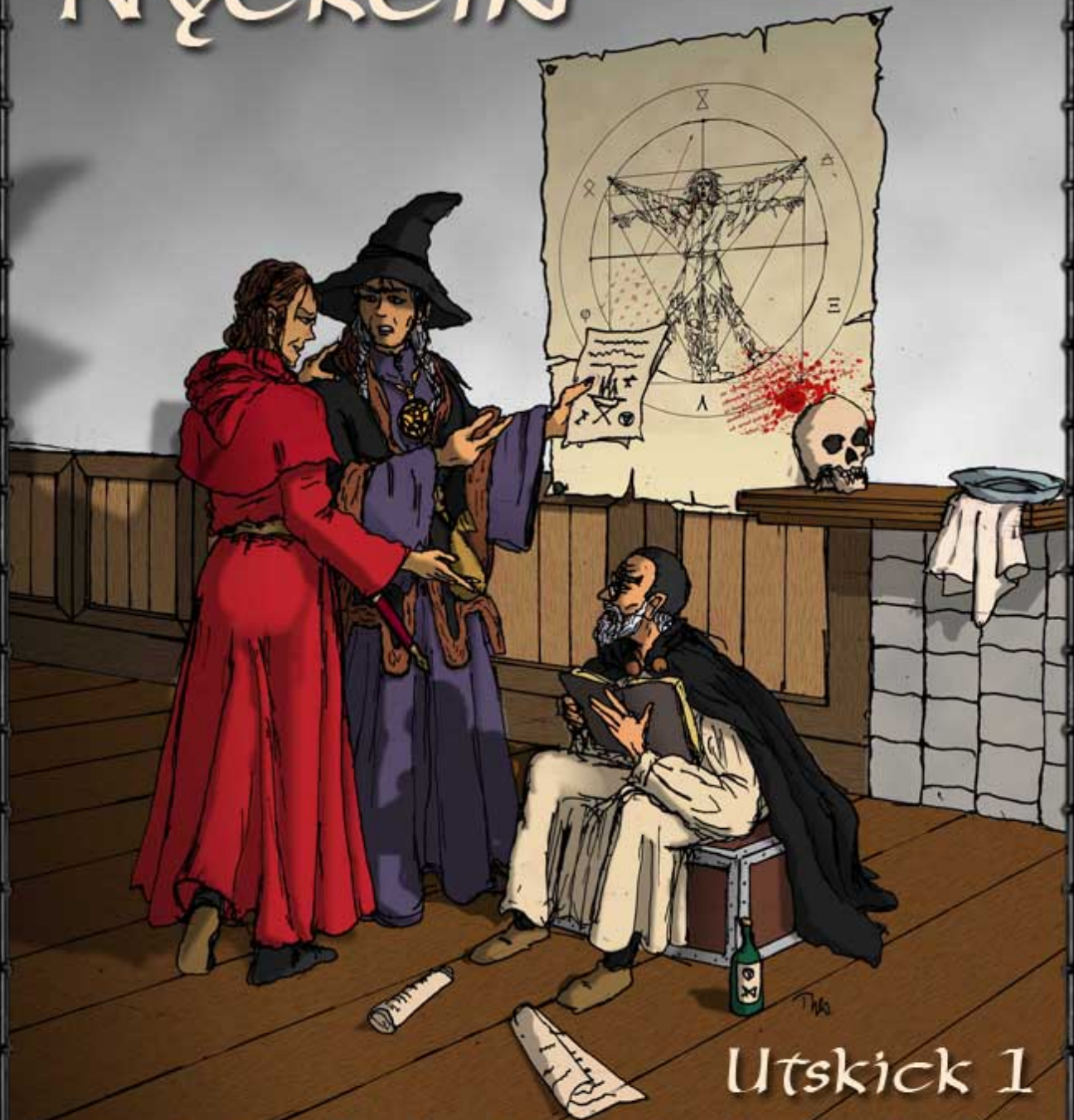


DEN Svarta Nyckeln

Thule-kampanjen
III Boken
III Kapitlet



Utskick 1

Thules vänner presenterar

Den svarta nyckeln

Ett lajv i Thule-kampanjen * Bok III * Kapitel III

Utskick I

Innehåll

Inledning.....	3
Om Thule-kampanjen.....	4
Berättelsen hitintills.....	7
Furstendömet Margholien	11
Roller.....	20
Anmälan	27
Praktiskt.....	31
Mål och visioner.....	33
Att läsa på hemsidan.....	36



INLEDNING

Hösten 1147. Drygt ett år har gått sedan händelserna vid Naari i östra Talvala (Tuonelas port) och medan det världsliga kriget mellan Fursten av Margholien och de Norra Kungarikenas allians har rasat vidare i ryckigt tempo – med Furstliga framgångar i Österlandet vägda mot allierade segrar i Thule – har de båda sidornas magiska efterforskningar fortsatt. De Furstliga magikerna fick efter expeditionen till Naari en hel del nytt att bita i; de märkliga fenomen man stötte på har, om de kan rätt uttolkas och bemästras, stora möjligheter. Nu, efter över ett års forskning, har de Furstliga lärde gjort stora framsteg och tycks stå inför ett genombrott, där porten till de verkligt stora möjligheterna kanske äntligen kan öppnas. Kanske kan detta bli nyckeln till att bryta dödläget i Thule och på allvar börja gjuta Furstens vredes skålar över hans fiender.

Ett antal Furstliga dignitärer har nu bjudits in till ett akademiskt symposium,, en kombinerad fest till den Furstes ära och disputation/presentation av resultaten av de magiska efterforskningarna. Det är inte bestämt än huruvida det är Kollegiet eller Rödkåporna som står som huvudsakliga värdar – kanske är det ett gemensamt arrangemang, eventuellt rentav med en tredje part som förenande värd. Oundvikligen kommer tillställningen också att innebära en del rådslag och planerande av den fortsatta Furstliga krigsinsatsen i stort.

Banketten utspelas på storgården Högmyren i västra Margholien, i anslutning till ett område som nyttjats för många av den senaste tidens experiment.

Välkommen till *Den svarta nyckeln*, ett nytt kapitel i Thule-kampanjen.

Vad: Ett mörkt lajv i Furstendömet Margholien; magiska forskningspresentationer, rådslag och fest till Furstens ära.

När: 12-14 november 2010.

Var: Barvagården, utanför Eskilstuna.

Deltagaravgift: 400:-. Sätts in på föreningen

Thules vänners konto:

- Bank: Swedbank
- Clearingnummer: 8327-9
- Kontonummer: 914 058 444-3

Sista anmälningdag: 1 oktober.

Planerat deltagarantal: 50-100, troligen ca 70.

Omslag och karta:

Theo Axner

Teckningar:

Theo Axner * Carolina Broström

Foton:

Theo Axner * Jenny Drakenlind * Peter Engström

Arrangörer:

		
Theo Axner	Henrik Hoffström	Frida Pihl
0702-24 94 91	0738-04 29 19	0735-305524
densvartanyckeln@gmail.com		

<http://www.thule.vas.nu/densvartanyckeln>

Om Thule-kampanjen

Följande avsnitt är en version av den introduktion till kampanjen som finns att läsa på vår hemsida. Det är den första text man bör läsa för att sätta sig in i kampanjen. Om du har varit med tidigare lär du redan ha läst det här avsnittet och kan med gott samvete hoppa vidare till "Berättelsen hitintills".

Thule-kampanjen är den episka berättelsen om hur den sedan länge döde tyrannen Gholan den Ogudaktige, de Döda Trädens Furste, återvänt till den Kända Världen och återupprättat sitt rike i den nordliga Margholerskogen och dess omnejd. Det nygamla Furstendömet Margholien hotar än en gång att uppsluka rikena i norr och fånga deras folk i en omänsklig tyranns strupgrepp. Det hela utspelas i Terra Cognita, en historieromantiskt inspirerad parallellvärld snarlik vår egen, närmare

bestämt förlagt till området motsvarande mellersta Sverige (uppdelat i landskapsstora småriken).

Spelet i kampanjen spänner över ett brett spektrum och har skett och kommer att ske på många nivåer, från slott till koja. Tanken är att bit för bit kunna täcka in så stor del av sagans "verklighet" som möjligt och skapa en helgjuten värld; likaså att försöka utnyttja bredden och djupet i den skrivna bakgrunden genom att ge den liv i spelet.



En trupp av den mörke Furstens soldater: legionärer och talvisk auxilia

Spel i Thule-kampanjen

Det finns många olika inriktningar på levande rollspel, både vad gäller yttre former och spelinnehåll. I det här avsnittet försöker vi definiera vad som utmärker Thulekampanjens stil och särdrag, samt vilka principer som är viktigast för arrangemang och deltagande i den.

Terra Cognita

Världen vi spelar i utgör givetvis en central beståndsdel i kampanjen. Den finns beskriven i all korthet nedan, och i allt annat än korthet på Thulekampanjens hemsida. Vi är mycket noga med att allt som ska gestaltas i spelet passar in i världen och sagan.

Det innebär att det *inte* är acceptabelt att ta med sig roller från andra kampanjer eller lajv till Terra Cognita. Alla roller ska höra hemma i världen och vara en del av den. (Däremot går det självfallet att *basera* den karaktär man skapar till Thulekampanjen på en liknande roll man haft någon annanstans, men det är en annan sak.)

Sagan och känslan

Thule-kampanjen är en episk saga som vi, deltagarna och arrangörerna, berättar tillsammans. Intrigverk och bakgrund är delar av en helhet. Målet är att skildra en berättelse som hänger samman; men också att varje deltagare ska få uppleva sagan ifråga inom ramen för sin roll. Vad gäller sagan vill vi försöka återskapa trollkraften hos bra litterär fantasy, liksom hos sagor och myter. De övernaturliga inslagen på ett visst lajv i kampanjen är normalt få till antalet men har alltid bärande funktioner i sagan.

Känslan och stämningen i kampanjen präglas av de allierade folkens långa, svåra och förtvivlade kamp mot den övermäktige Furstens härskaror. Skräcken och undergångsstämningen är sällan långt borta, men även strimmor av hopp och glatt humör skiner ibland igenom mörkret.

Vår saga är också en saga om gott och ont. Det innebär inte att alla konflikter är förenklat svartvita eller att alla roller och t o m grupper är entydigt onda eller goda. Tvärtom ställs rollerna och deltagarna ofta inför svåra och ångestfyllda moraliska beslut och prövningar; de som ska representera det "goda" måste kämpa hårt för att välja rätt och inte förfalla.

Roller i kampanjen

Ett självklart led i skapandet av kontinuitet är att vissa roller återkommer under flera lajv. Normalt skapas varje roll inför ett visst speltillfälle, men många kommer att återkomma och även till viss del agera mellan lajven. Flera deltagare har eller kommer att skaffa minst en fast karaktär, genom vilken de upplever och utvecklar sagan under längre tid - detta är dock absolut inget krav. Fasta karaktärer kan finnas på "båda sidor" i kampanjen, både de allierade och de Furstliga. Detta innebär inte att de fasta karaktärerna till varje pris måste vara med på alla lajv. Tvärtom har vi den policyn att *kampanjen som helhet är*

viktigare än någon enskild karaktär. Det betyder bl a att även en väl inarbetad roll bara kan vara med på ett visst lajv om det finns goda skäl till det och om det gör sagan bättre att hon är där. Att vi gör på det här sättet har två skäl.

För det första kan den stärkta kontinuitet och stämning som återkommande roller medför upphävas och t o m motverka sig själv om en viss roll dyker upp *hela tiden*, vare sig det finns vettiga skäl till det eller inte. Sådana roller kan nästan anta karaktären av offmoment.

För det andra ser vi gärna att de som deltar på flera lajv i kampanjen om möjligt provar på flera olika roller för att få ett bredare perspektiv. Om man skulle spela en och samma karaktär genom hela kampanjen skulle man visserligen kunna fördjupa och utveckla rollen långt, men samtidigt skulle man missa en hel del som helt enkelt ligger utanför rollens horisont. Alla roller har tillträde till en begränsad del av sagan, men inget tvingar en deltagare att begränsa sig till bara en roll.

Hänsyn och generöst spel

Två principer som är viktiga för den sorts spel vi eftersträvar. Det innebär lite mer konkret att inte stjäla allt spelutrymme utan tvärtom vara lyhörd för medspelarnas signaler och spela med; omvänt gäller det att inte köra över andra med sitt agerande och inte utsätta någon annan *spelare* (inte roll) för något otrevligt. En annan aspekt på detta är att bejaka andras spel; vara lyhörd för andras initiativ och uppslag och spela med på dessa.

Strid och vapen

Thule-kampanjen utspelar sig under ett utdraget krig och är fylld av konflikter, såväl militära och politiska som andliga eller moraliska. Rena strider är dock ett ovanligt inslag på lajven; betydligt vanligare är att våldsamheterna hänger i luften men aldrig bryter ut.

Vi har inget fastlagt, oföränderligt system för att hantera strid och vapen på lajven, utan växlar mellan olika beroende på vad det aktuella scenariot kräver. På de lajv där möjligheten till strid inte är en väsentlig beståndsdel används blanka vapen; då är improviserad strid förbjuden.

På mer äventyrligt inriktade lajv används latexvapen och ett stridssystem baserat på rollspelande.

