

# Jägarna och bytet

eller

Något ruttet i Gedanien

Ett lajv i Thule-kampanjen

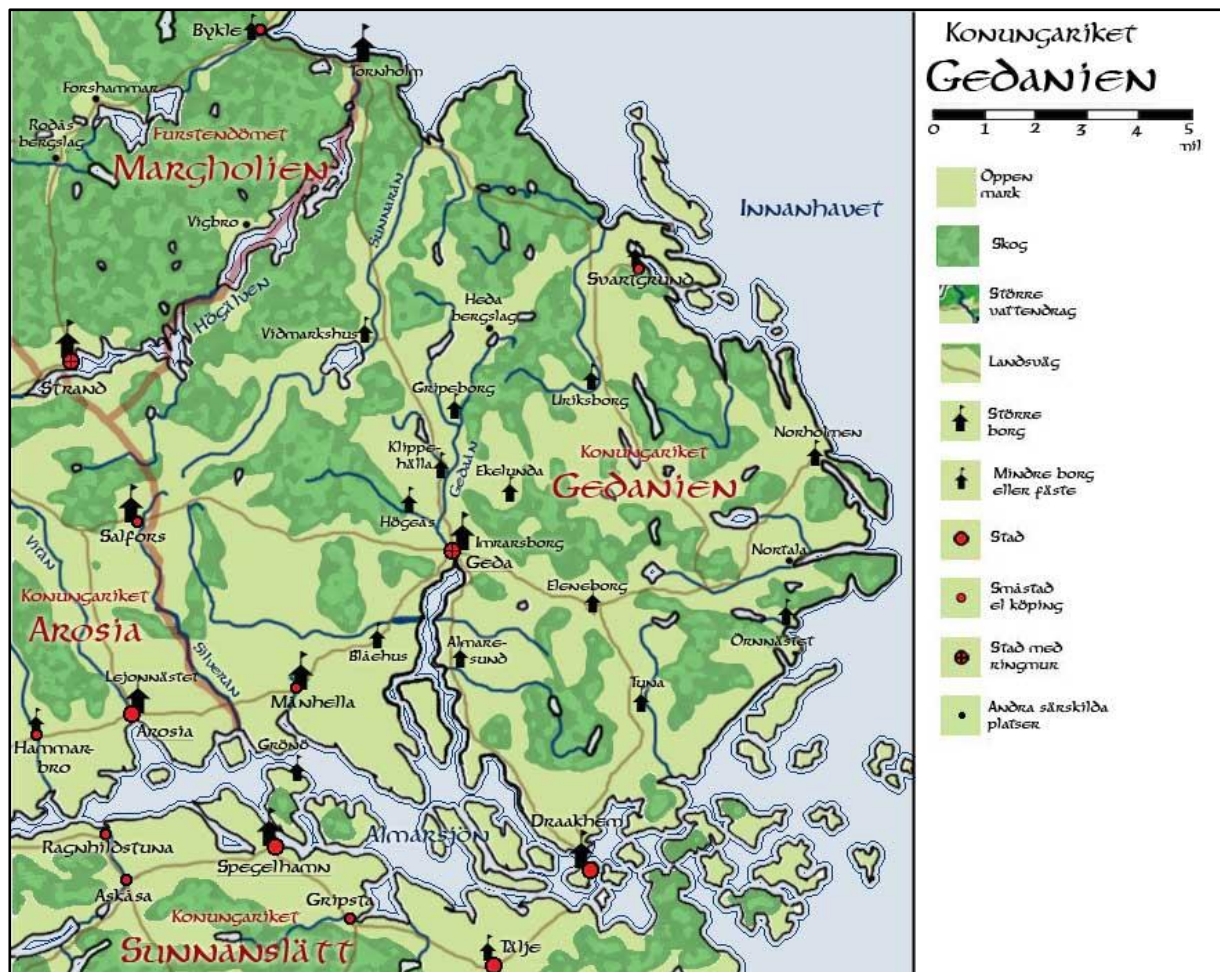
Utskick I:  
SPEL





# INNEHÅLL

Inledning.....	3
Om Thule-kampanjen .....	4
Lajvvett.....	8
Stridsregler.....	11
Övriga spelregler.....	15
Dräkt och utrustning .....	16
Spel i övrigt.....	18
Synopsis/schema .....	18
Det politiska spelet.....	19
Interaktivitet och drivkrafter .....	20
Social status och etikett.....	21
Reaktioner och attityder.....	23
Spelformuläret.....	25



# Inledning

Detta är ett av det tre häften som utgör det allmänna utskicket inför *Jägarna och bytet*. Det här innehåller spelinformation som inte är direkt bakgrund: regler och lajvvett samt texter om hur spelet är tänkt att gå till.

Observera att mycket av innehållet i det här häftet redan publicerats på hemsidan. Nya eller utökade texter är markerade med rubriker i grönt.

Vi ses i Gedanien!  
Arrangörerna

Huvudarrangörer	
	
<b>Theo Axner</b>	<b>Henrik "Hoffa" Hoffström</b>
Intriger och bakgrund	Ekonomi Logistik Område Storskaligare intriger
0702-249491	0738-042919
thule.jagarna@gmail.com	

## Rollhjälp

Olle Carnevale  
Martina Jansson  
Camilla Mörn  
Nina Åhlmans

## Rekvisita

Malin Andersson  
Susanne Staaf

## Bilder

Omslagsillustration,  
teckningar och karta  
Theo Axner

## Foton

Theo Axner  
Constance Bell Long  
Kalle Burbeck  
Caroline Holgersson  
Mia Jormelius  
Cornelia Karlslund  
Kalle Lantz  
Robert Östberg

Medhjälpare och huvudfunktionärer			
			
<b>Anne Fridh</b>	<b>Lina Mannberg</b>	<b>Frida Pihl</b>	<b>Erika Westberg</b>
Kökschef	Off-sjukvård	Trygghetsvärd	Trygghetsvärd Sociala medier

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

