

The Herring Can

nummer 2 / 1998

THE TRUTH IS OUT THERE

LYING IN A ROOM ABOARD AN ALIEN SHIP, GOING FOR A TRIP

(INFO OM)

PIRATER

MUSIK

(SOM STÄMNING)

BÖRJAN

(EN KORT NOVEL)

DÖDAHAVS

RULLARNÄ

ARS MAGICA

..... en ny HC

Jah! Välkomna till ett nytt nummer av The Hering Can, jag har för mig att det är här jag ska hänvisa på olika anledningar VARFÖR tidningen är försenad, det tänker jag INTE göra, endast konstatera, Fanskapet är försenat... Läs och var glad. I det här nummret kan vi presentera intresant läsning om pirater, eller varför inte ta en liten tripp ut i rymden. Vi lär oss också hur man hittar det perfekta soundtracket till våra äventyr, en liten överblick om Ars Magica, även dom senaste nyheterna om vad som händer i G&B. Vi vill också passa på att hälsa alla nya medlämbar välkomna.

Jag skulle också vilja påpeka till övriga HC snickrare att det skulle kännas skönt ifall alla la ner lite tid och jobb bakom

Nej nu känns det nästan som om jag skulle ta och tacka för mig och låta er kasta er in i läsningen, trevlig läsning.

RED (eller vad jag ska kalla mig.)

Vi vill också upplysa (altså inte med en ficklampa i ändan) att G&B's mailinglista nu är i full gång.

Du går lättast med genom att skicka ett mail till majordomo@mailinglist.net med meddelandet subscribe gob [din mailadress om du inte skickar det hemifrån].

Vi vill också be Daniel Roos (just det, han som inte ska leka med vassa förmål) om ursäkt för att hans artikell inte kom med... Förlåt.

G&B syd har i dagarna också valt ny styrelse, och den skapelse ser ut som följande. (Vi kom ock fram till att man inte ska debattera kaffe på ett årsmöte.)

Ordförande
Claes Gerleman

Kassör
Stoffe Ägren

Ledamöter
Eric Starck
Frida Magnusson
Malin Anderzon
Tobias Dahlström
Andreas Gunterberg

Suppleanter
Jennie Carlander
Mats Bergström
Johan Jonsson
Stefan Thunstedt
Rickard Wetter

Valberedning
Magnus Hackenschmidt
Carolina Weidby
Jon Heinpalu

Revisorer
Robert Schweitz
Lotta Vikman (Suppl)

Följande personer har haft uturen att göra allt skit jobb i denna blaska...

Eric Stark : Layout
Jon Heinpalu : Kopiering och annat helvete

*If this was a cavern of concrete, in a forest with trees like towers
I would have a place to seek retreat, from the poisoned plastic flowers
If this was a shelter I would endure, in a world with faceless strangers
I would have a place to feel secure, from the ever present danger.*

Covenant 1995

Den här berättelsen börjar inte, det är bara en del, en del av vad? Jag vet inte, men om du kommer på det så kan du väl berätta det.

Mina tankar började stillsamt samlas inom mig, likt ett groteskt monster där jag stod på terminal golvet.

- Nästa fregatt till Rigal 6 avgår från docka tio, om sex minuter och förtiotre sekunder, sa flickan i högtalaren. Det var inte förrän då jag förstod att jag verkligen skulle åka. Jag skulle lämna denna värld bakom mig, kanske inte för alltid. Jag tittade ner på det svarta terminalgolvet, jag har bott här på Alfa Sentauri i hela mitt liv, och nu skulle jag åka.

- Nästa fregatt till Rigal 6 avgår från docka tio, om sex minuter och trettio sekunder. Det kändes som om tiden stod stilla, jag tittade dimmigt mot glas kupolen i taket. En skyttel närmade sig sakta. Det kändes helt meningslöst, alla åkte till Alfa Sentauri utom jag, och jag skulle lämna min trygga värld bakom mig. Stjärnorna tindrade slött utanför kupolens glas, allting såg så lättillgängligt ut, och rymden så liten.

Jag kliade lätt bakom örat. Det kändes lite olustigt med mitt nya mindplant, det hade bara suttit där en vecka. Doktorn hade fyllt det uppgifter med om olika planeter och olika världar.

- Nästa fregatt till Saturn 5 avgår från docka tjugonio, om trettiofem minuter.

Alltid tidig, det är så typiskt. Jag slängde en snabb blick bort i mot kaféets blinkande neonskyltar och videoskärmar. Java 1 kredit, guld vatten 1.5 krediter blinkade videoskärmen.

Jag styrde sakta mina steg mot kaféets ingång, och förundrade över hur lite packning man behövde för att lämna en värld.

En väska innehållande lite kläder och förnödenheter.

Jag satte mig slött på bar stolen.

- Vad kan jag stå till tjänst med? grinade mannen bakom disken. Hans ansikte var plasticerat, det kunde jag se i mitt halvsovande tillstånd.

- Öööh, öööh en java tror jag, klämde jag snabbt ur mig som om jag inte ens tänkte.

- Tror? Sa mannen bakom disken, och hans vita huggtänder blänkta kallt och klart i neon havet.

Mannen var lång, nästan två meter. Från hans vänstra arm stack det ut diverse titanstänger. Detta var riktigt gammal cybernitik, sån vi läste om på historie lektionerna.

I hans ögon kunde jag se mig själv.

Inplanterade spegel linser, sådana hade jag hört talas om innan.

- Tror, humpf, mumlade mannen och

gick sakta bort mot den lilla svarta strömlinjeformade repilkaton.

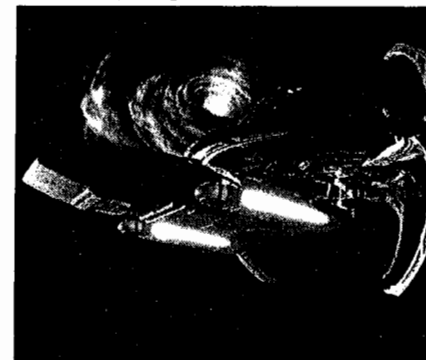
Jag tog sakta upp min lilla fickdator ur fickan, den var av senaste modell. Med ett RAMminne på 300 terrabayt var det faktiskt en nått liten sak. Jag kopplade sakta in sladden till kristallskärmen i solglasögonen, ett litet ljussken blippade till när skärmen slogs på.