*På **Den svarta nyckeln** kommer boffervapen att användas.*

Alkohol

Eftersom vi anser att onykterhet och rollspel inte hör ihop, både ur säkerhetssynvinkel och med

tanke på det offmoment verkligt påverkade deltagare utgör, har vi en genomgående restriktiv hållning till alkohol. På många tillställningar är alkoholintag helt förbjudet. På vissa tillåter vi alkoholhaltig måltidsdryck; även där måste det dock röra sig om små mängder och brukas med måtta. Det är alltid *helt förbjudet* att bli märkbart onykter. Exakt vilka regler som gäller för det aktuella lajvet kommer att framgå tydligt i dess utskick.

Om världen Terra Cognita

Thule-kampanjen utspelar sig i världen Terra Cognita - den Kända Världen. Denna värld har, i skiftande former och grad av utveckling, använts som bakgrund till ett drygt 30-tal lajv sedan 1991. Betydligt mer bakgrund om världen finns på Thule-kampanjens hemsida:
www.thule.vas.nu/index_varlden.html

Världen som idé

Terra Cognita är en historieromantiskt inspirerad fantasyvärld, konstruerad som en parallellvärld till vår egen. Detta innebär att världen geografiskt och kulturellt är ganska lik det medeltida Europa; de flesta länder och platser har sina motsvarigheter. Det är dock absolut inte fråga om en strikt 'historisk' värld; man skulle snarare kunna säga att det är fråga om en drömd medeltid.

Några saker kan genast tas upp som skiljer Terra Cognita från den riktiga medeltiden:

Blandade tidsperioder: Vi har inte valt ett fast datum som modell utan blandat och gett från en period på över 1000 år. De olika länderna har lånat drag från sina motsvarigheter under olika perioder, och i flera fall har flera perioder blandats även inom ett och samma land.

Jämställdhet: Kvinnor och män är jämställda i Terra Cognita.

Magi: Terra Cognita är en magisk värld där övernaturliga ting faktiskt sker. Även magi och

magiker förekommer. Det är dock varken vanligt förekommande eller välkänt.

Icke-mänskliga folk och kulturer: Alver, dvärgar, orcher och andra varelser existerar i världen och är mer eller mindre kända av människorna. Dvärgarna har flera kungariken under de stora bergskedjorna, och orcher och vättar lever framför allt i de vidsträckta vildmarkerna i norra delarna av världen. Alverna härskade förr i tiden över stora riket, men dessa har nu försvunnit och alverna tros på många håll vara utdöda.

Religion: De civiliserade länderna i den här delen av Terra Cognita domineras av Ljusets lära, en monoteistisk religion som till en del påminner om kristendomen och judendomen. Ljusets lära har en funktion som samhällsinstitution som liknar den katolska kyrkans under medeltiden. Världen är inte sekulariserad utan religionen är ständigt närvarande. Detta är en mycket väsentlig del i skapandet av någon sorts medeltida atmosfär.

Andra trossystem förekommer i vissa av länderna, till exempel den shamanistiska "gamla seden" i Talvala och ödestron som lever kvar i vissa avkrokar av Thule.

Av utrymmesskäl har vi inte tagit med en beskrivning av de olika länderna i det här utskicket. Detta och mycket annat finns dock att läsa på hemsidan. Börja gärna med:

Rikena i norr – en introduktion:

http://www.thule.vas.nu/kampanj/varlden/rike_nainorr/rikenainorr.htm

Berättelsen hitintills

Om kriget i Thule

Hösten, Ljusets År 1147. I drygt åtta års tid har de Norra Kungarikena – Gedanien, Arosia, Sunnanslätt och Högmark - legat i krig med det nygrundade Furstendömet Margholien. Den mörke och outgrundlige Fursten - enligt de mest fantastiska (men allt mindre otroliga) ryktena identisk med Gholan den Ogudaktige, den tyrann och häxmästare som härskat över Norden för många sekler sedan och sedan fördrivits från vår värld men aldrig riktigt dött – har slagit smårikenas fredliga tillvaro i spillror och hotar att uppsluka dem alla.

De Furstliga skördade inledningsvis blixtnabba framgångar, stödda inte bara på Furstens vapenmakt utan även på hans vidunderliga trollkrafter. Månhella slott föll genom svartkonst: efter att Furstens besvärjare i dagar vandrat runt murarna, mässtat och ristat tecken i marken, hade klippan börjat rämna under borgens varpå murarna rasat. Den efterföljande slakten blev ohygglig, och inget stod nu mellan de Furstliga och Geda, Gedaniens huvudstad.

Läget såg förtvivlat ut för de Norra Kungarikena, men vid det redan sägenomspunna krigsrådet i Vitehög kom de olika folk som alla hotades av Furstendömet att mötas och trevande upprätta sin allians. Med hjälp från dvärgar, alver, vildmän och oknytt fann man de första blottorna i de fruktansvärda magiska resurser som var Furstens främsta övertag, och de lyckades – för tillfället – hejda hans

planer för att på magisk väg krossa Gedanien. Därefter kom kriget att föras med mer jordnära medel och såväl Furstens som de allierades magiska verksamhet har spelat en mindre framträdande roll. De allierade har kämpat för att förstå de nya krafter de kommit i kontakt med, medan Fursten i det fördolda sökt reparera sina förluster och finna nya krafter att utnyttja.

Krigets hittills största urladdning och vändpunkt kom under 1142, då Fursten satte in alla krafter i sin belägring av Geda samtidigt som de allierade samlade sig till motangrepp med såväl jordiska som magiska medel. Kampen blev fruktansvärd, men till slut förmådde de allierade häva belägringen och vann sin största seger hittills över Furstens legioner vid Geda högar. För första gången sedan krigets början befann sig



Domedagsgardet – Furstens livvakt och chockstyrka

Furstendömet på defensiven.

Sex år och några månader har gått sedan dess, och under större delen av den tiden har kriget varit betydligt mindre intensivt. De allierade följde upp sin seger med angrepp på de områden i Gedanien och Arosia som Fursten ännu håller, och de har nått betydande framgångar med att återerövra sina besittningar, men de senaste åren har den allierade framryckningen kört fast vid de starka fästningar man inte kunnat betvinga, och något av ett dödläge har uppstått. Båda sidor är utmattade efter de stora kraftmätningarna och försöker nu på varsitt håll bygga upp sin styrka på nytt inför en avgörande ansträngning.

Sista året syntes vissa tecken på att dödläget kunde vara på väg att brytas. Stora mängder orcher och vättar från Nordanlanden, tydligen mer eller mindre inbjudna av Fursten, drog sommaren

1146 härjande ned i Högmark och ödelade eller ockuperade stora delar av landet. En kraftfull allierad motattack kort efter att arosierna efter flera års försök lyckats återta det strategiska slottet Järneskans drev dock inkräktarna tillbaka bortom Högälven, och under 1147 har kriget i Thule åter varit lågintensivt.

I länderna omkring har också en hel del förändrats. Dvärgriket Steinheim i nordvästra Thule tycks störtat i oreda och inre osämja sedan dess konungs död för några vintrar sedan, och sommaren 1143 anlände flera hundra dvärgar till de Norra Kungarikena för att erbjuda sina tjänster och söka tillflyktsort. I söder har Gotmar, Sunnanslättis gamla ovän och tidigare en orolig medlem av alliansen, och det vilda och ålderdomliga Gautrike förenats i en personalunion och båda rikena tycks ha börjat njuta en ovanlig period av inre lugn.

Ordenskriget i Österlandet

Ungefär samtidigt med dessa händelser tog kriget ny fart i Österlandet på andra sidan Innahavet – och i form av något som i förstone kan tyckas som en sidokonflikt.

Det sedan gammalt spända förhållandet mellan de två Ljustrogna heliga riddarordnar som utöver det Furstliga Talvala dominerar Österlandet – S:t Ahriks orden med gedanskt ursprung i norr och den större, rikare och mäktigare Ordo Militae Divinae Lux, mer känd som Ordo Alemandi eller i Thule under öknamnet Slagbjörnsorden – har inte förbättrats av att Ahriksriddarna tidigt slöt sig till alliansen mot Fursten medan Ordo Alemandi förhållit sig neutral och fortsatt handla med honom, men först i år har det kokat över till öppen konflikt.

Vintern 1145-46 anklagade Ordo Alemandis nye och okänt krigiske högmästare, Hedricht Brüglers Feuerschild, Ahriksriddarna för kätteri, svartkonster och samröre med onda väsen. Han krävde att ordens ledare frivilligt skulle underkasta sig en inkvisitionsdomstol för att utröna anklagelserna. Ahriksriddarnas stormästare vägrade blankt så länge Feuerschild och hans orden hade något med det hela att göra. Feuerschild – som nog inte blev överraskad av genmälet – svarade med att det i så fall var hans plikt att med vapenmakt tvinga Ahriksriddarna att stå till svars. Det första öppna kriget mellan de

heliga ordnarna – en skandal som lär få svallvågor långt söderut - var ett faktum.

Det hela trappades snart upp ytterligare då Fursten av Margholien lät att han kommer att stödja Slagbjörnsriddarna i konflikten - hans östra gränsmarker mot Ahriksriddarnas land har nu mer direkt än tidigare blivit en krigszon. Ahriksriddarna begärde i sin tur hjälp från sina allierade i Thule.

Under sensommaren och hösten invaderade Ordo Alemandi Virland från söder samtidigt som en Furstlig styrka rörde sig mot Keriland. En blandad allierad här under gedansk ledning seglade till Österlandet för att förstärka Ahriksriddarna, men de led så småningom nederlag mot de Furstliga och tvingades dra sig tillbaka till Thule. Fästena i Virland föll under tiden ett efter ett, och efter en lång belägring över vintern och våren kapitulerade även Orlinn, den Nordenbundsstad som inrymde Ahriksborg. Själva Ahriksborg höll ännu ut men tycktes dömt att falla. En ny allierad undsättningsflotta under sommaren 1147 lyckades evakuera Ahriksriddarnas ledning och de heliga relikerna som förvarades i borgen.

Med hela Virland under Ordo Alemandis ockupation gav sig Slagbjörnsriddarna och de Furstliga nu med förenade krafter på Keriland, som dock än så länge håller ut i skydd av sina starka borgar och oländiga terräng.



Några av Furstens magiker med eskort

Det magiska kriget

Som redan nämnts har det parallellt med det världsliga kriget i Thule förts ett annat, oftast mindre synligt men med stor betydelse – den magiska kampen mellan Fursten och hans fiender. I början av kriget var Furstens magiska övermakt nära nog fullständig, men hans fiender återupptäckte tidigt ett kraftfullt vapen mot hans svartkonster – det mystiska föremål som kallades Nyckeln och som en gång brukats av Imrar den Gode, den hjälte som i forntiden befriade Thule från Gholans ok.

Nyckeln inrymmer i sig potentiellt oerhörda krafter, men dess brukare – en löst organiserad grupp lärda som kallar sig Nyckelns Väktare - har ännu långt ifrån lärt sig att fullt ut utnyttja den. Under de senaste åren har båda sidor i kriget bedrivit intensiva magiska efterforskningar; de Furstliga har under tiden arbetat vidare på att utöka och stärka sin kontroll över de jordmagiska kraftkällorna och göra bruk av de andra upptäckter som gjorts på vägen.

Upptäckterna i Naari och det som kom efter

En serie märkliga händelser i det Furstliga Talvala under 1146 föranledde en forskningsexpedition

till den avsides belägna Naaribygden, där man gjorde en serie märkliga fynd och upptäckter som, om de rätt kunde uttolkas och bemästras, skulle erbjuda stora möjligheter. Efter expeditionen återupptogs de magiska efterforskningarna i Furstendömet med förnyad intensitet.

Ett drygt år senare har de Furstliga lärde gjort stora framsteg och tycks stå inför ett genombrott, där porten till de verkligt stora möjligheterna kanske äntligen kan öppnas. Kanske kan detta bli nyckeln till att bryta dödläget i Thule och på allvar börja gjuta Furstens vredes skålar över hans fiender.

Under början av hösten har verksamheten stegrats än mer, och alla grenar av Furstendömet magikunniga har blandats in – Kollegiets arcuriska magiker, Rödkåporna med den säregna blodsmagi de lärt av Fursten själv, vildfolkets och orchernas shamaner, med flera. Man är något mycket stort på spåren.

Några av de största och synbarligen viktigaste experimenten har hållits i västra Margholien, på ägorna som lyder under det gamla godset Högmyren. Det är också här de sista avgörande genombrotten helt nyligen tycks ha uppnåtts.

Symposium på Högmyren

De lärde var nog säkra på sin sak för att skyndsamt anmäla sina framgångar för Fursten och låta kalla till en demonstration på plats. Ett särpräglad symposium har nu arrangerats; åtskilliga Furstliga dignitärer har bjudits till Högmyren för att fira framgångarna och bevittna magikernas presentationer av sina resultat. En bankett till Furstens ära kommer att kombineras med en serie föreläsningar, demonstrationer och uppvisningar av vad som åstadkommit. Detta kommer sedan, räknar man med, att ligga till grund för nya planer för hur det ska utnyttjas i kriget...

Högmyren

Högmyren är en gård i västra Margholien; närmare bestämt i västra delen av folklandet Arilda, inte så långt från sjön Enungen och nära gränsen mot Högmark. Godset är en av huvudgårdarna för huset Erenskiöld, en rik stormannafamilj vars överhuvuden i många generationer styrt över de omgivande bygderna.

