

THULE-KAMPANJEN  
BOK III  
MELLANSPEL III



DRAKSÅDD

UTSKICK I

Theo

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

## 1. Inledning

## 2-4. Om Thulekampanjen

- Spel i Thulekampanjen

## 5-8. Scenariot

- Upptakt och handling
- Spelets tre akter
- Om den allierade hären
- Om alverna i Thule

## 9-12. Detta har hänt

- Om kriget i Thule
- Kriget det senaste året
- Vintern

## 13-20. Roller på Draksådd

- Första och tredje akten
- Andra akten

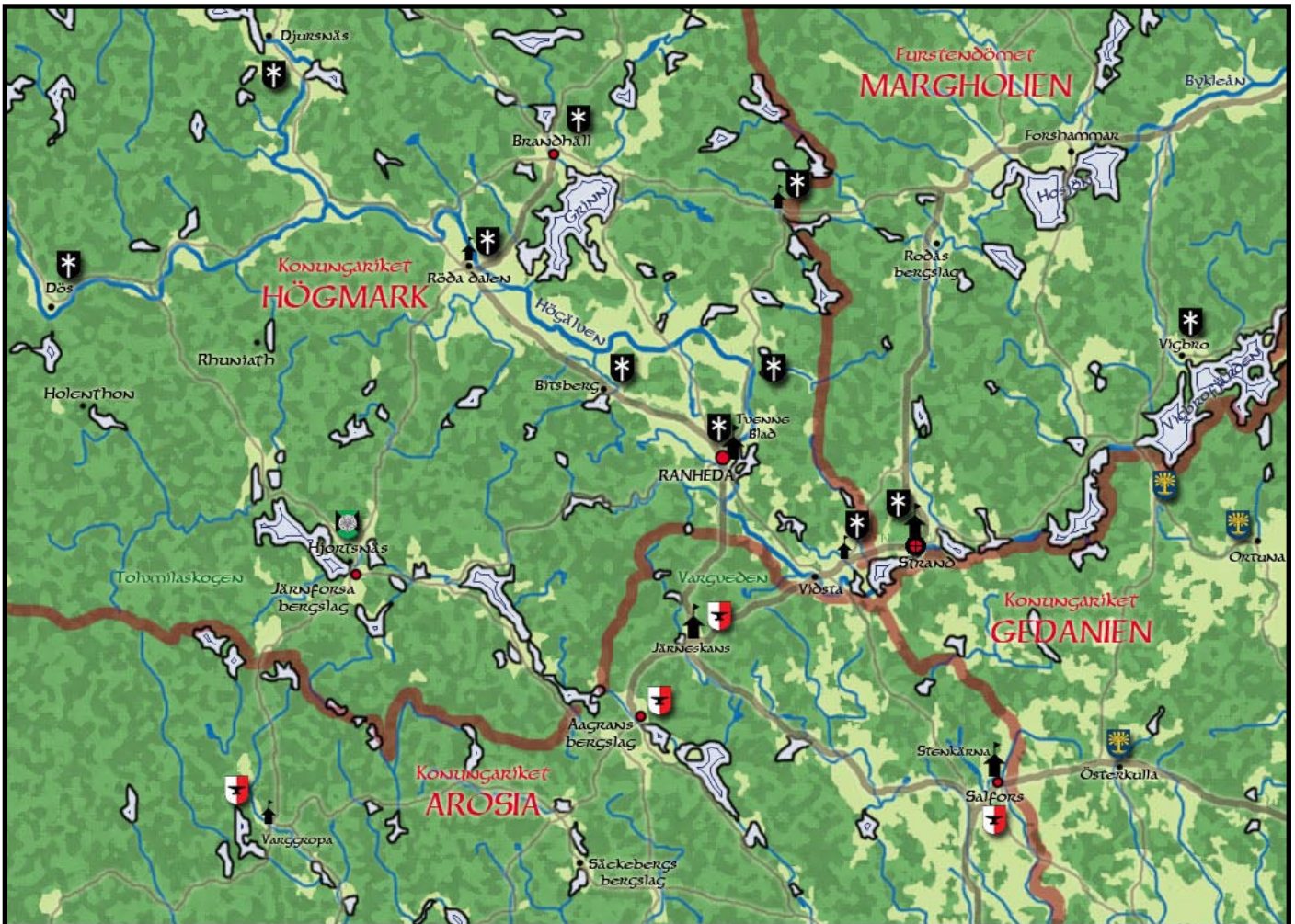
## 21. Anmälan

- Tid och plats
- Mat och dryck
- Övernattning

## 22. Praktiskt

## 23. Mål och visioner

## 24. Vidare läsning



Norra AROSIA och södra HÖGMARK  
med angränsande områden  
Våren 1149

0 1 2 3 4 5  
mil

Öppen mark	Stad	Större borg	Landsväg
Skog	Småstad el köping	Minore borg eller fäste	Minore väg
Större vattnedrag	Stad med kringmur	Tingsplats, övr intressanta platser	

# INLEDNING

Välkommen till Draksadd, ett krigsråds- och äventyrs-lajv i Thulekampanjen!

*Tidigt på våren, Ljusets År 1149. Kriget mellan den mörke Fursten av Margholien och de Norra Kun-garikenas allians har pågått i tio år och det dödläge som rått i några år har börjat brytas upp. Förra hösten tvingades Fursten ge upp sina besittningar i Gedanien men ockuperade i gengäld Högmark, som kriget igenom hållit de allierades nordvästra flank. Nu har en Furstlig armé samlats i det ockuperade Högmark och de allierade har bistert börjat förbereda sig på att försvara sig mot ett nytt angrepp mot Arosia. Små skärmytslingar och räder fram och tillbaka utspelas redan i gränsmarkerna och tycks sakta tillta i styrka.*

*Men anfallet söderut i full skala har än så länge dröjt, och i stället har de Furstliga - för första gången i kriget - börjat slå direkt mot alvfolkets boningar i väster. Alvernas östligaste utposter i Tolvmilaskogen lär redan ha fallit. De alver som gått över på Furstens sida, med Rana i spetsen, sägs vara inblandade, och så även Náuglug, draken som följer Rana men som inte synts till sedan den drevs på flykt från Geda högar.*

Vad är i görningen? Är det mot alvernas ändlösa skogar i väster Fursten riktar sin fulla styrka nu, eller är det hela en fint för att distrahera de allierade och få dem att sänka sin gard? Nya underrättelser fortsätter att komma in, och viktiga beslut måste fattas snabbt.

## Hemsida:

<http://thulekampanjen.se/draksadd/>

## Kontakt:

thule.draksadd@gmail.com  
Theo: 0702-24 94 91  
Cornelia: 0702-03 89 35

**Vad:** Ett fantasy-lajv i tre akter under en episk konflikt.

**När:** 12-14 april 2013.

**Var:** Pålstorp, utanför Tullinge.

**Deltagaravgift:** 350:- eller 450:- för den som har råd (200/100 för B-styrkan som bara kommer på lördagen och inte ska ha mat).

Sätts in på föreningen Thules vänners konto:

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

Sista anmälningdag: 28 februari.

Planerat deltagarantal: ca 40-60.

Hjälp med bakgrund och idéer:

Frida Pihl \* Henrik Hoffström



Huvudarrangörerna Theo och Cornelia.

Omslag, teckningar och kartor:  
Theo Axner

Foton:

Constance Bell Long \* David Grimfors \* Anneli Hårdén \* Mia Jormelius \* Cornelia Karlslund \* Kalle Lantz

# OM THULEKAMPANJEN

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 flera 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.

## 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 Thule-kampanjens hemsida. Vi är mycket noga med att allt som ska gestaltas i spelet passar in i världen och sagan.



*Två av Furstens vargryttare*

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 rollspel.

