UTUMNO

Utskick III

—Gestaltning & spel

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

www.utumno.se
info@utumno.se

Text av Utumno
Illustrationer av John Howe, Fransisco de Goya, J.R.R. Tolkien och Utumno

Innehållsförteckning

Inledning 3.

Orkernas väsen & samhälle 4.
Olika sorters orker 4.
Orkernas väsen 4.
Orkernas samhälle 5.
Samarbete mellan orker 5.
Hämndens funktion 6.
Rikedom & värdesaker 6.
Orkisk estetik 7.
Sammanfattning 7.

Fysisk gestaltning av orker 7.
Orker & solen 8.
Orkernas röster 8.
Fysiskt spel 9.
Skarp skada 9.
Cut & broms 9.
Undergivelse & passivitet 9.
Checking 9.
Slagsmålstekniker 9.
Död & skador 10.
Att gå off 10.

Vi berättar denna historia tillsammans! 10.
Spelschema 10.
Spelets akter 10.

Nytt om språket 11.
En diskussion om orden ‘snaga’ 11.
Spekulationer kring Dushgoi 11.
Kirith Ungul 12.
Nya ord 14.

Inledning

Arbetet med Utumno befinner sig i början av en hektisk slutfas där vi arbetar för att tillgodose allas önskemål och pussla ihop karaktärer. Vi uppskattar och tar till oss av all feedback som vi fått hittills! Tveka inte att fortsätta önska moment i spel eller påpeka hur saker kan förbättras. Förlita dig inte på att enbart arr eller någon annan deltagare ska göra din spelupplevelse total. I gengäld så lovar vi att inte sluta vara öppna för förändringar!

I takt med att vi närmar oss spelstart har engagemanget från er deltagare ökat vilket är otroligt sporrande. Vi har fått en låga under oss att publicera detta utskick III som behandlar vår tolkning av hur orker kan gestaltas samt beskrivningar av en del tekniker för fysiskt spel. Detta utskick är tänkt att användas som ett hjälpmedel för arbetet med karaktärer. Det är vår tolkning av hur orker gestaltas bäst.

Analysen av orkiskt beteende och fysisk gestaltning baseras till stor del på arbetet ”Att Gestalta en Orch” av Staffan Persson vilket publicerades inför lajvet *I Skuggan av Ringen*.

Utskicket avslutas med lite information om språket som är relevant för alla deltagare samt en uppdatering av ordlistan från Utskick II. Till detta utskick har vi även bifogat delar ur Härskarringen där orker figurerar. Närmare lajvet kommer ett Utskick IV där allas karaktärer kommer finnas i en kortfattad form för att man lätt ska kunna skaffa göra sig en översikt på besättningen. Utskick IV har en genomgående fiktiv form men det kommer också innehålla praktisk information.

Utumno önskar dig en stor läsglädje!
Mars 2012

Orkernas väsen & samhälle

Den här texten syftar till att ge en förståelse av hur orker fungerar. Det finns många föreställningar om orkers psyke och samhälle. Denna framställning bygger på Utumnos analys av inte bara hur Tolkien beskriver orker utan också hur de passar in i själva mytologin som Utumno tolkar den. Vår bild av orker och Mordor ingår alltså i den helhetsbild av vad ondska innebär utifrån Tolkien och syftet med texten är att hjälpa deltagaren att förstå hur orkens väsen och samhälle ingår i detta.

Det är svårt att gestalta en ork av den enkla anledningen att de inte är människor utan förvridna alver. Men precis som alven kan ses som den ideala människan kan orken ses som allt det vi inte vill känna oss vid som människor. Enkelt kan vi säga att orken är den fula människan, allt det vi inte vill erkänna hos oss själva. På samma sätt speglar Mordor, orkernas samhälle, det värsta sidorna i vår moderna stat (Se Utskick I, Maskinen, s. 4-7).

Först kommer vi att diskutera Utumnos uppfattning av olika typer av orker där vi menar att skillnaden är social och inte essentiell eller biologisk vilket verkar vara en vanlig uppfattning. Därefter diskuterar vi vår syn på orkernas väsen. Orkerna beskrivs som rationella destruktiva egoister vilket sedan är utgångspunkten för diskussionen om orkernas samhälle med fokus på Mordor under Nazgûl. I tur och ordning diskuterar vi frågan om samarbete, hämnd, vad som är värdefullt i Mordor samt orkisk estetik.

Olika sorters orker

En vanlig uppfattning är att det finns flera olika sorters orker vilka skiljer sig åt mer än bara socialt. Detta förstärks av att Tolkien talar om orker med en rad olika termer som vättar (goblin), ”vanliga” orker, uruker samt uruk-hai. Vi menar att skillnaden mellan orker framförallt är social och kulturell, inte essentiell eller biologisk (att tala om biologi i Tolkiens värld är missvisande). Tolkien använder ordet ”vätte” (goblin) synonymt med ”ork” (orc) som i sin tur är en germansk form av det svartiska ordet ”uruk”[1]. Uruk-hai verkar helt enkelt betyda ”orkfolk” (se Utskick II, s. 5). I böckerna nämns att det finns olika ”raser” (breeds) men det verkar vara en ny företeelse inför Ringens krig då Sauron och Saruman börjar förbättra olika typer av orker.

Den kulturella skillnaden som finns mellan orker handlar om att de lever på olika platser i aningen olika sociala system under olika herrar och på olika platser.