Släktens överhuvud var en av de första margholiska bygdehövdingarna som slöt sig till Fursten och hen har belönats för sitt stöd; hen sitter kvar som hövding över sitt område, nu med titeln som frijarl, och har nu mer makt än någonsin över sina förtryckta landbor. Under de tio åren som gått har hen oförtröttligt arbetat på att ställa sig och sin familj väl med Fursten, och flera av de vuxna barnen har gjort karriär i olika delar av den Furstliga hierarkin.

När det för några år sedan upptäcktes en jordmagisk Källa på Erenskiölds marker ökade de Furstligas intresse för dem, och desto mer sedan det visade sig att Källans egenskaper var särskilt lämpliga för de experiment som behövde bedrivas

utifrån de senaste årens upptäckter. Under året som gått har Kollegiet och Rödkåporna arrangerat med frijarl Erenskiöld att hyra ett omfattande område på markerna nära Högmyren och där anlagt ett fältinstitut, Laboratorium Cerulaeus, där omfattande experiment och tester genomförts. Man har försökt hålla en låg profil men det har oundvikligen väckt en del uppmärksamhet, inte minst som institutet från sommaren också försetts

med en stark militär garnison.

Det var också här som de sista genombrotten och upptäckterna gjordes, och närheten till Laboratorium Cerulaeus är skälet till att Högmyren valdes som plats för demonstrationsmiddagen. Frijarlen är mycket nöjd med att få stå som värd för tillställningen.

Gästerna anländer under en period av ett par dagar i november och inkvarteras på olika ställen; på själva gården, dess kringbyggnader och närliggande gårdar och torp som rekviderats för tillställningen. Framåt fredag kväll är även de sista på plats och inlogerade och de lärda festligheterna kan börja.



Prior Erel, en högt uppsatt Rödkåpa

Spelets ramar

De arrangerade festligheterna, föredragen och demonstrationerna kommer att inledas på fredagkvällen, men huvuddelen kommer att äga rum under lördagen. (Spelet kommer att brytas under nätterna av praktiska skäl – se kapitlet Praktiskt.) Det är inte meningen att tillställningen hela helgen igenom ska vara alltför strikt formell och låst; det kommer mellan de fasta programpunkterna att bli gott om tillfällen att röra sig på och omkring Högmyren, mingla och intrigera.



Furstendömet Margholien

EN INTRODUCTION

Historia

Det territorium som nu räknas till Furstendömet Margholien har under större delen av sin historia inte utgjort en politisk enhet. Den historiska översikten gäller det geografiska området som helhet, det vill säga landområdena i Thule som gränsar till Högälven i söder, Högmark och Steinheim i väster och Nordanlanden i norr.

De gamla folklanden i norr har varit bebodda länge av flera folk, men i forntiden fanns ingen större politisk organisation än stammar, bygdegemenskaper och små hövdingadömen; den enda egentliga statsbildningen, om det inte bara är en legend, var alvriket Oriani.

Omkring LjÅ 300 och framåt erövrades stora delar av norra Thule av häxmästaren Gholan den Ogudaktige, som krossade Oriani och etablerade sitt rike i det som blev Margholien. Hans skräckvälde sägs ha varat i över hundra år, tills han slutligen besegrades av människan Imrar från Geda omkring år 450. Gholans rike föll sönder och kungariket Gedanien grundades vid samma tid. De främsta källorna till dessa händelser är det fragmentariskt bevarade Imrarskvädet.

Margholien förblev löst knutet till Gedanien men infogades aldrig fast i riket. Koloniseringen av älvdalarna tog fart på nytt och de olika folklanden kom till stor del att sköta sina egna affärer. De sydligare delarna var närmare knutna till Gedanien, men även dessa band började lossna med tiden. Norra Thule dominerades under de århundraden som följde av mänskliga nybyggare längs kusten och älvdalarna, vildmän djupare in i skogarna och orcher och vättar längre upp i norr.

Ett nytt blad vändes år 1134 eller 1135 då den mystiske Fursten, som många tror är den gamle tyrannen Gholan som på något sätt återvänt till livet, dök upp och under ett par års tid etablerade

sitt välde i Margholien stödd på en kombination av våld och lämpor. Hans regim var till stor del stödd på legosoldater och lycksökare utifrån, men han etablerade också tidigt allianser med flera av de gamla hövdingarna och knöt snabbt orcherna och vättarna till sig. Under de närmast följande åren växte snabbt en robust och hårdhänt skött militärdiktatur upp.

Furstendömet utropades formellt i början av 1137 och inledningsvis försökte Fursten etablera goda relationer till de misstänksamma grannrikerna. Två år senare anföll Furstendömet Gedanien och Arosia och ockuperade delar av länderna; enligt den Furstliga propagandan rörde det sig om ett nödvändigt preventivkrig. Samtidigt expanderade Furstendömet snabbt i österled och lade under sig delar av det fordom herrelösa landet Talvala öster om Innanhavet.

Sedan dess har Furstendömet befunnit sig i krig mot en allians av kungarikerna Gedanien, Arosia, Högmark och Sunnanslätt samt den gedanskt anknutna S:t Ahriks Orden. För närvarande har Fursten själv en något orolig allians med den mäktiga riddarorden Ordo Alemandi, som dominerar stora delar av Österlandet. Övriga maktfaktorer i Norden har antingen hållit sig neutrala eller skiftat allianser fram och tillbaka.

Det är nu snart tio år sedan Furstendömet grundades och en ny generation har börjat växa upp som inte minns mycket av livet dessförinnan. Trots förtrycket har kriget och umbärande faktiskt svetsat samman folket en del; den Furstliga propagandan har oförtröttligt inpräntat att man är omgiven av fiender åt alla håll och att Furstens styrka och makt är det enda som kommer att skydda Margholiens folk från dessa fiender och föra det till seger och välstånd.

Läs mer: Margholiens historia -
<http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/rikenainorr/fu>

rstendomet/margholiens_historia.html

Geografi, flora och fauna

Furstendömet Margholien är det till ytan största riket i Thule; det gränsar i söder till Gedanien, i sydväst till Arosia, i väster till Högmark och Steinheim, i norr till Nordanlanden och i öster till Innanhavet. Gränserna mot Steinheim och norra Högmark är något oklart fastlagda och går genom vidsträckta ödemarkar. Den formella gränsen mot Arosia och Gedanien utgörs av Högälven; år 1146 ligger dock delar av norra Gedanien och norra Arosia ännu under Furstlig ockupation.

Det nya Furstendömet omfattar ett antal traditionella "folkland" och har i stort sett behållit dessa som utgångspunkt för sin administrativa indelning. Folklanden är, från söder till norr, kända som *Nedomskog*, *Arilda*, *Höghede*, *Ovanstig*, *Brantvik* och *Utmark*. *Arilda*, *Höghede* och *Ovanstig* är de kärnland som ibland benämns "det egentliga Margholien", men detta är mer traditionellt än vad det motsvarar någon praktisk verklighet. Utöver ovanstående har också östra delarna av folklandet *Ravnsmark*, som tidigare tidvis räknat dvärgkungen i Steinheim som sin överherre (de västra delarna lyder fortfarande under dvärgriket), inlemmats i Furstendömet.

Nedomskog, dvs sydligaste Margholien, är låglänt och jämförelsevis öppet, rikt på torvmossor och

lerslätter. Norröver, från det skogsbälte som skiljer Nedomskog från *Arilda*, övergår landet i ett högland mestadels täckt av granskog som blir tätare ju längre norrut man kommer. Strängt taget syftar begreppet *Mörkaskog* (eller *Margholerskogen*) på skogsbältet som skiljer Nedomskog från *Arilda*, men det används ofta för att beteckna de barrskogar som täcker större delen av Margholien. Jorden är mestadels mager och terrängen ojämn och stenig, men det skogklädda höglandet bryts upp av en mängd vattendrag och fjärdar. På det hela taget sluttar landet långsamt österut från *Nifelbergen* till havet, men i nordost stiger en bergstunga plötsligt brant upp nära kusten, de s k *Björnramsbergen*.

I de stora älvdalarna finns bördig odlingsmark; bebyggelsen är också tätt koncentrerad kring kusten och dalgångarna. De största älvarna är *Mörknan*, *Saxan*, *Graneälven*, *Sandälven*, *Norrälven* och *Uma älv* längst i norr. De odlade bygderna förbinds av vatten samt av gamla farleder som de Furstliga gjort stora satsningar på att få till farbara vägar.

Djurlivet är rikt; även för de bofasta bönderna har jakt och fiske alltid spelat en stor roll i försörjningen.

Folk och kulturer

Furstendömet Margholien är hem för ett antal olika folk och kulturer, såväl mänskliga som andra.

Svioner: Den inhemska bondebefolkningen i kustlandet och älvdalarna är nära besläktad med folket i de sydliga grannländerna; de är ursprungligen till stor del ättlingar till nybyggare från söder som genom århundradena dragit norröver. I likhet med grannfolken är de i stort sett alla Ljustrogna. Huvuddelen av bondebefolkningen är enkla och förtryckta bönder, men en del har gjort karriär i Furstens tjänst. Dräktskick och kultur i allmänhet påminner om nordiskt 1100-1200-tal.

Vildmän: Det primitiva, nomadiska vildfolket som oftast kallas 'Skymningsstammen' – det är lite oklart huruvida de är en enda stor stam eller en sammanslutning av besläktade stammar – tillber Fursten som en gud och är bland hans ivrigaste och mest fruktade tjänare. De är människor men tycks för de bofasta mer påminna om vilda djur; de klär sig i skinn och pälsar, känns igen på sin skräckinjagande krigsmålning och utövar rituell kannibalism. Skymningsstammens icke-stridande har tilldelats en del 'reservatområden' på olika ställen i Margholien; de flesta av deras vuxna tjänar Fursten som spejare och krigare.



Två krigare ur Skymningsstammen

Orcher och vättar är talrika i norra Margholiens inland, och under de senaste tio åren har många enstaka krigare, familjegrupper och hela stammar flyttat ned från Nordanlanden för att söka tjänst hos Fursten. Han har värvat dem i stora antal till sina arméer och i likhet med Skymningsstammen har en del av stammarna tilldelats egna områden för sina icke-stridande; det har ofta rört sig om annars ödelagda eller avfolkade trakter.

Läs mer:

- Dvärgar i Thule – http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/bestiarium/dvargar_i_thule.htm
- Kalins folk – <http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/rikenaino/rv/steinheim/kalins-folk.htm>

Utlänningar: En stor andel av Furstens tjänstemän och soldater är inte födda och uppvuxna i Margholien utan lycksökare från alla möjliga länder. Detta har lett till att Furstens tjänare ofta ger ett brokigt och heterogent intryck, och en del säregna blandkulturer har uppstått.

Samhällsordningen

Furstendömet Margholien är liksom grannrikerna en monarki, men Fursten är betydligt mer enväldig än någon av grannkungarna.

Före Furstens tid var Margholien ett politiskt bakvatten med svagt utvecklade institutioner; även om somliga landsdelar formellt ansågs lyda under kungariket Gedanien var de inte fast

integrerade utan hade ett betydande mått av självstyre. Bygderna var löst organiserade i kyrksocknar och tingslag som ungefär motsvarade grannlänernas härader; varje folkland hade en viss gemensam tingsorganisation men sällan någon enskild styresman utan hövdingarnas, storböndernas och lagmännens maktsfärer var mindre. Nu har dessa bondemenigheter och regionala hövdingadömen fogats in i ett invecklat och hårdhänt skött maskineri där lydnad mot Fursten sätts främst.

Den enväldige Fursten

Fursten är Margholiens enväldige, oinskränkte härskare. Teoretiskt är hans makt över alla aspekter av samhället absolut, och även om verkligheten är något mer komplicerad har han genom sin tjänste- och krigsapparat betydligt mindre begränsad makt än monarkerna i övriga Thule och större delen av Terra Cognita.

Till sin hjälp har Fursten instiftat en invecklad,

centraliserad ämbetsorganisation och en stor stående armé. Ibland omnämns de olika ämbetsverken och krigsmakten sammanfattande som Hierarkin.

Det centrala civila ämbetsverket är Ministeriet, som samordnar Furstendömet ekonomiska, administrativa och politiska förvaltning. Här ingår flera underavdelningar. Furstens närmaste generaler och staber bildar tillsammans Krigsrådet.

Andra prominenta delar av Hierarkin som kan nämnas är:

- *Collegium Arcurum Principis* eller "Kollegiet": Furstens 'magikergille', ett kombinerat skrå och ämbetsverk för arcuriska magiker i Furstens tjänst. Kollegiet sysslar även med att utbilda nya magiker. Se nedan.
- *Consangvinei Principis*: Ett mystiskt ordenssällskap som har till uppgift att övervaka magi och andra övernaturligheter. Orden är uppbyggd på ett liknande sätt som de kyrkliga riddarordnarna och har också en väpnad gren, de s k Salamandrarna, men är världslig och tillägnad Fursten – Ordens medlemmar är bland hans mest fanatiska anhängare. De kallas i folkmun 'Rödkåpor' efter sina röda ordensdräkter. Se nedan.
- *Vakande Ögat*: Furstens hemliga polis.