**På Draksådd kommer boffervapen att användas.**

## Alkohol

Draksådd kommer huvudsakligen att vara ett alkoholfritt lajv. Undantaget gäller kvällen sista dagen, då det är tillåtet att dricka måttligt. Skulle någon bli påkommen med att vara mer än lovligt berusad eller dricka alkohol med starkare alkoholhalt än 2,25% under någon annan

del av lajvet förbehåller arrangemanget sig rätten att avvisa vederbörande från området.

## 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.

## Om världen Terra Cognita

Draksådd 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. Det nedanstående är givetvis inte en komplett världsbeskrivning; snarare är det en sammanfattning av vad man behöver ha koll på till att börja med. Betydligt mer bakgrund om världen finns på Thule-kampanjens hemsida: [http://www.thule.vas.nu/index\\_varlden.html](http://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. Eftersom detta inte är fallet i vår vanliga värld betyder detta att vi måste göra en aktiv ansträngning för att jämna ut de kulturella könsskillnaderna.

## 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 andra svartfolk lever framför allt i de vidsträckta ödemarkerna i norr och öster. Alverna härskade förr i tiden över stora riken, 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.thulekampanjen.se/kampanj/varlden/rikenainorr/rikenainorr.htm>

# SCENARIOT

## UPPTAKT OCH HANDLING

Tidigt på våren, Ljusets År 1149. Kriget mellan den mörke Fursten av Margholien och de Norra Kun-  
garikenas allians har pågått i tio år och det dödläge  
som rått i några år har börjat brytas upp. Förra  
hösten tvingades Fursten ge upp sina besittningar i  
Gedanien men ockuperade i gengäld Högmark, som  
kriget igenom hållit de allierades nordvästra flank.  
Nu har en Furstlig armé samlats i det ockuperade  
Högmark och de allierade har bistert börjat för-  
bereda sig på att försvara sig mot ett nytt angrepp  
mot Arosia. Små skärmytslingar och räder fram och  
tillbaka utspelas redan i gränsmarkerna och tycks  
sakta tillta i styrka.

Men anfallet söderut i full skala har än så länge  
dröjt, och i stället har de Furstliga – för första gån-  
gen i kriget – börjat slå direkt mot alvfolkets bonin-  
gar i väster. Alvernas östligaste utposter i Tolvmilask-  
ogen lär redan ha fallit. De alver som gått över på  
Furstens sida, med Rana i spetsen, sägs vara inblandade, och så även Náuglug, draken som följer Rana  
men som inte syntts till sedan den drevs på flykt från  
Geda högar.

Vad är i görningen? Är det mot alvernas ändlösa sk-  
ogar i väster Fursten riktar sin fulla styrka nu, eller är  
det hela en fint för att distrahera de allierade och få  
dem att sänka sin gard? Nya underrättelser fortsät-  
ter att komma in, och viktiga beslut måste fattas  
snabbt.



*En furstlig fältskär.*

Mer om den tidigare bakgrunden kan man läsa i avsnittet Detta har hänt på sidorna 9-12. Här fortsätter vi direkt med handlingen här och nu.

\* \* \*

Den nordvästra allierade häravdelningen under drottning Astrid har rest sitt huvudläger omkring Järnforsa bergslag i sydvästra Högmark, den sista utposten i landet som inte fallit i fiendehänder.

När helgen börjar befinner vi oss här – närmare bestämt på och omkring Hjorts näs, den gamla jaktstuga där härens ledning upprättat sitt nuvarande fälthögkvarter. Stugan ligger på en höjd, avskild från det mesta av det omgivande lägret av en skogsridå. Här har man nu samlats för att hålla krigsråd och göra upp nya planer efter de nya underrättelserna. Ledningen för nordvästra häravdelningen och dess olika kontingenter – främst från Arosia och Högmark, men också från Sunnanslätt, Gedanien och de andra folken – är redan församlade och flera mer tillfälliga besökare är också i antågande.

Kung Angantyr, den samlade härens överste hövitsman, har själv begett sig hit med ett följe, och det sägs att även kronprinsessan Adriana av Gedanien, som vistats utomlands i flera år, är på väg hit. Man väntar även sändebud från Drakfågarna, den margholiska motståndsrörelsen mot Fursten, och kanske

från exildvärgarna. Mer överraskande för många i lägret, men följdriktigt efter vad som nu verkar vara på färde, är att åtskilliga fler alver dykt upp från väster.

Med häravdelningen fanns också redan sedan tidigare en grupp av Nyckelns Väktare, den sammanslutning som lett den magiska kampen mot Fursten. De har både rådgivit härledningen om mystiska ting och själva bedrivit efterforskningar i området, och tydligen har de funnit nya och kanske oroväckande, kanske hoppfulla, rön. En del av dem har nyss återvänt från spaning och infiltration bakom fiendens linjer och lär ha intressanta rapporter

att komma med. Ytterligare några andra av Väktarna som inte vistats här över vintern har också kallats eller självmant begett sig till krigsrådet – främst bland dem gruppens två inofficiella ledare, änkedrottning Katarina av Arosia och abbedissan Elarka av Örnevall.

Fastän det redan sedan senvintern varit känt att nya

till krigarna på den leriga marken och från krigsplanering och diplomati till spänning, planer måste till har nya upptäckter och underrättelser fortsatt att komma, och ännu när krigsrådet skall ta sin början har alla de närvarande överraskningar att vänta.

## SPELET'S TRE AKTER

### Första akten, fredag kväll: Krigsråd

Här hålls ett, eller en serie, rådslag där den brokiga alliansens höga befälhavare med rådgivare och följeslagare, såväl som medlemmar av Nyckelns Väktare och företrädare för alvfolken och kanske också för lösare anknutna grupperingar, möts för att göra upp planer och förbereda det fortsatta fälttåget.

Högst prioritet har några mer akuta mål som måste uppnås och, kanske först och främst, nya underrättelser som måste införskaffas. Mer om krigsrådet i Utskick 2.

### Andra akten, lördag dag: Uppdrag i Tolvmilaskogen

Under lördag dag följer vi hur ett eller flera av de uppdrag som planerats utförs i de djupa gränsskogarna, i ingenmanslandet mellan de båda sidornas utposter. Här skiftar vi fokus från maktens korridorer

äventyr och fara. Aktens utformning kommer till viss del att omformas efter vilka beslut som fattas i akt 1, och händelser och upptäckter i akt 2 kommer att ge input inför akt 3. Även denna akt kommer det mer om i Utskick 2; den kommer till stor del att utformas även efter vilken sammansättning av roller som deltar på lajvet.

### Tredje akten, lördag kväll: Ett andra krigsråd

Ett par dagar (inlajv) efter det första krigsrådet, och med resultaten av åtminstone de första planerade expeditionsuppdragen i hand, återsamlas man vid högkvarteret för att hålla rådslag på nytt. Nu vet man förhoppningsvis mer om vad som pågår, och saker och ting har på flera punkter tagit nya vändningar - nu gäller det att fatta visa beslut och göra planer för resten av fälttåget. Nya underrättelser kan fortsätta att komma in och kräva skyndsam revidering av planerna. De beslut som tas här kan bli avgörande för hur berättelsen fortsätter.

## OM DEN ALLIERADE HÄREN

Till skillnad från Fursten, som håller sig med en permanent yrkesarmé, har de Norra Kungarikena inte stående krigsmakter i modern mening. I teorin utgörs de härar som i krigstid mönstras av dels värvade trupper som tjänstgör för sold, dels de som fullgör sina "feodala" förpliktelser i form av krigstjänst på deltid. I praktiken är gränsen flytande mellan grupperna. Se vidare avsnittet om Roller samt de länkade fördjupningsartiklarna om krigsmakten.