Nästa fregatt till Saturn 5 avgår från docka tjugonio, om trettio minuter, upprepade flickrösten i terminalens

högtalare. En kopp java ställdes hastigt ner på disken.

- Varsågod, en kredit tack, snäste mannen bakom disken. Jag sträckte sakta fram handen, och mannen läste med en ljus penna av personchipset i min handled.

Jag smuttade långsamt på mitt java, och låt datorn visa en karta på terminalens alla rum och gångar, docka tjugonio låg bara ett hundra tal meter ifrån kafé där jag sitter.



- Vart ska du åka? frågade mannen bakom disken.
 - Va, jag?
 - Ja just det du, eller ser du någon annan här kanske?
 - Nej, inte precis.
 - Nå, vart ska du?
 - Till Saturn 5
 - Och vad ska en ung man som du göra där då om man får fråga?
 - Tja, jag vet faktiskt inte så noga.
 Mannen försvann sakta bort mot en annan kund som hade satt sig lite längre bort.

- *Nästa fregatt till Saturn 5 avgår från docka tjugonio, om femton minuter.*

Det var dax att gå, jag tömde snabbt javakoppen som stod framför mig på disken, reste mig upp och lämnade kaféet bakom mig. Replikatorjavat smakade inte så överdrivet bra, men det fick väl gå i alla fall.

Jag vandrade sakta igenom den svagt upplysta gången som ledde ut till huvudterminalen. Jag var nästan säker på att jag mötte någon i gången, men alla som jag passerade kändes som ansiktslösa främlingar. Människor som kunde skrika och stöka hur mycket som helst, jag skulle inte höra dom, jag skulle inte ens se dom. Sakta gick jag igenom den neopplysta terminalen, jag tittade på stjärnorna, och såg hur dom tindrade.

Allt detta jag såg skulle jag lämna, fast det finns ju stjärnor överallt. Var jag än befinner mig ser jag ju samma stjärnor. Det kändes fortfarande fel, framför mig såg jag en stor neonskylt, "docka tjugonio" stod det. Avgång om elva minuter, läste jag som om jag var drogad.

Stillsamt rörde jag mig ner mot docka tjugonio, ytterligare en mörk gång, ytterligare en lång gång då mina tankar irrar omkring som i en gigantisk labyrint där ingen kan komma ut.

Mina tankar letade sig så långt ifrån denna neopplysta rymdhamn som dom bara kunde, till den plats jag aldrig glömmmer.

Silversjöarna, den plats som jag alltid flyr till när saker börjar gå fel, och nu är tankarna enbart i fantasien jag kan komma dit.

Jag kände plötsligt hur sakta en tår började rulla ner för min kind, aldrig tidigare hade jag trott att jag skulle bli ledsen över att lämna Alfa Sentauri. Jag ville fly, fly tillbaka till Ypsilon, staden som var mitt liv. Ett liv

som nu bara skulle bli ett minne från en svunnen tid.

Längre fram i korridoren såg jag ljuset från den dock jag nu var på väg i mot.

- *Nästa fregatt till Saturn 5 avgår från docka tjugonio, om åtta minuter.*

Jag såg hur det vitgrå skeppet tonad upp sig framför mig, enormt lik en gigantisk plåtbuk hängde den stillsamt där i dockan. Det var en rätt lång resa jag hade framför mig, trettiofem dagar skulle den ta.

Jag gick sakta uppför landgången för att möta min framtid. Väl inne på skeppet vandrade jag snabbt till kaféet, satte mig till rätta för att få en sista blick av min hemvärld och Ypsilon, den lysande arbetsmaskinen jag innan kallade hem.

Folket som hade strömmat in samtidigt som mig började slå sig ner lite överallt, alla för att få en skynt av planeten innan vi var borta.

Lugnt och tyst dunkade det till i skeppets skrov, inte mer än som om någon lätt klappar på en bils motorhuv.

Vi var på väg, sakta och majestätiskt steg fregatten ur sin docka.

Meter för meter steg det, sakta som om man var rädd att hon skulle falla i bitar.

Efter en liten stund hade vi lämnat dockan, jag kunde se hela Port Alfa ligga där tyst och mörk.

Vi rörde oss fortfarande sakta.

- *Vi har nu lämnat Port Alfa, och kommer snart att kunna se staden Ypsilon tydligt.*

- *Vi kommer även att ta ett varv runt Alfa Sentauri så att ni som lämnar för gott får en chans att se vår planet en gång tydligt,* sa kaptenens röst tydligt i skeppets högtalare.

Vi kunde nu se Ypsilon klart och tydligt från skeppets kafé.

Nu rörde vi oss med allt snabbare fart runt planeten, sakta började vi röra oss bort från Alfa Sentauri, tills den bara var en prick i fjärran.

Ytterligare en tår rullade ner för min bleka kind när tanken slog mig, "Ypsilon och min barndom är borta, endast ett minne i en resandes sorgsna tankar."

Den här berättelsen har ingen början, därför får den heller inget slut.

Det har sagts att ingenting börjar och att ingenting heller slutar, det enda som finns är däremellan, men...

[Eric Stark]

12-14 Juni

går i de Upsaliensiska skogarna av stapeln en stor

Great Battles of History -

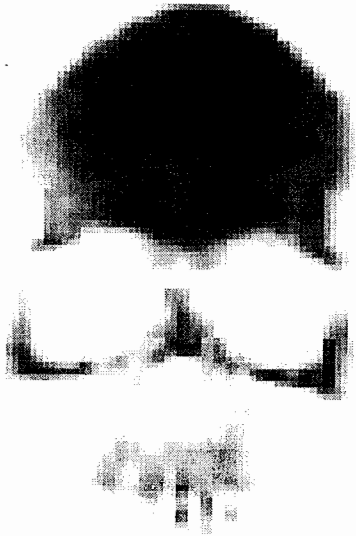
spelhelg. Så alla ni som öppet eller i hemlighet misbrukar något av dessa fantastiska G&B-spel (Alexander, SPOK, Caesar, Lion of the North eller Samurai) har här ett gyllene tillfälle att träffa era gelikar! Hör av dig och anmäl ditt intresse till

Kim Bergstöm

018-50 18 27

kimb@bahnhof.se

Arrangemanget är ett samarr med G&B Mitt



Pirater

Här är en liten uppräknig av de mest kända historiska piraterna. Alla levde inte samtidigt i verkligheten, men i den Hollywoodiserade världen lajvet utspelar sig i så gör de det. Det betyder att alla är berömda och avundade eller hatade personer som de flesta i lajvet känner till och har åsikter om.