"Praetorn", stormästaren för Consangvinei Principis, instruerar två Salamandrar

Gemensamt är att hela Hierarkin utgör en privilegierad klass i Furstendömet. Betalningen är genomgående god, och även om villkoren varierar kraftigt med placering är det inget tvivel om att ens ställning är avundsvärd sett ur en vanlig undersåtes synvinkel.

Den typ av ämbetsman som är mest välkänd är *ståthållarna*, som var och en har hand om ett distrikt i riket och ansvarar för att detta sköts nöjaktigt. Ståthållarna är bland annat

ansvariga för att deras domäner ska uppååda tillräckliga resurser och de ska också hååla sina områden fria från uppror och bråk. De utses på begränsade tidsperioder och avlönas i pengar.

Honnörsorden i hela Hierarkin är Lydnad, Lojalitet och Styrka. Det enda som verkligen betyder nååot är Furstens vilja. Han och hans företrädare ska saklöst åtlydas, och ingen av hans tjänare ska styras av lojalitet mot nååot annat. Ingen får heller vara svag och lååa sig förledas av egna betänkligheter från att göra det som är gott för Fursten och Furstendömet.

I teorin är Hierarkin helt baserad på kompetens och inte börd. Den som visar stor duglighet, eller som skickligt intrigerar och armbågar sig fram, har stora möjligheter att snabbt avancera högt. I praktiken finns ganska stort utrymme för korruption och svågerpolitik, men på det hela taget är Hierarkin välorganiserad och kompetent.

Samhällshierarkin

Samhällsordningen i Furstendömet utgör en hybrid mellan gamla och nya hierarkier.

De hierarkier som fanns före Furstens tid, och som delvis bevarats och delvis omstörtats, var inte alltför skarpt tekniskt definierade, men det betyder inte att det inte fanns klara och tydliga ojämlikheter. De tidigare eliterna var storbönder, lagmän och hövdingar med större eller mindre maktsfärer.

Flera av dessa lokala stormän slöt sig tidigt till Fursten och har belönats med att ha fått behååla en privilegierad ställning; andra har ersatts med mer samarbetsvilliga släktingar, åter andra har gått under helt och bytts ut. Oavsett vilket har de som sitter kvar nu infogats i ett ämbetsverk och utövar nu sin makt som Furstens förlängda armar snarare än i eget namn, även om nååra tillåtits upprätthååla en viss fiktion av motsatsen. De har i gengäld med Furstens benägna bistånd fått starkt ökad makt över sina landbor, vars status nu i stort sett liknar livegenskap.

Det finns ett löst system av adelstitlar i Furstendömet, men de används främst som hedersbetygelser och är mer eller mindre direkt kopplade till ämbeten och uppdrag. Bilden kompliceras ytterligare av att somliga av de lycksökare som kommit till Furstens tjänst utifrån har haft egna adelstitlar de fortsatt använda sig av.

Mycket grovt kan man räkna in Furstendömetns invånare i följande sociala grupper:

Adel: Som antytts är den här gruppen ganska lösligt definierad. Den utgörs dels av de gamla jordååande margholiska stormanna- och hövdingafamiljer som samarbetat med Fursten och fått behååla sin lokala maktställning på Furstens nåder, dels av de högre skikten inom Hierarkin och deras familjer. Högre tjänstemän tilldelas som nämnts inte sällan adelstitlar. Dessa titlar innebär inte nååra feudala förlåningar i sig utan är enbart heders- och statusbetygelser. Adlig börd är inte heller i praktiken nååot krav för att uppnå höga ställningar i och med att dugliga ämbetsmän utan vidare spising kan förlånas rätt titel från Fursten. De höga ämbetsmännen är till stor del utlånningar. Adeln utgör nååon procent av befolkningen.

Fria medborgare: Den här gruppen består dels av självååande bönder, präster, köpmän och hantverkare (en relativt liten grupp), och dels av alla som tjänar i den Furstliga Hierarkin – dvs administrationen och armén - och inte räknas till adeln. Här ingår alla Furstens tjänstemän och soldater, från hög till låå, och deras familjer i den mån de har sådana. De avlönas alla av Fursten. Hierarkin utgörs till stor del av importerat manskaf, äventyrare och lycksökare från många olika länder som sökt sig till Furstens tjänst. Fria medborgare får ååa jord och, i teorin, bosätta sig var de vill – för den majoritet som tjänar i Hierarkin är naturligtvis rörelsefriheten inskränkt genom tjänsten.

Humiliorer: Den här gruppen består först och främst av bönder som inte ååer sin egen jord utan arrenderar den av stormän eller Fursten själv (en rätt stor del av marken i Margholien har beslagtååts och är nu Furstens egendom), liksom legohjon och andra egendomslösa. Landböndernas ställning har blivit klart sämre i Margholien än i grannländerna och de är i praktiken livegna. Även bondebefolkningen i de ockuperade områdena i Gedanien och Arosia räknas som humiliorer, liksom frigivna trålar och de få utlånningar som vistas i Furstendömet och inte är i Furstens tjänst.

Om en humilior arrenderar land är han bunden till det och får inte flytta utan ååarens tillstånd, men kan däremot bli vråkt av denne. Han kan också tvingas till dagsverken och liknande. Egendomslösa som daglönnare, legohjon och liknande är skyldiga att ta arbete där de kan och

lösdrivare kan sättas i tillfälligt tvångsarbete. Den enda lätta utvägen ur den förtryckta humiliorklassen är att gå i Furstlig tjänst.

Trälrar: Trälarna utgör botten av samhället. De är till större delen krigsfångar, men träl-dom har också börjat utdömas som straff för brott och somliga har av desperat fattigdom tvingats att ge sig själva till trälrar.

Ett par speciella kategorier bör också omnämnas:

Prästerskapet: Formellt lyder Furstendömet i kyrkligt hänseende under Gedas ärkestift. Kyrkans ställning är dock mycket svagare än i grannrikerna, den har ingen reell makt i sig själv. Fursten har också tagit kontrollen över tillsättning av präster och administrationen av kyrkoegendomar i riket. Likväl räknas de lokala byprästerna inte in i Hierarkin, men de har status som fria medborgare oavsett ursprung. De har i allmänhet fått behålla sina prästgårdar, även om dessa nu förklaras vara arrenderade av Fursten i stället. Under senaste åren har en del präster importerats från Ordo Alemandi.

Skyddspatroner och klienter: Något vid sidan om de formella hierarkierna, även om det till viss del sammanfaller med dem, finns ett inofficiellt patronus/klient-system inte helt olik i det antika Rom. Rika och/eller mäktiga personer kan ta sig an folk längre ned i hierarkierna som *klienter* och ge dem hjälp, skydd och ibland ekonomiskt stöd i utbyte mot klientens lojalitet, stöd och ibland tjänst. Överhuvudtaget är det viktigt särskilt för karriäristiskt sinnade Furstetjänare att ha en – eller gärna flera – skyddspatron högre upp. Systemet skär sig något med den officiella ideologins betoning av lojalitet och lydnad mot Fursten enkom, men det tolereras och uppmuntras rentav inofficiellt.

Territoriella indelningar

Furstendömet är indelat i en handfull *provinser*, som var och en motsvarar ett folkland. Varje provins är indelat i några *distrikt* eller *fögderier*, som i sin tur utgörs av 2-4 *tingslag* om vardera kanske 2-8 kyrksocknar.

Ett distrikt sköts av ett regionalt ministerium lett av en *ståthållare*, som ytterst är ansvarig för att administrationen sköts rätt. I ministeriet ingår en rad tjänsteposter. Till sin hjälp har ståthållaren

några *fogdar* som ofta ansvarar för uppbörderna i varsitt tingslag. Varje provins styrs av en *prefekt*.

Inom distrikten förblir bondemenigheten indelad i socknar. Formellt har böndernas sockenstämma en viss rätt till självstyre i lokala frågor – denna är dock tämligen illusorisk.

Försörjning

Nuvarande Margholiens invånare har traditionellt livnärt sig på jordbruk, fiske och jakt. Byar och hushåll har i stort sett varit självförsörjande, och det hela har inte varit underkastat någon speciell förordning.

Under den nya regimen har mycket blivit annorlunda. Behovet att föda och underhålla Furstendömet stora styrka av tjänstemän och soldater har lett till att behoven kraftigt ökat, och en serie planer för att effektivisera hushållningen har satts i verket. Flera mindre gårdar har slagits samman till större bruk, speciellt i de norra delarna av Furstendömet och i de delar av Gedanien som tidigare förhärjats, där de närmast börjat anta karaktär av arbetsläger. Man har också börjat göra plats för mer åkermark genom svedjebränning. Trots att man arbetar hårdare än någonsin är ändå tiderna svåra för Margholien nu, och det råder inget överflöd även om man inte direkt hungrar.

Landvinningarna i Talvala i öster de senaste åren har medfört betydande ökning av Furstens underhållsområde.

Lag och rätt

Den lag som traditionellt gällt i Margholien och norra Thule kallas just "Margholerlagen" men har traderats muntligt bland de lagkunniga; det är först under Fursten som den blivit nedskreven och ordentligt kodifierad. Fursten har låtit stifta åtskilliga nya lagar och bestämmelser som tillägg till den traditionella lagen, men har avstått från att skapa en helt ny lag från grunden. Åtskilliga av de nya lagarna har teoretiskt karaktären av tillfälliga nödgärder, som dock i praktiken blivit permanenta genom det långvariga krigstillståndet.

De traditionella lagarna liknar i mångt och mycket grannländernas; de nya Furstliga edikten inskräper framför allt lydnad mot Fursten själv och hans företrädare och siktar in sig på motstånd mot hans

styre i tanke, ord eller gärning. I de äldre lagarna är bötesstraff det vanligaste; numera är det vanligt att bötesstraff utdöms ”in natura” i form av straffarbete eller rentav trældom. Dödsstraff förekommer både i gamla och nya lagar; de nya lagarna stadgar också i flera fall kropps- och skamstraff. Ett annat nytt straff som förekommer är att få något av sina barn bortadopterat. Avrättningar sker normalt offentligt, särskilt när det gäller humiliorer, trälar och krigsfångar.

Rätten att inneha och använda vapen har begränsats beroende på ståndstillhörighet. Humiliorer får normalt inte äga andra vapen än knivar, yxor och liknande; kortbågar och björnsjutor för jakt kräver särskilda tillstånd. Fria medborgare har rätt att äga även ”riktiga” vapen för självförsvar, men rätten att bära vapen vid ting och andra offentliga tillställningar är inskränkt. Storleken på de privata väpnade följen stormän har lov att hålla sig med har också skarpt inskränkts.

Inom Hierarkin är det vanligt att de högre uppsatta har viss domsrätt över de underlydande som tjänar dem direkt; detta brukar talas om som *gådsrätt*. Gårdsrätten kan även utsträckas till att gälla t ex landbönder under den tid de gör dagsverken. Gårdsrätten har mer karaktär av militär lag och har inte så mycket med de traditionella lagarna att göra.

I de fall där man inte kommer åt en brottsling är det vanligt att straffet i stället drabbar dennes familj. Om till exempel en livegen rymmer är det en vanlig praxis att någon i hans familj placeras i straffarbete – formellt som ”gisslan” i väntan på att den förrymde ska inställa sig, men i praktiken för gott.

Furstens krigsmakt

Fursten håller sig som framgångsrik med en stor stående armé av yrkeskrigare. Soldaterna är till stor del värvade bland legoknektar, äventyrare och stråtrövare runt om i Thule och även annorstädes, men de senaste åren har fler infödda margholier börjat värvas. Dessutom har orcher och vildmän från de stammar som svurit Fursten trohet i stora antal skrivits in i hären. Under de senaste åren har ett stort antal undersåtar i Talvala värvats till särskilda hjälptruppsförband.

- **Läs mer:** Furstens krigsmakt - http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/krigsvasen/furstens_krigsmakt.htm



*General Voorlaugr,
Furstens överbefälhavare i Thule*

Magi

Magi är inte vardagsmat i Furstendömet, men det utnyttjas i Hierarkin i betydligt högre grad och under mer organiserade former än i övriga riken. Utövande av magi är strikt förbjudet för alla undersåtar som inte ingår i hierarkin. Furstliga besvärjare är med andra ord samtliga tjänstemän av något slag, och de posteras där de behövs.

Många av de Furstliga besvärjarna begagnar sådan magi som i andra riken betraktas som svartkonst. Detta tycks inte vara behäftat med några speciella restriktioner, utom på de platser – i likhet med Strand – där det är eller har varit viktigt att

upprätthålla ett sken utåt. Fursten själv är av allt att döma en svartkonstnär av rang.

Det finns två separata institutioner för officiell kontroll av magi i Furstendömet. Båda har sina högkvarter i Griftedal.

Collegium arcurum Principis, "Furstens arcuriska collegium" eller, som det oftast bara kallas, "Kollegiet", är organisationen för de klassiska arcuriska magikerna i Furstens tjänst. Det utbildar och legitimerar även nya magiker och har en akademisk framtoning. Kollegiets överhuvud är Nestor, Furstens ärkemagiker. Kollegiets symbol är en nedåtpekande triangel i en dubbel cirkel.