Den krigsmakt som alliansen mot Fursten mobiliserat – och fortfarande håller på att mobilisera – inför 1149 års fälttåg är sammansatt av ett antal större och mindre kontingenter från olika folk, som i sin tur är ofta heterogena blandningar av trupper med olika ursprung.

### Arosia och Högmark

Med Högmark ockuperat, drottningen och hennes väpnade styrkor i praktiken i landsflykt och med personalunionen mellan rikena har Arosias och Högmarks krigsmakter för närvarande i praktiken förenats till en. Detta är på sina håll en känslig fråga – Högmark var en del av kungariket Arosia tills det utropade och med segrande vapen vann sin självständighet för mindre än ett sekel sedan. Drottning Astrid och kung Angantyr är dock pragmatiskt överens om att det som betyder något nu är att säkra rikenas och folkens överlevnad.

De delar av den arosisk-högmarkska hären som redan är satta på fötter har huvudsakligen förlagts i tre avdelningar i norr:



- Den nordvästra häravdelningen under drottning Astrid. Förlagd omkring Järnforsa. Det är här Draksådds första och tredje akt utspelas.

- Den norra häravdelningen under prins Vilhelm, Arosias riksmarsk. Förlagd vid Järneskans, den starkaste borgen i norra Arosia, och söder om den.

- Den nordöstra avdelningen under greve Peder Orm. Förlagd kring greve Peders borg Stenkärna nära gränsen mot Gedanien och Margholien.

De reserver, främst av bonde- och frälseuppbåd som inte kallats ut än, som finns kommer när budkavlen går att samlas i södra delarna av Arosia.

Nordvästra häravdelningen bestod ursprungligen mest av högmarkare men har nu tillförts en hel del förstärkningar av arosiska trupper. Även en del sunnanslättare, en mer symbolisk gedansk kontingent med karaktär av liaison officers och kanske en del legoknektar har också förstärkt avdelningen. Även

en mindre grupp alver har varit anslutna till den vintern igenom, de senaste veckorna plötsligt förstärkta av nya grupper, både från väster och norr.

Mer om häravdelningens sammansättning och organisation kommer i Utskick 2.

## Igenkänningstecken

Det finns ingen allmän uniformering i den allierade härsmakten, och inte heller inom varje rikes härar – däremot kan de mindre beståndsdelarna ha olika grad av enhetlighet i klädsel och utrustning. Det gemensamma fälttecken som anammats av hela alliansen mot Fursten är Ljuspilen, en stiliserad uppåtpekande pil som också är den vanliga religiösa symbolen. Ljuspilen bärs vanligen som ett tygmärke fastsytt på kläderna eller på en armbindel. Traditionellt är Ljuspilen röd för Arosia, grön för Högmark, blå för Gedanien och svart för Sunnanslätt, men det är inte konsekvent genomfört.



*En blandad trupp gedanska soldater.*

Alverna, de Odödliga, sägs enligt gamla historieböcker fordom ha härskat över hela norra delen av den Kända Världen, men nu har de sedan många sekler dragit sig tillbaka till de djupaste skogarna och i mångt och mycket lämnat människorna fältet fritt. Historien igenom har det rått mycken ömsesidig fruktan och misstro mellan alver och människor. Enligt legenden är de skapade av Diz den Stolte, den förste av de fallna avatarerna, som ville att de och inte människorna skulle härska över världen. Alvernas skönhet och stolthet har hållit denna tro vid liv. Alverna förknippas teologiskt just med Högmodets last.

De flesta alverna i Thule bor i det land de själva kallar Ilyrana och människorna oftast bara Västmarkerna men ibland Alfheim, ett stort skogigt och bergigt område i västra Thule. Ilyrana är knappast ett rike i människornas mening, snarare en löst sammanhållen federation av många mindre bosättningar och grupper. Alvernas största bosättningar - "städerna" - ligger djupast inne i landet och är okända för de flesta dödliga.

Alverna i Ilyria har nu kommit att ingå i den allians av Thules folk som slutits mot Furstendömet, men detta samarbete har inte gått friktionsfritt då de är mycket misstrodda av de flesta människor (och ofta tvärtom). På senare tid har dock flera av människornas härskare gjort starkare markerade ansträngningar att visa alverna större tolerans och respekt.



*Nauri, en alvisk spejare.*

## Att spela alv i Thule

Alver i Thule påminner ytligt om alver från många andra fantasyberättelser och – lajv, men de har en del särskilda egenheter. Här kan helt kort nämnas att:

- Enligt sina egna legender är de skapade till ett härskarfolk och härskade också över andra folk i forntiden, men detta slutade i katastrof och numera har de utvecklat en livsfilosofi som hävdar motsatsen – det är förkastligt att tvinga på andra tänkande varelser sin vilja.
- Problemet är bara att alverna har en stark nedärvd drift just att härska och kontrollera. Då de byggt hela sin filosofi på att förneka den, och lever i ständig kamp mot sin egen natur, tenderar de att vara ganska frustrerade. Den traditionella lösningen är att sublimeras härskardriften genom att styra in den på kontroll över döda ting eller abstrakta begrepp, att söka mästerskap och perfektion inom kunskap, färdigheter eller hantverk. Alla klarar dock inte av det här lika väl och några har helt förkastat filosofin.
- Alvernas samhällsskick speglar deras filosofi; det är med mänskliga mått mätt mycket platt och "demokratiskt" och de försöker om alls möjligt nå beslut via konsensus. Baksidan av myntet är att det inte finns utrymme för de individer som inte klarar av att anpassa sig till alvfolkets "väg" och de kan stötas ut eller självmant ge sig av.
- Thules alver är inte odödliga, men långlivade. De kan i typiska fall leva i 500-600 år, men det händer att enstaka individer lever ännu mycket längre. De äldsta kända nu levande alverna i Thule är drygt 700 år gamla, men det ryktas finnas äldre alver i Österlandet.
- Alverna liknar i grunden typiska alver till det yttre; de har något spetsiga öron och människor förundras ofta över deras sällsamma skönhet – men den verkar ofta ha mer med utstrålningen att göra, alver är inte nödvändigtvis klassiskt bildsköna. De kan variera mycket i hår-, ögon- och hudfärg även mellan nära släktingar. Manliga alver i Thule har skäggväxt och särskilt äldre alvmän bär ofta välansade skägg.

# DETTA HAR HÄNT

*Bakgrund och berättelsen hitintills.*

## OM KRIGET I THULE

*Ur anselmitklostrets i Örnevall annaler, nedtecknade av broder Suno Laurentii anno MCXLVIII:*

Mycket har hänt, och ofta händer onda ting. Och många är de onda ting som i vår tid har skett i Thule.

I Ljusets år 1139, då isarna gått upp och sjötåget till Österlandet avseglat, kastade Fursten av Margholien vänskapens mask och gick med eld och svärd in i sina grannriken. Den sommaren förlorade Arosias och Gedaniens folk vid Månhella segern och många av dem sin frihet, ty de Furstlige föllo som rovdjur över landet.

Men med Ljusets hjälp samlade sig våra folk på nytt till motstånd. Vid Vitehög slöts ett förbund av folk som svor att stå den mörke Fursten emot, och ett värn mot hans svartkonster upptäcktes. Ett nytt hopp hade tänts i den mörka natt som fallit över Thule, men ännu var natten lång.

\* \* \*

Det var i Ljusets År 1142 som de allierade till slut lyckades häva Furstens stora belägring av Geda. Vid Geda högar vunno de sin största seger över Furstens legioner, och general Varja föll för prinsessan Adrianas svärd. För första gången sedan ofredens begynnelse stod Fursten i försvarsställning.