Kapten Kidd

Kapten Kidd lär vara den sjörövare som sägs ha grävt ned den största skatten, värd minst fem miljoner, men ingen vet var. Envisa rykten menar dock, att den ligger nergrävd i närheten av Puerto de Oro. Nu är kapten Kidd död, hängd och lämnad att ruttna till allmän varning. Tidigare var han personifikationen av en djärv lycksökare som med svärdet i handen ställde sig utanför lagen. Son till en präst. Hans bana började som en skeppsredare vilken fick fribrytar-uppdrag att gripa pirater och ta hand om deras byten. Snart kom han dock på att det var enklare och betydligt mer lönande att själv bli pirat. Han tog många prisfartyg och gjorde många djärva tillslag innan tillslut tillfångatogs och som sagt var, hängdes.

Henry Morgan

Den mest berömda av alla buckanjärer och en sann hjälte för andra pirater och fribrytare. Han har nyss stormat och intagit staden Panama, en av det Spanska väldets viktigaste städer i Västindien. Tyvärr hade England precis slutit fred med Spanien när att akten skedde. Ryktet säger att kapten Morgan skall ha förts till England för att hängas. För två år sedan stormade Morgan Puerto Principe på Kuba och strax efteråt plundrade han staden Portobelo i provinsen Panama och små men rika städer som Maracaibo i Venezuela.

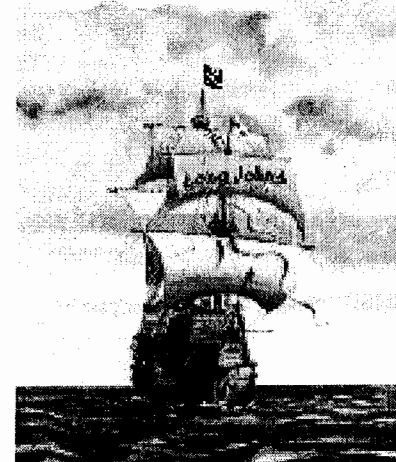
Man talar till och med om att uppkalla en rom efter honom.

Svartskägg

Eller Edward Thatch som han kanske heter. Är den vildaste av piraterna. Brukar vid strid ha håret flätat till rättsvansar, tre pistoler i ett knippe över axeln och tända luntor som sprakar i skägget. Han har beskyllt för att vara djävulen själv. Har ofta visat sig vara osårbar. Opererar från North Carolina. Har minst 14 hustrur. Svartskägg brukar dock vara väldigt rättvis mot de han tillfångatar. Stränga officierar får löpa gatlopp, medan modiga och rättvisa slipper straff och kan få rekryteras tillsammans med sitt manskap.

Bartholomew Roberts

Den mest effektiva sjörövaren och den som har erövrat flest prisfartyg (minst 400 st). Har en hård disciplin ombord på sina skepp. Blev pirat när hans skepp erövrades och han fick ett erbjudande om att värvas. Dricker aldrig alkohol men väl massor av te. Har musikanter med ombord för underhållning och inspiration under strid. Har en egen svart flagga där han står på guvernörerna över Barbados och Martiniques skallar.



L'Olonais

Den mest kända franska piraten. Känd som den vildaste av buckanjärerna och en av de största psykopaterna som trampat på ett däck. Det var han som bl.a. tvingade en av sina fångar att äta upp en annan fånges lever L'Olonais åt själv vid ett tillfälle upp ett hjärta han slitit ur kroppen på en fånge. Enligt ryktet skall han ha kokat en kapten som inte kapitulerade levande. L'Olonais är förtjust i saker som massakrer på indianbyar, tortera oskyldiga och liknande. Det här var killen som spikade fast folk i däckets på riktigt.

Andra kända pirater

Läs gärna på om dem. Henry Every (stormrik), Edward England (har avsatts för han är för vek), John Taylor (Englands efterträdare och har erövrat mycket diamanter), John "Kaliká Jack" Rackham

(hade Anne Bonny och Mary Read som besättning)

Olika piratarketyper

Alla pirater var ju inte kända. Däremot har de i lajvet en tendens att betee sig på ett arketypiskt sätt. Speciellt kaptenerna är ganska lätta att dela in. Den enda typ vi saknar nedan är väl egentligen Pippis pappa som är en stor man som trotsar alla beskrivningar.

Hook-typen

Klär sig snobbigt och dyrt. Rånar ofta kläder för att kunna se prålig ut. Har konstiga frisyser. Slänger sig med uttryck som de inte

riktigt förstår som t ex "Ha ha, här får du nobles noblige!" och har egna versioner av fair play. Vilket leder till ett utvecklat moraliskt system och känsla för rättvisa som de inte delar med någon annan i hela världen som t.ex. "skulle aldrig bryta ett vad, men dödar gärna 72 nunnor i en roddbåt." Slåss nästa alltid med värja som sitt främsta vapen. Skaffar sig gärna klintiga medhjälpare för att de själva skall skina mera.

Hjälte-typen

Ärliga raka killar som ser bra ut (ofta med uppknäpp och vältvättad skjorta, bär aldrig skägg) gör hjälte-dåd svingande i saker för att rädda okända prinsessor. Dessa killar går sällan med vinst i sitt piratande, eftersom de är så himla ärliga. Men skoj har dom. Deras skepp brukar ofta vara lite gladare än de andra, vilket är tur med tanke på den dåliga ekonomiska ställningen. Ett bra skepp för de som gillar gamla sjömansånger i gemytlig stämning och klättra upp för klippor för att rädda totalt okända personer.

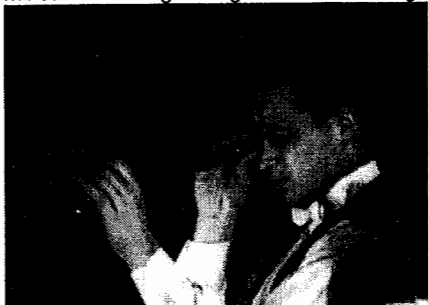
Black-någonting-typen

Olycksbådande pirat som går klädd i svart. Brukar ha namn som Black Pew, Black Tom eller Svarta Malin. De här killarna går det ofta en viss mytflora kring. De är som en blandning av onda jättecken och människor.