Consangvinei Principis, "Furstens blodsfränder", kallas oftast bara Rödkåporna efter de röda dräkter de bär och är en helt annorlunda organisation. De är ett ordenssällskap som har vissa likheter med kyrkliga kloster- och riddarordnar – den har även en väpnad gren, de sk Salamandrarna - men orden är världslig och tillägnad Fursten; Rödkåporna är bland hans mest

fanatiskt trogna anhängare. Orden sysslar med många typer av forskning men deras mest välkända verksamhet är som Furstens övervakare av magi och övernaturliga ting – hans "magiska polis". Ordensbröderna och –systrarna är i många fall tränade i blodsmagi, en särskild typ av magi som sägs ha lärts ut av Fursten själv och som genomgående använder blod som en ingrediens i ritualerna. De är inte på långa vägar lika kraftfulla en och en som Kollegiets magiker, men deras styrka sitter i enighet, antal och fanatisk hängivenhet till Fursten. Förhållandet mellan Kollegiet och Rödkåporna är alltid spännt och sällan vänligt.

Även om Rödkåporna är de främsta och mest kända utövarna av blodsmagi förekommer det att andra än de använder den.

Läs mer:

- Magi i Furstendömet - http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/rikenaino/rr/furstendomet/magi_i_furstendomet.htm

Viktiga platser, städer och orter

Svartstenstornet: Furstens residens. Tornet ligger i hjärtat av Margholien, ett kort stycke norr om Griftedal. Tornet, en märklig forntida skapelse till synes uthugget ur en jättelik svart stenpelare, står mitt i en vid meteoritkrater, vars höga vallar skapar en naturlig ringmur omkring det. Ett bra stycke av vägen som leder från Tornet ned mot Griftedal omges också av liknande vallar; det är okänt huruvida hålvägen uppstått naturligt eller inte. Öster om tornet ligger det skogsparti som brukar kallas Döda skogen då det är rikt på väldiga, döda ekar och andra lövträd.

Sjelva Svartstenstornet är Furstens egen boning och högkvarter. Här finns också de rådsammare där han sammanträder med sina närmaste; hans magiska laboratorier och observatorier och hans skattkammare. En stor del av fästningen ligger under jorden; även Furstens tronsal sägs vara underjordisk. Domedagsgardet, Furstens livgarde, har sitt högkvarter vid Svartstenstornet.

Griftedal: Ett stycke söder om Svartstenstornet, där vattendragen norrifrån faller in i Mörknan, ligger Griftedal, det närmaste Furstendömet har en huvudstad. Den bördiga dalgången låg länge öde då den förknippades med de margholiska



Svartstenstornet

vildmännens offerriter vid Svartstenstornet, men sedan Furstendömet upprättande har här snabbt uppstått ett växande administrativt centrum och en stadsliknande bebyggelse som försörjs av åtskilliga gårdar och storbruk, till stor del bemannade av livegna och trälarna. Här har Ministeriet, Kollegiet och Consanguinei Principalis sina centrala högkvarter, liksom Svartstenslegionen. Den centrala delen av staden är befäst med vallar och palissader, men det finns gott om bebyggelse utanför vallarna också. Befästningen är sammanbyggd med de naturliga vallarna som täcker en del av vägen till Svartstenstornet; hela vägen från Griftedal till Svartstenstornet är alltså befäst och inhägnad.

Strand: En annan av städerna i Margholien. Strand var en handelsplats vid Högalven som uppfördes och sattes i bruk av de Furstliga under 1137 för att inleda handel med grannrikerna. Strand var Furstendömet "ansikte utåt", där man ansträngde sig att visa sin sympatiska sida. I och med krigsutbrottet avstannade mycket av handeln vid Strand, som likväl fortfarande är en viktig transportknut men nu framför allt en administrativ och militär utpost i söder. Platsen är nu väl befäst med en stark garnison.

Norrhamn: Furstendömet tredje stad är inte nyanlagd; Norrhamn, belägen strax norr om Björnramsbergen, är ett gammalt marknads- och handelscentrum för norra Thule. Det har varit en svionsk utpost mot Nordanlanden där nybyggare handlat med nomader och periodvis t o m med orcher och vättar från norr; även folk från Talvalas nordvästra kustland har ofta sökt sig till Norrhamns marknader, antingen till sjöss på sommaren eller över isen på vintern. Man hade också en livlig handel med dvärgarna i det närbelägna Nardrifa. Norrhamn annekterades under Fursten 1138 utan någon större dramatik.

Bykle: Den största av några köpingar som vuxit

upp runt andra viktiga marknadsplatser. Bykle var från början huvudsakligen ett fiskeläge men har under en längre tid fått betydelse som utskepningsort både för margholiska handelsmän och tidigare för bergsmän från Arosia och Högmärk som velat undvika gedanska tullar. Herrarna till Nedomskog satsade hårt på att utveckla Bykle som utfartshamn, vilket var ännu en konfliktkälla med den gedanska kronan. Detta har fortsatt under Fursten. Bykle är nu en av Margholiens viktigaste utskepningshamnar; strömmingsfisket står dock fortfarande för en betydande del av dess välstånd. Andra, mindre köpingar längs kusten är Saxeholm, Svald och S:t Egils hamn.

Nardrifa och Björnramsbergen:

Björnramsbergen, en utlöpare av Nifelbergen som plötsligt reser sig till en liten bergskedja strax söder om Norrhamn, är rika på grottor och tunnlar. De östra delarna av bergen domineras av dvärgarna av Kalins folk, som är koncentrerade i den underjordiska staden Nardrifa. Nardrifa är ett växande industriellt centrum. I och under de västra delarna av bergen har Järnnävestammen, den största och mäktigaste orchstammen i Furstendömet, sina hemboningar och kärnområden. Före Furstens tid rådde det ofta krig mellan orcherna och dvärgarna, men Fursten har tvingat dem att sluta fred. Järnnävestammens förre hövding, Store Sharsh, hade status som lydfurste över sitt folk, men sedan han stupade i Högmärk 1142 har stammens politiska status blivit mindre självständig. De utgör dock fortfarande eliten bland Furstens orchtrupper.

Forngravarna: I norra Margholien, vid Graneälven någon dagsmarsch från S:t Egils hamn, ligger en serie stora gravhögar från forntiden. De är mycket gamla och man tror att de är lämningar efter det forna alvriket Oriani. De Furstliga har till viss del låtit gräva ut dem, men det sägs att gravarna fortfarande döljer gåtor de inte lyckats lösa.

Vem är vem

Se artiklar:

- Vem är vem i Furstendömet, nivå 1 - http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/vem_ar_vem/vem_furstendomet_niva1.html



Roller

Rollerna på lajvet kan sägas ingå i någon – eller ibland flera - av följande huvudgrupperingar:

- *Värdfolket på Högmyren.*
- *Medverkande vid symposiet:*
 - *Kollegiet.*
 - *Rödkåpor.*
 - *Shamaner.*
 - *Dvärgar.*
 - *Alver.*
 - *Övriga.*
- *Gäster och besökare:*
 - *Höga dignitärer.*
 - *Andra Furstliga gäster.*
- *Vaktstyrkan.*
- *Fångar.*
- Slutligen kommer det att finnas med ett litet antal ”hemliga” roller som vi av olika skäl inte kan beskriva närmare här. Om du skulle vara intresserad av något sådant så hör av dig.

Grupperna och de olika undergrupper och roller som kan ingå i dem beskrivs nedan. Om du ändå är osäker på vilken roll som passar dig bäst, så hör av dig till oss så kommer vi överens om något. Det finns i flera fall möjlighet att återupprepa någon roll man tidigare spelat i kampanjen, så länge rollen rimligtvis kan tänkas dyka upp här och det passar in - hör av dig om du är intresserad av det.

För den som inte är så väl insatt i Thule-kampanjen och dess historia kan det förstås vara svårt att hitta något lämpligt. I så fall hjälper vi naturligtvis gärna till med förslag - hör av dig i så fall.

Med din första anmälan ska du ange ett rollförslag. Detta behöver inte vara alltför detaljerat; när du fått det grundläggande förslaget godkänt är det dags att skapa rollen i större detalj. Se avsnittet om Deltagarenkäten och Rollformuläret.

Som kommer att framgå har vissa av rollerna redan preliminärt tillsatts genom tidiga intresseanmälningar. Det är dock möjligt att en del av dessa kan bli lediga genom återbud. I så fall kommer uppgifter om detta att anslås under Nyheter på lajvets hemsida. Alla uppgifter i utskicket om att en roll är tillsatt är att betrakta som preliminära. **Undantaget är namngivna roller som har spelare sedan tidigare**, dessa förblir tillsatta om inte annat skulle sägas senare.

Om Furstliga roller i allmänhet

Furstens tjänare är till bakgrunden en mycket brokig blandning, och långtifrån alla är födda och uppvuxna i Margholien – många är legoknektar, äventyrare och lyckoriddare från alla håll och kanter både i Thule och längre bort. Efter vart som Furstens nu tioåriga rike blivit mer och mer etablerat har dock en ny generation margholier som knappt minns något annat börjat växa upp och för vilka den Furstliga tjänsten är den enda lätta vägen ut ur förtryck och fattigdom.

Allmänt kan sägas att även de flesta av de Furstetjänare som sökt sig till Margholien utifrån har ganska hårda liv bakom sig. Påfallande många har blivit vanrade eller utstötta i sina hemtrakter, och för dem har Furstendömet utgjort en andra chans. Framför allt den Furstliga krigsmakten har fyllts upp med laglösa och stråtrövare från hela norra Terra Cognita sida vid sida med ”vanliga” legoknektar.

Att de Furstliga tvivelsutan är skurkarna i dramet betyder inte att samtliga Furstliga roller behöver vara stereotyp och endimensionellt onda. De flesta är helt enkelt cyniska lycksökare som tjänar Fursten för att det lönar sig – och det gör det; såväl soldater som tjänstemän är väl och pålitligt avlönade. Dessa är rätt likgiltiga för hur det går i längden så länge de själva klarar sig – samtidigt kan de ha en sträng ”yrkesheder” och ta sin tjänst och uppgifter på stort allvar. Andra är mer ”idealistiska” och tror verkligen på Fursten som världens räddare och framtid.

Liksom graden av idealitet kan också den personliga etiken skifta mycket mellan olika roller. Samtliga Furstens tjänare behöver ha tånjbara samveten eftersom de förr eller senare lär bli tvungna att begå ganska vidriga handlingar, men inställningen till detta kan ändå variera. Somliga håller sig med personliga principer och försöker hålla fast vid dessa med eller utan framgång; andra följer helt enkelt med strömmen. Och åter andra är verkliga sadister som gillar att plåga och skrämja folk och får sitt lystmäte på den sysslan i Furstens tjänst.

Värdfolket på Högmyren: huset Erenskiöld

Högmyren är som nämnts en av det Furstevänliga huset Erenskiölds huvudgårdar, och dess överhuvud frijarl Erenskiöld har naturligtvis sett till att personligen närvara och agera värd för festligheterna.

Familjen

Förutom husbonden själv kommer säkert flera ur dennes familj att närvara, antingen sådana som fortfarande är baserade på familjens ägor eller som kommit hit för tillställningen. Frijarlen har som omnämnts arbetat hårt med att ordna karriärer åt sina barn och syskonbarn i olika delar av de Furstliga hierarkierna, och karaktärer från den här familjen kan därför också återfinnas i de andra grupperingarna på lajvet.

Det kommer att finnas ganska brett utrymme för att utforma karaktärer och relationer inom värdfamiljen. Det som är klart är att det är en dysfunktionell och intrigerande stormannafamilj med få om några sympatiska medlemmar. De flesta har säkert egna ambitioner och det kommer att finnas möjlighet till mycket dramatiskt spel inom familjen och hushållet.

Gårds- och tjänstefolk

Vi söker också tjänstefolk till kök och upppassning. Dessa hör huvudsakligen till frijarl Erenskiölds hushåll och kan utgöras av en blandning av fria, mer betrodda tjänare och trälar. Det kan också tänkas att en mindre del av tjänstefolket hör till någon av gästernas uppvaktning och har lånats ut till att hjälpa gårdsfolket.

Tjänstefolket kommer att få hjälpa till med förberedning och servering av mat samt visst iordningställande av lokaler; givetvis kommer de här rollerna därför att delta till reducerad avgift. Ni som söker de här rollerna: hör av er så snart som möjligt.

***OBS!** Vi söker någon deltagare som kan ta på sig ansvaret för att organisera maten och köket under lajvet. Den köksansvarige får naturligtvis åtminstone delta gratis som tack för hjälpen.*

Övrigt husfolk

Man kan även tänka sig ett fåtal andra karaktärer tillhöriga hushållet – högre betrodda tjänare och/eller väpnade huskarlar (de sistnämnda förstärker i så fall antagligen symposiets hedersvakt, se om Vaktstyrkan nedan).



En margholisk storman svär trohet till Fursten



Medverkande vid symposiet

Den sammantaget största gruppen av deltagare tillhör de olika grupperingar som på ett eller annat vis medverkar vid det lärda symposiet på Högmyren; det vill säga de olika magiskt inriktade grupperingarna och organisationerna i Furstens tjänst. Alla dessa har haft olika delar att bidra med till den forskning som nu ska presenteras.

Roller i dessa grupperingar kan som framgångsamt vara mycket olika högt uppsatta och ha olika stort inläjvansvar. Mycket av det material som ska presenteras under lajvet kommer att tas fram i samarbete mellan arrangörer och deltagare – det finns alltså ganska stor frihet att själv utforma vad ens roll har att presentera.

