara handsydda. Det duger med ”ryska arméstövlar” eller andra moderna skor som påminner om medeltida skodon. Tänk dock på att patinera dem ordentligt. Graningekängor eller andra varianter med snörning, öljetter osv. är inte godkänt. En täckande mössa är ett måste för den som inte vill klippa orkfrisyr eller raka av sig allt hår.

Ränsel och vattenskinn

Vattenskinn med Dushgûzhs emblem. Troligtvis från ett av de tributskyldiga länderna i södern

Den personliga utrustningen

Inom armén smusslas det friskt med allehanda ägodelar. Alla har något att byta med men det är högt och lågt vad värdet beträffar. En glasbit mot ett stycke tyg? Den utrustning som delas ut vid mönstring tillhör administrationen och det är straffbart att vara försumlig med den.

Det må råda brist på dricksvatten i Mordor, men att marschera utan ett vattenskinn är direkt olämpligt. Den som inte ser efter sina grejer riskerar också att bli bestulen, så det gäller att inte fästa sig för mycket vid sitt krafs, även om det mesta har en historia.

Diverse attiraljer – kniv, rep, slevar, sax, giftflaska mm.

Heraldik

År II 2480 har ögat ännu inte visat sig på sköldar och banér i Mordor eftersom Saurons återkomst är okänd för alla utom nazgûlerna vid denna tid. Istället används Dushgûzhs månskära, vanprydd av en grinande dödskalle, eller ”a Moon disfigured with a ghastly face of death”. Exakt hur detta emblem är utformat går inte att fastställa.

Vi har låtit utforma *en* variant som representerar en standard. Motivet kan dock ha färdats likt viskleken ner bland leden där den kan ha tagit annan form, helt godtyckligt. Ett som är säkert är att den förekommer lite över allt – på banér, personlig utrustning, målad på stenar, tält och hus.

Smink

Under Utumno kommer vi att använda så lite smink som möjligt. Det främsta skälet är att det inte ska bli ett hinder i spel. Tonerna är svart, grått och nikotingult samt en ton av rött under ögonen. Tandsvärta och för den som vill, linser och tänder. Tänk på att du ska kunna äta in-lajv samt att det inte kommer finnas faciliteter för att

Tunna lager smink i svart, grått, nikotingult och rött

plocka ut linser i spel. Alla grupper kommer dock gå off-lajv i skift under lördagen då det finns möjlighet att bättra på sitt smink.

Vi vill uppmuntra alla deltagare att klippa orkfrisyr. Den förutsätter i regel att man rakar av sig allt hår efter lajvet. Modet (eller ”icke-modet”) är gråsvart hår i stripiga testar.

Inspirationskällor

Bland alla Tolkienillustratörer är det några som i våra ögon utmärker sig, bland andra Alan Lee och John Howe. Deras illustrationer förmedlar en detaljerad känsla för kultur i utrustning och uttryck

Spåehund och knekt, av Alan Lee

Frodo och Sam drivs genom Mordor med orker, av John Howe

som stämmer väldigt bra med vår känsla för Tolkien och ondskan.

Packlista
• Brokor och tunika, gärna dubbla uppsättningar.
• Extra värmekläder att sova i.
• Ytterplagg i grovt linne eller skinn.
• Mössa.
• Skor.
• Filtar, tillräckligt många för att kunna sova ute i början av maj.
• Ränsel med personlig utrustning.
• Vattenskinn.
• Närstridsvapen.
• Smink.

En snaga från slavfälten kring Nûrnen

Mordors språk

I detta kapitel beskrivs språkens roll i Tolkiens värld och skillnaden mellan Mordors svarta språk och det som kallas orkiska. I slutet av kapitlet presenteras ett kort orkiskt vokabulär tillsammans med uttalsregler. Det svarta språket kommer att presenteras mer ingående i ett senare utskick.

Språkens betydelse & funktion i Arda
I Tolkiens värld är språken centrala. Inte bara det att världarna skapades för att ge språken en plats att finnas till i. Språken i Tolkiens värld ingår dessutom i den metafysiska strukturen och är en del av konflikten mellan ont och gott (se utskickets första del om Maskinen). Språken är med andra ord en del av Ardas verklighet på mer än ett rent socialt plan. När Frodo, exempelvis, på högalviska utropar ”Aiya Eärendil, Elenion Ancalima!” (Hell dig Earendil, du klarast skinande av stjärnor!) så är detta en koppling till det goda, och det av Melkor obesudlade ljus som fångats i den Silmarill som Earendil bär på sin färd över himlavalvet. På samma sätt är Saurons ord, inristade i Ringen, ”*Ash Nazg Durbatulûk, Ash Nazg Gimbatul, Ash Nazg Thrakatulûk agh Burzum-ishi Krimpatul*” kopplade till ondskan. När Gandalf uttalar dessa ord under Elronds rådsslag påverkas verkligenheten. Tolkien skriver att:

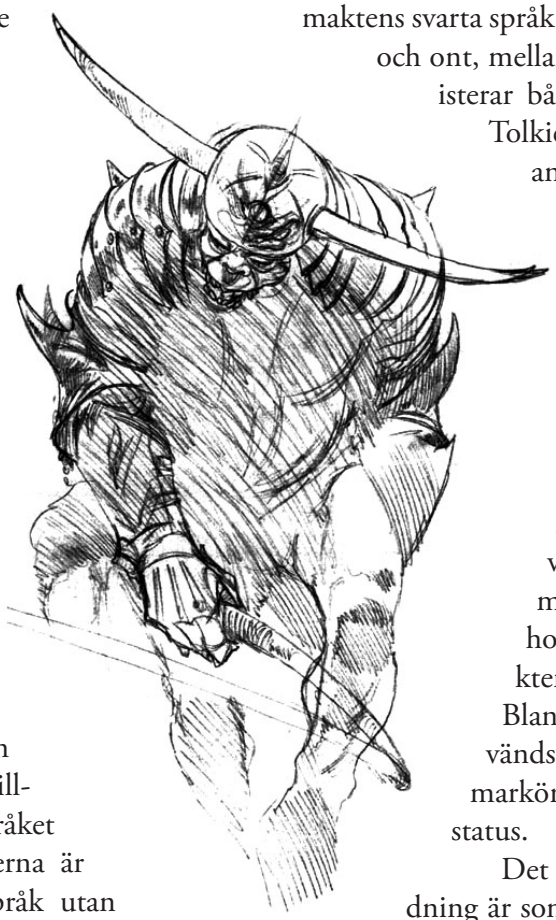
“Trollkarlens röst undergick en skrämmande förändring. Den blev plötsligt hotfull, mäktig och sträv som skrapande stenar. Den klara solen tycktes gå i moln, och dörröppningen förmörkades ett ögonblick. Det gick som en frossa genom dem alla, och alverna höll för öronen.”[6]

En viktig aspekt av ondskan enligt Tolkien är att den är artificiell och skapad i en helhet. I den rena ondskan finns ingen plats för spontan utveckling. Allt bestäms från toppen. Detta till skillnad från det godas frihet som utvecklas över tid utan att någon bestämmer vilken väg denna utveckling ska ta. De fria folken kan göra fel och utföra onda handlingar men det är en del av friheten. På samma sätt är det

6. Ur *Sagan om Ringen*, bok två, andra kapitlet “Elronds rådsförsamling”.

svarta språket en artificiell skapelse vars spontana utveckling inte är tillåten. När Sauron besegras och hans tjänare befrias från hans band (men inte hans metafysiska inflytande) börjar hans språk utvecklas i en mängd olika riktningar.

Det är dessa spontana varianter av det svarta språket, eller svartiskan för enkelhetens skull, som blir de olika orkiska dialekterna. Endast de svartaste av Saurons tjänare, så som Nazgûl, fortsätter använda det rena svarta språket och visar på så sätt att de fortfarande är bundna till Sauron. Ju renare någon använder det svarta språket desto närmare är man således Saurons makt. När nu nazgûlerna börjar samla orkerna under centralmakten, med Minas Morgul som centrum, så är det svarta språket ett av de verktyg som används i underkuvandet av orkerna.



Detta innebär att det finns en spänning mellan de orkisktalande och den elit som talar det svarta språket. Skillnaden mellan det svarta språket och de olika orkiska dialekterna är inte den mellan två olika språk utan snarare handlar det om gradskillnader. Faktum är att det egentligen inte finns någon ork som talar det svarta språket fullständigt rent. De enda som talar det svarta språket rent är Nazgûl. Det svarta språket är ett rent administrativt språk som saknar interjektioner och andra levande uttryck och även de orker som står närmast centralmakten blandar in orkiska ord och uttryck i svartiskan.

Metafysiskt kan man säga att denna spänning mellan orkiska och svartiska är en del i den spänning mellan Saurons vilja (med ursprung hos Morgoth) att betvinga orkerna och orkernas motstånd och längtan till frihet. Konflikten inleddes med att Morgoth fångade in alver och förvred dem och underkuvade dem sin vilja och i och med detta skapade orkerna. Den enda egentliga rest som finns kvar av alvernas kärlek till att skapa ord och berätta om världen hos orkernas är okväden och förolämpande ord. Detta är den spillra som finns kvar av den frihet som Sauron inte kunnat kuva. På så sätt blir skillnaden mellan orkernas språk och maktens svarta språk en del av kampen mellan gott och ont, mellan frihet och kontroll, som existerar både övergripande genom hela Tolkiens värld och hos varje tänkande varelse som befolkar den.

Svartiska & orkiska

Eftersom den stora majoriteten av Morguls tjänare inte talar det svarta språket, utan snarare orkiska, har svartiskan framförallt andra funktioner än som kommunikationsmedel. Bland vanliga snagas kommunicerar man på orkiska vilket är ett hopkok av olika språk och dialekter från olika delar av världen. Bland ondskans högre tjänare används det svarta språket som statusmarkör. Ju mer svartiska desto högre status.