Mycket beräknande och illistiga killar. Har ständigt listiga planer som går ut på att finna skatter på ställen som Dödskallesön, Djävulsklyftan och Infernoträsket. Kanske dras de till sådana platser. Skriv på under en sådan här kapten, och du får se många främmande platser på jorden.

Monster-typen

Stora, ovårdade, ofta brinnande killar med mycket skägg och svordomar. Har mycket större urval av vapen än andra. Brukar slåss med sådant som bogspröt, vårdshusvärdar och bitar av väggar, när de inte använder normala saker. Stå aldrig bredvid en sådan här kille som är på din sida innan striden börjar. De här människorna brukar vara väldigt, väldigt hetsiga och starta upplopp av minsta anledning. De går klädda i trasiga



kläder, råtthalsband, massor av pistoler, höga sjöstövlar, luggsliten och lite bränd sjörövarhatt med en Jolly-Roger på, vapenbälte med en huggare eller två, stubiner att stoppa i skägget. De dricker mycket rom. Om du jobbar i en sådan här besättning, bör du vara beredd på mycket, mycket strid. De här killarna går nästan enbart in för striden och har en charmig oförmåga att navigera till byten de kan slåss med. De slåss istället med nästan allt som korsar deras väg. De är fruktansvärt vidskepliga och backar ofta för sådant som att döda präster, medicinmän och andra religiösa företeelser. Ser snett på svarta katter, stegar, döda mäns sista ord och gryningen före slaget. De känner till mer skrock än en folklöreforskare. När de slappnar av för att ha lite skoj brukar de bara gå ner i ett skrälande läge, där de sitter och super för att ha skoj.

Gniden-typen

En man som blev pirat för att skaffa sig pengar. Räknar ofta pengar. Är lite rationaliseringsexpert. Förvånansvärt nog en

bra kille att segla under, trots att han inte kan skråla fram några sånger eller ens väser olycksbådande i ett hörn. Brukar ofta ha någon dröm i stil med att flytta till England och skaffa ett hus i falskt namn där han kan leva för de surt hopskrapade pengarna. Brukar klä sig anspråkslöst, men korrekt och brukar tidigare ha varit sjökapten på ett normalt fartyg, men insåg att de stora pengarna ligger på sjöröveriets dödskallesbetäckta bana. En av de få typer av kaptenar som faktiskt värvar besättning, snarare än bara ta vem som helst som sitter i närheten. De försöker ha med så få, men kunniga som möjligt, så att det skall bli färre som behöver dela på bytet i slutändan.

Snobb-typen

De sanna snobbarna, som har det i blodet. Skickliga taktiker och goda organisatörer. Får mycket gjort, men har alltid en stor distans till besättningen. Går in mera för korrekta tejudningar, än vilda sjöslag. Fåttas väl. intresserade av sådant som astronomi, fyrmanna-whist och hovskvallret, från det landet de från början kommer ifrån. Ser ofta ner på vanliga, ofrälse pirater och vägrar prata med människor av

Hook-typen.

Det är den här typen av pirater som oftast kidnappar prinsessor, håller dem fånga i kölsvinet och fattar inte sedan varför de inte vill gifta sig. Kan även tänkas fånga in nästan vem som helst, som kan föra en intelligent konversation, eftersom de tycker det blir lite tomt på tejudningarna med bara killar som Enbenta Lusen och Döds Allan närvarande. Under upplysningstiden var det fint bland adeln att låtsas att man kände till något om vetenskap, så om de får tag i en vetenskapsman brukar de oftast frakta honom fram och tillbaka över sju haven som ständigt middagsgäst.

Long-John-Silver-typen

Den här killen är framför allt en intrigernas mästare. Samtidigt som han är en kallhamrad, råbarkad, ond pirat, så har han en inneboende charm och en djävulskt knivskarp intelligens, som hjälper honom att genomföra de vidriga brott han brukar försöka genomföra bakom ryggar på sina medpirater. Sällan kapten, eftersom det är en för utsatt position. Däremot ofta en kompis till alla, verkligen alla. Det är vanligt att den här killen intrigerar både med

guvernören, kaptenen, högbåtsmannen och skeppspojken. Ofta samtidigt. Aldrig för att få makt, utan bara pengar.

Har han en papegoja skriker den till och med "dubloner, dubloner, dubloner". Det enda gemensamma för alla hans planer är att alla andra inblandade får en kniv i ryggen och han själv får en ansenlig mängd gulddubloner.

Piratartiklarna

De flesta piratskeppen hade speciella piratregler, eller "överenskomna artiklar" (men naturligtvis inte alla). När man erövrade ett annat skepp, fick ofta besättningen på det erövrade skeppet en chans att också bli pirater och skriva under artiklarna. Vägrade man skriva under, så tvingades man bli pirat ändå mot sin vilja. Man hade då inte samma rättigheter som de övriga piraterna ombord, men om skeppet togs till fånga kunde man heller inte hängas som skyldig till att vara pirat; man hade ju tvingats till det. Speciellt vanligt var det att "artister" inte skrev under artiklarna. De var så eftertraktade att de ändå fick bra behandling ombord och om de tillfångatogs kunde de helt enkelt bara hoppa över till den lagliga sidan.

Nedanstående regler är hämtade från flera olika källor. De borde ge en känsla för vilken lag och rätt som kunde existera bland piraterna. Var tolkningen av reglerna tvetydig, utsåg man en jury som skulle döma i fallet. De som väljer att spela kapten skall sätta ihop egna

artiklar efter de här exemplen. En besättningsman bör känna till hur de kan fungera ombord på andra skepp.

Varje man har en röst i alla affärer.

Piraterna var inte demokratiska, men de styrdes genom vad som närmast kan beskrivas som improviserad anarki. Naturligtvis hade piraterna själva inte hört talas om begrepp som demokrati, diktatur eller anarki.

Varje man har lika rätt till all färsk proviant och alla starka drycker som erövrar.