Kollegiet

Collegium Arcurum Principis, "Furstens arcuriska kollegium" eller, som oftast, bara "Kollegiet", är organisationen för de klassiska arcuriska magikerna i Furstens tjänst. Det utbildar och legitimerar nya magiker och har en akademisk framtoning. Kollegiets överhuvud är Nestor, Furstens ärkemagiker.

Under Kollegiets relativt få *mager* - mästare - finns ett större antal *adepter* och *lärjungar*. De lägre rankade magikerna besitter dock inte mycket användbar kraft (även om de inte saknar kraft, deras krafter tender dock att vara för specialiserade för att vara taktiskt användbara) och har som främsta funktion att assistera magererna vid krävande ritualer. Kollegiet är främst en administrativ organisation vars uppgift är hålla reda på vad de olika magikerna är kapabla till och att hålla reda på var de för närvarande är stationerade. Magikerna har för det mesta någon annan tjänst vid sidan av sitt magiutövande, ofta som rådgivare i olika staber.

Kollegiet har naturligtvis intagit en central position i den magiska forskningen och experimenten vid Högmyren, och jämte Rödkåpor (se nedan) är det tungt representerat vid symposiet.

Här har vi plats för ett antal magiker i olika ställning och med olika specialiteter. Några lärjungar, biträden, tjänare och liknande kan också tänkas.

Kollegiets magiker är till stor del av utländskt ursprung och har sökt sig till Furstens tjänst av sina egna skäl.

Status: ca 10 intresseanmälda

Läs mer:

- Magi i Furstendömet:
http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/rikenai_nor/furstendomet/magi_i_furstendomet.htm
- Om jordmagi i Thule:
http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/skrock_omagi/magikunskap.htm
- Arcurisk magi:
http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/skrock_omagi/arcurisk_magi.htm

Rödkåpor

Den magiskt inriktade gruppering som jämte Kollegiet har högst profil i Furstendömet är ordenssällskapet *Consangvinei Principis* – "Furstens blodsfränder". De kallas oftast bara Rödkåporna efter de röda dräkter de bär och är en helt annorlunda organisation. De är ett ordenssällskap som har vissa likheter med kyrkliga kloster- och riddarordnar – den har även en väpnad gren, de s k Salamandrarna - men orden är världslig och tillägnad Fursten; Rödkåporna är bland hans mest fanatiskt trogna anhängare.

Orden sysslar med många typer av forskning men deras mest välkända verksamhet är som Furstens övervakare av magi och övernaturliga ting – hans "magiska polis". Ordensbröderna och –systrarna är i många fall tränade i blodsmagi, en särskild typ av magi som sägs ha lärts ut av Fursten själv och som genomgående använder blod som en ingrediens i ritualerna. (Även andra Furstetjänare än Rödkåporna använder sig av blodsmagi, men de är de främsta utövarna av det.)

De är inte på långa vägar lika kraftfulla en och en som Kollegiets magiker, men deras styrka sitter i enighet, antal och fanatisk hängivenhet till Fursten. Förhållandet mellan Kollegiet och Rödkåporna är alltid spänt och sällan vänligt, men vid Högmyren har ett ovanligt långvarigt och intensivt samarbete ägt rum.

Vi söker ett antal ordenssyskon från olika grenar av Orden.

Status: ca 9 intresseanmälda, plats för fler

Shamaner

En magisk tradition skild från såväl den traditionella arcuriska magin och den Furstliga blodsmagin är shamanismen, som utövas av flera av de mer primitiva folken i Thule och Österlandet. Shamaner utövar sin magi genom att besvärja andar och väsen och, med lämpor eller tvång, förmå dem att utföra besvärjarens vilja.

I Furstens tjänst finns numera shamaner från tre kulturer och traditioner:

- *Orcher och vättar.* Orcherernas och vättarnas shamaner verkar främst bygga sin makt på att besvärja andar och väsen; sådana som brukar kallas maror, rån och oknytt.
- *Vildmän* av den fruktade Skymningsstammen, som dyrkar Fursten som en gud. Deras shamaner verkar mest använda sig av en form av blodsmagi, men de kraftfullaste av dem är också andebesvärjare.
- *Talvi*, de infödda folken i Talvala, har sina egna magiska och shamanistiska traditioner. Efter de senaste årens händelser i Österlandet har Furstens intresse för dessa ökat och de har nu börjat integreras i hans magiska maskineri.

Det finns utrymme på lajvet för shamaner från alla dessa traditioner.

Status: Två talvishamaner intresseanmälda

Dvärgar

Kalins folk, den Furstetrogna dvärgklanen i Björnramsbergen, har inte magiker i traditionell mening utan utövar sin trolldom genom att tillverka föremål och runor. Kalin och en del av hans dvärgar har också, vid sidan om sin mer jordnära industriella verksamhet, varit engagerade i att tillverka föremål som kan bidra som kraftfokus för de nya ritualerna. Dvärgarnas roll i symposiet är, liksom flera andra grupperingars, smal och specialiserad men viktig.

Status: Intresseanmäld grupp

Alver

Alvfolket är med få undantag Furstens svurna fiender, men ett litet fåtal av dem har förrått sitt folk och sökt sig till hans tjänst. Främst bland dem är *Rana*, som enligt Imrarskvädet redan i forntiden svor sin tjänst till Gholan och lärde honom många av alvernas magiska hemligheter – annars är hon för de flesta känd som järndraken *Náuglugs* tämjare och ryttare. Rana står högt i Furstens gunst, och omkring sig har hon samlat ett litet hov av de andra alver som gått samma väg.

Alvernas bidrag till symposiet är än så länge höljt i dunkel men tros ha att göra med magiskt bruk av musik.

Status: 2-3 intresseanmälda



Rana och Náuglug

Övriga

Man kan även tänka sig andra trollkunniga roller från andra, mindre traditioner – sådana som av arcuriska magiker lite nedsättande brukar kallas ”halvtrollkarlar”. De flesta magikunniga i Thule är sådana; ofta självlärda och specialiserade på en eller annan mindre konst – landsbygdens kloka gummar och gubbor är kanske den vanligaste typen. Även

sådana har när det funnits möjlighet rekryterats till Furstens tjänst och organiseras i en särskild avdelning under Kollegiet. Hit räknas också sådana som inte är egentliga magiker men utövar sekundära magiska konster, såsom spådomskonster av olika slag eller alkemi.

Status: Plats finns



Greve Vintersorg av Ek, Furstlig diplomat och propagandist

Övriga Furstliga gäster

Förutom de som mer eller mindre aktivt kommer att medverka till symposiet finns också flera inbjudna gäster av varierande dignitet på plats. En del av dessa hör också till någon av de tidigare omnämnda grupperna och behandlas där. Här tas upp några andra som kan komma ifråga.

Det är dels fråga om höga dignitärer - några av Furstens närmaste män och kvinnor har bjudits in för att bevittna presentationerna och börja göra upp nya planer utifrån dem. Dessa kommer att vara hämtade även från andra grenar av den Furstliga hierarkin som krigsmakten och den civila

administrationen. I flera fall har de också tagit med sig sitt arbete.

Furstetjänare på alla nivåer kan också ha ärende till symposiet för att framföra rapporter, bistå med råd eller motta utmärkelser. Det kan röra sig om officerare, tjänstemän, diplomater, spioner etc – alla sådana här gäster kommer att vara knutna till antingen tillställningens värdar eller någon av de inbjudna dignitärerna.

De flesta av dessa mer världsligt inriktade besökare kommer att höra till någon av följande grupperingar.

Ministeriet och den civila administrationen

Ministeriet är det centrala "kansliet" som samordnar Furstendömet's administrativa, ekonomiska och politiska förvaltning.

Aktuella roller härifrån kan vara:

- Förste Minister Egil Örnklo, Ministeriets ledare och hjärnan bakom den Furstliga byråkratin.
Status: Tillsatt
- Tjänstemän och byråkrater på olika nivåer, allt från höga ministrar i Förste Ministerns stab till lägre rankade hjälpredor eller folk med ärenden att rapportera.
- Spioner, återkomna från uppdrag i fiendeland eller för den delen neutrala länder.

Krigsrådet och krigsmakten

Krigsrådet utgörs av Furstens närmaste generaler och deras staber. Några av dessa har säkerligen

hörsammat inbjudan och är ivriga att få klarhet i hur de nya upptäckterna kan användas effektivt i den fortsatta krigsföringen. Tänkbara roller från det högre Krigsrådet skulle kunna vara:

- General Voorlaugr, Furstens överbefälhavare i Thule, och/eller hans sekond generalmajor Järv.
Status: Tillsatt
- Överste Severa, chef för Svartstenslegionen (Furstens elitstyrka och rörliga reserv).
- Kapten Morlaug, chef för Domedagsgardet – Furstens fruktade livvakt.
- Andra icke namngivna stabsofficerare.

Även lägre rankade militära roller kan mycket väl dyka upp, antingen som följeslagare och rådgivare till dignitärerna eller hitkomna för att rapportera om nya utvecklingar, hjälpa till med planer eller dekoreras för enastående insatser.

Vakande Ögat

Vakande Ögat är Furstens fruktade hemliga polis och underrättelsetjänst. Ögat ägnar sig mest åt intern övervakning, men även en del regelrätt spioneri. Dess verksamhet överlappar till viss del med Ministeriets, vilket är en återkommande källa till friktion och spänning.

Vaktstyrkan

Säkerheten vid symposiet kommer att ombesörjas av en mindre vaktstyrka.

Vaktstyrkans uppgift på lajvet är naturligtvis i första hand att hålla ordning i salen och se till att ingen blir skadad som inte ska bli det, men som redan tidigare framgått är forskningsverksamheten inte riskfri. Flera incidenter under fältinstitutets tidigare verksamhet har krävt väpnade aktioner för att föras till ett säkert slut, och det är möjligt och rentav troligt att saker och ting kan riskera att komma ur kontroll även nu. För rollerna i den här gruppen kommer lajvet att bjuda på dels en hel del stämning/miljöspel men också en del actionmoment.

Tänkbara ursprung för vaktstyrkan (exakt hur den blir sammansatt är för ögonblicket flexibelt – en blandning är fullt tänkbar):

- *Legionärer* från något av de kompanier som utgör garnison vid institutet. Tungt beväpnade, vältrillade mänskliga yrkessoldater.
- *Orcher* eller *vättar* från något auxiliakompani i samma garnison.
- *Frijarlens följe*. De margholiska stormännen har inte några betydande egna militära styrkor men har rätt att hålla små väpnade följen för sin egen säkerhet. Några av frijarl Erenskiölds egna män och kvinnor skulle också kunna ha valts ut till hedersvakten för symposiet.



Några orchsoldater från fältinstitutets garnison med en fånge

Fångar

Det är också tänkbart att fångar av mer eller mindre betydande slag förts till Högmyren. Antingen har dessa någon funktion att fylla under helgens begivenheter, eller så spelar de någon annan roll för tillställningen och de överläggningar som skall ske. Någon kanske skall frågas ut efter relevant information, andra kanske helt enkelt skall upplåtas som försökspersoner vid demonstrationerna.

Rollen som fånge blir naturligt nog både krävande och begränsad, men erbjuder å andra sidan möjligheter till mycket starka scener för både fången och tillfångatagaren. I somliga fall kan det vara befogat att man spelar fånge under en del av lajvet och en annan roll under en del.

Specialroller

Slutligen kommer det att finnas en del roller på lajvet som inte omedelbart låter sig räknas upp och beskrivas i en vanlig rollista.

Det rör sig delvis om karaktärer vars blotta existens är okänd eller hemlig. I andra fall kan det röra sig om övernaturliga väsen som bara kommer att spelas under delar av lajvet och i vissa fall kan kombineras

med andra roller. Många av de här rollerna ställer rätt speciella krav på rekvisita och utrustning, och flera av dem kommer att ha en viktig funktion för lajvets 'specialeffekter'.

Om du är intresserad av att spela en hemlig roll eller något mer övernaturligt och effektbetonat, hör av dig till arrangörerna.



Anmälan

Anmälan till *Den svarta nyckeln* sker på följande sätt.

1. Ta kontakt med arrangörerna (densvartanyckeln@gmail.com) och kom överens om vilken roll du ska spela. När vi kommit överens om vilken av huvudgrupperna du ska tillhöra kommer du vid behov att få ett gruppblad med ytterligare information för att skapa rollen. En intresseanmälan via mail bör innehålla: Ett kortfattat rollförslag; ev grupp; ev gruppleddare; ditt eget namn.
2. Registrera dig på Thule-kampanjens forum: www.thule.vas.nu/forum/
3. Fyll i anmälningsformuläret på hemsidan: www.thule.vas.nu/densvartanyckeln/registratio.html. Instruktioner och hjälp för att fylla i formuläret hittar du nedan.
4. När vi godkänt din anmälan får du en bekräftelse via e-post. (Du får också en kopia på ditt ifyllda formulär direkt när du anmält dig.)
5. När du fått din anmälan bekräftad betalar du deltagaravgiften på **400:-**. Se till att ditt namn framgår på betalningsnotisen, så vi ser vem pengarna kommer ifrån. Pengarna sätts in på Thule-kampanjens bankkonto senast **2010-10-01**:
 - Bank: Swedbank
 - Clearingnummer: 8327-9
 - Kontonummer: 914 058 444-3
6. Betalningen bekräftas också via e-post. När vi fått både anmälningsformuläret och deltagaravgiften räknas du som anmäld och är garanterad en plats på lajvet, inte förr.
7. Du ska också skapa en mer fullständig roll med hjälp av rollformuläret här på sidan. Instruktioner och hjälp för att fylla i formuläret hittar du här. Somliga roller och grupper som behöver det kommer att få ytterligare instruktioner för att skapa sina roller. Även rollformuläret ska skickas in senast **2010-10-**

01 (och ju tidigare desto bättre), men det behöver inte skickas tillsammans med deltagarenkäten.