\* \* \*

Vi skriver nu Ljusets År 1149. Sedan segern vid Geda har våra folk kämpat för att återta sina förlorade besittningar, och framgångar har inte saknats oss. Hela Arosia är nu befriat, sedan Järneskans föll för två somrar sedan, och nästan hela Gedanien likaså sedan i höstas. Men medan vår fiende trängdes tillbaka på en

kant gick han framåt på en annan. Sedan hösten och vintern har nästan hela Högmark, som i många år härjats av Furstens räder, fallit under hans välde och drottning Astrid har tvingats i landsflykt. I Österlandet bortom havet står fienden ock säkrare än någonsin, stärkt av sin oheliga allians med Slagbjörn-sriddarna.

Det sista året ha båda sidor i kriget sökt bygga upp sin styrka på nytt inför en avgörande ansträngning. Den kampen är på färde nu, kanhända har den redan börjat. Nu samlar Fursten sina styrkor i det ockuperade Högmark och längs Högälven, och vi gör oss redo att möta dem. Thules öde ligger i vågskålen på nytt. Må den Förste vara oss nådig...

Under år 1148 förberedde båda sidor i kriget offensiver i Gedanien. Gedanien och Sunnanslätt rustade för ett gemensamt fälttåg för att återerövra de delar av norra Gedanien som Fursten ännu höll, och där han själv nu under sommaren börjat samla en stor fältarmé under den fruktade general Voorlaugr. De allierade hade sedan förra året gjort upp gemensamma planer med Drakfåglarna – den margholiska motståndsrörelsen mot Fursten - och lokala gedanska motståndskämpar; de skulle förbereda för uppror och sabotage bakom fiendens linjer, och om tillfälle gavs resa sig mot ockupationsarmén och



*Bondesoldater under skogsstrid*

## KRIGET DET SENASTE ÅRET: 1148-49

fånga den mellan två eldar. Arosia och Högmark, som båda var för hårt pressade för att kunna delta med full styrka, höll sig båda redo att gardera de västra flankerna.

I början på september satte sig den gedansk-sunnanslättiska hären i rörelse norrut. Höstens fälttåg tog dock från början oväntade vändningar. Den stora Furstliga armén tågade plötsligt iväg västerut mot Arosia och lämnade bara mindre garnisonstrupper kvar i norra Gedanien, där det snabbt bröt ut fullt uppror.

De allierade stod inför ett dilemma – de kunde inte gärna varken svika sina arosiska allierade eller de ockuperade gedanier som de lovat hjälp. Man beslöt att dela upp sig; gedanierna fortsatte norrut för att säkra territoriet medan sunnanslättarna gick för att undsätta Arosia.

Fälttåget mot norra Gedanien blev framgångsrikt; de mindre isolerade utposterna föll efter korta men hårda strider och även slottet Vidmarkshus, de

Furstligas starka fäste, föll efter en belägring. Detta band dock upp de gedanska styrkorna under en stor del av hösten. Man hade också en del besvär med mer onaturliga hot; Furstliga blodsmagiker hade lagt förbannelser över somliga platser som fick de som dog där att vakna på nytt.

I väster gick det värre. Innan de arosiska och sunnanslättiska härarna lyckats förena sig hade den starkare Furstliga hären stormat och bränt Arosia stad. Därefter drog de västerut, förföljda av de nu förenade arosierna och sunnanslättarna, och fortsatte norrut genom västra Arosias skogsmarker mot Högmark.

I de västra skogarna överfölls och sinkades de Furstliga av alver, men dessa var för få för att lyckas hejda deras framryckning. Fortfarande med de allierade – nu förstärkta av alverna – i hämlarna slog de Furstliga sig in i Högmark. När det till slut kom till strid var båda härarna trötta och slitna, men de Furstliga hade fördel av terräng och försvarsställning, och sunnanslättarnas stridsmoral föll drastiskt då de-

## VINTERN

ras riksföreståndare och anförare Theoderik Skiöld stupade i striden. Den trötta och demoraliserade allierade hären tvingades retirera till norra Arosia.

I Högmark hade under tiden drottning Astrid samlat de styrkor hon kunnat båda upp och lyckats slå tillbaka en andra hotande Furstlig reservarmé från Strand, men det vann henne bara en kortvarig frist. När Voorlaugr nalkades från sydväst tvingades hon inse att det inte skulle gå att hålla det klena befästa Ranheda mot anfall från två håll utan lät evakuera staden. Drottningen och hennes här var tvungna att dra sig tillbaka till skogsmarkerna kring Järnforsa bergslag i sydväst och söka skydd där. De Furstliga ockuperade under senare delen av oktober och november strategiska punkter främst längs Högälven och jordbruksbygden i sydost. Var Högmark slutligen kuvad?

Under vintern höll de allierade nya rådslag och kunde konstatera att trots framgångarna i Gedanien var läget allvarligt. De Furstliga hade lämnat stora truppstyrkor att övervintra i Högmark, och mycket pekade på att de tänkte följa upp med nya anfall söderut nästa år. Somliga

bland de allierade menade att anfall vore bästa försvar och att man borde söka följa upp framgångarna i Gedanien för att på nytt tvinga de Furstliga till



Vinterbönder

försvar, men å andra sidan kunde man inte lämna det utsatta Arosia svagt försvarat. Även Fursten hade å andra sidan nu fått en lång och utdragen gränslinje att hålla.

Hitintills oförmögna att enas om en samlad offensiv – om en sådan ens vore genomförbar, vilket det rådde delade meningar om – gjorde sig de allierade redo att inta försvarsställningar till att börja med. Man räknade med att Arosia troligen var Furstens nästa mål och redan under vintern började man förlägga truppstyrkor kring stödjepunkterna vid gränsen mot Högmark, redo att förstärkas med uppbyggda trupper. I Gedanien mobiliserades likaså trupper i norr för att hålla de återerövrade besittningarna och stå redo att undsätta Arosia. Sunnanslätt bidrog med hjälptrupper till båda rikena, men de flesta av dessa har ännu inte hunnit komma på plats.

## Senvintern: köld och eld

Vintern igenom höll de allierade sina ställningar i norr, förbättrade försvarsverk och hinder och spanade rastlöst på fienden. Visa av skadan från förra året var särskilt arosierna fast beslutna att inte ge de Furstliga några lätta vägar in i landet den här gången.

Från den mest framskjutna utposten i nordväst, vid Järnforsa där också huvuddelen av den här som följt drottning Astrid av Högmark föregående höst nu samlats, slog man också ut flera räder mot de Furstliga utposterna och deras underhållslinjer. De Furstliga svarade med egna småskaliga räder och patruller; många skärmyslingar utspelades under vintern i de vida skogsmarkerna som skilde de båda sidorna åt.

Framåt senvintern blev det klart att de Furstliga inte hade några avsikter att dra sig tillbaka från sina västliga utposter i Högmark, tvärtom höll fler trupper på att flyttas dit. Och inte bara soldater; fler och fler av Furstens svartkonstnärer och besvärjare – de fruktade och avskydda Rödkåporna i sina blodröda dräkter var särskilt synliga – hade börjat synas kring det Furstliga härläget vid Röda Dalen. Det ryktades rentav att någon eller flera av Furstens närmaste fanns på plats.

Det var tydligt att antingen hade de Furstliga upptäckt något av stort intresse för

deras magikunniga där någonstans, eller att de förberedde ett angrepp med ovanligt tungt magiskt understöd därifrån. Eller bäddadera.

Drottning Astrid, som vid det här laget tagit befäl över den nordvästra utposten, reagerade snabbt på underrättelserna. Hon lät Nyckelns Väktare organisera expeditioner för att försöka infiltrera de Furstliga i Högmark och finna ut vad deras svartkonstnärer egentligen sysslade med, och lät under tiden sända bud till kung Angantyr och de andra allierade om att något stort verkade vara i görningen. Arosiska och så småningom även andra förstärkningar fylldes gradvis på och ett gemensamt krigsråd sammankallades så snart det skulle låta sig göras.