En viktig regel på havet där proviant var sällsynt och färsk mat en lyx. Skeppen hade alltid för stor besättning, eftersom folk helt enkelt dog av umbärandena ombord.

Kaptenen och styrman erhåller två andelar av allt byte. Skeppsmästare, båtsman och kanonjärer erhåller en och en halv andel. Andra officerare en och en fjärdedels andel. Resterande sjömän skall ha en andel. Om någon förlorar en lem eller blir krympling får denne större andelar. Det är viktigt att i förväg bestämma om hur bytet skall delas. Annars blir det lätt bråk och myteri.

En alternativ formulering om hur bytet skulle delas var: Varje besättning skall lyda order i tjänsten. Kaptenen ska ha en och en halv del av allt byte. Styrman, timmerman, båtsman och kanonjärer ska ha en och en fjärdedels andel.

Om någon lider skada till någon led, skall



han få 400 dubloner, eller hela lemmen 800. En artikel liknande den här fanns naturligtvis bara med om inte skador reglerades på annat ställe, som ovan.

Inget spel om pengar med kort eller tärning får ske till sjös. Man ville hela tiden stävja bråk ombord. En av de vanligast orsakerna till bråk var just spel. En annan artikel med samma funktion såg ut så här:
Om någon försöker stjäla något från skeppskompaniet eller dubbla för värde mer än en dublon, ska han landsättas eller skjutas.

Lyse och ljus skall vara släkt före klockan 8. Allt drickande efter klockan 8 måste utföras på öppet däck. Det här betydde alltså inte att man skulle gå och lägga sig klockan 8 på kvällen. Man ville bara minimera användandet av ljus och lågor. Brand var en av de största farorna ombord. Det var också därför som man bara fick suppa ovan däck på kvällen. Annars var det lätt hänt att man tände ett ljus och i fylla och villan sedan välte omkull det.

En annan version av den artikeln såg ut så här:

Om någon slår med flintlåset till sitt gevär, eller röker pipa utan lock, eller använder ljus utan lanternan nere i lastrummet, skall han tilldelas 39 slag (Moses lag) på sin bara rygg.

Om någon inte håller sitt gevär, pistol och svärd rent, och färdigt att användas, eller försummar sin tjänst, skall han bli av med sin andel och lida annan sådan bestraffning som kaptenen och kompaniet finner gott. Pirater måste, likt soldater, alltid vara redo för strid. Är man inte redo kommer man förr eller senare att ångra det. I vissa versioner av den här artikeln utelämnades av någon anledning pistol och svärd i vad man skulle hålla ordning på. På vissa skepp var det enbart kaptenen som delade ut bestraffningar.

Att fly från skeppet eller överge sin post i krigstid är straffbart med döden eller landsättning på öde kust med en flaska krut, en flaska vatten, en pistol och patroner. Just det, man höll ihop och stack inte ifrån de sina. Att landsättas på öde kust kallades marooning. En alternativ formulering är:
Om någon försöker ge sig iväg från besättningen eller håller något hemligt för

den, ska han landsättas på öde kust. (som ovan)

Om någon avslöjas med att ha lurat kompaniet på ett värdeföremål skall han straffas genom landsättning på öde kust.

Om stöld eller rån skedde mellan två besättningsmän skall den skyldige få sin näsa och sina öron uppskurna och sedan överges på öde kust.

Ingen kvinna är tillåten ombord. Om någon man bär en förklädd kvinna ombord skall han omedelbart straffas med döden. Man vet att den här regeln inte gällde på alla skepp, eftersom det bevisligen fanns kvinnliga pirater. Att reglerna har med moral att göra är tveksamt. Det var nog snarare en praktisk fråga om att man inte ville ha svartsjuka och gräl ombord. Vissa artiklar var hårdare och nämnde också förbud mot pojkar ombord.

Ingen får slå någon annan ombord på skeppet. Alla gräl skall lösas på land med svärd och pistol. Kvartermästaren skall följa med båda i land. De oense skall ställas rygg mot rygg på 20 stegs avstånd. På givet kommando vänder de sig om och skjuter. Om båda missar tar de upp sina svärd. Klassisk duell med andra ord. Det finns en annan lösning på problemet med slagsmål ombord: Om någon slår en annan man medan dessa artiklar är i kraft, skall han tilldelas 39 slag på sin bara rygg.

Varje gång vi möter en annan pirat, och någon av våra män skriver under dennes skeppsartiklar utan medgivande från vårt kompani, skall han lida sådan bestraffning som kaptenen och kompaniet finner lämpligt.

Om du när det sker möter en anständig kvinna, den som då vill ge sig i lag med henne utan hennes medgivande, ska lida ögonblicklig död. Moraliska kaptener kan se till att den här artikeln finns med. Många hade det.

AV Mats Bergström

VAMPIRE DARK AGES

VI SKULLE VILJA FÅ IN
INTRESSE ANMÄLNINGAR TILL
ETT DARK AGES LAJV, VI HADE
TÄNKTT ATT HÅLLA LAJVET PÅ
VISINGSÖ SOMMAREN 1999
[ALLTSÅ NÄSTA SOMMAR].

SKICKA IN ER ANMÄLNING PÅ E-
MAIL NEDAN. VI VILL HA NAMN,
ADRESS, E-POST, OCH ETT
KARAKTÄRS ÖNSKEMÅL.

DARKAGE_JKPG@HOTMAIL.COM

Ars magica

Många som spelar Vampire the Maskerad kanske undrar vilka de där mystiska magivampyrerna är och var de kommer från. Svaret finns i Ars Magica, ett spel som också har Mark Rein-Hagen som delkonstruktör och som system är äldre än Vampire. Mark hoppade sedan av spelet och startade Whit Wolf.

ArM-magiker Tremere är den ursprungliga gruppen. Det fanns en person vid namn Tremere (död 861) som var med och grundade Order Of Hermes huset Tremere.

(Order of Hermes är även kända från WW-spelet Mage the Ascension) Tremere är uppkallat efter denne. Huset Tremere består mest av personer som är väldigt intresserade av makt och organisation. Huset Tremere har en hierarkisk organisation där 13 av husets medlemmar kontrollerar de övriga 51s röster (orden är semidemokratisk), allt är dock på personlig basis, när en magiker blir tillräckligt grov så kan han vinna sin rösträtt från nån högre upp i kedjan och får då kontroll över sin lärling och dennes lärlingar.

