

DEN Svarta Nyckeln

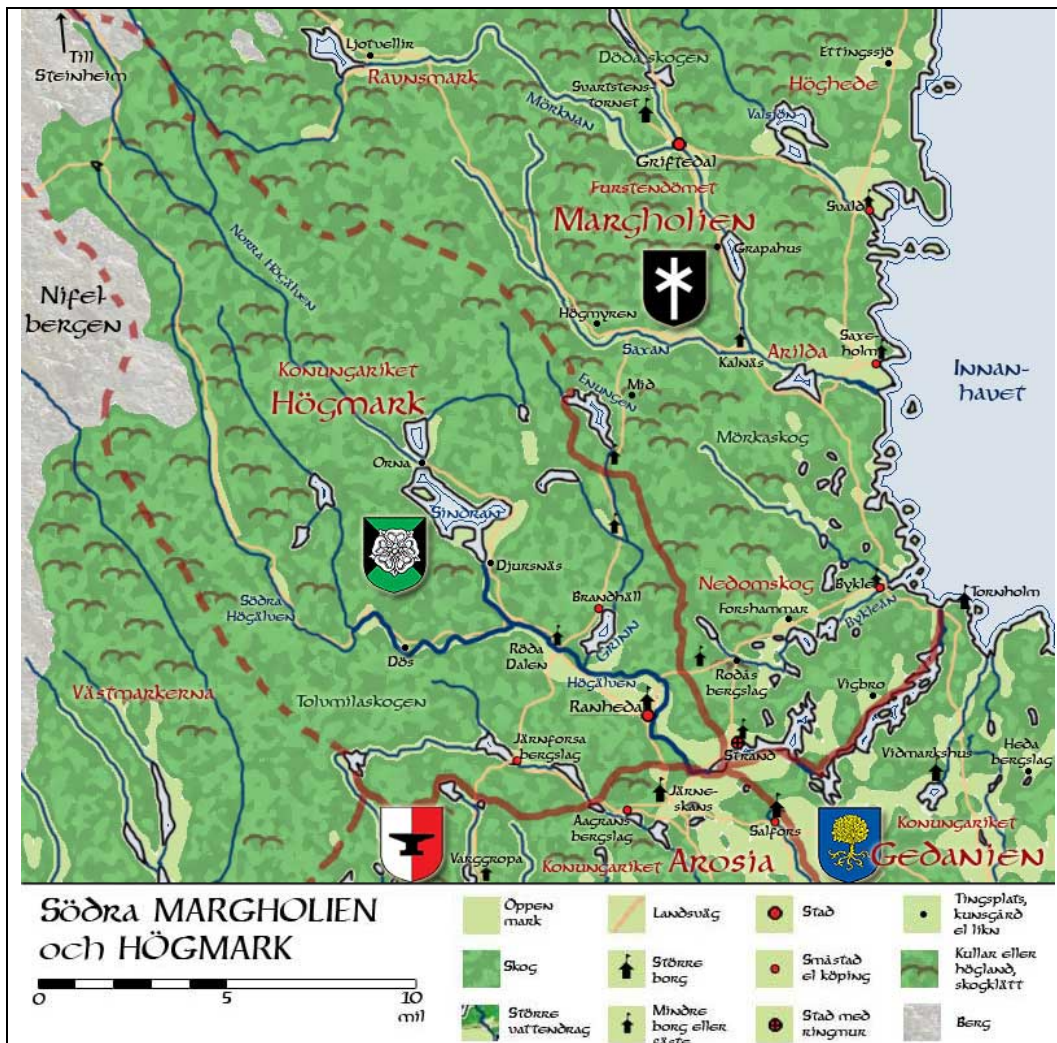
Thule-kampanjen
III Boken
III Kapitlet



Utskick 2

INNEHÅLL

Inledning	3
Inför lajvet	4
Praktiskt	5
Lajvvett	10
Strid, skador och läkning.....	12
Övriga spelregler	15
Bakgrund.....	16
Spel i övrigt	27



INLEDNING

Detta är det andra allmänna utskicket inför *Den svarta nyckeln*. Det går ut till alla som anmält sig och betalat deltagaravgiften. Utskicket innehåller praktisk information, regler och förordningar samt en del ytterligare bakgrund. Härtill kan de olika grupperna och rollerna komma att få separata informationsblad med mer bakgrund om det som rör just dem.

Vi ses i Furstendömet!

Theo, Hoffa & Frida



ARRANGÖRER

Theo Axner – 0702-24 94 91
Henrik "Hoffa" Hoffström – 0738-04 29 19
Frida Pihl – 0735-30 55 24

E-post till arrangörerna: densvartanyckeln@gmail.com

Utskick 2 är skrivet av

Theo Axner * Frida Pihl * Henrik Hoffström * Daniel Staberger (stridsreglerna)


Omslag, teckningar och kartor

Theo Axner

FOTON

Theo Axner * Peter Engström * Ottar Kraemer * Kalle Lantz * Alexis Larsson *
Hanna Olofsson * Frida Pihl * Johan Tinnert * Markus Waltersten * Robert Östberg

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



Inför lajvet

Nu är det en knapp månad kvar till lajvet. De flesta praktiska frågor inför lajvet är lösta och vi kommer nu att koncentrera oss på att bygga vidare och utveckla intrigerna och spelet. Vi hoppas texterna i det här utskicket kommer att inspirera er

Här följer en liten översikt över vilken vidare information och annan hjälp ni kan vänta er från oss, och vad vi för vår del behöver från er deltagare.

Hemsidan och forumet

Den snabbaste källan till nyheter och information är fortfarande lajvets hemsida, <http://www.thule.vas.nu>, och framför allt vårt forum: <http://thule.vas.nu/forum/>. Det är viktigt att alla läser på forumet och det är bättre ju fler som också själva skriver där.

Flera av grupperna har också fått privata forum som kan användas för mer intern hopsnackning. Om du tycker att du borde ha tillgång till ett sådant men inte har det, hör av dig till Theo så fixar vi det.

Fortsatta utskick

Ytterligare ett allmänt utskick, Utskick 3, kommer att komma ut kort före lajvet med ytterligare praktisk information. Utöver det kommer det löpande att komma ut mer bakgrunds- och intriginformation till olika grupper och enskilda roller/spelare på lajvet. Material som vi till exempel arbetar på nu är:

- Mer om forskningen på Laboratorium Cerulaeus och symposiet (för deltagarna på symposiet) – **kommer närmaste veckan**
- Mer ingående bakgrund om trakten
- Mer militär bakgrund för roller och grupper som deltagit i senaste årens krigsplanering och/eller fälttåg
- Typiska attityder och reaktioner för olika grupper och roller

I många av fallen är vi dock beroende av input från deltagare för att få klart det här materialet.

Vad vi behöver från er

Ett lajv blir i slutändan aldrig mer än vad deltagarna gör det till, och även i förberedelseskedet gör deltagarnas bidrag en mycket stor del av arbetet. Det vi vill att du som deltagare gör inför lajvet för att hjälpa oss och varandra att skapa en bättre upplevelse är t ex:

- Om du inte redan skrivit din roll, gör det och skicka in. Om du bygger in användbara upplägg för att skapa personliga intriger kan vi förhoppningsvis bygga vidare på det och skapa intressanta kopplingar mellan roller.
- Börja använda forumet och gruppforumen för försnack: presentera din roll, börja diskutera rollens och gruppens uppgifter och sysslor på lajvet och knyt kontakter. De flesta på lajvet är trots allt inte kompletta främlingar när det börjar; symposiedeltagarna har levt och arbetat nära varandra under månader och har också haft åtminstone sporadisk kontakt med värdfolket och de bofasta i trakten.
- Ni som spelar roller som på något sätt är lärda - magiker, lärlingar, rödkåpor, shamaner eller liknande har alla en uppgift att fylla - för att symposiet ska kunna bli verklighet. Ni har (nästan) alla varit delaktiga i forskningen på något sätt. Vi har god koll på vad forskningen gått ut på och det kommer det ett utskick om någon gång i veckan, men vi behöver er hjälp för att förvandla det från en torr text till en inlajv forskningspresentation. Det kan vara allt från föredrag om magiteori till praktiskt demonstration av ritualer eller magiska kväden, beroende på vem rollen är.

Vi ligger lite efter schemat här då vi tappade spelare som skulle ha hjälpt oss med att samordna det här, men nu börjar vi komma tillbaka på spår igen. Ta gärna och fundera på vad din roll kan ha bidragit med i stora drag i väntan på utskicket och hör gärna av dig till oss så fort du har några ideer.

- **OBS: om du undrar över något för att kunna förbereda dig, ställ frågor! Antingen direkt till arrangörerna eller posta dem på forumet om de har allmänintresse.** Det kan också vara ett bra sätt att få igång diskussioner. Det är mycket bättre att fråga än att något frågetecken kanske blir bortglömt.

Praktiskt

Tider och hållpunkter

Den svarta nyckeln kommer som sagt 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).

Ungefärliga hållpunkter för helgen:

Fredag

18.00 – Samling. Alla bör vara på plats senast 18.00 och gärna tidigare! Kommer man dit senare får man vara beredd på att anlända inlajv.

Överhuvudtaget är det bra om man meddelar sig i god tid om när man räknar med att anlända. Fr a måste vi veta om ni inte kan komma före 18.00. Vi kommer att finnas på plats från mitt på dagen och ju fler som kommer tidigt och hjälper oss ställa i ordning desto bättre.

20.00 ca – Spelstart för akt 1.

20.30 ca – Välkomstsupén serveras.