De första orkerna var alltså kuvade alver som förvreds av Morgoth norr om Beleriand i Utumnos hålor. Under Andra Åldern samlade Sauron orker under sig i Mordor, liksom som under Tredje Åldern. I Tredje Åldern samlade Häxmästaren av Angmar orker i sitt nordliga bergsrike. Orker samlades (troligen) också i Mörkmården kring Dol Goldur av Sauron, känd som Nekromantikern. I Dimmiga bergen leddes orkerna av Storvätten (The Great Goblin), antagligen under inflytande från Dol Goldur. Orkerna i Moria styrdes av Sauron men var relativt fria. Man kan tänka sig att Balrogen ledde dem. I slutet av Tredje Åldern härskade även Saruman över orker i Isengård. Inte minst härskade Nazgûl från Minas Morgul över Mordors orker vilket också är det sociala system som är beskrivet i Utskick I.

Även miljön bör ha influerat både det sociala systemet och hur orkerna lever miljö som skog eller berg, klimat om det är varm eller kallt, typ av fiender och inte minst vilka resurser riket de ingår i har. Det innebär att orker från olika platser och under olika ledare kommer se mycket olika ut precis som människor.

Den sociala skillnaden mellan orker handlar om vilket position orken har vilket handlar om flera olika egenskaper. Ordet ”uruk” syftar visserligen på alla orker men uruk syftar speciellt på de orker som står över andra orker. De orker som står under kallas ”snaga” som brukar översättas med ”slav” även om vi föredrar ”yngel”. (Se diskussionen under ”Nytt om Språket”). Alla är i Mordor är någons snaga. Till och med Sauron kan beskrivas som Morgoths snaga.

Orkernas väsen

Orker lever brutala liv som i regel är rätt korta men som förvridna alver åldras de inte och den som kan

[1] Ordet förekommer även på Quenya ”urco” (arkaisk form) eller ”orco” (genom inflytande från sindarin) med plural ”urqui” eller ”orcor” och på Sindarin ”orch” med plural ”yrch”.

undvika att mördas eller förolyckas kan överleva i århundraden. I motsats till alverna som förädlas med åldern kan man se orkerna förtvina, bli sjuka och drivas till vansinne.

Orkernas psyke kan enkelt beskrivas som rationell egoism med en kärlek till förstörelse och sadism. Orken vill helst lata sig, förstöra saker eller pina folk. För att få orker att samarbeta måste man få dem att inse att de tjänar mer på att samarbeta än att inte göra det. Med fruktan kan man se till att öka kostnaden för sådana handlingar som orken egentligen inte skulle vilja göra. Den som inte samarbetar bestraffas helt enkelt.

I jämförelse med människor, alver och dvärgar är orker helt enkelt psykopatiska. De saknar känsla för samhörighet och solidaritet. Deras intelligens ligger på samma nivå som människors men de är obildade (om de inte ingår i administrationen och har skolats i till exempel Minas Morgul) och värderar saker annorlunda jämfört med människor.

Orkerna är visserligen en slavras men deras huvudsakliga syfte är krig och de passar på grund av sin destruktiva natur betydligt bättre som krigare än som arbetare. I Tolkiens värld finns två olika sorters krigare. De ridderliga som slåss för friheten för sitt folk som Gondors krigare men även Haradrim framställs som hedervärda. Den andra sortens krigare är orkerna som slåss för stridens och förstörelsens skull.

Orkernas samhälle

Även om orkernas samhällen skiljer sig till viss del åt så finns det vissa grunddrag som följer ur orkernas psyke. Här kommer vi att beskriva de generella mönstren men även vad som gäller för orksamhället under Nazgûls styre.

Orkers själviska och destruktiva beteende innebär att de inte klarar av att ensamma bygga komplicerade samhällen. Utan en ”mörk furste” som enar dem samlas de i mindre rövarband. Orker är alltså i en högre grad än människor i behov av en Leviathan som enar dem. Deras destruktiva och själviska natur innebär att de utan en herre som kan tvinga dem till konstruktivt arbete inte kan överleva utan angränsande folk vilka de kan plundra för att få tag på livets nödtorft.

Samarbete mellan orker

Eftersom orker saknar en känsla för solidaritet har de mycket svårare att samarbeta än t.ex. människor. Orker samarbetar bara då de vet att de direkt tjänar på det. Man kan se det orkiska samhället som otaliga komplicerade spel i vilka alla försöker lura varandra och skaffa sig fördelar. Varje relation är alltså mellan orker ett spel om vem som kan utnyttja den andre bäst. Urukerna utnyttjar snagas urskillningslöst men mellan jämlikar kan samarbete frodas särskilt då man vet att relationen kommer fortgå ett tag. Avgörande för hur orker beter sig mot varandra är alltså hur länge man förväntar sig att man kommer att umgås – hur länge man kommer att spela mot varandra. I Mordor får Amûm orkerna att samarbeta genom att de får det sämre om de inte samarbetar med varandra. Endast i undantagsfall används positiva medel. Prygeln är det främsta verktyget och det finns få morötter att dela ut inte minst eftersom de som kan tar dem för sig själva.

När orker lever under en herre som skapar en ordning där fysisk styrka inte är det ända maktmedlet, som under Nazgûls styre genom Amûm, utvecklas en rad andra sätt att utöva makt och spelen mellan orkerna blir mer komplexa.