I slutet på 1100 talet så blev ett antal centralt placerade Tremere magiker i Transsylvanien (Tremeres huvudakademi Coeris ligger i Transsylvanien) frivilligt Vampyrer i ett missriktat försök att nå odödlighet. (Denna lysande ide är rent White Wolf och är deras bidrag till ArM, förutom massor av demoner) De betalade tillbaka genom att lära ut magi till ett fåtal vampyrer. Vampyr-Magikerna fick under en kort tid en viss kontroll över hus Tremere.

Dock så gick det inte att dölja deras odöda och onda natur för resten av ordern (en grundläggande sak i ArM är att världen är som folk trodde på Medeltiden, Vampyrer är djävulens kreatur. Så är det!)

1211 förklarar Order of Hermes (OoH) en massiv Wizard March mot VampyrMagikerna. Wizard March innebär att alla orderns medlemmar ca 800, måste döda en "marchad" magiker, får ej hjälpa denne och absolut ej lyda den. Om man dödar en "marchad" magus får man dessutom plundra dennes tillgångar helt fritt.

Ordens grävsta stridsmagiker samlades i Rumänien, den sista Vampyr-Tremere siktas 1212. Ingen vampyr-tremere överlevde. Magiker huset Tremere fortsätter vidare i ordern.

Dock så överlever några av de Vampyrer som magikerna lärt magi under några år. Dessa tar av nån anledning och börjar kalla sig Tremere (det här är min hypotes och den enda som är rimlig om man skall försöka få ihop alla tre systemen), OoH bryr sig dock inte, då en Vampyr är en sån klen och usel varelse jämfört med en magus. Vissa konflikter mellan magiker och vampyrer över resurser kanske kan ske men Vampyrerna måste enligt min åsikt ha det oerhört tufft i konflikter med magiker, så jag tror de undviker OoH som pesten.

Så ser jag det. Vampyrhuset tremere lärde sig en del av magikerna men inte så särskilt mycket så de blev ett hot. Och som sagt jag har försökt jämföra stridskapacitet mellan magus och vampyrer och en Vampyr måste vara låg generation och har mkt bra discipliner för att överhuvudtaget ha en chans mot en magiker som varit magus i 25 år. Mot en gammal (100 år) specialiserad stridsmagiker kanske en generation 4-5 har en liten chans om han tar magikern med överraskning, inte annars. Skillnaden i grovhet är så stor, bland annat för att Vampyrer inte har nån vettig metod för att bryta igenom en magikers magiresistans, vilket gör de flesta discipliner verkninglösa.

Jag var långgrandig men det är ett spännande ämne!

[Peter Olausson]



DÖDAHAVSRULLARNA

Jag tänkte berätta den inte fullt så kända berättelsen om hur Dödahavsrullarna återfanns. Det är en story som kan inspirera till många äventyr och spännande bakgrundsberättelser. Det mesta med den är dessutom att den är sann.

En tillsynes helt vanlig dag gick den unge beduinen Muhammed Adh-Dhib runt och vaktade sina getter som vanligt i den heta Judeiska öknen. Han upptäckte helt plötsligt att en av de getter han hade hand om hade smygit sig iväg från de andra getterna. Muhammed förstod att den lilla geten hade gömt sig i någon av de många närbelägna grotterna. Eftersom han var en rationell ung man började han kasta in stenar i grotterna istället för att klättra in i dem alla. Plötsligt hör han hur istället för det vanliga pocket, som uppstår, när en sten landar i en grottan, ett mer mystiskt klirr. Stenen har slagit sönder en stor kruka som vilade längs grottväggen. Beduinkillen klättrar in i grottan och upptäcker flera lerkrukor och massor av lerskärvor. Han inser att ingen normal människa kan vilja bo här ute i öknen i en så liten grotta med en så svårtillgänglig ingång. Det måste vara demoner. Snabb som en oljad iller tar han sitt pick och pack, puttar iväg resten av sina getter och rusar hem.

Nästa dag har han återfått andan och smyger tillbaka. Den här gången har han med sig en vän. De klättrar försiktigt in i grottan och börjar bryta upp krukorna. Kanske tror de att de skall finna en glömd ödenskatt. Det finns inget i krukorna, utom i en. Där finner de några konstiga buntar med ihopvirade läderhudar. Väl hemma virar de upp dem och ser att det står märkligt kråkfötter på dem. Ingen av vännerna eller deras bekanta förstår texten. Under några veckor får "skräpet" hänga i en påse utanför tältet medan de och deras familjer funderar på vad de skall göra

med det. Någon kommer på att det kanske kan vara värdefullt, så de tar med sig det och beger sig till marknaden i Betlehem. Väl i Betlehem träffar de på den lokale allt i allo handlaren Kando. Kando är stereotypen för en profitör från mellanöstern. Han går klädd i hög, rund hatt, en lång svart rock och har en borstig mustach och upprättstående ögonbryn. Han handlar delvis med antikviteter, men har även en diversehandel och ett litet skomakeri. Han är arab så inte heller han kan läsa kråkfötterna (som naturligtvis är på hebreiska). Som den driftiga skomakare han är börjar han genast att fundera på hur man bäst kan använda skinnet till sandalremmar, men inser att det är för sprött. Då får han en plan! Kando plus en kompanjon sticker tillbaka till grottområdet och börjar genomsöka närliggande grottor efter mer saker. Naturligtvis hittar de fler buntar läder, som de nu inser är pergamentsrullar. Kando tar med sig fyra av sina rullar till den Gamla staden i Jerusalem för att visa dem för de visa prästerna i den Syrisk-ortodoxa kyrkan, närmare bestämt S:t Markus Kloster i de armeniska kvarteren. Kando tillhörde den tron och tror att prästerna där kanske kan tolka klottret. Klosters överhuvud, ärkebiskop Samuel är en värdnadsfull man som ser nästan kunglig ut i sitt långa vita skägg och golvlånga rock med intrikata broderier. Kando och Samuel slår sina kloka huvuden ihop, men inte heller Samuel kan läsa texten, han tror dock att det är ett gammalt språk som heter Syriac. Hur som helst, han köper dem gärna för den värdiga summan av



tjugofyra jordaniska pund (ca 500 kr). Kando är dock inte mannen som låter sig nöja med den summan. Han har börjat vädra pengar. Han sticker iväg med ytterliggare några pergamentsbitar till en känd turkisk-armenisk antikvitetshandlare, också han boende bland Gamla stadens vindlande gränder. Nästa dag (den 23/11

1947) ringer armenierna till den kända arkeologen vid Hebreiska Universitet E.L. Sutenik. De kommer överens om ett hemligt möte i den övergivna zonen mellan arabiska Östra Jerusalem och judiska Västra Jerusalem.