23.00-00.00 ca – Slut på akt 1. Spelet bryts för natten. Troligen kommer vi att göra så att några rum "stängs av" för spel tidigare och några senare, så att de som vill lägga sig tidigt kan dra sig tillbaka utan att störa de som vill fortsätta lajva. Senast omkring midnatt kommer spelet att brytas helt inomhus, det går dock fortfarande att lajva utomhus om man skulle vilja.

Lördag

08.30 ca - Frukost. Frukosten sker off. Här finns tillfälle för ytterligare hopsnackning, frågor till arrangörerna etc. Vid behov kommer en kortare allmän samling att hållas i anslutning till frukosten.

10.00 ca – Spelstart för akt 2.

13.00 ca – Lunch serveras.

18.00 ca – Middag serveras.

00.00 ca – Slut på akt 2. Lajvet avslutas.

Söndag

08.30 ca – Off-frukost. I anslutning till frukosten sker också en samling och eftersnack.

Därefter vidtar packning och **städning av lokalen**, som kommer att gå ganska snabbt och smidigt om vi hjälps åt och är organiserade. (Mer information om städplan kommer.) Vi måste ha utrymt lokalen helt senast **16.00** och med lite tur är vi klara fortare än så.



TVå Furstliga Kollegiemagiker



Om lokalen

Den svarta nyckeln utspelas på Barvagården mellan Eskilstuna och Strängnäs. Huset och gården representerar en del av Högmyren, en av familjen Erenskiölds sätesgårdar i västra Margholien. De inomhuslokaler vi använder i första hand innefattar en stor sal med en upphöjd "scen", ett kök, en förhall och en mindre sal mellan de övriga rummen. Den mindre salen kommer att göra kombinerad tjänst som inlajv arbetsyta för hushållet, vaktrum och uppehållsrum för en del roller.

Gården ligger nära en bilväg och uteområdena har en del andra offmoment; vägen är dock måttligt trafikerad och tack vare skogig terräng ligger gården ganska avskilt trots att den inte är särskilt långt från annan bebyggelse. Det kommer m o att gå att lajva utomhus, dock främst frampå eftermiddagen/kvällen då det börjar bli mörkare. Utanför gården finns också en del vacker skog.

Lokalen är fullt utrustad med modernt kök, rinnande vatten, toaletter och t o m dusch.

Vägbeskrivning

Lajvet utspelas som sagt på Barvagården utanför Eskilstuna. En detaljerad och illustrerad vägbeskrivning för bil finns här:

<http://thule.vas.nu/densvartanyckeln/vagbeskrivning.html>

Vi kommer som vanligt att skicka ut kontaktlistor för deltagare som kommer från samma håll för att underlätta samordning och dylikt.

Kollektivtrafik

För den som reser kollektivt till lajvet är närmaste tågstation Eskilstuna. Det går inga vettiga bussar ut till lokalen utan de som åker tåg kommer att behöva köras ut. Enklast är om du kan göra upp med någon annan deltagare om att hämta dig i Eskilstuna, men om du kommer att behöva hjälp och inte kan ordna det själv så hör av dig – i så god tid som möjligt – till Frida. Vi kommer att organisera hämtning så gott vi kan, men för det behöver vi hjälp av frivilliga chaufförer. Om du


alltså kommer med bil och är villig att ställa upp med hjälp med hämtning och liknande transporter är det förstås också välkommet. Hör av dig till Frida även i så fall.

Karta över området med off-omgivningar



Parkering

Parkering finns helt nära gården.



Mat och dryck

I deltagaravgiften ingår mat och dryck. Det kommer inlajv att serveras en välkomstsupé på fredagen samt lunch och en bankett på lördagen; mellan målen kommer det att finnas enklare plockmat. Off-frukost på lördagen och söndagen ingår också.

Tag med egna personliga matdon – bestick, skålar och muggar – och håll antingen själv reda på dem eller låt dem gå runt i allmänt bruk under lajvet och ta reda på dem på söndagen. Se ”att ta med” nedan.

Disk

Alla, med några få undantag, måste räkna med att diska sin egen disk. Eftersom det är mindre troligt för många roller kommer vi att iordningsställa en diskplats i något av off-rummen dit man kan göra sig ärende och diska off.

Specialkost

Köksgruppen har vissa men inte obegränsade möjligheter att tillgodose särskilda behov vad gäller mat. **Den som behöver särskild kost – vegetarianer, allergiker eller annat – ombedes höra av sig snarast till kökschefen, Anne Fridh, på anne.fridh@gmail.com.** Om köket till äventyrs inte kan tillgodose ens behov så att man blir tvungen att ordna egen mat får man

deltagaravgiften reducerad enligt överenskommelse.

Preliminär meny

Här följer ett första utkast på meny. Inget är spikat och kökschefen tar gärna emot förslag, se forumtråden:

<http://thule.vas.nu/forum/viewtopic.php?f=47&t=739>

Fredag middag

Löksoppa med ädelost och bröd
Nötstek med honungskål
Efterrätt: Inkokta myntapäron

Lördag lunch

Fisksoppa med saffran och fänkål
Efterrätt: Fruktkaka med konjak/whiskey/rom

Lördag middag

Rödbetsoppa med vitvin och cremefraishe
Lammstek med svampknyten
Rödvinskockt lax med pickels
Kyckling i gräddig portvinsås med matvete
Efterrätt: Paschka med rosenvatten och fruktkompott

Vickning:

Bröd, frukt, rester, julsinka? Pannkakor?
Förslag?

ÖVERNATTNING

Som framgick i Utskick 1 kommer lajvet att brytas under natten och man sover off – detta för att vi behöver utnyttja spelutrymmena även för sovplatser. Man sover på golvet så det är bra att ta med ordentliga liggunderlag eller madrasser.

Eftersom övernattningen sker off finns heller inget krav på att sovsaker ska vara lajvmässiga – däremot ska förstås alla off-prylar vara undangömda under spelets gång. Det finns

”förrådsutrymme” i stugan att förvara packning på under lördagen.

Vi kommer att utse ett par av de mindre rummen där vi låter spelet blåsas av tidigare, så att de som vill lägga sig tidigt kan dra sig tillbaka där utan att störa någon annan. Definitiv information om detta kommer på den inledande samlingen på fredagen.



Att ta med

Förutom vad vi redan skrivit om vill vi påminna om/inskräpa följande:

- **Egna ätton** – tallrikar, glas och bestick. Eftersom vi illustrerar ett finare sällskap kommer vi att servera mer avancerad mat med flera rätter per måltid. Därför är minimikravet per person två djupa och en flat tallrik, kniv, sked och "gaffel" och gärna två dryckesbägare (vatten till vinet vet ni). Vill du slippa gå off och diska under middagen på lördagen kan du med fördel ta med dig ännu mera.
- **Köket undrar också om någon har en extra kokplatta eller bordsugn** stående i ett förråd som ni är villiga att låna ut under lajvet, det skulle underlätta för matlagning och varmhållning. Meddela i så fall arrangörerna så att vi vet vad vi får att jobba med.
- **Ljus, lyktor och facklor!** Delar av lajvet kan komma att utspela sig utomhus och det kommer att bli rejält mörkt framåt kvällarna. Plocka med allt vad ni kan få med i belysningsväg, speciellt facklor och lyktor för utomhusbelysning. *Vackra ljusstakar*, gärna i mässing eller "silver" är också mycket önskvärdt som en del av inredningen – även stadiga golvljusstakar kan komma till användning.

- **Varma ytterkläder mm.** Stugan är uppvärmd, men en hel del av spelet kommer som sagt att försiggå utomhus. Det är alltså viktigt att klä sig förnuftigt.

Rekvisita i övrigt

För att ett lajv skall kännas riktigt bra behöver man en inredning som stämmer överens med lajvets karraktär – man behöver rekvisita. Vi kommer inte att kunna köpa in eller själva tillverka all rekvisita som behövs till lajvet, men å andra sidan vet vi ju att det finns mycket bland deltagarna.

Utöver personlig utrustning som redan nämnts är allt möjligt som kan användas till dekorerings av lokalen intressant: dukar och gobelänger, mindre möbler som vackra kistor, bänkar och stolar, eller för den delen mer udda dekorationer som uppstoppade exotiska djur.

Om du funderar på att ta med mer än din egen matutrustning och någon ljusstake till lajvet ser vi gärna att ni hör av er till oss om det. Detta både för att vi skall veta vad vi har tillgång till, vad vi inte behöver ordna fram själva, och för att det inte finns plats i lokalen till all rekvisita som alla deltagare har liggande hemma i garderoben.

Eldning

Eldning kommer bara att vara tillåtet i av arrangörerna eller utsedda (och sakkunniga) funktionärer godkända eldstäder.

Annat att tänka på:

- En eld får aldrig lämnas obevakad. Det skall alltid finnas en person i närheten med ansvar för att hålla efter elden, detsamma gäller med all form av öppen låga. Den som lämnar sist antingen släcker alla ljus eller stannar kvar.
- Det skall alltid finnas minst en spann vatten i närheten av varje eld, annars får ingen eldning ske. Detta vatten får endast användas för eldsläckning.

Slutligen tänkte vi ge lite tips om hur man släcker mindre bränder (vid större brand, larma brandkåren och sätt er i säkerhet). Vid brand är det primära, som vid all räddningstjänst, att rädda nödställda samt förhindra att ytterligare skador uppstår. Bär sålunda ut alla skadade ur riskszonen och se sedan till att elden inte kan sprida sig (flytta bort brandfarligt material) När detta är gjort kan man börja med att släcka elden.