Det svarta språkets största användning är som administrativt språk. Vanligen utropas även order på det svarta språket och även utrustning benämns på detta språk. Dessa ord lär man sig snabbt för att inte bli bestraffad. Även ceremonier och tal hålls vanligen på det svarta språket som alltså kan sägas fungera som latinet i Europa under medeltiden.

Som sagt är gränsen mellan orkiskan och det svarta språket inte skarp. Orkiskan är ett kontinuum som rör sig från att inte ens tala eller förstå svartiskan till att behärska det språket fullt ut. Detta motsvaras i ena änden av skalan av orken som aldrig varit i kontakt med Mordor och levt ett helt isolerat liv. I andra änden av skalan har vi Nazgûl som behärskar språket fullständigt och är Saurons

tjänare rakt igenom. En gräns mellan orkiska och det svarta språket är vilken grammatik som används. Den som använder det svarta språkets grammatik kan sägas tala det svarta språket på någon nivå medan den som använder andra språks grammatik talar orkiska. I förra fallet krävs även att större delen av ordförrådet är av det svarta språket.

Praktiskt under lajvet innebär detta att alla talar orkiska – svenska med inslag av svartiska ord. Alla deltagare förväntas lära sig en grundläggande mängd svartiska ord, ca. 30 stycken, som vävs in i svenskan. Men de med högre status använder mer av svartiskan i sitt dagliga tal och förstår den bättre. Därför förväntas de som spelar dessa roller tillgodogöra sig mer av språket.

Den som så önskar får självfallet använda sig av det svarta språket och lära sig dess grammatiska struktur. Till orkiskan räknas även den lajvsvartiska som finns utvecklad sedan tidigare.

Grundläggande orkiska

Som sagt kommer vi presentera en utförlig beskrivning av det svarta språket i ett senare utskick. Här presenteras uttalsregler och några grundläggande ord, som tillsammans med svenska bildar orkiska. Exempelvis "jag ser att *drartûlen* är sur idag".

Uttalsregler

Svartiskanskans uttalsregler är förhållandevis enkla.

Vokaler

Svartiskan har följande vokaler: i, a, u, o. Långa vokaler markeras med cirkumflex: î, â, û, ô. De uttalas ungefär på följande sätt: *i* som i inte, *a* som i allt, u som i oxe, o som i ocker. De långa vokalerna uttalas likadant som de korta fast utdraget. Detta kan ställa till problem för den som är van vid svenska. Svartiskans â uttalas inte som *a* i 'aga' utan som ett utdraget *a* i 'allt'.

Svartiskan har även två diftonger: *ai* som uttalas som svenska aj och *au* som uttalas som i svenska automat. Observera att orkiskan till skillnad från svartiskan har fler ljudvärden – exempelvis 'e'.

Konsonanter

Följande konsonanter uttalas inte som i rikssvenska

th – uttalas som i engelskans "thing"
dh – uttalas som i engelskans "they"
z – tonande s, uttalas som i engelskans "zeal"
sh – uttalas som i engelskan "shop"
zh – tonande sh, uttalas som i franskans "je"
l – uttalas långt bak i munnen, precis framför svaljet
kh – uttalas som ett utdraget k, som i tyskans "auch"
gh – tonande kh, uttalas som ett utdraget g
ng – uttalas som i svenskans "ingen"

Betoning
Svartiskans betoning är i huvudsak regelbunden. Huvudregeln är att betoningen ligger på första stavelsen i varje ord. Långa vokaler, markerade med cirkumflex, samt diftonger tar över betoningen. Vid annat fall markeras betoningen med accent. Exempel på betoning (markerad med understreck): durbat (att härska); durbatulûk (behärska dem fullständigt); uruk-hai.

Kort ordlista

krîtar	kapten
drartûl	sergeant
ulmukhatâr	gruppchef
-mashal	-sekond/kadett (följer högre grad, ex. krîtar-mashal)
gonatûk	inskrivningsförättare
gimbatâr	spårhund
gaiûtâr	trossmäster
hûrk	trupp
nukhûrk	kompani
uzhâk	stridsgrupp
amûm	administrationen/ Dushgûzh
uruk	ork/överordnad
snaga	slav/underordnad
vrapog	marsch
shakrop	halt
shalkshut	uppställning
sadauk	attack
gaiû	hunger/mat
bolg	blod
bag	dynga/ skit
vrast	gift
pâlogh	dålig
khôr	bra
golug	alv
tark	människa
huz!	"se upp!"
pushdug	stinkande
bubhosh	grisinälvor
-glob	-snusk/skit (ex. Saruman-glob, ur Grishnákhs ramsa)
–shnik	-jävel/idiot (ex. sharkû-shnik, gubbjävel)
skai	'kraftinterjektion'
ferk	'förolämpande interjektion'
sha	'interjektion'
zhabklash	att tjalla
Gurdûg	Gondor
Dushgûzh	Minas Morgul/ administrationen
Ungolzagh	Spindelpasset