Sutenik som är en typisk akademiker med korrekt slips, korrekt mellangrå kostym och tjocka hornbågade glasögon har som den moderna Israelit han är få problem att läsa den urgamla hebreiskan. Sutenik är den förste som har en aning om vad pergamentsbitarna kan vara och han blir mycket upphetsad. Han bestämmer sig för att han måste besöka Kando direkt. Tyvärr bor Kando i Betlehem, vilket vid den här tiden var farligt fiendeland. Det avskräcker dock inte den djärve akademikern. Väl i Kandos affär förstår han vad det är han har fått se - judiska rullar som ingen har läst på minst 2000 år! Kando är dock mest intresserad av pengar. Snabba pengar. Han säljer snabbt av tre rullar till Sutenik, men behåller resten. Av en händelse var det samma kväll som staten Israel skapades genom en omröstning i FN. Den 29/11 1947. Nu är det så att sno antikviteter från en historisk plats är ett brott både i Israel och Jordanien. Kando börjar få lite kalla fötter, så han beslutar sig för att gräva ner resterande pergamentsbitar (några riktigt stora) på sin bakgård. Naturligtvis förstörs de på bara några dagar där. Tillbaka till Jerusalem. Ärkebiskop Samuel har lite ont om pengar. Kyrkan är fattig. Han funderar på vad han kan sälja. De konstiga, urgamla pergamenten är ett

givet objekt. Mot slutet av 48 skriver han ett brev till den kände akademikern E.L. Sutenik (av alla människor) och ber om hans omdöme om pergamenten. Sutenik får låna de fyra rullarna och ser att de är om möjligt ännu mer unika än de han äger. Naturligtvis vill han köpa dem, men ärkebiskopen vill ha mycket pengar och funderar inte ens på att sälja dem till Sutenik. Professor Sutenik sätter nu igång att översätta vad han har. Tyvärr är det få som tror att det är ett äkta fynd, utan en skicklig förfalskning från medeltiden. Naturligtvis kan man kol-14-datera dem, men då måste man samtidigt förstöra stora delar av dem och det går ju inte. Efter ett tag kommer man på att man kan testa omslagen som man fann rullarna i. Naturligtvis visar de sig vara just 2000 år gamla och en arkeologisk sensation är ett faktum. Under tiden har ärkebiskop Samuel räknat ut hur han skall tjäna sina pengar. Han reser till USA med rullarna och visar under mycket trumpetande upp dem på The Library of Congress. Ryktet gör gällande att han hoppas kunna sälja dem för minst en miljon dollar. Naturligtvis är det ingen som har råd med det. Kanske det bara var som man brukar göra affärer i mellanöstern, där köparen förväntas pruta minst hälften, men det fungerade inte i västerlandet.

Efter fem års frustration (1/10 1954), utan att lyckas sälja pergamentsrullarna, beslutar sig Samuel som den goda affärsman han är att sätta in en anonym radannons i Wall Street Journal under rubriken "blandade saker till salu". Den lyder: De fyra Dödahavsrullarna. Bibliska manuskript som dateras till minst 2000 f.kr. är till salu. Det här är den idealiska gåvan till en undervisnings- eller religiös institution från en individ eller grupp. Box F 206.

Av en slump råkar E.L. Suteniks son Yigael Yadin (arkeolog, politiker och militär) vara i Amerika vid den här





tidpunkten. Yadin är en riktig combat-
arkeolog. Han har flint, trimmad
stålmustach och en väldigt auktoritär
blick. Inte för inte brukar han kallas för
arkeologins De Gaulle. Han får syn på
annonsen. Kan det vara de rullar som
hans far har nämnt? Yadin skaffar sig en
bank som mellanhand och eftersom han
förstår det mellanöstreska sättet att göra
affärer lyckas han köpa alla fyra rullarna
för \$250 000 för Staten Israels räkning.
Några år tillbaka i tiden, 1949, har en
veritabel guldrush efter
pergamentsbitar satt igång i den
Judeiska öknen. Massor av arkeologer,
främst de berömda akademikerna fader
Roland de Vaux och Gerlad Harding från
Jordanska antikvitetsdepartementet,
sätter igång och letar efter så många
bitar de kan få tag i. De utfäster
dessutom en belöning för fler
och tusentals bitar hittas av driftiga
beduiner. Dessutom hittas en märklig
ihoprullad kopparplåt som långt senare
(när man kommer på hur man skall rulla
ut den utan att förstöra den) visar sig
innehålla en uppräknings på massor av
skatter och precisa beskrivningar på hur
man hittar dem. Tyvärr är beduinerna inte
arkeologiskt skolade, utan de tar helt
enkelt bara och grabbar tag i så många
bitar de kan bära. De antecknar
naturligtvis inte var de har hittat dem. Inte
heller är de speciellt noga med hur de
förvarar dem. Det händer till och med att
beduiner river isär bitar för att kunna få
hittelön för fler bitar. Kungen av
Jordanien beslutar därför att betala ett
enhetspris på 5 dollar per kvadrattum
funnen pergament. Det fungerar. Med
tiden har uppemot 40 000
pergamentsbitar hittats i enbart en av
grottorna. Palestinas Arkeologiska
Museum (numera Rockefeller Museum)
sätter i sept-52 samman ett team
bestående av åtta internationellt erkända
experter. Bland annat John Strugnell och
Frank Cross från Harvards teologiska.