Hur man släcker

Typ av eld	Släckmaterial	Släckmetod
I person	Blöt filt eller liknande Vatten	Lägg personen på marken, kväv sedan branden.
I eldstad	Vatten	Häll på vatten tills askan har slutat glöda. Kontrollera genom att röra om i askan. Om du är det minsta tveksam, häll på mera vatten.
I tält	Vatten, filter, yxor	Ett tält blir övertänt på 1-2 minuter. Fäll tältet. Släck med vatten. Kväv med filt.
Markbrand	Vatten, spade, spett	En rotbrand vandrar under marken längs rötterna. Häll på mycket vatten. Följ rötterna bort förbi branden.
Inomhus	Vatten, brandsläckare	Följ anvisningarna på brandsläckaren.

Om det uppstår brand i kök, framförallt på spis eller i ugn ska man absolut INTE hälla vatten på den, sådan eld ska kvävas, använd tex grytlock eller stora brickor. Det är nämligen olja/matfett som oftast brinner i sådana situationer och den formen av eld flammnar upp högre om man häller vatten på den.



En grupp Rödkåpor och Salamandrar

Offflajvskador

Med så många människor på en liten plats finns det risk för att det även uppstår offflajvskador. Det kommer att finnas en sjukvårdslåda i köket och folk som kan hantera den samt andra på lajvet med lite sjukvårdssaker på sig, dessa presenteras på plats. Om det inte är akut så hämta ansvarig för lådan istället för att rota själv, om det uppstår akuta situationer så är det livsviktigt att snabbt hitta rätt. Om inte ansvarig är i närheten och akuta situationer uppstår får man självklart ta saker.

Tala om efteråt vad som är använt så att man vet vad som behöver fyllas på.

Om någon blir skadad på riktigt ska man också använda off-kommandot "Skarp skada" för att signalera att det rör sig om en offsituation. Se "Spelbrott och offkommandon" under Regler nedan.



Lajvvett

De "regler" som alltid är viktigast på ett lajv är de som handlar om hur man ska agera och förhålla sig till andra deltagare på lajvet.

Spela generöst

En viktig del av gott lajvvett enligt vår mening är att man till viss del agerar för att ge en bra upplevelse åt andra. För att göra det behöver man vara uppmärksam på de andra spelarnas signaler. Ofta går det att se vad en spelare vill att en situation ska leda till. Om motspelaren vill "vinna" så låt dem. Försöker de skrämmas, så bli

rädd. Vill de bli arga, så mucka gräl. Vad vi menar är att man ska vara uppmärksam på hur de andra spelarna reagerar på det ens roll gör. Verkar de trivas, kör på; om inte, så sluta. Enkelt uttryckt: se till att dina medspelare har minst lika kul som du.

Alkohol

Vi har generellt en restriktiv hållning till alkohol på lajv i Thule-kampanjen. Därför gäller följande:

- Det är inte tillåtet att ta med någon egen alkoholhaltig dryck. All utskänkning kommer att skötas av hushållet.
- Hushållet kommer att erbjuda både alkoholfri dryck och en del alkoholhaltig till myndiga deltagare; all den sistnämnda kommer dock att vara ganska svag. Ingen dryck starkare än ungefärlig folkölsstyrka kommer att serveras. Det kommer att röra sig om just t ex folköl, utspätt vin och liknande.

Att vi gör på det här sättet är för att, trots att vi vill hålla alkoholmängden låg, ändå kunna ge en mer trovärdig känsla av fest än om det bara skulle finnas saft och ciderdryck att dricka. (För övrigt kan ju den historiskt bevandrade också konstatera att svagt öl och utspätt vin är fullt autentiska medeltida drycker... ;-))

Även om det knappast kommer att vara möjligt med ovanstående förutsättningar påminner vi också för säkerhets skull om att det är förbjudet att bli märkbart onykter. Skulle någon bryta mot detta och berusa sig förbehåller arrangemanget sig rätten att avvisa vederbörande från området.

Spelbrott och offkommandon

Som en sista säkerhetsventil, om en situation blir omöjlig att hantera inom spelets ramar, har vi ett litet antal Off-kommandon som kan uttalas för att hejda spelet.

Hold: I en akut situation där spelet måste brytas, till exempel om någon blivit skadad eller är på väg att skada sig, utropar man "hold". Spelet avstannar då tills avbrottet klarats upp, varpå man sätter igång igen. Ett sådant avbrott behöver inte nödvändigtvis involvera alla inom hörhåll (ju mer diskret man är, desto bättre), men det måste vara tydligt för alla inblandade när spelavbrottet börjar och slutar.

Relax: Detta kommando används om du inte klarar av det spel du utsätts för, t ex en scen som blir alltför intensiv eller obehaglig. Det riktas mot den spelare som spelar "för hårt" och betyder just: "Trappa ner. Det här blir för jobbigt." Spelet bryts inte, mer än det ögonblick då kommandot uttalas, men den "angripande" spelaren drar ner på intensiteten i spelet och spelar inte lika hårt.

Skarp skada: Utropas när någon blivit skadad på riktigt. När du hör någon ropa detta, upprepa det och fortsätt sedan spela om situationen inte kräver annorlunda. Upprepningarna gör att sjukvårdarna snabbt kan bli varskodda.

Skarp brand: Samma sak, men utropas om elden kommer lös.

Vid S:t Ursula / vid Pekkös skägg: Det Ljustrogna helgonet Ursula och den talviske halvguden Pekko kan användas som ett kodord i spelet för att beteckna att det man säger eller begär är viktigt off och är att betrakta som en

begäran från spelaren, inte rollen.

Exempel: "Vid S:ta Ursula, jag vill/kan inte göra X" betyder att spelaren, inte rollen, inte kan göra X. Detta kommando ska naturligtvis användas sparsamt och försiktigt men alltid respekteras. Detta för att kunna undvika en del knöliga situationer utan att för den skull bryta spelet.

Efteråt

Om din roll kommit över, fått, lånat eller stulit något under spelet skall det återställas. Om du känner till ägaren skall du förstås lämna saken ifråga till honom/henne. Annars lämnar du sakerna till arrangörerna.

En liten grupp frivilliga ska dras ihop för att hjälpa till att ställa stugan i ordning ordentligt,

men *alla* förväntas vara redo att göra ett handtag med städningen i mån av behov. Hjälps vi åt så kommer det att gå fort och enkelt – det har gått mycket bra på tidigare lajv i kampanjen. Om du kommer att ha mycket bråttom iväg på morgonen eller rentav måste ge dig av innan lajvets slut, så meddela detta i förväg så att vi vet.





Strid, skador och läkning

Den svarta nyckeln är inte ett lajv som kommer att präglas av stora inslag av väpnat handgemäng, men vissa intriger kan komma att leda till våldsamma scener och därför behövs regler för att hantera det.

Det viktigaste att tänka på när det gäller strid på *Den svarta nyckeln*, liksom på andra Thulelajv, är att striden i första hand är ett rollspelat möte mellan två eller flera roller, inte en idrottsmatch eller tävling. Denna syn på lajvstrid ligger också till grund för de rent tekniska spelregler vi har för striderna; de grundas på rollspelade snarare än poängräkning. De innehåller också få strikta regler men desto fler riktlinjer och uppmaningar för rollspelet.

Krav på vapen och rustningar

Alla deltagare ansvarar för att deras vapen, rustningar och sköldar är konstruerade på ett sådant sätt att de kan användas säkert utan risk för skada hos andra deltagare eller på utrustning.

Arrangörerna genomför en kontroll av detta före lajvet. Ej godkänd utrustning får inte användas på lajvet.

Pilbågar får inte ha större dragkraft än 25 pund. En pil ska ha en så pass stor "spets" att den inte riskerar att tränga in i ett öga. 4 cm är en bra minimidiameter enligt Svarta Galtens vapenansvariga.

Alla kättingvapen, som t ex stridsgissel, slagor och liknande är förbjudna.

Det finns inget generellt förbud mot stötvapen, men de måste som andra vapen godkännas individuellt och ha en mjuk och säker spets.

Vapen som används ska även passa in i de "kulturella" ramar som satts upp, dvs de ska passa in i världen.

På Svarta Galtens hemsida finns en utförlig artikel med riktlinjer för vapen och vapenbärande på denna förenings lajv. Artikeln innehåller åtskilliga utmärkta tips både för vapentillverkning och hantering av vapen på lajv och vi rekommenderar den gärna som tips även om den inte gäller som regler i Thule-kampanjen.

<http://www.svartagalten.se/vem/vapen.shtml>

Säkerhet i strid

Som vi redan sagt är det av vikt att du tar det försiktigt när du slåss. Det idealiska slaget är det som träffar *rent* men inte *hårt*. Vi är här för att ha kul, inte för att få kroppsskador.

Det är *förbjudet* att slå mot *huvud*, *skrev* och *händer* eftersom ett hugg mot någon av dessa kroppsdelar lätt kan leda till verkliga skador

Använd sunt förnuft; strid skall inte utkämpas på platser som innebär stor risk för olyckor dvs där marken gör det lätt att snubbla eller halka, där det är risk för farliga fall. Inte heller bör man slåss

nära öppen eld eller angripa motståndare som har facklor eller lyktor i händerna. Använd rollspel för att ge motståndaren den tid som behövs för att göra striden säker genom att flytta sig till en lämpligare plats, lägga ifrån sig farliga föremål.. Det är också bättre att låta motståndaren fly än att fäktas på en illa vald och osäker plats.

Spelbrott

Om en strid verkar bli farlig på allvar eller om någon blir skadad ska givetvis striden hejdas. Se avsnittet om Spelbrott ovan.