# Om Thule-kampanjen

Följande avsnitt är en version av den introduktion till kampanjen som finns att läsa på vår hemsida. Det är den första text man bör läsa för att sätta sig in i kampanjen. Om du har varit med tidigare lär du redan ha läst det här avsnittet. Mer om fiktionen hittar du på hemsidan och i Bakgrundshäftet.

Thule-kampanjen är en fantasylajvkampanj som pågått i olika former ända sedan 1994. Den röda tråden i kampanjen utgörs av kriget mellan den mörke Fursten av Margholiens återupplivade imperium och den brokiga samling av småriken och folk som förenats i en bräcklig allians mot honom. Kampen förs med både konventionella och magiska medel - det "magiska kriget" är en av de stora underintrigerna i kampanjen.

## Spel i Thule-kampanjen

### Sagan och känslan

Thule-kampanjen är en saga som vi deltagare och arrangörer berättar tillsammans. Intrigverk och bakgrund är delar av en helhet. Målet är att skapa en berättelse som hänger samman; men också att varje deltagare ska få uppleva sagan inifrån, från sin rolls perspektiv. Vi vill 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 förtvylade 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 eller 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 låta sig korrumpas. Det är inte, och skall inte, vara lätt att vara god.

### Världen och miljön

Kampanjen utspelas i Terra Cognita, en parallellvärld baserad på vår egen värld där många länder och kulturer har mer eller mindre

direkta motsvarigheter. Kampanjen får sitt namn efter Thule, det nordliga hörn av världen där huvudberättelsen utspelas, som påminner mycket om en fantasyversion av det medeltida Norden. Världen har flera konventionella fantasiinslag såsom alver, dvärgar, orcher och magi men är också tungt inspirerad av verklighetens historia och mytologi.