Detta förstärks också av möjligheten att rapportera andra orker om olika saker och på så

sätt utnyttja Amûms makt. List blir därmed en minst lika mäktigt vapen som råstyrka. På så sätt har olika komplicerade nätverk för byteshandel kunnat växa fram. Utan vare sig pengar eller tillit är det direkta byten av föremål och information. Enklare tjänster som går att överblicka är också vanliga. Det betyder att det kan växa fram en gruppkänsla som liknar solidaritet i långvariga grupper men detta motarbetas av Amûm som regelbundet splittrar orkerna genom att kommendera folk till olika platser. Även om gruppen skulle kommenderas intakt till ett annat område bryts är det svårt att hålla ihop den om det inte finns en rationell anledning.

Hämndens funktion

En sådan anledning är beskydd. En grupp som håller ihop blir betydligt starkare än de enskilda medlemmarna. Det betyder att orker ofta bildar små gäng, eller lurg på orkiska, i vilka man samarbetar och det finns någon slags tillit. Huvudsyftet med dessa lurger är att medlemmarna ska skydda varandra. För att detta ska fungera måste lurgen tydligt visa att det inte går med på att någon i lurgen far illa vilket betyder att oförrätter hämnas. Denna typ rättvisa ogillas av Amûm eftersom det är ett alternativ till Administrationens makt och måste ske diskret under Nazgûls styre. (Ett effektivt sätt hämnas är att få Amûm att ovetandes utmäta hämnden.) Denna typ av hämndkultur kan förklara varför relativt fria orker är beredda att göra stora uppoffringar för att hämnas fallna ledare vilket beskrivs både i Bilbo och i Sagan om Ringen då moria-orker förföljer de respektive sällskapen. Gimli upplyser oss också om att detta är orkernas vanliga beteende.[2]

Rikedom & värdesaker

I Mordor finns ingen annan rätt än den starkes, och starkast är Amûm. Alltså finns inte äganderätt i Mordor. De ägodelar man har är de man kan försvara vilket i praktiken betyder de man kan bära med sig eller på sin höjd tvinga någon annan att bära. Det innebär att sakers värde bestäms av hur praktiska de är. Guld, silver och andra saker som brukar anses vara värdefulla av människor är i stort sett värdelösa för en ork.

Pengar och liknande är möjligen användbara i gränslanden där man skulle kunna handla med människor. Men varför handla med människor när man helt enkelt kan ta saker från dem? Man kan tänka sig att det kan bli relevant med pengar för orker när människor är allierade med Mordor som orken i fråga umgås med. Men det kräver en rätt sofistikerad ork som får tid att lära sig vad pengar och andra värdesaker betyder för människor.

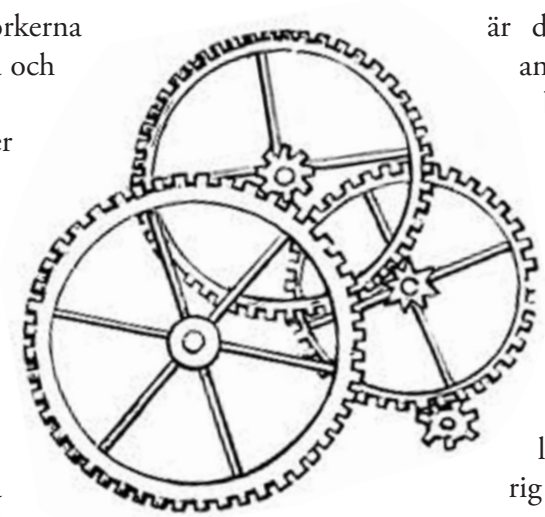
De mest värdefulla materiella tingen för en ork i Mordor är droger och gifter vilka är ovanliga, praktiska, lätta att bära med sig och kan gömmas. Även rustningar och vapen är värdefulla. Verktyg kan visserligen vara praktiska men den som bär dem kan tvingas arbeta. Verktyg delas ut av Amûm men tas inte om hand som vapen då de inte värderas särskilt högt vilket innebär en kronisk brist på verktyg. Annars är det immateriella saker som är värdefulla. Information är guld värt i Mordor. Inte bara om andra orker utan även vilka order som finns. Att låta sig rekryteras till rätt kompani eller undvika ett särskilt dåligt uppdrag är något av de viktigaste för den som vill överleva i Mordors maskineri. Amûms viktigaste verktyg för att få sin vilja igenom förutom prygel och hot är löftet om en bättre position. Ju bättre position desto mer information har man. Positionen innebär alltså inte bara ren formell makt utan lika viktigt är det med den informella makten som kommer med ämbetet.

[2] J.R.R. Tolkien (1967) *Sagan om ringen*, bok två, sjätte kapitlet "Lothlórien", Stockholm: Norsteds, PAN, s. 400 [cit. Tolkien]

I avsaknad av en officiell position kan den driftiga orken alltid försöka skaffa information genom olika kontakter med Amûm. Antingen genom att bli agent eller köpslå med någon därifrån. Att information är så pass värdefullt och viktigt betyder dock inte att muskler och stål inte har sin funktion den med. Men utan list blir även den starkaste ork endast ett packdjur.