Striden

En strid i Thule-kampanjen är i första hand en dramatisk och ödesmättad scen som spelas ut mellan de inblandade rollerna, inte en tävling i vem som kan slå in flest träffar med boffervapen.

I en välspelad och snygg strid så är alla vinnare oavsett vem som faller eller tvingas vika. Även de som är åskådare får en bättre upplevelse ju mer energi och omtanke som läggs på spelet av striden.

Att rollspela strid

Det system vi använder för att hantera skador bygger i första hand på rollspelande. I princip innebär det att det är upp till dig att, utifrån vilket vapen du blev träffad av och hur *rent* (inte hårt) träffen tog avgöra hur skadad du blir med hänsyn till den rustning du bär.

Eftersom vi vet att alla människor har olika uppfattning om saker och ting, och eftersom alla inte är experter på strid, vapen, rustningar och skador så har vi skrivit en serie enkla regler som skall underlätta för deltagarna att spela ut striden. Spela generöst även i striden, det är aldrig fel att bjuda på sig själv och utgå från att enstaka misstag är just misstag i stridens hetta.

Det kan tyckas paradoxalt att ha regler i ett system som skall bygga på rollspel, men av dyrköpt erfarenhet vet vi att tydliga regler är en utmärkt grund att stå på samtidigt som de förebygger missburk och missförstånd.

En bra, ren träff är en genomsnittsträff från vapnet; det är vad man får när vapnet används på rätt sätt och träffar rätt. En sådan träff leder oftast till en allvarlig skada.

Motsatsen till en bra träff är den dåliga träffen som bara nuddar delvis, har blivit parerad eller på annat sätt förlorat sin kraft. Dylika träffar leder på sin höjd till blesyrer.

Anfall bakifrån

Om du lyckas smyga dig på en person är det möjligt att nedgöra denne med ett enda väl placerat hugg, oavsett om du har ett "riktigt" eller ett improviserat vapen. Detta fungerar hur mycket

rustning offret än har eftersom även den bästa rustning har glipor.

Dock måste slaget vara riktat mot en svag punkt i rustningen även om det inte tar perfekt i en blotta (att träffa blottor är svårt pga boffervapnens konstruktion).



Två Domedagsgardister övar närstrid

Att slå någon medvetslös

Om du vill oskadliggöra någon utan att skada eller dräpa vederbörande så ageras detta genom att du slår ett överraskande, **markerat** slag mot offrets huvud, nacke eller rygg. Offret blir då slagen red- och medvetslös och förblir så en bra stund. Anpassa rollspelet av detta till situationen.

Not: den här sortens "knockning" behöver inte nödvändigtvis föreställa att man slår ned offret

med ett slag. Det symboliserar att man övermannar sin oförberedde fiende med icke-dödligt våld.

Om skador

Medeltida vapen kunde åstadkomma fruktansvärda skador, särskilt när de träffade oskyddade kroppsdelar. Kvarlevorna från Visby och Towton bär stum vittnesbörd om den brutalitet som präglade en medeltida strid. Även de som inte dog direkt av sina skador blev ofta lemlästade eller vanställda. Spjut, svärd och dolkar kunde orsaka djupa sticksår, eggvapen högg upp gapande sår och trängde djupt in i eller t. o. m. igenom kroppens olika ben. En pil som träffade trängde antingen in eller helt igenom den skadade kroppsdelens och satt alltså kvar i offret på ett mycket smärtsamt sätt.

Allvarliga skador är alltså regeln inte undantaget om man inte bär rustning som skyddar kroppen. **Den oskyddade kämpan blir m a o i allmänhet nedgjord av den första ordentliga träffen han eller hon drabbas av.**

Om Vapen & Rustning

Rustningar ger en varierande grad av skydd mot olika vapen. Hur mycket skydd en rustning ger mot ett visst angrepp är en komplicerade fråga som vi valt att förenkla så mycket som möjligt på *Den svarta nyckeln*.

Som rustning räknas brynjor, tjocka gambesoner/tygpansar, brigandiner och plåtrustning. De skyddar helt mot träffar från enhandsvapen men ger inget eller dåligt skydd mot tvåhandsvapen.

Läddrustningar och tunna vapenträjor/gambesoner ger inget skydd alls.

Skadevård och Läkning

Om du blir skadad i strid på *Den svarta nyckeln* så kommer du att lida av sviterna av skadan hela lajvet.

Skador behöver tas om hand och vårdas så snart som möjligt. Ju allvarligare skada desto mer vård krävs. Skadevård är ännu ett moment som är värt att rollspelas så fullt ut som möjligt. Bandage bör läggas så nära kroppen som möjligt, utanpå kläderna gör de föga nytta. Skall man sy så behöver man komma åt skadan osv.

Naturligvis agerar man ut skadevården lyhört så att den som inte vill vara med om av bli avklädd slipper det.

Död

En roll dödas antingen genom en markerad *nådstöt* t ex att skära halsen av henne. Nådstötar kan enbart utföras mot roller som inte förmår värja sig eller är medvetlösa.

En roll som blivit allvarligt sårad i strid kan också välja att dö av sina skador. Detta är ett fritt val som är upp till deltagaren.

Att döda en roll på ett lajv är en komplicerad handllign full av motsägelser. Man bör tänka på att dör en roll så riskerar också en bit av sagan att dö. M a o kan lajvet som helhet bli sämre av att en roll försvinner. Men rätt spelat så kan en rolls död också bli en laddad och värdefull del av sagan. Tänk därför igenom saken innan du dödar en annan roll eller låter din egen roll dö.

Övriga spelregler

Magi

Den mesta magi som utövas på *Den svarta nyckeln* kommer att vara ritualmagi och inte ha riktade effekter mot någon enskild individ. I dessa fall kommer det inte att bli några problem med att veta vad som händer. Om du är målet för någon ritual kommer magikern att informera dig om vad som hänt och hur du skall rollspela det.

Vissa roller, framför allt andar och andra väsen, kommer dock att ha någon form av direktverkande förmågor. Alla sådana kräver att man har ögonkontakt med sitt offer. Om någon ser dig i ögonen och gör följande gest:

- Sträcker ut den ena eller båda händerna mot dig.
- Öppnar och sluter handen två eller fler gånger, från knytnäve till spretande fingrar.

...så gör som hon säger. Observera alltså att man måste ha ögonkontakt med ett offer för att kunna drabba denne med riktade magiska effekter.

Detta är allmänt känt i Terra Cognita, så det är helt OK att försöka undvika att se suspekta figurer i ögonen. Tyvärr så anses det, precis som i verkligheten, synnerligen oartigt. Att vägra att se någon i ögon är sålunda ett utmärkt sätt att deklarerera ogillande. Detta leder till följande dilemma när man har med t ex väsen att göra: se dem inte i ögonen då kan de få makt över dig; men förolämpa dem inte - då kan det gå dig illa.

Sålunda finns det inget säkert sätt att undvika problem, förutom att undvika väsen (vilket är den rekommenderade metoden).



Odört, en shaman av Skymningsstammen

Droger

Droger förekommer i världen. Om någon håller i dig en drog kommer du få veta av den personen hur du ska spela på det hela.

Bakgrund

Furstendömet Margholiens inrikeshistoria

Margholiens historia i grövre drag beskrivs i artikeln http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/rikenainorr/furstendomet/margholiens_historia.html, och det yttre krigsförloppet här: <http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/rikenainorr/krigsforloppet.htm>. Som komplement följer här en tidslinje över vad som skett inom Furstendömet Margholien under de tolv åren sedan Fursten först lät göra sitt namn hört.

Furstendömet's första år

Under vårvintern 1137 utropades Furstendömet officiellt och Fursten lät bjuda in sändebud från grannrikerna till ett diplomatiskt möte i den nyanlagda handelsorten Strand, belägen där Margholiens nya gränser mot Gedanien, Arosia och Högmark möttes. Trots stor inledande misstänksamhet slöts det sedermera beryktade Strandsfördraget i augusti, där gränserna fastlades – Nedomskog tillerkändes Furstendömet i utbyte mot betydande ekonomiska eftergifter – och storslagna gemensamma projekt planerades, främst bland dem en stor ny Ljushärnad till Talvala.

Redan tidigt omgavs Fursten av rykten som gjorde gällande att han var Gholan den Ogudaktige självt som återvänt till livet. Ryktena fick mer fart av det faktum att Fursten sällan, om någonsin, tycktes lämna Svartstenstornet och bara hans närmaste trogna mött honom öga mot öga.

1134

Det sägs att det var sommaren eller hösten 1134 som den som kom att bli känd som Fursten – om han sedan var äventyraren och magikern Henrico di Velli från Latilien som somliga säger, eller den till livet återkallade forntyrannen Gholan som andra säger – kom till det sedan gammalt övergivna Svartstenstornet och fick såväl den vilda Skymningsstammen, det stora rövarbandet som kallades Friskyttarna och deras allierade Järnnäveorcherna från norr att svära honom trohet. Den första kärnan i hans rike etablerades i all tysthet i det inre av Höggede längs Mörknan.

1135

Under våren 1135 började Fursten sin erövring av Margholien. Inlandet och de närmast liggande bygderna föll snabbt under hans välde, och budbärare sändes ut till även de mer avlägsna hövdingarna och bondemenigheterna i Margholien för att utropa hans välde och begära deras trohet och underkastelse. I flera av fallen kryddades anspråken, särskilt de riktade till stormännen, med mindre högljutt uttalade löften.