Eftersom museet löd under Jordanisk
lag, uteslöts alla Judiska
akademiker. Det började att gå politik i
det hela. Dödhavsruille-skandalen var på
väg att skapas. För att strö ytterligare
på det hela började akademikerna att
hålla sina fynd hemliga och inte tillåta i
princip någon att titta på sina delar av
rullarna. När någon akademiker dog,
efterträddes denna av en annan, lika
njugg person. Det blev en tradition.
I början av 1950-talet tar det en ny
vändning. Fader Roland de Vaux, under
överinseende av den Jordanska
regeringen, organiserar en stor
utgrävning av Qumran-ruinerna. De Vaux
är en mycket skicklig arkeolog, förutom
en hängiven präst och dominikanermunk.
Sin prästkappa bär han med stor
värdighet. Hans skägg är tjockt och
buskigt med stänk av grått och det
fortsätter ner på bröstet. Han har högt
hårfäste och tunna stålbågar. Han är en
riktig veteran i området och tillhör
Katolska kyrkans permanenta närvaro i
Det Heliga landet. Det tar De Vaux sex år
att gräva ut ruinerna och det de finner är
fantastiskt. Här finns gemensamma
bostadskvarter, en matsal, kök, bageri
och ett diskrum med hundratals tallrikar
fortfarande snyggt staplade. Här finns
verkstäder, cisterner och flera badkar
som används till judiska rituella bad
(föregångaren till dopet) och ett helt
fantastiskt akveduktssystem. Platsen får
regn bara ett par gånger om året, men
har inga problem att klara sig året runt.
Han hittar till och med några
skrivpulpeter som han tror rullorna skrevs
på. Inte konstigt att dominikanern De
Vaux blev entusiastisk. Det hela påminde
oerhört mycket om ett medeltida kloster.
Andra har iofs tolkat det som alla möjliga
saker t ex en romersk villa, ett fort eller
till och med ett senaretida kloster.

[Mats Bergström]



Hur ofta har man inte suttit och försökt förklara för sin spelar grupp en viss
stämning med fraser som, "tänk er en sommar äng, tänk er lekande barn, tänk er
vakra blommor, också tänker ni motsatsen". är det inte lättare att ha en bunt CD
skivor med olika band som presenterar olika musik med olika stämningar. I den
text som följer kommer jag lite luddigt beskriva olika band, stilar osv, jag kommer
även nämna vissa skivbolag och annat, och detta är inte i reklam syfte utan mer
informativt.

Musik som stämning

Skräck

Detta är nog den typ av senarion det
finns mest att välja på, men här hade jag
tänkt att ta er långt i från den klassiska
musik som allt för många kliché artade
spelledare använder. För att ta och börja
med det mest lättsmältna, ta och få tag
på någon gammal hederligt gothrock
platta t.ex. med *Sisters Of Mercy* eller
Fealds Of The Nephilim, för att nämna
några mindre ta t.ex. *Bay Laurel*, *Dark
Side Cowboys* och *Garden Of Delight*.
Samtliga av dessa band presenterar en
mycket mörk och nästan klaustrofobisk
musik som skapar en nästan
paranoid känsla.



Om man vill gå lite längre i sitt letande
kan man använda sig av så kallade
Death Industrial, musik man kan
beskriva som en hybrid av mörka
mulrade små ljud och klassiska stråk
arrangemang. Nästan all Death Industrial
som släpps i Sverige kommer från
Linköpings bolaget *Cold Meat Industry*,

undertecknad kan rekommendera band
som *Arcana*, *Raison d'être*, *Brighter
Death Now* och *Sanctum*. Den mesta
Death Industrial är extremt mörk och
rekommenderas till dom som vill skrämma
sina spelare ordentligt...

Framtid

Till Cyber Punks och Mutant senarion
kan det vara aningen knivigare att välja
soundtrack, det hela hänger på i vilken
framtidens miljö det hela utspelar sig.

Ta t.ex. en gatumiljö i Cyber Punks, en
mängd olika människor och kulturet
krossas våldsamt mot varandra i ett
abstrakt virrvarr. I dessa tillfällen
rekommenderar jag nog något mer flippat
och futeristiskt, se då grupper som
Download (folk från det legendariska
Skinny Puppy), svenska *Covenant* eller
tyska *Haujobb*.

För mer sansade bar stunder kan
spelledaren slå till men lite hederlig *Front
242*, och för mer flippade stunder kanske
lite *Skinny Puppy*, *Nine Inch Nails* eller
Frontline Assembly.

Hela grejen med att använda elektronisk
musik till framtidens senarion är att få en
stämning om passar in med världens
bilden. Det är vid tillfällen som dessa
lämpligt att använda musik som är
baserad på kalla elektroniska synth
ljud.

Var får man då tag i skivor som
dessa? Man kan ju börja med att kolla
sin lokala skivaffär, ofta går det att ta
hem skivor som inte finns inne.
Vill man ha mer ovanliga skivor kan
man ringa och beställa från:

Hot Stuff 0476-10449.

Cold Meat Industry 013-103906.

[Eric Stark]



GothCon

För alla er som inte befann er på conventet GothCon, så kan under-tecknad [alltså Greven] nu förklara i detalj vad som försegick på denna dålda plats av universum.

Konventet började för min del med att min inbetalning på 710 kr inte hade registrerats av någon underlig anledning *suck* pga detta så hamnade vårt lag sist av reserverna på alla arrangemang. Snacka om flopp! Detta innebar att jag inte fick spela något scenario under hela lördagen. Skandal!!!

De scenarion jag spelade var dock underhållande som tex Femgänget och Dystopia, vilka för övrigt var de enda jag spelade -skandal!

Huvudturneringarna var precis som alla andra år i de mer udda rollspelen som tex Dystopia (kul & bizarrt rollspel inspirerat av filmen Brazil) ,James Bond och In Nomine.

Lajvet var dock m y c k e t trevligt och bra, för övrigt det bästa konventsscenario jag spelat på länge.

Till skillnad från det traditionella vampyr lajvet så hade detta en slags ödesstämmad känsla inspirerad av framför allt Stephen King men även Lovecraft och utspelade sig i just Salem.

Nästan alla Kindreds var Tremere, men många spelade människor och präster. Jag spelade Lucifer som försökte stoppa Gehenna, ironiskt nog! De skulle troligtvis leda det fler gånger och jag rekommenderar det varmt.

En flickas blick, ett andetag ett till, igen.
Borta, blundar med din gäspning.
Borta, försvunnen ur dina tankar lika fort som en blinkning!

[Magnus G Ronnberg]



Container Festival



För god för att kolsyras