Orkisk estetik

Orkernas utrustning beskrivs som ful men praktisk och mycket duglig. Det är massproduktionen som gäller. Det verkar inte finnas mycket av utsmyckning och det stämmer väl med deras rationella lynne. Men de verkar ha en viss estetisk känsla i alla fall. Grishnákh, ledaren över den grupp mordororker som är med och fångar Merry och Pippin, har en klinga vars handtag beskrevs att det ”hade formen av ett vidundershuvud med skelande ögon och grymt hånskrattande mun”. Ett annat fall är statyerna i Ithilien som orkerna har vanställt och gjort till fula och groteska monster.



Detta visar på att orker gillar mer än att bara förstöra. De verkar också uppskatta det som ser hemskt och ondskefullt ut. Man skulle kunna förklara denna estetiska känsla utifrån att det i det orkiska samhället helt enkelt är rationellt att vara läskig och hotfull och att detta har blivit ett kulturellt uttryck kommer fram hos dem med mer makt.

Man skulle också kunna hävda att förstöra är ett sätt att skapa. I Ainulindale[3] (skapelsemyten) försöker Melkor tillföra en dissonans till Ainurs musik som i sin tur skapar världen. Melkors bidrag uppskattas inte eftersom det går utanför vad Eru (den högsta guden) anser att sången bör innefatta. Detta leder på lång sikt till Melkors fall och utveckling till hela världens fiende. Melkors dissonans ekar dock genom hela mytologin och har inte minst gått i arv till orkerna. Ur orkisk synvinkel är det alltså något fundamentalt fel på allt som är skapat av de fria folken vilket endast kan rättas till genom att tillföra dissonans.

Ur en annan modern synvinkel är förstörelse och skapelse inte varandras motsatser. Ur askan efter kaoset kan nya saker uppstå. Genom förstörelse kan något gammalt ge plats för något nytt som till exempel vid en revolution.

Kortfattat så kan vi konstatera att det ligger i orkers natur att förstöra och att de verkar trivas med det.

Sammanfattning

Orkerna är alltså högst rationella och egoistiska varelser vars samhällen skiljer sig markant från något som människan skapat för sig själv. Vi kan känna igen drag från oss själva men det är alltid den sida av oss som vi skäms över. Orken själv är den rationella nyttomaximerande individen som endast arbetar för sig själv. Och Mordor är ett maskineri där individen alltid underordnas kollektivets mål. Maskinen kräver allt och dess kuggar, orkerna, försöker skapa sig så mycket utrymme som möjligt på varandras bekostnad. I maskineriet är alla medel tillåtna men du undkommer aldrig Maskinen.

Fysisk gestaltning

> *The orcs are definitely stated to be corruptions of the 'human' form seen in Elves and Men. They are (or were) squat, broad, flatnosed, sallow-skinned, with wide mouths and slant eyes: in fact degraded and repulsive versions of the (to Europeans) least lovely Mongol-types.*[4]

Så beskriver Tolkien orkernas utseende i ett brev till en läsare. Ifall vi bortser från det politiskt in-

[3] Tolkien (1979) *Silmarillion*, Stockholm: Norsteds, PAN, s. 13-23

[4] Tolkien (1995)”Brev 210”, i *The letters of J.R.R Tolkien*, Humphrey Carpenter (red.), London: HarperCollins, paragraf 19, s. 274

korrekta i detta citat så säger det mycket om saken. Vidare så beskrivs de som kortväxta och seniga men starka med vassa klor och gula huggtänder. Vi nöjer oss med den enkla formen av smink som beskrivs i Utskick I, dvs. tunna lager smink med ens egen hudfärg som grund, utan någon form av lösdelar. Tänder och linser är valfritt.

> *…ett småvuxet, krokbent kreatur, bred som en logport och med långa aparmar som hängde nästan ner till marken.*[5]

Så beskrivs orkerkaptenen Grishnákh. Hållningen är allmänt dålig och släpande, nedslagen och kuvad i kropp och själ. Hållningen är också en fråga om status. Den som erhåller högst status i gruppen visar det genom att inta en avslappnad position vilket ger intrycket av att en har intet att frukta. Bröstet skjuts framåt och ryggen sträcks ut. Den som står lägst i rang i förhållande till detta högdjur gör bäst i att stryka sig utmed marken för att demonstrera sin undergivenhet och undslippa de maktdemonstrationer som den med hög status måste utöva för att bibehålla sin position.

Hållningen är alltså relativ, precis som begreppen snaga och uruk, och varierar beroende på vem man står bredvid för tillfället.

Orker & solen

Det är en vida spridd villfarelse att orker inte skulle tåla solljus på samma sätt som troll inte tål det. Det är en förlängning av Morgoths önskan att täcka Arda i mörker som ekar ända ner på lägsta nivån av ondskans hantlangare.

I Sagan om de två tornen beskrivs hur Sarumans orker från Isengård är bättre lämpade att färdas i solljus än de från Moria eller Mordor. De senare, särskilt de från Morias gruvor, har levt hela sina liv i kompakt mörker vilket medför att de har svårt att anpassa sig till dagsljuset.

Orkernas röster

Även när det gäller rösten är orkerna alvernas raka motsats. Ljuden som kommer djupt ifrån deras strupar är sträva, hesa, hårda och gutturala. Även inom detta område märks deras djuriska drag då de morrar istället för att muttra och oftast utstöter de höga gälla tjut i motsatts till vanliga skrik. Nedan följer några exempel på olika former av röster.