En orchshaman

Flera stormän och hövdingar nappade snabbt på Furstens anbud och slöt sig till hans fana; bland dem Ger Tostesson Erenskiöld i västra Arilda, Vigdis Grane i Ovanstig och flera av stormännen i det sydliga Nedomskog med Magnus Lejonklo i spetsen. Herrarna i Nedomskog, som sedan länge låg i osämja med sin formelle herre kung Imrar av Gedanien, såg till en början Fursten som ett bättre alternativ men avvaktade med att öppet deklarerat sig för honom.

Andra samlade sig till motvärn. Under sensommaren och hösten blev kustbygden runt Saxeholm i Arilda en samlingspunkt för motståndet mot Furstens expansion. Här flockades de som flytt eller fördrivits från andra bygder och många från kustlandet seglade dit för att ansluta sig. En improviserad bondehär samlades under ledning av Ormlög Abjörnsdotter Ring, den främsta av de hövdingar som vägrat ansluta sig till Fursten, och i oktober mötte de Furstens orcher, vildmän och legoknektar i slaget vid Alanäs. Det blev en förkrossande seger för de Furstliga; resterna av huset Ring utplånades och de överlevande försvararna tog sin tillflykt till skogen.

Furstens segerrika armé tågade nu norrut och kunde snabbt sätta sig i besittning av hela Höghedes kustbygd. Även herrarna i Nedomskog svor nu snabbt trohet till Fursten.

1136

Under vintern och våren började en ny administrativ ordning organiseras under överinseende av den gedanske överlöparen Egil Örnkloo, som inträtt som Furstens minister. Furstliga ståthållare och fogdar sattes in i de underkuvade bygderna, nya befästningar byggdes och garnisoner förlades på strategiska punkter. Mängder av gårdar och ägor i bygder som motsatt sig det Furstliga styret konfiskerades och gjordes till Furstens egendom, nya pålagor och bestämmelser proklamerades och en hård regim infördes.

De hövdingar som slutit sig till Fursten belönades med att förbli vid sin lokala ställning och i många fall få större maktbefogenheter gentemot sina underlydande, men de förväntades ordna in sig i det nya systemet och troget tjäna Fursten. Några förlänades titeln som frijarl och fick disponera ett område under sin egen administration.

Fursten etablerade sig också som kyrkans högsta beskyddare i sitt rike, med hänvisning till att man saknade en egen patriark – formellt lydde Margholien och lyder fortfarande i kyrkligt hänseende under ärkepatriarken av Geda. Kyrkotiondet – som ändå erlagts ganska sporadiskt – drogs in till statsmakten medan sockenpräster fick fortsätta disponera prästgårdarna och den tredjedel av tiondet som var anslagen för deras lön. Ansvarig för den nya kyrkoadministrationen och Furstendömet ledande präst vid den här tiden var decanus Benedictus Arosenius.

Under tiden började grupper av överlevande från bondehären vid Alanäs, och andra som blivit hem- eller fredlösa, samlas i skogarna under en karismatisk ledare som länge bara var känd som 'Drakfågel' och knöts samman till en effektiv motståndsrörelse. Rebellerna började slå till mot isolerade Furstliga styrkor och vann inledande segrar i flera skärmyslingar. För en tid tycktes Furstens välde rentav vackla, och fler och fler slöt sig till motståndskämparna.

Kulmen på Drakfåglarnas attacker blev slaget vid Mid i slutet av september. En samlad attack mot byn Mid, där Fursten själv ryktades befinna sig med bara en liten truppstyrka, slogs efter en hård strid tillbaka med tunga förluster. Det blev Drakfåglarnas sista större försök att möta de Furstliga i öppen strid.

Under senhösten och vintern fick Furstens krigsmakt en fastare organisation en tidigare; det var nu legionerna och auxilian blev permanenta enheter. Nu började också den gamla marknads- och omskeppningsplatsen Strand i sydvästra Nedomskog rustas upp för att bli en handelsstad.

1137

Våren 1137 utropades Furstendömet Margholien officiellt och inledde diplomatiska relationer med grannrikerna. I samband med det fick Strand stadsprivilegier och började byggas upp som handelscentrum. De första handelsavtalen med Nordenbund slöts vid den här tiden.

På våren utbröt en mindre resning i Nedomskog; några av stormännen som inledningsvis stött Fursten hade börjat få kalla fötter då vidden av hans maktanspråk började bli tydlig. Andra

förblev dock vid Furstens sida och herrarna lyckades inte nå någon stor uppslutning bland allmogen. Upproret blev kortlivat och slogs snabbt ned. De stormän som deltagit avrättades och deras gods beslagtogs och besattes med Furstliga ståthållare. Redan strax efter midsommar var läget återigen någorlunda stabilt.

På sensommaren hölls mötet i Strand mellan Furstens och grannrikenas diplomater. Det sedermera ökända Strandsfördraget upprättades.

Med mellersta och södra Margholien nu relativt stabiliserade fortsatte erövringen och konsolideringen av kustlandet och älvdalarna längre norrut. Senast vid den här tidpunkten anslöt sig också Kalins folk, dvärgarna i Nardrifa i Björnramsbergen, till Fursten.

Drakfågllarna hade vid det här laget tvingats ge upp hoppet att besegra de Furstliga militärt. De började konsolidera sitt stöd bland bönderna, särskilt i somliga bygder, genom operationer som gynnade dessa; räder mot Furstliga transporter varav bytet delades ut bland de livegna, dömda brottslingar fritogs, Furstliga kollaboratörer eliminerades, och så vidare.

1138

Norrhamn och kustbygden däromkring tycktes först beredda att sätta sig till motvärn mot Furstens anspråk, men när den gamle bygde- och krigshövdingen Ingemar Geirbjörnsson insåg att han inte kunde räkna med dvärgarnas stöd gav han upp och svor Fursten trohet och lydnad. Norrhamn annekterades odramatiskt. Många av stadsborna var dock missnöjda och gjorde mer småskaligt motstånd, som drevs under jorden efter hårda räfster.

Under året genomfördes en omfattande skattläggning och folkräkning i Margholien och jordeböcker upprättas. Griftedal, som först varit mest ett härläger nära Svartstenstornet, började nu växa till en verklig stad och köpingarna Bykle, Svald, Saxeholm och S:t Egils hamn började också växa något.

Frijarl Vigdis Grane i Ovanstig utnämndes till drots, dvs högste rättsvärdare, och fick i uppdrag att revidera, samla och stadfästa den tidigare muntligt traderade Margholerlagen.

Krigets första år: från Månhella till Geda, LjÅ 1139-1142

Sedan 1139 har Furstendömet Margholiens historia dominerats av kriget mot grannländerna. Krigets yttre förlopp beskrivs i artikeln [Krigsförloppet i stort](#) och i [Nyhetsbrevet](#).

1139

Under de första krigsåren växte administrationen och krigsmakten snabbt, till stor del genom att nya soldater och tjänstemän värvades från utlandet. Fler och fler av orch- och vättestammarna i Nordanlanden föll också under Furstens inflytande. Även i Talvala etablerades starka brohuvuden och man började ta kontrollen över de strategiska punkterna längs kusten och inåt land. Efter erövringen av Månhella i Gedanien etablerades det främsta magiska fältinstitutet utanför själva Margholien, Laboratorium Brumalis, där.

I början av kriget tycktes Fursten vara på väg att vinna en blixtseger över Gedanien och Arosia, men de allierade lyckades hejda hans segertåg inte minst genom att, åtminstone för en tid, riva upp hans magiska övertag.

När kriget bröt ut minskade pressen på Drakfågllarna, som ändrade sin huvudinriktning till att försöka sabotera Furstens krigsansträngningar. Det minskade oundvikligen deras popularitet bland bönderna, som inte längre hade några direkta fördelar av deras verksamhet men fortfarande drabbades av dess risker.

Den Furstliga propagandan hävdade envist att kriget var ett preventivkrig och att grannrikena avsett att gå samman och krossa Margholien. Parallellt utövas propaganda längs andra spår; segrarna skall också göra Margholien stort och mäktigt, till det främsta av Thules riken.

Kort efter krigsutbrottet flydde decanus Benedictus från Griftedal. Hans post som ledande kyrklig administratör förblev vakant för en tid.

1140

Under krigets andra år stärktes den dittills svaga Furstliga sjömakten genom att åtskilliga grupper av pirater på Innanhavet knöts till Furstens tjänst som kapare. Senare under året bröt sig dock en viktig gruppering, de s k Fria Skepparna med bas på Örike, ut och slöt sig i stället till Alliansen.

Drakfåglarna började vid den här tiden få bättre kontakt med Alliansen och deras verksamhet blev mer fokuserad på spionage och räder mot viktiga mål.

Under våren bröt en smittsam farsot ut i Höghede och kustlandet norrut. Till en början verkade det bli allvarligt, men man lyckades få epidemin under kontroll inte minst genom tillgången på helande blodsmagi. Åtskilliga av de dittills föga kända Rödkåporna bidrog till att med blodsmagisk hjälp hejda farsotens verkan; det var Ordens första mer högprofilerade inblandning i inrikes affärer och bidrog till att göra den mer populär. Norrhamn hade drabbats särskilt hårt av sjukdomen i det första skedet, och i dess spår följde en hel del våldsamma upplopp och oreda då några stadsbor anklagades för att ha förgiftat brunnarna. Ordningen återställdes så småningom efter att stadens garnison kraftigt förstärktes.

På hösten etablerades en ny administrativ nivå mellan ståthållarna och det centrala Ministeriet i form av *provinser*, som var och en styrs av en prefekt. De ockuperade delarna av Gedanien, Arosia och Talvala utgör varsin provins.