Alvfolket, vars östligaste större bosättningar Rhuniath och Holenthon låg i västra Högmarks djupa skogar, såg också med oro på hur de Furstliga flyttade sina positioner närmare deras hem än någonsin tidigare och de började också intensifiera sina spaningar, såväl i samarbete med de allierade och Nyckelns Väktare som på egen hand. Deras trädstäder var



Järndraken Náuglug med sin matmor Rana

förvisso väl skyddade och befästa både naturligt och med subtila magiska försvar, men vem visste vad de Furstliga skulle kunna sätta emot dem?

Under mars anlände fler förstärkningar; utposten vid Järnforsa hade svällt till ett härläger och man var väl befästa. Väntan var rastlös: skulle de Furstliga plötsligt gå till anfall innan man hunnit samla sig vidare? I så fall stod man väl redo att utkämpa ett segt försvar. Men de Furstliga tycktes inte ha bråttom.

Så till slut, i början av april, kom nya bud från norr. De Furstliga har till slut satt sig i rörelse - men de hade inte slagit till mot människorikena i söder, utan mot alvfolkets utposter! Rhuniath står redan i lågor och Holenthon är under attack. De Furstliga har av allt att döma haft tillgång till vägvisare som hittade dit...

Mycket riktigt. Snart kom fler uppgifter, från spanare och flyktingar. Rana, den första och främsta av de - lyckligtvis få - alver som förrått sitt folk och gått över på den mörke Furstens sida, hade också siktats bland angriparna. Och med sig hade hon haft Náuglug.

Náuglug. Draken. Odjuret från urtiden, som hon en gång tämjde och ridit i strid mot Imrar den gode, och som genom Furstens svartkonster givits nytt liv och en konstgjord ny kropp, bara delvis av kött och blod och i ett skal av järn. Draken, på nytt med Rana som ryttare, hade stridit för Fursten vid Geda, men besegrades och drevs på flykten av vålnaden efter Silcarindril, som en gång dräpte honom, och hans krigare. Den här gången kom dock både Rana och draken undan med "livet", men ingen hade sett draken utanför hjärtat av Margholien sedan dess.

Inte förrän nu.



S:t Ahriks riddare.

# ROLLER PÅ DRAKSÅDD

*Som framgått kommer de olika akterna att fokusera på olika perspektiv och rätt många deltagare kommer att behöva spela andra roller i den äventyrliga akt 2 än i de inramande krigsrådsakterna. Med det sagt är det tänkt att vara ganska flexibelt vilka roller som kan dyka upp.*

Draksådd skiljer sig från de flesta Thule-lajv i det att det inte bara är indelat i flera akter med spelbrott emellan utan att akterna också utspelas i skilda miljöer och fokuserar på olika perspektiv. En stor del av deltagarna kommer därför att behöva spela andra roller i den äventyrliga Akt 2 än i de inramande krigsrådsakterna. Somliga kommer t o m att spela olika roller på första och andra krigsrådet, men vi räknar med att de flesta kommer att spela samma roll i akt 1 och 3.

Vilka roller och grupperingar som är aktuella för respektive akt 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 för varje akt. 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.

## FÖRSTA OCH TREDJE AKTEN: KRIGSRÅDEN

De här två akterna utspelar sig i det allierade fälthögkvarteret på Hjortsnäs, och de roller som ska delta här behöver ha någon anknytning till de rådslag som ska hållas eller annars skäl att uppehålla sig på gården. De styrkor som förlagts häromkring är till största delen från Arosia och Högmark, men mindre kontingenter från de andra allierade rikena och folken finns också representerade och andra aktörer har också sänt delegationer.

Det finns rätt stort utrymme för att spela roller på den allierade sidan man spelat på något tidigare Thule-lajv om man är intresserad av det – hör av dig till Theo i så fall.

Roller på krigsråden kommer i första hand att höras till någon av följande grupperingar:

- Den allierade krigsledningen och "staben".
- Alvfolkets utsända.
- Nyckelns Väktare med anknutna.
- Enklare folk – soldater och civila – med uppgifter till rådslagen.
- Delegationer från övriga allierade, såsom Drakfåglarna, Solstammarna och exildvärgarna.
- Tross eller gårdsfolk.

Som kommer att framgå i beskrivningarna råder det ett visst överlapp mellan grupperingarna; en och samma roll kan höras hemma i två eller flera samtidigt.

## Krigsledningen

I centrum för krigsråden sitter ledningen för den allierade härsmakt som ligger förlagd omkring Hjortsnäs. Hären består till största delen av trupper från Arosia och det ockuperade Högmark, med mindre kontingenter från Gedanien, Sunnanslätt och de andra folken.

Roller som söks här är till exempel:

- Den landsflyktiga drottning Astrid av Högmark, sedan några år gift med kung Angantyr och därmed i personalunion med Arosia. Högsta befälhavare för hären jämte Angantyr. I 35-40-årsåldern, hårdför men ridderlig.
- Hövitsmännen för de gedanska och sunnanslättiska kontingenterna. Dessa kan vara riddare eller rentav högre frälse, och kan men behöver inte vara roller från listorna över namngivna nedan.
- Andra befäl, riddare och rådgivare från alla folken. De flesta av dessa tillhör frälset, men några kan också vara experter av enklare bakgrund. Särskilt från det frälsefattiga Högmark kan det också förekomma hövitsmän av bondesläkt.
- En eller flera präster, munkar och/eller nunnor. Även dessa deltar först och främst som rådgivare men också för mötets andliga behov.

I flera fall finns det namngivna karaktärer från bakgrundstexter och liknande som skulle kunna fylla någon av ovanstående funktioner men saknar spelare. Det gäller fr a de högre uppsatta inom respektive rike. Se följande artiklar och då roller som saknar aktiv spelare:

### Arosia:

[http://www.thulekampanjen.se/kampanj/varlden/vem\\_ar\\_vem/vem\\_arosia\\_niva3.html](http://www.thulekampanjen.se/kampanj/varlden/vem_ar_vem/vem_arosia_niva3.html)

### Högmark:

[http://www.thulekampanjen.se/kampanj/varlden/vem\\_ar\\_vem/vem\\_hogmark\\_niva1.html](http://www.thulekampanjen.se/kampanj/varlden/vem_ar_vem/vem_hogmark_niva1.html)

### Gedanien:

[http://www.thulekampanjen.se/kampanj/varlden/vem\\_ar\\_vem/vem\\_gedanien\\_niva3.html](http://www.thulekampanjen.se/kampanj/varlden/vem_ar_vem/vem_gedanien_niva3.html)

## Alvfolkets utsända

Alverna i Västmarkerna, som tidigare undsatt människorna, står nu själva under attack. Alverna är inte politiskt enade utan bildar en löst sammanhållen federation av i vanliga fall självständiga bosättningar, något som gjort att det ofta tagit tid för dem att samlas till att agera gemensamt.

Det har länge varit känt att de Furstliga – och kanske Fursten själv – tycks hysa ett särskilt agg mot de Odödliga, och när nu deras egna hemtrakter för första gången är allvarligt hotade är de fullt klara över att det kan gälla liv och död för hela deras folk. Likväl kan det finnas åtskilliga olika idéer om hur hotet ska mötas och hur – och i vilken mån – man bäst ska samarbeta med människorna.

Till krigsrådet söker vi en eller helst flera små delegationer, som kan representera olika bosättningar och kanske olika politiska attityder.

Vi kommer även att utveckla bakgrunden om alverna mer inför Draksådd. Här tar vi gärna emot input från deltagare, särskilt er som tänkt spela alver själva. Hör av er!