8. Till anmälda deltagare kommer ett andra utskick att skickas så snart det är färdigt. Detta innehåller:
 - Ytterligare bakgrund inför lajvet.
 - Praktisk information.
 - Aktuella regler och förordningar.

Alla vidare utskick kommer om inget annat görs upp att gå via mail. Om du inte kan eller vill ta dem via mail kan du få papperskopior till självkostnadspris (ring eller maila för överenskommelse).

Förseningsavgifter

Anmälningar som kommer in efter 1 oktober 2010 beläggs med en förseningsavgift på **50:-**. Denna efterskänks dock om du tar en roll som behovet för tillfället är stort av. Vilka roller som behovet för tillfället är stort av kan man enklast få reda på genom att fråga eller genom att titta på lajvets hemsida under *roller*, alternativt på vårt forum där vi kommer att ha en klistrad tråd om sökta roller.

Återbetalning av anmälningsavgiften

Om du anmält dig till *Den svarta nyckeln* men inte kan vara med, går det att få pengarna tillbaka om du är ute i god tid. Om man avanmäler sig skriftligen senast **1 oktober 2010** får man anmälningsavgiften tillbaka. Därefter är anmälan bindande och återbetalas bara efter särskild överenskommelse.

Om lajvet skulle bli inställt återbetalas inkomna deltagaravgifter så långt resurserna räcker. Åtminstone 75% av deltagaravgiften kommer att återfås.



Anmälningsformuläret

Anmälningsformuläret inför *Den svarta nyckeln* har tre huvudsakliga syften:

- Se till att vi får in alla relevanta personuppgifter så snart som möjligt.
- Få reda på vad varje deltagare vill ha ut av lajvet.
- Få in rollönskemålen.

När du fått ditt rollförslag godkänt, fyller du i Rollformuläret.

Det mesta av anmälningsformuläret är självförklarande. Det som kan kräva ett par kommentarer är sektionen om önskemål inför spelet.

Önskemål inför spelet

Den här sektionen handlar om vad du som spelare vill ha ut av *Den svarta nyckeln*. Vi kan naturligtvis inte garantera att uppfylla alla önskemål, men på det här sättet har vi en bättre chans att komma i närheten.

Vad vill du helst göra och uppleva under lajvet?

Ganska självförklarande. I den mån du har några idéer om vad för sorts upplevelser du helst vill vara med om, eller vilken sorts spel du föredrar, så skriv det här.

Vad vill du helst inte göra och uppleva under lajvet?

Om det är något du vet att du inte vill vara med om, så ange det här. Det här varnar oss för att undvika "fel" saker när vi konstruerar spelöppningar för rollerna. Det kan vara saker du tycker är obehagliga eller bara tråkiga.

Drömscen under lajvet

Om du har en idé om en scen eller händelse du skulle vilja vara med om på *Den svarta nyckeln*, så beskriv den! Det kan handla om i stort sett vad som helst, men det är ju ett plus om du väljer något som vi har en rimlig chans att realisera. Vi ställer den här frågan av två skäl:

- Vi får en möjlighet att rigga intrigsriveriet så att maximalt utrymme ges för 'kickar', alltså maximalt stämningsfulla och spännande spelögonblick.
- Den ger oss en vink om hur vi ska tolka dina övriga önskemål.

Hurpass drivande eller utsatt vill du att rollen ska vara?

Att ha en drivande roll - alltså en som har ansvar för att driva spelet framåt och få saker att hända - eller en utsatt roll är förstås olika saker, men den gemensamma springande punkten är om du vill vara i den positionen att din roll har angelägenheter eller problem som måste lösas under lajvet - det vill säga om du vill vara "tvungen" att agera. Motsatsen till detta är en roll som mer kan ta dagen som den kommer.

Hur stora risker kan du tänka dig att utsätta rollen för?

Den svarta nyckeln kommer inte att vara ett särskilt våldsamt eller farligt lajv för de flesta roller, men det kommer naturligt nog att vara olika från roll till roll. I många fall är förstås nivån av risk inbyggd i rollen, men det är ändå bra för oss att få ett hum om vad du som deltagare är intresserad och/eller beredd att utsätta din roll för. Det kan röra sig om allt från död och skada till andra inlajv-otrevligheter.

Rollformuläret

Rollformuläret

(www.thule.vas.nu/densvartanyckeln/characterform.html) ska användas för att beskriva rollen. Här följer allmänna instruktioner för att fylla i formuläret. De roller och grupper som behöver det kommer också att få ytterligare instruktioner och annan särskild information för att skapa sina roller.

Som framgår har vi något förenklat och strömlinjeformat det mycket detaljerade rollformulär vi använt oss av tidigare. När du fyller i det här formuläret vill vi att du fokuserar på sådant som är intressant för arrangörer och intrigskrivare att veta - allt sådant som kan ge upplägg för spelöppningar av olika slag. Bakgrundsfakta kan också vara viktigt för att kunna länka ihop olika rollers bakgrund med varandra.

Fakta om rollen

De här fälten är främst för att vi snabbt ska kunna referera till rollen. Informationen här bör hållas kortfattad, däremot kan man utveckla den mer i beskrivningsfälten nedan.

Namn: Rollens namn ska gå i linje med den kultur han hör hemma i. Här finns artiklar om namnskick för de vanligaste folkgrupperna:

- Svioner och andra från Thule - www.thule.vas.nu/kampanj/varlden/liveti_norden/namnskick_dnk.htm
- Inspirationskällor för länder utanför Thule (inkl namnskick) - <http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/utomlands/inspirationskallor.html>

Namnskicket för infödda margholier liknar övriga Thule, men många av Furstens folk kommer från olika länder och ska i så fall förstås ha namn därefter.

Ålder: Din roll behöver inte vara exakt lika gammal som du, men tänk på att du ska kunna gestalta hennes ålder. Det handlar inte bara om utseende, utan också om att kunna bära upp rollens livserfarenhet och auktoritet. Om du är under 18 år ska du normalt spela din egen ålder.



Löjtnant Saruca Etcí, flankerad av två legionärer

Yrke/sysselsättning: Se utskicket eller separat instruktionsbrev om du är tveksam. Furstendömet har en avsevärt ”modernare” uppsättning yrken än grannrikerna åtminstone vad gäller de militära och politiska sektorerna; det finns yrkesofficerare, -diplomater, -spioner osv.

Bakgrund: Den här sektionen gäller din rolls levnadshistoria fram till lajvet. På enkäten räcker det med de väsentligaste uppgifterna och, framför allt, det som är intressant för arrangörer och intrigskrivare att veta. Om du vill kan du komplettera med en längre bakgrundstext. Här kan man t ex ta upp sådant som födelseort, familj- och släktbakgrund, viktiga händelser ur rollens förflutna (i stora drag), personliga vänner eller fiender och andra relationer som kan vara intressanta för oss.

Personlighet: Rollens karaktärsdrag och uppträdande i sina mest väsentliga och iögonfallande drag.

Ideal och åsikter: Det här handlar mer om vad rollen tror på: sådant som religiös inställning, fördomar, vad rollen fruktar mest och hans moraliska ideal.

Målsättningar: Vad rollen vill uppnå, dels under lajvet och dels på längre sikt.

Färdigheter och kunskaper: Användbara färdigheter, kunskaper och erfarenheter du vill att rollen ska ha.

Yttre och ägodelar: Viktiga yttre attribut och utmärkande drag. Bifoga gärna också ett foto.

Rollbeskrivning i nivåer

Här ska du skriva en sammanfattande beskrivning eller presentation av rollen i tre nivåer. Detta är för att kunna ge lagom mycket information om din roll till andra, beroende på hur mycket de ska känna till om henne. Systemet med rollbeskrivning i nivåer har vi lånat från Svarta Galtens Kastariakampanj. Bra idéer är till för att användas. ;-)

Rubrikerna på formuläret är som kommer att framgå delvis en aning missvisande (vi kan inte ändra dem tyvärr). Informationen, som alltså troligen upprepar information du fyllt i under Fakta ovan, struktureras och nivågrupperas som följer:

Nivå 1: Det mest uppenbara ("Beskrivning för de som känner till rollen")

Sådant som är uppenbart för alla som känner till rollen. Namn, yrke eller sysselsättning, ålder, folk eller hemland, samt utmärkande drag som är kända utanför den närmaste bekantskapskretsen.

Nivå 2: Beskrivning för de som känner rollen

Bakgrund, släkt och familj, kända utmärkande drag och åsikter, öppna målsättningar och kända händelser ur det förflutna.

Nivå 3: Inre tankar och motivationer ("Beskrivning för de som känner rollen mycket väl")

Den här rubriken är något missvisande. Det som hör hemma här är just de inre motivationer, tankar, känslor osv som driver rollen men som inte är känt för andra.

Onda arketyper

Hur är man när man är "ond"? Nedan följer en lista över några klassiska onda arketyper. Syftet med listan är att kort presentera hur olika personligheter kan rationalisera att de tjänar Fursten.

Den onde idealisten tjänar Fursten i den fasta förvisningen att denne står för saker han tycker är bra. Håller på att ändamålen helgar medlen, visst, det är väl synd att några måste dö för att "Den Stora Planen" ska kunna fullföljas, sådant är oundvikligt. Somliga av Furstens tjänare ser fr a hans rike som något som äntligen kan skapa varaktig ordning och stabilitet.

Den skrupelfria ser Furstendömet som den enklaste vägen till personlig rikedom och makt då lönerna är höga och det är lätt för dugliga personer att göra karriär. Hur det går med resten av världen och alla andra i den struntar den här personen blankt i så länge hon får sin lön.

Den tvungna tjänar Furstendömet av rädsla för vad som skulle hända med t ex familjen annars. Den här personen återfinns vanligen på lägre nivå i hierarkin samt bland de livegna men kan även förekomma på högre nivå - Fursten tycker om att ha hållhakar på sina underhuggare.

Fanatikern tjänar Furstendömet av fanatism och dyrkar Fursten som person. Ser honom som den ende som kan bringa "ordning" (den här personens uppfattning om ordning skiljer sig sannolikt från den gängse) eller har t.o.m. börjat dyrka honom som en gud. Denna person bryr sig inte ett dugg om "lägre folks" lidande eller liv. Många Rödkåpor hör hemma i den här kategorin, på sätt och vis även de margholiska vildmännen.

Den likgiltige har sett och varit med om förmycket, upplever sin situation som hopplös och har resignerat till att försöka överleva så gott det går enligt principen var man räddar sig själv.

Praktiskt



Tid och plats

Den svarta nyckeln kommer att utspelas på och omkring Barvagården mellan Eskilstuna och Strängnäs helgen den **12-14 november 2010**.

Lajvet kommer att spelas i två akter; den första på fredagkvällen och den andra från lördag

förmiddag till sent på lördag kväll (se Övernattning nedan).

Området omfattar en bygdegård med omgivande utomhusområde. Det kommer att finnas sovplatser inomhus, och lokalen är eluppvärmd och har rentav dusch.

Mat och dryck

I deltagaravgiften ingår mat och dryck. Det kommer att serveras kvällsvard på fredag och lördag, frukost och lunch på lördag (samt off-frukost på söndagen) och däremellan finnas enklare plockmat.

Alkohol

Det råder den här gången inte fullt ut alkohol-förbud, men lajvet skall vara fritt från onykterhet.

Det kommer därför inte att vara tillåtet att ta med någon egen alkoholhaltig dryck. Arrangemanget kommer att stå för både alkoholfri dryck *och* en del alkoholhaltig till myndiga deltagare; all den sistnämnda kommer dock att vara ganska svag. Ingen dryck starkare än ungefärlig folksstyrka kommer att serveras. Det kommer att röra sig om just t ex folköl, utspätt vin och liknande.

ÖVERNATTNING

Lajvet kommer att pågå fredag kväll till sent på lördag kväll. Vi kommer att bryta spelet på nätterna då vi behöver utnyttja spelokalerna som sovplatser också. Övernattning sker alltså off; det

finns gott om utrymmen att gömma undan nattlägren i under lördagen. På söndagen avslutar vi med off-frukost och eftersnack.

UTRUSTNING

Grundprincipen vad gäller utrustning är att ingen ska behöva drabbas av Off-moment i onödan. Alla Off-föremål ska hållas ur sikte - har du med dig sådant är det ditt ansvar att ingen annan störs av dem.

Dräkt och utrustning skall gå i rätt stil för det land, folk eller kultur som din roll tillhör. Detta beskrivs i en serie illustrerade artiklar på hemsidan (se "Att läsa" i slutet av utskicket). För information och inspiration om lämpliga dräkter hänvisar vi till dem och de bilder som finns på sidan.