Vid ungefär samma tid blev Margholerlagen formellt fastställt och stadfäst. I samband med detta etablerades också Tornämnden, en specialdomstol direkt under Fursten med ansvar för extraordinära mål.

1141

Trots sin militära och magiska styrka riskerade Furstendömet att politiskt isoleras; 1140-41 var Gedanien, Arosia, Högmark, Sunnanslätt, S:t Ahriks orden och dvärgriket Steinheim allierade mot Fursten. Balansen skiftade något när Ordo Alemandis landmästare i Ordensland Ost (den östligaste provinsen, som gränsar till Ahriksridarnas territorier) under 1141 på allvar började se Fursten som en lämplig allierad för att omforma maktförhållandena i Österlandet. Samarbetet förblev till en början ekonomiskt; Orden förmedlade t ex kompetent yrkesfolk – fr a hantverkare och präster – till Fursten i utbyte mot handel på förmånliga villkor.



Överste Bryte, Furstlig generalkvartermästare och lägerprefekt i Talvala

Under året började Ministeriet utnämnda s k landgrevar, som har att övervaka och samordna verksamheten i ett område sida vid sida med ståthållare och prefekter. De ses fr a som Ministeriets egna ögon och öron på plats. Enligt ett dekret på hösten fick också de bruk som inte har möjlighet att ordna sin försörjning via den lokala administrationen möjlighet att begära stöd från Ministeriet.

De Furstliga utposterna nådde ungefär sin nuvarande gräns i norr, vid Uma älv. I början av hösten slogs en serie räder från Nordanlandsorcherna mot kustbygden tillbaka av en Furstlig styrka under general Varja.

Sent på hösten greps Drakfågel, motståndsrörelsens ledare, av prisjägare i Furstlig sold. Hon avrättades på Grapahus i januari följande år. Detta var på kort sikt en viktig propagandaseger för de Furstliga, men snart nog skulle det visa sig att motståndsrörelsen inte effektivt halshuggits – Drakfåglarna fortsatte sin verksamhet under nya ledare.

Den Furstlige ståthållaren i Norrhamn lönmördades i december. Mordet blev aldrig nöjaktigt utrett även om flera misstänkta konspiratörer greps och avrättades.

1142, t o m Geda

Under krigets tre första år stärktes Furstens militära läge gradvis trots att Alliansen vann några spektakulära taktiska segrar; nästan hela Gedanien och några av de rikaste områdena i Arosia låg under Furstlig ockupation och Geda blev allt trängre inringat. Under 1142 var Geda lagt under en sannskyldig belägring och hårt pressat. Furstens framryckning tycktes på nytt omöjlig att hejda, och flera märkliga upptäckter gjordes – den sommaren ledde en expedition till platsen som kallas Världens Ände i Västmarkerna till att två legendariska figurer från forntiden, alven Rana och draken Náuglug, på nytt väcktes till liv och stod vid Furstens sida.

Kriget mellan Fursten och Alliansen nådde en vändpunkt då belägringen av Geda hävdades i sista ögonblicket och den allierade undsättningshären under greve *Angantyr* (sedermera kung [Angantyr](#) av Arosia) tillfogade den Furstliga belägringsarmén under generalerna [Gladius](#) och [Varja](#) ett definitivt nederlag. Under den följande tiden retirerade de Furstliga gradvis från sina ockuperade områden och större delen av Gedanien återerövrades..



Det sägs att kung Karl av Arosia, som dött i början av kriget, kom tillbaka som en vålnad för att hjälpa sina allierade vid Geda

Det fortsatta kriget: från 1142 och framåt

1142, efter Geda

Inrikes satte de stora och oväntade motgångarna hård press på Furstendömet. Uppror bröt ut här och var, särskilt i de ockuperade ytterområdena, och där de inte kunde slås ner fick man dra tillbaka styrkorna och ge området förlorat. De få uppror som uppstod i det inre av Margholier slogs däremot ner med stor noggrannhet och hårdhet. Det största av dessa uppror utbröt sent på året i Ravnsmark, vars bönder verkar ha räknat på stöd från det närbelägna Steinheim. Detta stöd uteblev dock – kanske på grund av den alliansvänliga dvärgkungen Grunnirs död den vintern – och resningen slogs brutalt ned under den kommande vintern och våren.

Fursten sände under hösten en ny diplomatisk beskickning till den Högste Uttolkaren i Arantis, delvis för att reparera den diplomatiska fadäsen då ärkepatriark Olaus av Geda dräptes i templet under belägringen.

Under vintern skedde en viss omorganisering av krigsmakten. Legionerna fick en fast indelning i regementen. General Voorlaugr blev formellt Furstens högste befälhavare i Thule och general Felicia i Österlandet. Scylla Draanca, den främsta av de piratkaptener som slutit sig till Fursten, blev Furstlig riksamiral.

1143

Fälttågssäsongen efter det stora nederlaget blev trots allt ganska framgångsrik – delvis pga att fiendens planer förrådades - även om inga avgörande resultat uppnåddes. Till vintern 1143-44 skickade Fursten också en stark kontingent från sin östra armé under Felicia för att bistå OMDLs fälttåg mot prinsens av Slokov. Fälttåget blir framgångsrikt och man tar en del byte och krigsfångar.

Inrikes följdes den militära omorganiseringen av en inom den civila förvaltningen. Efter en tid experimenterande fastställdes formellt en ny form för ämbetsverken och rikets styrelse under Fursten.

Den Furstetrogna dvärgkolonin i Nardrifa under mästersedmen [Kalin](#), vars existens i början av kriget var okänd även för många margholier, har fått en högre profil under de senaste åren som något av ett industriellt centrum. Åtskilliga nya maskiner, vapen såväl som andra apparater, har konstruerats där och dvärgarnas smedjor och faktorier ökar hela tiden i omfång och betydelse.

1144

Fälttågssäsongerna förblev, med undantag för den stora räden mot Talvala (se nedan), ganska lågintensiva det här året och lämnade båda sidor i kriget visst andrum för inrikes utvecklingar. Delar av de tidigare ockuperade fästena i Gedanien föll men de starka borgarna i norr hölls säkert.

Under det här året och nästa genomförde Förste Ministern en serie inspektionsresor genom riket och höll räfster på många orter för att komma till rätta med missbruk och oegentligheter.

Det Furstliga Talvala fick sin första allvarliga kännning av kriget då en stor gotmaritisk/gautisk flotta, förstärkt med Ahriksriddare, gjorde ett storskaligt strandhugg i provinsen. Inkräktarna gensköts och besegrades av en Furstlig fältarmé under Felicia i det berömda slaget vid Saarijärvi, där den talviska auxilian och lokala milisen särskilt utmärkte sig.

1145

Den här våren ledde kraftiga våfloder till översvämningar i flera av älvdalarna; inte minst den ökänt oroliga Saxan svämmade över.

Månhella i Gedanien, som fram tills nu förblivit en Furstlig enklav, återerövrades nu till slut av gedanierna. Det som man lyckades rädda av det övergivna Laboratorium Brumalis installerades i ett annars huvudsakligen inaktivt nekromantiskt laboratorium förlagt vid Saxa bruk i västra Arilda.

I kölvattnet av Förste Ministerns visitationsresa exploderade en stor korruptionshärva i Strand. Förutom att en hel del ordinär korruption och besläktad brottslighet kom fram i ljuset avslöjades också att flera inom den lokala administrationen stått i kontakt med fienden. Skandalen följdes av en serie hårda domar och åtskilliga omstuvningar i stadens styrning.

1146

Det här året fördjupades samarbetet med Ordo Alemandi till en formlig allians och man drog gemensamt i krig mot S:t Ahriks Orden, något som bl a medförde att delar av härsmakten i Thule skeppades över till Österlandet. I Thule bjöd man under tiden in flera orch- och vättestammar från Nordanlanden att förhärja Högmark och ockuperade i deras fotsår nordöstra delarna av landet med Brandhälls kopparbergslag. De snabba framgångarna bröts då de allierade oväntat lyckades återta den strategiska borgen Järneskans och driva tillbaka orcherna över Högälven; efter det har något av ett dödläge uppstått i Högmark och Högälven har i praktiken blivit gränsen, en gräns som befästs på båda sidor.

Skördarna blev goda det här året och vårfloderna måttliga. Däremot skedde en allvarlig olycka i Rodås bergslag i Nedomskog i april: en av gruvorna rasade in och många av gruvarbetarna dödades eller skadades.

Efter de stora fynd som tydligen gjorts i Naari i Talvala började en intensiv magisk forskning på nytt. Laboratoriet vid Saxa bruk, som låg vid en stark och lämplig Källa, döptes om till Laboratorium Cerulaeus ("Det blå laboratoriet") och tillfördes stora nya resurser fr o m vintern 1146-47.



En trupp av Ordo Alemandis riddare på väg att inta en virländsk by

1147

Det är nu tio år sedan Furstendömet officiellt utropades, 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.