> *En orcherröst steg i vrede till grymmaste falsett och han kände genast igen den, sträv, brutal, iskall. Det var Shagrat som talade, tornets befälhavare.*[6]

Shagrat har, av allt att döma, en ganska vanlig orkröst som är mer djurisk och hemsk då han hetsar upp sig.

> *—En mycket intressant anmärkning, hånlog en ny röst, mjukare än de andra men ondskefullare. Det där måste jag rapportera. Fångarna får INTE visiteras eller plundras: det är mina order. Och mina med, återtog den djupa basrösten.*[7]

Andra typer av röster som också kan tillskrivas orker beskrivs som skällande och gormande. Orker har också för vana att ropa, hojta och vråla.[8]

För att ens egen röst ska stå ut under 24

[5] Tolkien (1967) *Sagan om de två tornen*, bok ett, tredje kapitlet "Uruk-hai", Stockholm: Norsteds, PAN s. 60.

[6] Tolkien (1967) *Sagan om konungens återkomst*, bok två, första kapitlet "Tornet vid Cirith Ungol", Stockholm: Norsteds, PAN, s. 211

[7] Tolkien (1967) *Sagan om de två tornen*, bok ett, tredje kapitlet "Uruk-hai", op cit. s. 59

[8] Ibid.

timmar av påfrestningar så är det viktigt att låta den vila emellanåt, inte bränna allt på ett kort och tillåta sig själv att gå ned från ett läge ifall det visar sig vara alldeles för högt. Det kan också vara klokt att värma upp hals, nacke och tunga innan lajvet sätter igång.

Fysiskt spel

Orkisk kultur är av naturen aggressiv och vi räknar med en del våldsamma utspel under hela spelet. Även om vi erbjuder forum där vi kan träffas innan spelet så måste vi utgå från att vi inte är tillräckligt bekanta för att känna till varandras begränsningar för fysiskt spel. Innan spelet ska vi gå igenom olika övningar som borgar för ett säkert fysiskt spel. Här följer några regler och övningar som kan vara nyttiga att fundera över på förhand. Tveka inte att föreslå tekniker eller övningar som kan vara till allmän nytta!

I lägen då spelet måste brytas så förblir det avbrutet tills problemet är löst. Förhoppningsvis så räcker det att prata ut om det som skett. Ifall situationen inte kräver allas uppmärksamhet så räcker det att de närmast inblandade går avsides och pratar om saken medan spelet kan fortgå för övriga.

Skarp skada

Ifall skada uppstår eller oundvikligen kommer uppstå om spelet inte bryts så ska man ropa *Skarp Skada*. Spelet bryts då för att skadan ska få tillbörlig uppmärksamhet.

Cut & Broms

Detta är uttryck som kan användas ifall spelet skulle bli för påfrestande. *Broms* används ifall en påfrestande situation kan bättras genom att byta riktning på spelet utan att det avbryts helt. *Cut* är likställt med *Skarp Skada* vilket innebär att spelet bryts helt.

Undergivelse & passivitet

Detta är lightversionerna av ovan nämnda regler och är betydligt enklare att tillämpa. De går ut på att visa sig undergiven genom att "blotta strupen" eller sluta streta emot och på så sätt visa att man inte vill fortsätta med just det här momentet. På samma sätt kan man också bjuda in till mer våld genom att till exempel skydda sig i fosterställningen, streta emot eller säga "piska mig inte", för att uttrycka att det är precis vad man vill. Den här sortens metoder kräver att man är lyhörd eftersom vi i princip förutsätter att alla är med i leken tills någon säger ifrån.

Detta är viktigt! Deltagare kan ibland undvika att tillämpa ovan nämnda säkerhetsspärrar med rädsla för att bli betraktad som en dålig spelare för att man avbryter spelet. *Detta är en missuppfattning*. Dessa säkerhetsspärrar är som brandsläckaren i korridoren. Du går inte runt och tömmer den av illvilja. Skulle det dock börja brinna så är det bäst att du häktar av den från väggen och släcker elden. Inför lajvet kommer vi diskutera och öva tillämpning av dessa uttryck i en trygg miljö.

Checking

Cut, broms och olika former av undergivelse är viktiga spärrar för offret. *Checking* är en säkerhetsspärr som förövaren kan använda sig av i samma syfte. När som helst under spelet när du upplever att någon annan deltagare far illa kan du säga "checking?" varpå din motspelare måste tala om ifall läget är under kontroll.

Även denna säkerhetsspärr är som brandlarmet i korridoren som påkallar en del uppmärksamhet när det tillämpas. Det finns där av en anledning.

Slagsmålstekniker

Att slåss som en apa är en metod som funkar bra med orkiskt kroppsspråk. Genom att vrida handlederna inåt kroppen och låta axlar och armar hänga nedåt så intar du en apliknande form. Armarna slungas vid slagsmål och man slåss egentligen mest med handlederna vilket gör att slagen inte får samma kraft som när man slåss med knytnävarna.

En annan teknik är den där förövaren greppar tag i håret, lägger en hand på huvudet, håller tag i kragen eller likande. Offret lägger sin hand på förövarens och leder scenen genom att kasta sig, krypa eller låtsas släpas längs marken. Förövaren är alltså passiv genom hela misshandeln.