Kraven på dräkt och utrustning, kvalitetsmässigt sett, är att betrakta som medelhårda. Det är inte ett krav att allt ska vara tillverkat i historiska medeltida material, men surrogat ska vara valda så att de åtminstone liknar vad de ska föreställa. Två undantag är glasögon och vanliga skor/kängor, dessa är OK så länge de ser någotsånär vettiga ut.

På *Den svarta nyckeln* kommer boffervapen att användas.



Tre dvärgar av Kalins folk



Mål och visioner

Att beskriva sina visioner och avsikter med ett lajv som ingår i en fortlöpande kampanj är en aning knepigt. En del av de ambitioner och visioner man arbetar efter är ju sådant som gäller för hela kampanjen och inte specifikt det aktuella arrangemanget. Därför rekommenderar vi att du

också läser avsnittet om Spel i Thule-kampanjen i dokumentet Introduktion till Thule-kampanjen. Där beskriver vi våra visioner och ambitioner med kampanjen i stort. I det följande avsnittet kommer vi att koncentrera oss på de visioner vi har specifikt med just *Den svarta nyckeln*.

Kampanjen

Kontinuitet och att föra sagan framåt

Händelserna på *Den svarta nyckeln* är en följd av tidigare händelser i berättelsen och kommer, naturligt nog, att leda direkt vidare till stora och dramatiska händelser på vägen mot kampanjens klimax och final. Det är nu Furstendömet börjar dra ur alla proppar och förbereder ett tyngre slag mot sina fiender än någonsin.

Den här gången kommer vi parallellt med att vi utvecklar intrigerna för det här lajvet att mer integrerat planera för kommande lajv och intriger. Planerna för nästa lajv är långtifrån fullt utvecklade, men det kommer att följa handlingsmässigt nära på och direkt påverkas av det som blir resultaten på *Den svarta nyckeln*. Det som sker nu kommer att få ett stort genomslag.

Miljön

Det onda Furstendömet Margholien inifrån

Den svarta nyckeln är det första lajv på länge som utspelar sig i själva Margholien, och som nästan helt koncentrerar sig på de Furstligas perspektiv. Fursten och hans anhängare representerar den onda sidan i den episka kamp mellan gott och ont som Thule-kampanjen kretsar kring. På *Den svarta nyckeln* kommer en övergripande majoritet av rollerna att tillhöra denna sida.

Furstendömet bakgrund har utvecklats mycket sedan kampanjens början, och mycket av det som arbetats in i den förnyade bakgrunden kommer för första gången att gestaltas och komma i spel ordentligt på *Den svarta nyckeln*. Vår vision med Furstendömet har alltid varit att skapa och gestalta ett ondskefullt rike som hör hemma i en episk saga men – och det är lika viktigt – också känns trovärdigt. *Den svarta nyckeln* handlar delvis om att gestalta hela det genomruttna Furstendömet sett inifrån - en värld fylld av intrigerande, svek, onda ränker och vansinne.



Spelet

Magi och vetenskap

Det bärande temat för lajvet är Furstendömet magiska forskning och hur dess olika grenar yttrar sig och samverkar. Det är en viktig vision för oss att faktisk skapa en känsla av ett magiskt-vetenskapligt symposium där magisk vetenskap och forskning diskuteras på ett naturligt och engagerat sätt. För att åstadkomma det krävs både solitt bakgrundsarbete av oss och mycket engagemang från deltagare.

Vid sidan om det vetenskapliga vill vi å andra sidan att magin aldrig förlorar sin *sense of wonder* och sin bismak av mystik och skräck.

Gott, ont och karaktären

Liksom för hela kampanjen är det ett viktigt mål att framställa den episka kampen mellan gott och ont på ett nyanserat och intressant sätt. De flesta karaktärer upplever inte själva att de är en del av en sådan utan definierar konflikterna i helt andra termer. "Gott" och "ont" är heller inte direkt personifierade - framför allt det "goda" är ett ideal att försöka uppnå.

Den här gången vänder vi på perspektivet och gör lajvet till största delen ur de "onda" karaktärernas synvinkel. Hur ser egentligen ondskan ut inifrån? Vilka är den mörke Furstens hantlangare, och hur har de blivit det de är? Hur når en från början vanlig människa en hög position i Furstendömet Margholien, och hur förändras han på vägen? Hur resonerar hon kring det hon gör?

Det behöver inte nödvändigtvis vara fråga om att alla roller ska vara djuppsykologiska studier. Men ett viktigt mål för oss är att kunna göra ett lajv som helt domineras av kampanjens "ondingar" och ändå befolka det med intressanta och varierande roller.

För att få ut mycket av *Den svarta nyckeln* krävs en genomtänkt roll. Ett sätt att lösa detta har på tidigare arrangemang varit att arrangörerna gör det mesta av rollskrivandet. Detta är en fungerande men synnerligen tidskrävande lösning.

Det här är därför en vision som det i stor utsträckning faller på deltagarna att förverkliga – det blir alltså viktigt att ni som deltagare skapar era roller så att de passar lajvets teman. Vi kommer naturligtvis att göra vad vi kan för att underlätta detta genom att tillhandahålla ett solitt bakgrundsmaterial och utförliga instruktioner för rollskapande.

Delaktighet

På alltför många lajv blir många av deltagarna statister. Några få roller läggs med eller utan avsikt beslag på nästan allt ramplyd och spelinhåll, och i värsta fall kan en stor del av deltagarna gå igenom hela lajvet utan att få se eller höra något av vad som egentligen händer. Vi ska göra allt vi kan för att det inte ska ske på *Den svarta nyckeln*. Alla roller är viktiga och alla kommer att vara delaktiga i de centrala intrigerna på ett eller annat vis. Det kommer att finnas möjlighet att välja att spela en roll som inte involveras direkt i dem, men ingen ska hamna utanför eller vid sidan av mot sin vilja.

Stämning och kickar

De oftast korta ögonblick där totalupplevelsen, inlevelsen och stämningen blir maximal – de händelser man minns bäst efteråt. Vi vill skapa bästa möjliga förutsättningar för att alla någon gång ska få uppleva sådana "kickar" i spelet. Sådant kan vi förstås inte kommendera fram eftersom spelet är fritt. Men vi kommer, som framgår på deltagarenkäterna, att försöka ta reda på vilka sorters upplevelser deltagarna är ute efter och göra vad vi kan för att ge förutsättningar till detta. Särskilt personliga "intriger" och spelöppningar kommer att konstrueras på det sättet.

Den svarta nyckeln är för de flesta roller i första hand ett stämmingsbetonat arrangemang. Som vi har försökt visa vill vi levandegöra livet i Furstendömet som det gestaltar sig för de privilegierade skikten, det vill säga för medlemmarna i Furstens administration eller krigsmakt, och den speciella stämning som råder där.

Spel mellan roller

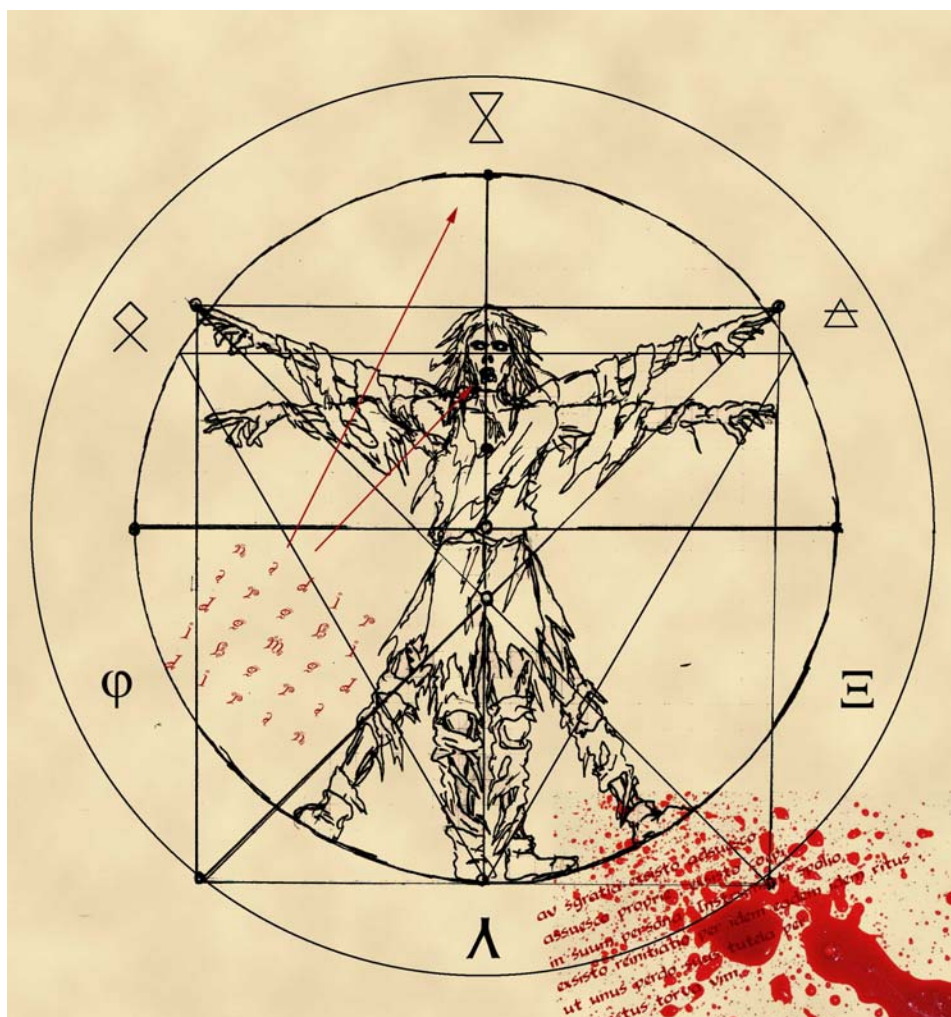
Även om mycket på *Den svarta nyckeln* handlar om de stora sammanhangen är de individuella rollerna, deras relationer till varandra och de förvecklingar som kommer ur detta ett mycket viktigt inslag. Mycket av spelet kommer att bygga på verbal kontakt mellan olika roller – särskilt roller på ungefär samma statusnivå kommer att befinna sig i ständiga konflikter där det gäller att klättra uppåt på omvärldens bekostnad. Det mesta av ansvaret för detta vilar förstås på den enskilde deltagaren, men vi kommer att göra vår del genom att skapa en helgjuten bakgrund och miljö för rollerna att agera i.

Politik och intriger

Furstendömet, mer ju högre upp man kommer, är ett ormbö av intriger och ränker, dubbelspel och manipulation. För de som vill trassla in sig i sådant på alla upptänkliga nivåer kommer det att finnas alla möjligheter till det.

Skräck och spänning

Den svarta nyckeln kommer att till större delen ha en ytligt statisk handling, men det är farliga krafter man leker med. Saker och ting kommer med stor säkerhet att gå snett och skapa situationer som måste lösas snabbt. Det kommer att finnas åtskilliga möjligheter till sällsamma och skrämmande upplevelser, och för somliga karaktärer även en del mer handfast action.





Att läsa på hemsidan

Utöver vad som har sagt i detta utskick, så finns information på kampanjhemsidan vilken är nyttig för de flesta och "obligatorisk" för somliga. Följande artiklar och texter anbefalles.

Huvudsidan (Krönikan om Margholerskogens Öde)

www.thule.vas.nu

Världen – www.thule.vas.nu/index_varlden.html

Samtliga översiktsartiklar (med kursiverade rubriker) i den vänstra kolumnen, "Allmänt om Thule och de Norra Kungarikena" är bra att läsa för att få en grundläggande känsla för världen. I övrigt rekommenderas följande:

För samtliga

- Krigsförloppet hittills
- Namnskick i de Norra Kungarikena
- Etikett och status i de Norra Kungarikena
- Mynt och pengar
- Dräktskick – allmänt
- Ljusets lära – en introduktion
- Religion i vardagen

Om Furstendömet:

- [Margholiens historia](#) 2009-05-31
- [Klädsel i Furstendömet](#) 2002, 2007-12-12
- [Om administrationen i Furstendömet](#) 2002
- Vem-är-vem i Furstendömet
 - [Nivå 1](#) 2009-05-22
- [Emblem, symboler och heraldik i Furstendömet](#) 2002, 2007-12-10
- [Den margholiska motståndsrörelsen: Drakfåglarna](#) 2001, 2002
- [Framtidens Barn](#) 2002, upplagd 2005-05-04

Magi och övernaturligt:

- [Skrock och trolldom - översikt](#)
- [Uppslagsdel om magiska ting](#) 2004, 2008-09-13
- [Om magi i Furstendömet](#) 2002, 2010-05-06 - uppdaterad!
- [Consagvinei Principis: Rödkåporna](#) 2009-05-31

Militärt:

- [Soldatkultur i Furstendömet](#) 2000
- [Furstens krigsmakt](#) 2000, 2007-12-12
- [Befälsordning och hierarki i Furstens legioner](#) 2009-01-22, 2010-01-28
- [Uniformsreglemente för Furstens legioner, modell 1143](#) 2007-12-13, 2009-01-22, 2010-01-28

På hemsidan för lajvet kommer också en uppdaterad lista över lämpliga texter med direktlänkar att finnas.

Hemsida för *Den svarta nyckeln*:

<http://www.thule.vas.nu/densvartanyckeln/>

Välkommen!