## Nyckelns Väktare

Nyckelns Väktare, den gruppering av lärda och andra från alliansens alla folk som samlar och leder den magiska kampen mot Fursten, har också en närvaro vid krigsrådet. Några av Väktarna och deras anknuten vistas redan med armén, några andra har begett sig hit för rådslaget eller med nyheter från olika uppdrag. Båda de inofficiella ledarna för gruppen, änkedrottning Katarina av Arosia och abbedissan Elarka av Örnevalls kloster, finns på plats.

Bland Väktarna skulle man till exempel kunna finna roller som:

- Magiker från Alliansens olika riken eller längre bort. Mänskliga magiker är normalt upplärda i de arcuriska traditionerna, ett magiskt och filosofiskt system som går tillbaka till det arantiska imperiet. Normalt har också de magiker som inte haft turen att få en rik och mäktig beskyddare ett annat yrke vid sidan om, till exempel som skrivare, apotekare, astrolog eller örtmästare.





*Två av Nyckelns Väktare*

- Övriga lärde och präster från Alliansen. De flesta boklärda, om än inte alla, finns inom kyrkan. Flera av Thules "vanliga" lärde har en del kunskaper om magi och legender, även om de inte är skolade i själva bruket av magi.
- Alver. Alvfolkets magiska kunnande, som går bortom människornas, är en mycket viktig del av deras bidrag till Alliansen och några alver har deltagit i Nyckelns Väktares arbete från början. Det är dock inte alla av deras fränder som ser lika positivt på det nära samarbetet med de dödliga. Se också avsnittet om alvernas sändebud ovan, i somliga rollers fall kan funktionerna överlappa.
- Någon dvärg. Även dvärgarna har egenartade kunskaper, och Nyckelns fysiska kär är dvärgtillverkat.
- Någon shaman från Björnstammen, den vildfolksstam som gjort gemensam sak med Alliansen och bidragit till Nyckeln, kan också ha slutit sig till Väktarna.
- Enklare följeslagare av alla tänkbara slag, så länge de har något att bidra

med vid rådslaget (se avsnittet om soldater nedan för mer tankar kring detta). Man kan till exempel tänka sig:

- Krigare av olika slag; livvakter åt enskilda Väktare eller eskort för hela följet. De kan höra hemma hos vilka av folken som helst och vara högt eller lågt uppsatta.
- Skogskunniga: jägare och andra skogsvana som kan agera vägvisare och spanare.
- Helare eller fältskär.
- Tjänare till enskilda Väktare. Bara ett fåtal sådana roller kommer att följa med, fastän flera av Väktarna normalt skulle resa med stora följen.
- Mer långväga allierade. En del lärda och äventyrare från främmande folk bortom Thule har av olika skäl kommit att sluta sig till kampen mot Fursten. Här finns t ex en del från talvi- och kerifolken i Österlandet, och den grupp äventyrare från det fjärran Ormandia som för några år sedan gjorde gemensam sak med Väktarna.

I princip kan man säga att Nyckelns Väktare med följeslagare kan vara allehanda klassiska "äventyrarroller". Både bland Väktarna och följeslagarna finns det möjligheter att spela roller som varit med på tidigare lajv i kampanjen.

Observera att fastän listan med möjliga roller är lång är det inte meningen att Nyckelns Väktare ska vara en stor och dominerande grupp på rådslaget. Vissa NV-anslutna roller passar också bättre i Akt 2 (se nedan).

Läs mer: <http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/skrockomagi/nyckelnsvaktare.htm>

## Soldater och gemena

De flesta deltagarna på krigsrådet kommer naturligt nog att vara högre i rang, men där kan också finnas en del folk på lägre nivåer, såväl soldater som "civila", som har något där att göra. Det kan till exempel röra sig om folk som har intressanta underrättelser att rapportera, särskilda kunskaper eller egenskaper eller liknande. OBS: Alla sådana roller bör ha någon

koppling till någon av de högre uppsatta som därför kan se till att få dem med i spe-

let. Vid behov kommer vi förstås att hjälpa till att ordna med sådana kontakter. För mer om sådana här roller hänvisar vi till rollistan för Akt 2.

## Andra sändebud och delegationer

Vid krigsrådet kan det också närvara mindre delegationer från andra, mer perifera allierade eller rentav neutrala folk och grupperingar. Sådana som skulle kunna vara representerade är till exempel:

- Drakfåglarna, den margholiska motståndsrörelsen mot Fursten.
- De landsflyktiga dvärgarna från det numera neutrala Steinheim, som bildat en fruktad men bångstyrig allierad frikår.
- S:t Ahriks riddare, en religiös riddarorden med gedanskt ursprung som varit en betydande maktfaktor i Österlandet men som de senaste åren förlorat det mesta av sina besittningar.

## Drakfåglarna

Den margholiska motståndsrörelsen mot Fursten, som kallas Drakfåglarna, har fört ett desperat gerillakrig mot hans regim sedan den först etablerades. De har samarbetat med de allierade rikena i perioder, men samarbetet har ofta försvårats av såväl logistiska svårigheter som av motståndskämparnas oro över de allierades syften på längre sikt.

Drakfåglarna och deras lokala anhängare gjorde en viktig insats i befrielsen av norra Gedanien hösten 1148, och gedanierna har i sin tur understött dem med utrustning och specialister. Nu i vintras har motståndskämparna också nått sin största öppna framgång: de har ockuperat det avsides och bergiga folklandet Ravnsmark i västra Margholien och håller därmed öppet territorium på margholisk mark för första gången.

Drakfåglarna kan ha opererat i det ockuperade Högmark och sänt en mindre grupp

för att återknyta kontakten med den allierade armén nu. Det här blir kanske den första direkta kontakt som den allierade ledningen får med dem sedan förra året.

Läs mer: <http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/rikenainorr/furstendomet/drakfaglarna.htm>

## Exildvärgarna

Dvärgkungariket Steinheim engagerade sig i början av kriget för alliansen mot Fursten, men efter kung Grunnirs död 1143 har det styrande rådet återgått till neutralitet och de senaste åren rentav slutit handelsavtal med Furstendömet. I protest mot den



*Drakfåglar*

utvecklingen gick åtskilliga dvärgar i frivillig landsflykt och sökte sig till de allierade människorikena, där de sedan bildat en frivilligstyrka. Dvärgarnas frikår har trots sina begränsade antal varit effektiv och fruktad – de har också samarbetat en hel del med Drakfåglarna och gjort räder in i Margholien – men har också vid flera tillfällen agerat egensinnigt och bångstyrigt.

## S:t Ahriks riddare

S:t Ahriks Orden eller Consortis militae Luci ("syskonen i Ljusets armé") är den enda kyrkliga riddarorden som har nordiskt ursprung; den grundades under de gedanska Ljushärnaderna mot Talvala och Österlandet på 800-talet. Orden har länge kontrollerat ganska betydande territorier och flera starka borgar i Österlandet och varit en kraftfull allierad mot Fursten.

De senaste åren har den dock råkat i olycka. Den konkurrerande, större och mäktigare riddarorden Ordo Militae Divinae Lux eller Ordo Alemandi, som under sin nye högmästare ingått en ohelig allians med Fursten av Margholien, har anklagat Ahriksriddarna för kätteri och startat ett föregivet heligt krig mot dem med Furstligt stöd. Ahriksriddarna belägras nu i sina sista kvarvarande fästen och det mesta av deras land har ockuperats av OMDL. En kontingent av ordens nu landlösa riddare och andra trupper har dock evakuerats till Thule och kan tänkas finnas representerade i härläget.