Död & skador

Vi spelar på skada. Inga andra regler för strid tillämpas under Utumno. Ingen kan heller dö under spelets gång. Systemet bygger på att det är offret som bestämmer hur allvarlig skadan är och hur lång tid den tar att läka. Gift gör en snarare sjuk än död och kall som en fisk. Den som har en önskan om att dö under spelets gång kan kontakta arrangörsgruppen, helst på förhand.

Att gå off

Vid incheckningen kommer det finnas en plats för att sätta upp moderna tält och vissa offsaker. Detta är i direkt anslutning till parkeringen och en bra bit från själva spelplatsen. Det kommer inte finnas någon direkt anledning att söka sig hit under spel annat än i nödfall.

I direkt anslutning till spelplatsen kommer det finnas en offzon dit man kan söka sig för att antingen pusta ut, planera spelmoment, äta en bit mat eller vad man nu behöver göra för att bygga upp momentum och på nytt bege sig ut i spel. Även här kan man förvara vissa offsaker till exempel godis, sanitetsartiklar, smink etc.

I offzonen gäller sunt förnuft. Det är inte en plats för att sätta upp sin baden-badenstol och dricka folköl. Det kommer finnas möjlighet till detta på lördag kväll! Olika deltagare söker sig off av olika anledningar och det är viktigt att respektera varandras olika lägen.

Vi berättar denna historia tillsammans!

Eftersom lajvet pågår i endast 24 timmar så är det viktigt att vi får en flygande start. Det innebär väldigt kort om tid att ta reda på ens medspelares förflutna och utveckla något spelbart av detta under spelets gång. Därför kommer vi publicera allas karaktärer i Utskick IV tillsammans med personliga relationer och vissa hemligheter mellan karaktärer. Det är upp till var och en att bedöma vad ens egen karaktär känner till om andra. Se de andras karaktärer och deras individuella egenskaper som en möjlighet till spelöppningar med möjligheten att berika din upplevelse!

Nedan presenterar vi också spelets olika akter och planerade vändningar. Avslöjande av akter och karaktärer är ett medvetet grepp för att vi alla i grunden ska berätta samma historia, under en kort men intensiv tidsperiod. Formen för spelets vändningar beror på spelets utveckling fram till vägskälet.

Spelschema

Fredag 11/5 – lördag 12/5

- Incheckningen öppnar kl. 15.00.
- Gemensamma förberedelser fram till inrollning, kl. 19.00.
- Spelet startar ca 21.00 och avslutas lördag kväll, ca k.l 21.00. Därefter avrollning och samkväm.

söndag 13/5

- Rivning av scenografin samt transport från området.

Spelets akter

Fredag 11/5

- Spelet inleds med en marsch som leder till mönstringsplatsen.
- Snaga-hai delas upp i två grupper.

• De två grupperna och individuella karaktärer befästs.
Lördag 12/5
• Vägskälet. Spelet tar en drastisk vändning.
• Spelet avslutas med en slutscen under kvällen.

Nytt om språket

Att utveckla språk är en process som aldrig tar slut och den som är insatt i Tolkiens språk vet att det finns otaliga olika källor om de olika språken som ofta säger emot varandra. Tolkien slutade aldrig att utveckla sina språk och även Utumnos svarta språk måste revideras ibland. Förutom diskussionerna nedan har vi uppdaterat ordlistan som följde med Utskick II. Vi kommer även diskutera vad ordet snaga egentligen betyder.

Som ni kanske märkt har vi börjat använde ordet *Dushgoi* istället för *Dushgûzh*. Det handlar om att vi helt enkelt gjort ett misstag. Det har kommit till vår kännedom—och vi glädjer oss åt att det var egna efterforskningar och inte att någon påpekade det—att *Dushgoi* är ett genuint tolkien-ord för Minas Morgul. Vi kommer alltså helt enkelt använda oss av *Dushgoi*. Det är alltså detta ord som ligger bakom orden klassiska lajvsvartiska orden *dush* och *goi*. Nedan presenteras en analys där vi föreslår att de klassiska betydelserna för dessa ord ”magi” respektive ”stad” är omvända. Alltså att *dush* betyder ”stad”, ”borg” eller ”torn” medan *goi* snarare skulle vara ett adjektiv som har med svartkonst att göra. Med det sagt är nu ordet *Dushgûzh* så inarbetat så man kan använda även det namnet. Vi har alltså tre olika namn på Minas Morgul: Dushgoi, Morgul och vårt eget Dushgûzh. Texten där Dushgoi nämns även intressant genom att den ger en inblick i hur Mordor fungerar så vi har lagt till den efter analysen av ordet.

Innan vi går in i diskussionerna om snaga och Dushgoi kan vi meddela att tolkningen att ändelsen *–hai* skulle betyda folk stöds av att hurritiskan finns en liknande ändelse *–(h)he* som bland annat ger etnicitet och geografiskt ursprung. Vi har även fått det bekräftat av *Mellonath Daeron* att Tolkien explicit har översatt *uruk-hai* till “orcfolk”.