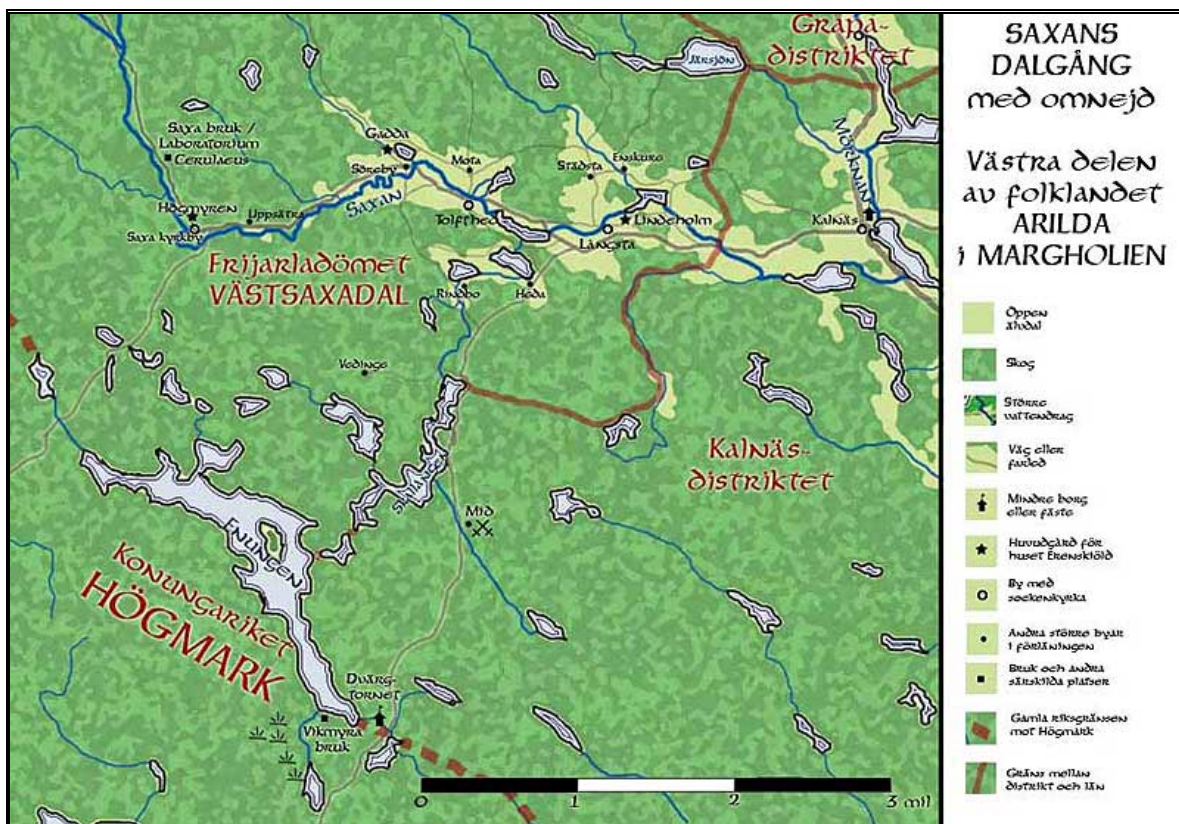
Det sista året har det yttre krigsförloppet i Thule varit tämligen lågintensivt och mest bestått av räder fram och tillbaka. I Österlandet föll Ahriksborg under våren, dock först efter att en sjöburen allierad undsättning lyckats evakuera många av riddarna som höll borgen. Hela Virland ligger nu under Ordo Alemandis ockupation och Orden och Felicias östra armé har under sensommaren och hösten invaderat Keriland, Ahriksriddarnas återstående fäste.

Ett smärre diplomatiskt genombrott är ett nytt handelsavtal som helt nyligen slutits med det styrande rådet i dvärgriket Steinheim.

En ovanligt lång solförmörkelse under augusti togs av vidskepligt folk för ett olyckstecken

medan andra menade att tidpunkten hade magisk signifikans. Under året har särskilt gränsmarkerna mot Högmark hemsökts av rykten om att vålnader och gastar skymtats i utmarkerna. Kanske eller kanske inte har detta något att göra med den allt intensivare forskningen vid Laboratorium Cerulaeus – just den forskning som nu under hösten nått ett genombrott, och vars ledare kallat till symposiet vid Högmyren för att demonstrera sina fynd.

Om Högmyrens omnejd och frijarladömet Västsaxadal



Som framgått i Utskick 1 utspelas *Den svarta nyckeln* på gården Högmyren, den västligaste av frijarl Malva Gersdotter Erenskiölds huvudgårdar. Den är en del av den lilla förläning som kallas frijarladömet Västsaxa och beskrivs här nedan.

Saxadalen är ett rikt, bördigt och tätbefolkat jordbruksområde omgivet av djupa skogar. Hela dalgången och de omkringliggande skogsmarkerna utgör formellt Kalnäsdistriktet – före Furstens tid var det Kalnäs tingslag – men västra delen av distriktet har förlänats fru Malva Gersdotter Erenskiöld, som håller det med titeln frijarl. Som frijarl ansvarar hon direkt inför Ministeriet i stället för den Furstlige ståthållaren på Kalnäs.

Frijarladömet

Före Furstens tid dominerades Saxadalsbygden av de två stormansätterna Erenskiöld och Linde i

väster och självägande bönder i de östra socknarna runt Kalnäs. När Fursten först framträdde år 1135 – för tolv år sedan - slöt sig Ger Tostesson Erenskiöld snabbt till honom, medan Dagmar Stensdotter Linde gjorde gemensam sak med de fria bönderna i östsocknarna och försökte göra motstånd. Det hade ingen framgång, och medan Kalnäsbygden lades under hård räfst och all jord konfiskerades av den segerricke Fursten fick Ger Erenskiöld behålla inte bara sina egna ägor utan även mycket av Lindes (som han redan passat på att kapa åt sig i oredan), och därtill med den nya titel som frijarl. Under de närmaste åren fortsatte han att stärka sin och ättens rikedom och kontroll över sitt område, och Fursten och hans ministrar var nöjda nog för att vid Gers död 1140 överlåta titeln och förläningen på hans dotter och arvtagare Malva. Förutom vid Saxa bruk (se nedan) finns det inga andra fasta Furstliga garnisoner i frijarladömet, utan det är frijarlens ansvar att till vardags upprätthålla den inre ordningen och vidmakthålla

sin och Furstens myndighet. Därför har hon rätt att hålla en egen väpnad hird. Det har dock hänt att större och mindre Furstliga truppstyrkor tillfälligt förlagts i frijarladömet på grund av dess strategiska läge mot norra Högmark. Under 1146 passerade också en del av de orch- och vättefloccar som på Furstens inbjudan dragit ned från Nordanlanden för att förhärja Högmark genom frijarladömet på väg söderut.

Gamle frijarl Ger var ökänt hårdför, maktlysten och ofta grym. Fru Malva, som efterträtt honom, tycks vara en något mjukare natur, men hon har varit noga med att upprätthålla sin och Furstens makt och myndighet och upproriska eller brottsliga element har ingen nåd att vänta.

Detta är något som blivit aktuellt periodvis, för de djupa skogarna i västra Saxadalen har länge ryktats vara ett tillhåll för Drakfåglarna, den margholiska motståndsrörelsen mot Fursten. Även innan Furstens tid fanns flera rövarband som utnyttjade skogarna i trakten som gömställen. Frijarlen och hennes hird har gjort vad de kunnat för att röka ut rebellerna, och den senaste tiden har det varit ganska tyst från dem.

Bygden

Frijarladömet omfattar de tre vidsträckta socknarna Saxa, Tolfted och Långsta. Frijarlens familj har några egna huvudgårdar, varav Högmyren är den som ligger längst västerut; i övrigt befolkas byarna, torpen och skogsgårdarna av deras landbönder som numera i praktiken är livegna.

Saxan, som löper genom den centrala bygden, är en orolig älv och ökad för att ofta svämma över. De senaste åren har man dock sluppit sådana olyckor och åren har varit ganska goda. En ganska väl underhållen väg löper längs älven; från bygdens västra delar löper två skogsvägar ned mot Högmark genom de vida gränsskogarna. De flesta byarna ligger längs älvdalen och landsvägen, men det finns också rätt gott om småbyar och ensamgårdar i skogsmarkerna.

Saxa bruk, Laboratorium Cerulaeus och Högmyren

Långt i väster, ganska avsides beläget ett stycke upp längs älven, ligger det dystra Saxa bruk, som tidigare först och främst varit ett järnbruk men också haft karaktären av fång- och arbetsläger; många krigsfångar, dömda förbrytare och trälar har satts där för att arbeta. Bruket har drivits i central Furstlig regi men på mark som arrenderas av frijarlen.

Saxa bruk har också alltid inrymt ett litet magiskt och vetenskapligt laboratorium – detta kan kanske ha att göra med att marken där bruket anlades sedan gammalt ansetts vara förtrollad och betyda otur att vistas på – som dock tills nyligen inte hade någon omfattande verksamhet. Detta har dock ändrats dramatiskt det sista året; sedan i vintras har det nya fältinstitut som kallas Laboratorium Cerulaeus inhysts på bruket och åtskilliga Furstliga magiker och lärda har kommit dit för att bedriva forskning. Under 1147 har dessutom en stark militär garnison – åtskilliga kompanier legionärer, orcher och annan auxilia - förlagts vid bruket.

Högmyren, den västligaste av Ehrenskiölds sätesgårdar, ligger omkring en halvmil söder om bruket och omkring 1 ½ mil väster om familjens främsta stamgård Gadda. När planerna på att arrangera ett symposium för att presentera de nya fynden som gjorts vid laboratoriet började göras upp var det naturligt att förlägga det till den närmast belägna gård som var stor och ståndsmässig nog. Högmyren befinner sig omkring tre dagsresor från Griftedal och Svartstenstornet, fem dagsresor från Strand och sex-sju från Norrhamn (landvägen).