Läs mer om S:t Ahriks orden här: [http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/lander\\_osterlandet\\_stahriksorden.html](http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/lander_osterlandet_stahriksorden.html)

## ANDRA AKTEN: UPPDRAG I TOLVMILASKOGEN

Här kommer å andra sidan den övervägande delen av de spelade rollerna att vara grunts. En del av deltagarna kommer också att behöva spela Furstliga roller som antagonister under den här akten. I nuläget är det rätt flexibelt vilka sorters roller som kan bli aktuella; det kan tänkas att akten delvis utformas baserat på vilka roller på respektive sida det finns intresse för att spela. Det kan till exempel röra sig om:

- (mänskliga) soldater på låg- och mellannivå.
- Nyckelns Väktare med anslutna
- Alver
- Furstliga trupper
- Krigsflyktingar och andra civila från Högmärk
- Övriga och specialare.

Här finns som sagt också stor möjlighet att återigen spela någon roll du spelat på ett tidigare Thule-lajv, såväl på den allierade sidan som den Furstliga. Även någon eller ett fåtal

## Tjänstefolk / tross

Vi söker också tjänstefolk till kök och upppassning. Dessa kan antingen höra till härens tross, någon eller flera av befälhavarnas följen eller höra till gården – eventuellt i en kombination.

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. Dock är det givetvis meningen att man även som tjänstefolk ska få tillgång till roligt spel, delaktighet och relationer till andra roller.

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.

Status: Några intresseanmälda, plats finns!

## Fångar

Det är också tänkbart att någon Furstlig fånge av särskild dignitet kan närvara. Detta är kanske troligast under tredje akten. Är du intresserad av något sådant så hör av dig.

mer framstående Furstliga roller skulle kunna tänkas göra åtminstone ett kortare gästspel.

## Den allierade strövkåren

En stor del av rollerna i akt 2 kommer att tillhöra en skyndsamt sammansatt allierad strövkår, en av flera mindre truppstyrkor som sänts ut på uppdrag i de vidsträckta gränsmarkerna. Den kommer troligen att utgöras av en heterogen blandning av mindre grupper med olika ursprung, som t ex:

- Hövitsmannen för kåren och hans följe.
- Frälsetrupper från hela Alliansen.
- Bondsoldater från Arosia och/eller Högmärk.
- Värvade fotsoldater.
- Legoknektar.

## Hövitsmannens följe

Hövitsmannen för den lilla truppen är troligen en riddare, militärt erfaren men inte av allra högsta börd. Truppen hen för befäl över nu består dels av hans eget följe eller hird, dels av soldater hen blivit mer tillfälligt tilldelad för uppdraget. I hövitsmannens personliga följe kan t ex ingå (se avsnittet Soldater nedan för mer om de stridande):

- En eller två väpnare, adliga ynglingar som utgör riddarens omedelbara uppbackning i strid och annars.
- Eventuellt någon "knap", en fattig frälseman eller -kvinna som inte vunnit riddarslaget och tjänar i hans hird.
- En grupp ofrälse följessoldater, yrkesknektar svurna till hans tjänst.
- En eller ett par personliga tjänare.
- Eventuellt ett par andra icke-stridande specialister, t ex en präst, fältskär eller liknande. Se också Trossen.

## Frälsetrupper

En del av truppen har hämtats från de trupper som frälset – adeln – sätter upp. Dessa kan vara från Arosia, Gedanien, Högmark

eller Sunnanslätt, troligen rör det sig om en blandning. Här kan man tänka sig:

- Ett par riddare, var och en med en väpnare och kanske ett par följessoldater och/eller tjänare. Någon av dem kan också ha t ex en fältskär med sig.
- Ett par s k knapar; fattiga frälsemän och -kvinnor som nätt och jämnt har råd att upprätthålla sitt frälse. Dessa har inga egna följen utan tjänar ensamma.

Läs mer:

- Frälse och riddarväsen i de Norra Kungarikena - <http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/livetinorden/fralseoriddarvasen.htm>

## Bondesoldater

De fria bönderna i Thule har en traditionell skyldighet till krigstjänst, visserligen främst i sina hemtrakter men de kan också sätta upp och utrusta förband till fälttåg längre bort. I Högmark utgör dessa bondesoldater den helt dominerande truppen; i Arosia har bönderna åtagit sig att så länge kriget varar sätta upp ett ständigt knektehåll, de så kallade häradsfänikorna, vars soldater försetts med torp och brukar jorden när de inte är i fält.



*Lätt rustade spejare.*

Strövkåren skulle kunna innehålla ett par rotar från en sådan häradsfänika och/eller bondesoldater från Högmark, de sistnämnda numera mer eller mindre landsflyktiga.

Bondesoldaterna är långtifrån odugliga; redan före kriget var många bönder vana att själva få försvara sina gårdar och byar mot rövare och ibland nattfolk. Flera av dem kan också ha varit i fält tidigare i kriget och ha erfarenhet därifrån. De är dock inga yrkeskriigare och kan brista något i disciplin och ordning.

## Legoknektar

Man skulle också kunna tänka sig någon grupp av utländska legotrupper. Hör av dig om du har idéer kring detta.

## Icke-stridande

Strövkåren har inte med sig en fullskalig fälttross på det här rörliga uppdraget, men man kan ha med sig några icke-stridande specialister förutom de som redan nämnts. Det kan till exempel röra sig om:

- Icke-stridande fältskärer eller andra sjukvårdare.
- Någon fältpräst/kaplan.
- Vägvisare med lokalkännedom.

## Alver

En eller flera mindre grupper av alver har också slagit följe med strövkåren och är för uppdraget knutna till den, men är snarast att betrakta som en allierad grupp med en delvis egen agenda. Här kan några av de alver som spelades på rådslaget i akt 1 också dyka upp, men gärna också fler roller mer inriktade på spaning och/eller strid.

Se vidare om alver under Roller på krigsråden.



*Furstliga soldater på marsch.*

## Nyckelns väktare

Nära allierade med strövkåren är också en liten expedition från Nyckelns Väktare (se avsnittet under Roller på krigsråden), som också har uppdrag att utföra här – med åtminstone delvis samma mål som strövkårens. Några av de Väktarroller som spelats i första akten kan även dyka upp här, men också andra roller och då troligare hämtade bland de mer jordnära inriktade följeslagarna. Det kan i de fallen t ex röra sig om:

- Krigare av olika slag; livvakter åt enskilda Väktare eller eskort för hela följet. De kan höra hemma hos vilka av folken som helst och vara högt eller lågt uppsatta.
- Skogskunniga: jägare och andra skogsvana som kan agera vägvisare och spanare.
- Helare eller fältskär.

## De Furstliga

I de här markerna opererar också en utkommenderad Furstlig truppavdelning med ett eller flera egna uppdrag, som naturligtvis kommer att komma i konflikt med den allierade strövkårens. De Furstliga kan till viss del sägas utgöra en b-styrka under akt 2 men kan räkna med roligt och spännande spel.

Exakt hur den Furstliga avdelningen kommer att vara sammansatt är ganska flexibelt beroende på deltagares önskemål, men den kommer troligen att innehålla element som:

- En eller flera grupper Furstliga soldater, varav något eller flera av:
  - Legionärer: Furstens tungt beväpnade, vältränade, svartklädda fotsoldater. Legionärerna är till stor del legosoldater från alla möjliga länder och bakgrunder. Ett par av legionärerna kan vara specialister, som artillerister och/eller spejare.
  - Auxilia: övriga Furstliga trupper, främst olika "etniska" förband och vanligen lättare trupper. Det kan t ex röra sig om:
    - Orcher och vättar.
    - Margholiska vildmän från den fruktade Skymningsstammen.
    - Talvisk (mänsklig) auxilia.
- Ett par av de få alver som gått över till Furstens sida.

- En grupp Rödkåpor och Salamandrar, några av Furstens mest fruktade och hatade tjänare och utövare av blodsmagi.

Status: Intresseanmäld grupp

- Ett eller annat troll eller andra odjur.
- Kanske annat. Har du en idé om en Furstlig roll du vill spela, så hör av dig så ser vi om det funkar.