En diskussion om ordet ’snaga’

Ordet *snaga* är mycket viktigt. Det används i Sagan om ringen och det är centralt i kulturen. Som vi tidigare skrivit är alla någons snaga i Mordor. Tillsammans med uruk visar konceptet snaga på den grundläggande sociala ordningen i Mordor. Snaga översätts ofta med “slav” men vi anser att det, i alla fall ytligt, är missvisande. Ordet ’slav’ implicerar att personen i fråga har ställningen som en vara som kan bytas och säljas på marknader medan ‘snaga’ snarare är en dynamisk relationell position som förändras beroende på vem man umgås med. En snaga är helt enkelt någon står under en och bör alltså översättas med ”yngel” eller ”kräk” eller något annat som syftar på att man är lägre stående. I vissa kontexter kan tänka sig att snaga skulle översättas till ”tjänare”. Det skulle då syfta på att man är snaga under en tillräckligt lång tid för att man ska bli någons personlige tjänare. Skillnaden här mellan en slav och tjänare är så klart att tjänaren inte kan säljas och alltid kan välja att lämna sin position men då skulle förlora de fördelar som kommer med den. Den ork som är *uruk* kan utifrån detta resonemang översättas som herre men man ska ha i åtanke att uruk endast syftar på orker.

Men som sagt är översättningen av snaga till slav bara problematisk på ett ytligt plan. Att man inte kan sälja saker beror på att det inte finns någon äganderätt i Mordor (se ovan ”Rikedom och värdesaker”). Man kan endast äga det som man kan kontrollera. Kan man kontrollera en annan ork så är den ens snaga och alltså skulle man kunna anse att ’slav’ är en mycket träffande översättning av snaga men som kräver att man sätter sig in i Mordors samhälleliga system. Översättningen av snaga till slav visar då på hur Mordor fungerar socialt. Vår slutsats är att det bästa är att helt enkelt inte översätta snaga men samtidigt fundera på vad ordet faktiskt betyder.

Spekulationer kring Dushgoi

Namnet Dushgoi används i en längre konversation mellan orker, Yagûl (eller Yagool som det ibland stavas talar för att cirkumflex ska uttalas långt) och Shagrat, men ströks och kom aldrig

med i den publicerade versionen av De två tornen. Konversationen har publicerat i *The War of the Ring*.[9]

Dushgoi är alltså orkiska för Minas Morgul vilket betyder att vi ersätter Dushgûzh med Dushgoi. Här följer en spekulativ analys av vad det kan betyda.

I *Morgoth's Ring* står det att det sindariska ordet 'gûl' som betyder svartkonst, som i Minas Morgul, även finns i det svarta språket. Stammen för 'gûl' återfinns även i Quenyans 'ngóle' som betyder kunskap och i Telerin 'góle' och 'engóle'. Den gemensamma roten är ÑGOL.[10] (Se även Utskick I, *Maskinen* s. 4-6.)

Tolkien har dock uttryckligen sagt att *gûl* syftar på en vålnad förslavad genom mörk magi. Men det är inte ett långt steg att tänka sig att *goi* är inspirerat från alviska genom 'ñgol' eller 'ngul' plus adjektivändelse *–ya*.

Ordet *Dushgoi* skulle då följa samma mönster som *Lugbúrz* "Det svarta tornet" (Barad-Dûr på sindarin) där 'lug' är torn och 'búrz' är "mörk" eller "svart" alltså "torn-svart". Det stämmer även *sharkû* som betyder "gammal man" (orkernas namn på Saruman som utvecklades till Sharkey i Fylket) 'shar' skulle då betyda "man" och 'kû' "gammal" alltså "man-gammal". Mönstret är då alltså substantiv-adjektiv. Detta bygger så klart på att *Dushgoi* har samma betydelse som *Minas Morgul* på samma sätt som *Lugbúrz* och *Barad-dûr* betyder samma sak.

Den gängse tolkningen av *Dushgoi* som "magi-stad", alltså med mönstret substantiv-substantiv, stämmer dock med *nazgûl* som betyder "ring-vålnad". Om *dush* betyder "borg" eller "torn" så får vi ytterligare ett ord som betyder torn jämte *lug*. Men både högalviskan och gråalviskan har flera ord för torn och städer. Som de nämnda gråalviska orden Minas och Barad. Man kan också fråga sig vad orknamnet *Lugdush* betyder. Oavsett om vi tolkar dush som "magi eller "stad/torn/borg" är det en relativt märklig betydelse: "Tornmagi" respektive "Tornborg". Men å andra sidan verkar Tolkien inte ha brytt sig så mycket om de orkiska namnen (se fotnot 12 nedan). Kanska kan man tolka det så att orker helt enkelt inte bryr sig om vad saker betyder och bara kallar sig något.

Kirith Ungul[11]

Detta är ett tidigt utkast på kapitlet Tornet i Cirith Ungol, Sagan om konungens återkomst. Bland ändringarna till det slutgiltiga manuskriptet är Yagûl som blev till Shagrat.

Sam heard the clamour of many voices flat and hard in the dead air, and somewhere he heard two voices louder than the rest. The leaders of the two parties seemed to be wrangling as the went.

'Can't you stop your rabble's racket?' said one. 'I don't care what happens to them, but I don't want Shelob down on me and my lads.'

'Yours are making more half the noise.'said the other, 'But let the lads play. No need to worry about Shelob for a bit. She's sat on a pin or something, and nonenof us will weep. Didn't you see the signs then? A claw cut off, filthy gore all the way to that cursed crac (if we stopped it once we've stopped it a hundered times). Let the lads play. We've struck a bit of luck at last: we've got something He wants.'