Andra intressanta platser

Strax utanför frijarladömet gränser, på en skogklädd höjd nära vägen söderut mot Brandhäll, ligger skogsbyn Mid som för elva år sedan var platsen för Drakfåglarnas största samlade anfall.

Fortsätter man längs vägen söderut kommer man så småningom till Dvärgtornet, en av de gränsbefästningar som först uppfördes av dvärgar från Steinheim till skydd för Högmark men nu sedan flera år är i Furstliga händer. Tornet övervakar också det rika järnbruket Vikmyra.

Känt folk

Här presenteras mycket kort några av de mest kända personer som väntas närvara vid symposiet. Mer detaljerande och omfattande Vem-är-vem kommer i kommande gruppinformation, men de här är välkända av alla.

Värdfolket: huset Erenskiöld

Frijarl Malva Erenskiöld

Fru Malva efterträdde sin far som frijarl för sju år sedan. Hon är nog med att upprätthålla sin och Furstens makt och myndighet och upproriska eller brottsliga element har ingen nåd att vänta.



Högt uppsatta Furstliga gäster

Förste minister Egil Birgerson Örnkloo

Förste Minister Egil Örnkloo kommer från Gedanien och är släkt med riksdrotsen där. Han har varit Förste Minister i snart 10 år, och har omformat Margholien från en traditionell "feodal" stat till något annat, något som inte finns eller funnits någon annanstans.



Nestor

Nestor är Furstens Ärkemagiker, och Kollegiets ledare. Efter Fursten själv



troligen den mäktigaste magikern i Thule.

Geire

Nestors lärjunge. Lite är känt om denne unge man som har varit i Nestors tjänst i ungefär 3 år.



Rana

En av Furstens närmaste och en av ytterst få alver som gått i hans tjänst. Rana är den som kontrollerar draken Nágglug.

Praetorn

Praetorn är rödkåpornas överhuvud. Han är en ryktbar blodsmagiker och en ökad svartkonstnär inom alkemin.



Mäster Sarian

Salamandrarnas mästare. En skicklig krigare och blodsmagiker.



General Voorlaugr

Furstens överbefälhavare i Thule. En slug och kapabel general och mycket erfaren härförare.



Överste Severa

Severa för befäl över Svartstenslegionen, furstens elitförband. En skicklig och hänsynslös militär som är mycket stolt över sitt förband.



Generalmajor Järv

Chef för IV Legionen och Voorlaugrs närmaste underbefälhavare i Thule. Liksom Voorlaugr är han en brutal, hänsynslös och ofta oberäknelig härförare.



Medverkande vid symposiet

Magister Morella Kemmler

En av furstendömetts skickligaste nekromantiker, tidigare chef för Laboratorium Brumalis i Månhella. Numera chef för forskningen vid Laboratorium Cerulaeus i Högmyren.



Mått och vikter

De mått- och viktenheter som oftast används i Thule är de äldre svenska. Några exempel följer nedan. "Översättningarna" till moderna mått har avrundats något för enkelhetens skull.

Längdmått

1 tum = ca 2,5 cm
1 fot = 12 tum = ca 30 cm
1 aln = 2 fot = ca 60 cm
1 stenkast = ca 70 m
1 fjärdingsväg = $\frac{1}{4}$ mil = ca 2,5 km
1 mil = ca 10 km, dvs en modern mil

En typisk dagsresa till fots eller till häst längs en väg är 3-4 mil.

Längdmått

1 lod = $\frac{1}{32}$ skålpund = ca 15 g
1 skålpund = knappt 0,5 kg
1 centner = 100 skålpund = 40-50 kg

Volymmått

1 kvarter = ca $\frac{1}{3}$ liter
1 stop = 4 kvarter = ca 1,3 liter
1 kanna = 2 stop = ca 2,5 liter
1 fat = 60 kannor = ca 150 liter



En flock av kalmo, de vandöda som hemsökte Naaribygden



Spel i övrigt

Social status och etikett

Furstendömet Margholien är ett starkt hierarkiskt och ojämnt samhälle. För att ge en snabb överblick över vilken social status olika personer i Furstendömet har i förhållande till varandra bifogar vi följande tabell. Folk på samma rad i tabellen kan betraktas som *ungefär* jämbördiga. Status ges ett numerärt värde av rena åskådighetsskäl; 0 är "normal" status.

Observera också följande:

- Tabellen ger status ur mänskliga invånarens synvinkel. Individer av främmande folk,

Nivå Status

7	Fursten
6	Furstens närmaste: de högsta ämbetsinnehavarna – generalerna, Förste Ministern, Nestor, Praetorn m fl.
5	Höga ämbetsmän och befälhavare över stora områden, t ex prefekter.
4	Högre tjänstemän med kontakter uppåt; högre stabsofficerare; de rikaste och mäktigaste av den gamla adeln.
3	Ståthållare, fältofficer, andra mellanhöga tjänstemän, landägande adel
2	Kompaniofficer, fogde, lågadel
1	Underofficer, förman, rik borgare, lärd, präst
0	Fri bonde, hantverkare, soldat
-1	Humiliorer: livegna bönder, torpare, drängar, pigor, etc
-2	Träl, lösdrivare
-3	Fredlös

De grupperingar som lämnats vid sidan om den här framställningen är fr a de magiska: Kollegiets arcuriska magiker och ordenssällskapet Consangvinei Principis, "Rödkåporna". Dessa har en strikt intern hierarki, men står något vid sidan om den världsliga och kan inte enkelt passas in i den. Vilken "nivå" en kollegiemagiker eller Rödkåpa bär upp och bemöts med i kontakt med andra beror mycket på sammanhanget, men den är alltid högre än 0.

Kollegiets interna hierarki är (uppifrån och ned):
Magister – magus – adept – lärjunge.

Rödkåporas är Mästare – prior – syster/broder – studiosus – aspirant.

Man är normalt hövlig och respektfull mot alla som har högre status än man själv, ofta även mot

mänskliga och andra, uppfattas ofta som en eller två nivåer lägre än de formellt sett har på grund av misstänksamhet och fruktan. Det är fullt möjligt för enskilda individer att bli accepterade och vinna gott rykte, så låg status för en sådan grupp är ingenting absolut.

- Som framgått är gränserna flytande och många faktorer spelar in. En karaktär som är mycket rik, eller har gott rykte av ett eller annat skäl, kan i praktiken räknas som om hon har högre status.

de med lägre men man håller i de flesta fall noga reda på statuskillnaderna. Det margholiska samhället var långtifrån jämnt före Furstens tid, men det har blivit mer utpräglat och utstuderat hierarkiskt under hans valde.

Tilltal

- Vanligt folk tilltals med förnamn, om namnet är känt. Man använder normalt "du", alternativt "han" eller "hon". Äldre personer kan också hälsas med "far" eller "mor".
- Borgare, särskilt hantverksmästare, och yrkesmän kan tituleras med "mäster".

- Personer med status 2 eller högre tituleras med "Herr / Fru (namn)", alternativt bara "Herre" eller "min Fru". Unga och ogifta adliga benämns "junker / jungfru (förnamn)".
- Vanliga präster tilltalas med "Fader" eller "Moder", inbördes med "broder" respektive "syster". Munkar och nunnor inom någon av ordnarna tilltalas "broder" / "syster".
- Personer som har en titel – vanligt inom den Furstliga hierarkin – tilltalas gärna med den.

Hälsning

- Den traditionella hälsningen bland Ljustroga i Margholien liksom i grannländerna är orden "Ljusets frid" i kombination med en bugning eller handslag (se nedan). I Furstendömet har dock den ursprungligen militära Furstehälsningen blivit dominerande särskilt inom krigsmakten och ämbetsverken som ett synligt tecken på personkulten av Fursten. Den består i att man slår sig för bröstet ovanför hjärtat med höger knytnäve och säger "Hell Fursten!" Hälsningen är i allmänt bruk inom den Furstliga hierarkin och uppmuntras även bland vanliga medborgare, men är inte påbjuden i lag.
- Bugningen är den vanliga hälsningsrörelsen mot en jämbördig eller överordnad. Den kan variera från en kort nick till en djup bugning eller nigning. En särskilt högtidlig bugning går till så att man går ned på vänster knä, med högra knät böjt och vänstra nästan ned i golvet, hela tiden med rak rygg. En överordnad kan artigt buga för en underordnad, då är bugningen oftast kort och avmått.
- Handslag kan ske antingen med bara höger hand eller med fattning av båda varandras händer. Det kan vara en något familjär hälsning mellan ungefär jämbördiga personer

(men är mindre vanligt än bugningen) eller en bekräftelse på en affär.

- Familj och nära vänner kan hälsas med en omfamning.

Stå och sitta

- Om en högre uppsatt person kommer in reser man sig och står tills denne satt sig eller gett tecken att det går bra att sitta.
- När ett sällskap samlas står man och sätter sig först när värden ger tecken till detta.
- Om man rör på sig medan sällskapet i stort sitter – vilket är helt i sin ordning – hälsar man värden och den högst uppsatte (om dessa inte är en och samma) när man reser sig. Normalt räcker det med en enkel bugning.

Skålar

- När man utbringar en allmän skål begär man ordet och förklarar kort vad man ämnar dricka för, varpå man utropar t ex "Furstens skål!" Alla instämmer genom att höja sina bägare och svara "Fursten!" Om man skålar för en närvarande person vänder man sig mot denne.
- Den första skålen vid en högtidligare middag eller festlighet skall alltid tillägnas Fursten.
- Vid en mer privat skål möter man vederbörandes blick, höjer bägaren och gör en tyst hälsning. Sedan dricker man och ser varandra i ögonen.