### Spelstil och arrangemangskultur

Thule-kampanjen och dess arrangörer har traditionellt strävat efter sådant som:

- Långsiktig kontinuitet i handling och karaktärer. Händelser på ett lajv kan få konsekvenser på andra lajv, och i mellanspel och skrivna texter, långt senare.
- Bredd och variation. Skådeplats, miljö och upplägg skiftar från lajv till lajv.
- Stark tonvikt på offlajv-hänsyn och generöst spel.
- Öppenhet och tillgänglighet gentemot deltagarna. Vi spelar också helst med så "öppna kort" som möjligt och föredrar transparens framför hemlighetsmakeri.
- Att ta även de "tråkiga", jordnära och praktiska delarna av arrangerandet på stort allvar.

Att ge utrymme för deltagares önskemål och bidrag, samtidigt som vi håller på vår egen grundläggande vision.



## Grupperingar

Här presenteras mycket översiktligt några av de viktiga grupperingarna som spelas i kampanjen. Detta är långtifrån en fullständig redovisning utan mest avsett att ge en känsla för grupperingarnas stilar, inte minst visuellt.

### *De allierade rikena*

Den brokiga och ibland spretiga alliansen mot Fursten består först och främst av en handfull små kungariket: [Gedanien](#), [Arosia](#), [Högmark](#) och [Sunnanslätt](#). Dessa påminner kulturellt mycket om det högmedeltida Norden, med en jordnära och fåtalig krigaradel och en fri och ganska välmående bondeklass.



*Riddare, soldater och bönder*

*Munk*

En särskild gruppering bland de allierade är [Nyckelns väktare](#), en sammanslutning av lärda och andra från alla de allierade folken som samlar och leder den magiska kampen mot Fursten. De flesta magikunniga bland de allierade är knutna till den här gruppen.



*Några av Nyckelns Väktare*



## Furstendömet Margholien

[Furstendömet Margholien](#) regeras sedan omkring 15 år av den enväldige Fursten, en kraftfull svartkonstnär som många tror är identisk med tyrannen Gholan som härskade över samma rike i forntiden. Fursten har upprättat en ny centraliserad hierarki och en stor stående yrkesarmé. Bland hans tjänstemän och soldater finns både infödda margholier och lycksökare från många andra länder. Alla hans tjänare är inte heller människor: många orcher, vättar och troll från Nordanlanden tjänar i hans armé, och det finns dvärgar och t o m alver på hans sida.

Fursten härskar både med vapenmakt och [magi](#) och har fler magiker på sin sida än de allierade. Somliga av hans anhängare utövar en särskild sorts blodsmagi.



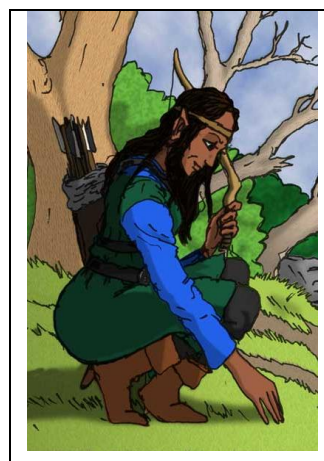
*Furstliga soldater på marsch*



*[Rödkåpor](#), Salamandrar och ett troll*

## Alver

Alverna i Thule misstros ofta av människorna och har hållit sig för sig själva, men de flesta av dem har slutit sig mer eller mindre nära till alliansen mot Fursten. Det senaste året har Fursten för första gången börjat attackera deras bosättningar direkt. Ett litet fåtal alver har allierat sig med Fursten.





## Dvärgar

Det finns ett dvärgrike i norra Thule men det bor också dvärgar i flera av människorikena. Dvärgkungariket Steinheim är neutralt i kriget men det finns grupper av dvärgar på båda sidorna. Dvärgarna på Furstens sida har byggt många förunderliga krigsmaskiner.