'Yes, *we*, Shagrat.[12] *We*, mark you. But

[9] Tolkien (1990) *The War of the Ring. The History of The Lord of the Rings*, part three, Christoffer Tolkien (red.), New York: Houghton Mifflin Company

[10] Tolkien (1987) "Etymologies" i *The Lost Road and Other Writings. The History of Middle-earth. Language and Legend before The Lord of the Rings*, Christoffer Reuel Tolkien (red.), s. 420

[11] Utdrag ur Kapitel "VIII Kirith Ungul", s. 216-217, *The War of the Ring*, op cit.

[12] [fn. 46, WR: Kirith Ungul] The names of the leaders of the Orc-bands were rather bewilderingly changed in the drafts (and some transient forms cannot be read). At first (p. 212) they were Gazmog (of the Tower) and Zaglûn (of Minas Morghul), and another brief draft of their genial greetings they become Yagûl and Uftak Zaglûn – so written: Zaglûn may have been intended to replace Uftak, but on the other hand the double-barralled Orc-name Naglur-Danlo is found (p. 212). The name Ufthak was subsequently given to the Orc found (and left where he was) by Shagrat and his friends in Shelob's larder, 'wide awake and glaring' (TT p. 350). In the present text the names were first Yagûl (of the Tower) and Shagrat (of Minas Morghul), but were reversed in the course of writing (and in the following draft the names became reversed again at some point, though not I think intentionally). At this point, where the Orc from Morghul is speaking, my father

why we're going to your miserable tower I don't know. We found the spy, my lot were there first. He should be ours. He should be taken back to Dushgoi.'[13]

'Now, now, still at it. I've said before all there is to be said, but if you must have more arguments, they're here: I've got then more swords than you, and thirty more just up yonder at call. See? Anyway orders are orders, and I've mine'

'And I've mine.'

'Yes, and I know them, for I was told 'em by Lugburz, see? *Yagûl*[14] *from from Dushgoi will patrol until he meets your guard, or as far as Ungol top: he will report to you before returning to report to Dushgoi*. Your report was *nothing*. Very useful. You can take it back to Dushgoi as soon as you like.'

I will, but I don't like [to] just yet. I found the spy, and I must know more before I go. The Lords of Dushgoi have some secret of quick messages and they will get the new sto Lugburz quicker than anyone you can send direct'.

'I know all that, and I'm not stopping you taking news to them. I know all messages. They trust me in Lugburz, He knows a good orc when he sees one. This is what happened: message from Dushgoi to Lugburz: *Watchers uneasy. Fear elvish agent passed up the Stair. Guard pass*. Message from Lugburz to Ungul: *Dushgoi uneasy. Redouble vigilance. Make contact. Send report by Dushgoi and direct*. And ther you are.'

'No, I'm not there, not yet. I'm going to take a report back, my own report, Master Shagrat, and I want to know this first. When did you get this message? We set out as soon as possible after the forces left, and we see no sign of you till we're right through the Tunnel—a filthy place and inside *your* area. Then we see you just starting. Now I guess you got that message early today, this morning probably, and you've been drinking since to give you the guts to look at the hole. That's what you think of orders that don't suit you.

'I've know need to account for myself to you Dushgoi horseboys, Master Yagûl. But if you're so curious to know: the message from Dushgoi was sent out late: things seem a bit slack with the Lord away. Lugburz did not get it till *last night*, mark you, nor me till this afternoon. By which time the messages were hardly needed. I'de had my lads out some time. There were very odd things happening. Lights in the tunnel, lights outside, shouting and whatnot. But Shelob was about. My lads saw her and her worm.'

'What's that?'

[J.R.R. Tolkien] first wrote Shag[rat], changed it to Yagûl, and then again changed it to Shagrat. See note 48. — Yagûl was replaced by Gorbag in course of writing the fair copy.

[13] [fn. 47 WR: Kirith Ungol] Dushgoi: Orc name for Minas Morgul.

[14] [fn. 48 WR: Kirith Ungul] The text actually has Shagrat here, but this should have been changed to Yagûl (see note 46).

Nya ord

Här presenteras först ett par nya ord som blivit fel i eller saknas i ordlistorna i Utskick II. Vi hoppas att det inte är fler: *bûb* istället för **dorût* "svin"; *gazhut* istället för **gazhan* "leva, att". De flesta av följande ord har tidigare presenterats på nurn-forumet.

ban	plats	
bârath	fånge	
bûb	svin; gris	
erg	på	preposition som styr lokativ, -ish
fûd	slätt	
gard	kniv; arbetskniv; täljkniv	
gazhut	leva, att	
gonâkal	syns	
gorbat	tillverka, att	
gost	fest	
goth	furste	
hâd	hall, håla	
hîshtûrz	asktäckt	
îla	år	
kulshod	drake	
lûgor	berg	
lundar	båt	
park	hjälm	
prapum	bakgrund	
ra	sand	
rau	ny	
ravisht	sandstorm	
shabat	resa upp ngt/n, att	eng. "to raise"
shabut	resa sig; höja sig, att	eng. "to rise"
sharp	svärd	
skûtam	mur	
thrakut[15]	komma, att	intransitiv form av *thrakat* "att ta"
visht	vind; blåst	
vrasûrat	segla; ro; föra en båt genom vatten, att	
vrasûrut	röra sig i vatten; simma; färdas i båt	
zhâbura	ord	
zosh	brons	

[15] I forumet är ordet 'ulpot-' använt och listat men att helt enkelt använda sig av den intransitiva formen av 'thrak-' är bättre inte minst med tanke på att *thrakatulûk* är ett genuint tolkienord.