## Civila och flyktingar

Ockupationen av Högmark och de stundande fälttågen har gjort många hemlösa, och de Furstligas framryckningar just här har drivit de som bor i närheten på flykt. Några flyktingar och andra rotlösa kan dyka upp i akt 2, t ex folk som blivit hemlösa då deras gårdar bränts eller plundrats, förrymda trälar eller fångar, desertörer, folk som flytt från trakter som ännu är ockuperade, eller annat.

Flyktingar kan bli värdefulla bundsförvanter för den allierade strövkåren men också skapa problem och dilemman för dem.

## Specialare

Slutligen kan det 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 roller som bara kommer att spelas under delar av lajvet och i vissa fall kan kombineras med andra roller. Om du är intresserad av att spela en hemlig roll, hör av dig till arrangörerna.

## Övrigt

Om du har en idé på en roll du vill spela som inte faller in under någon av ovanstående rubriker, t ex en roll du spelat tidigare: hör av dig till Theo, och så ser vi om rollen går att passa in eller inte. En tanke med Draksådd är just att ha ganska stor flexibilitet i valet av roller att spela.



Ylva och rödkåpan.

# ANMÄLAN

Anmälan till Draksådd sker på följande sätt:

1. Ta kontakt med arrangörerna (thule.draksadd@gmail.com) och kom överens om vilken/vilka roll/er 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.

3. Fyll i anmälningsformuläret på Draksådds hemsida.

4. När vi godkänt din anmälan får du en bekräftelse via e-post.

5. När du fått din anmälan bekräftad betalar du in deltagaravgiften på 450:- om du har råd med det och 350:- om din ekonomi är mer ansträngd. Pengarna sätts in på Thule-kampanjens bankkonto:

- 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. Detta ska ske senast 28 februari.

7. Du ska också skapa en mer fullständig roll med hjälp av rollformuläret som strax kommer att dyka upp på hemsidan. Somliga roller och grupper som behöver det kommer att få ytterligare instruktioner för att skapa sina roller. Även rollformuläret ska skickas in senast 28 februari (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 2013-02-28 beläggs med en förseningsavgift på 100:-. 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 hemsidan under "Sökta roller".

## Återbetalning av anmälningsavgiften

Om du anmält dig till Draksådd men inte kan vara med, går det att få pengarna tillbaka om du är ute i god tid. Om man avanmäler sig skriftligen senast 2013-02-28 får man anmälningsavgiften tillbaka. Därefter är anmälan bindande och återbetalas bara efter särskild överenskommelse. Om lajvet skulle bli inställt återbetalas inkomna deltagaravgifter.

## Anmälningsformuläret

Anmälningsformuläret inför Draksådd 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.

# PRAKTISKT

## TID OCH PLATS

Draksådd kommer att utspelas vid och omkring scoutstugan Pålstorp utanför Tullinge den 12-14 april 2013.

Mer information om stugan finns på hemsidan

Arrangemanget löper över en hel helg, men spelet kommer att brytas mellan de tre akterna – övernattningen sker alltså off. Planen är att alla deltagare ska kunna sova inomhus.

Akt 1 och 3 kommer att utspelas i och omkring stugan, som representerar en gård som rekviderats som

högkvarter i ett hörn av härläget. Vi tänker oss att resa ett par paviljonger utanför för att ge en kuliss av ett större läger, men också att tälten ska gå att inredas som spelutrymmen.

Akt 2 kommer att utspelas i skogen kring ett antal äventyrsplatser. Under den tid som akt 2 varar, och under spelbrotten mellan akterna, är stugan ett offlajvområde.

För den som inte har möjlighet att delta hela tiden finns det möjlighet att vara med under en del av lajvet. Hör av dig om du är intresserad av det.

## MAT OCH DRYCK

I deltagaravgiften ingår mat och dryck. Tanken är att det kommer att serveras kvällsvard inlajv på fredag och lördag, off-frukost på lördag och söndag och lunch under lördagen i form av fältproviant, samt däremellan finnas enklare plockmat.

Köket kommer att organiseras av Anneli Friedner Henriksson och Erland Nylund. Mer information om mathållningen kommer i Utskick 2 och på hemsidan.

## ÖVERNATTNING

Lajvet kommer att pågå fredag kväll till sent på lördag kväll. Eftersom spelet bryts på natten sker övernattningen off och under lördagen får nattlägren gömmas undan. På söndagen avslutar vi med off-frukost och eftersnack.

Det finns två stugor att sova i, dels storstugan och dels en mindre stuga en bit bort. Enligt scoutkåren finns det sovplatser för ca 60 personer, men hur många av dessa som är sängar är tills vidare okänt. För dig med dålig rygg etc kan vi förstås ordna en säng!



# 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 Draksådd.

Draksådd är som framgår ett tvådelat lajv – eller om man så vill tre korta lajv i ett; ett actionbetonat äventyr i skogen inramat av två lugnare krigsrådsscener. Bland de ambitioner vi har med lajvet kan nämnas:

- En nystart för kampanjen och händelserna i den. En viktig besläktad ambition med Draksådd är att såväl nya som gamla deltagare i Thule-kampanjen ska känna sig välkomna och kunna delta på samma villkor.
- Att flytta handlingen i kampanjen tydligt framåt, knyta ihop gamla trådar och föra sagan vidare på ett spännande och sammanhållet

vis och med stort utrymme för deltagarna att påverka utvecklingen.

- Att gestalta krigshändelser ur flera perspektiv genom bytet av "scen" under lajvet. På det här sättet hoppas vi också kunna skapa ett möte mellan stora och små perspektiv, både mellan de olika akterna och inom dem. Att gestalta stora händelser ur det lilla perspektivet har varit ett återkommande tema i Thule-kampanjen och ett vi vill fortsätta med och vidareutveckla.
- En blandning av spelarbehållning: krigsplanering, politik och diplomati, spänning och äventyr, stämnings- och karaktärsspel, skräck och mystik.
- Att utveckla alverna i Thule och deras roll i fiktionen.
- Moraliska dilemman och problem. De allierade är the good guys men det är aldrig enkelt eller lätt.

# VIDARE LÄSNING

*Utöver detta utskick kommer vidare information inför lajvet att finnas dels i form av fler utskick till de anmälda, dels på lajvets och kampanjens hemsidor. Du hittar informationen här:*

## **Draksådds hemsida:**

<http://thulekampanjen.se/draksadd/>

*På denna sida hittar du den information som endast gäller Draksådd. Det mesta här är värt att läsa.*

## **Huvudsidan (Thule-kampanjen):**

<http://www.thulekampanjen.se>

*Här hittar du information för hela Thulekampanjen.*

## **Genväg med länkar till artiklar på Thule-hemsidan som har särskild relevans för Draksådd:**

<http://thulekampanjen.se/draksadd/vidare-lasning/>

## **Thule-kampanjens forum:**

<http://thule.sverok.net/forum/>

## **Thule-kampanjen på Facebook:**

<http://www.facebook.com/groups/45162042047/>

## **Draksådd på Facebook:**

<http://www.facebook.com/events/134363026717586/>

*“Nu hör jag Náuglug  
gny vid sin håla,  
slita och gnaga  
de dödas lik,  
Nu hör jag toner,  
milda och mjuka,  
nu tystnar besten  
och tiger still.*

*Tunga kättingen  
lossas från berget,  
muller som åska  
ljuder från norr.  
Järnvingars skugga  
förmörkar himlen:  
Rana rider  
på drakens rygg.*

*Tag dig i akt, Imrar!  
Tiden är knapp!  
Onda ting ser jag,  
onda ting nalkas:  
glödande järnfjäll,  
gnisslande vingslag -  
hit kommer draken  
från Mörkaskog.”*

- Ett fragment ur Imrarskvädet