## Kort om världen Terra Cognita

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 nästan 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. Länderna i Thule har i allmänhet dräktmoden inspirerade av 1100-1300-tal, med vikingatida stil i ett par länder som t ex Talvala.

**Jämställdhet:** I Terra Cognita råder jämställdhet mellan könen. Detta är något vi arrangörer tar på stort allvar och jobbar aktivt med.

**Magi:** Terra Cognita är en magisk värld där övernaturliga ting faktiskt sker. Även magi och magiker förekommer. Det är dock varken vanligt förekommande eller välkänt.

**Icke-mänskliga folk och kulturer:** Alver, dvärgar, orcher och andra varelser existerar i världen och är mer eller mindre kända av människorna. Dvärgarna har flera kungariken under de stora bergskedjorna, och orcher och andra nattfolk lever framför allt i de vidsträckt ödemarkerna i norr och öster. Alverna härskade förr i tiden över stora rikena, men dessa har nu försvunnit och alverna tros på många håll vara utdöda.

**Religion:** Den dominerande religionen i den här delen av världen är Ljusets lära, en monoteistisk religion som till en del påminner om kristendomen. Ljusets lära har en funktion som samhällsinstitution som liknar den katolska kyrkans under medeltiden. En del folk och kulturer har andra religiösa traditioner. Religionskonflikter förekommer i världen men är inte ett dominant tema i kampanjen och det är också rätt vanligt att olika religioner kan samexistera.

# 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.

## Verbalt och fysiskt våld och förtryck

Omvänt är det viktigt att vara uppmärksam på hur andra uppfattar det man gör och inte utsätta någon för något denne (alltså spelaren bakom rollen) tycker är otrevligt.



*TVå av de beryktade "vendeliterna",  
drotsens privata underrättelsetjänst*

En del roller på *Jägarna och bytet* kan tänkas råka ut för olika sorters otrevlig eller nedlåtande behandling eller bemötanden, även om det inte kommer att vara ett dominerande inslag på lajvet. Vi vill att våra deltagare ska kunna spela ut starka och intensiva scener men känna sig trygga i vad som är OK och säkert spel.

Grundprincipen är att i varje situation där en karaktär utövar makt eller övervåld mot någon annan har den som befinner sig i överläget ett stort ansvar för att vara lyhörd för hur hans "offer" reagerar och uppfattar spelet.

Som offer/i underläge kan du i din tur ge förövaren "regi" genom hur du reagerar. Genom att streta emot verbalt eller fysiskt kan du signalera att du vill trappa upp scenen; omvänt kan du signalera att du vill trappa ned eller dra dig ur genom att bli tyst och passiv. Ett annat bra sätt att trappa upp en scen är den så kallade "regeln om inte". Om du i roll säger t ex, "Åh nej, öppna absolut inte min väska!" men utan något [off-kommando](#), så är det en signal till motspelaren att göra just det. På det sättet kan en scen också "regisseras" ur underläge.

Som en säkerhetsventil finns de två off-kommandon som kan användas för att trappa ned eller bryta spelet (se [Spelbrott](#) nedan). I de allra flesta fall bör de dock inte behövas.

Om man har möjlighet är det alltid bra att diskutera i förväg med andra deltagare om hur





långt man kan gå i just deras fall. Särskilt handgripligheter bör undvikas om man just inte

känner varandra väl eller har pratat igenom saken före spelet.

## Fångenskap

Det kan hända att roller blir tillfångatagna. Den som har en fånge har ansvaret för att fångens spelare inte får en tråkig eller obehaglig upplevelse. Här följer en serie riktlinjer för detta:

- I normala fall kan man binda en fånge så att hen inte kan ta sig loss själv. Om du som spelare inte klarar av att vara bunden på riktigt, använd off-kommandona nedan för att kommunicera detta till fångvaktarna. En fånge som bara är låtsat bunden får naturligtvis inte "komma loss".
- En bunden fånge får aldrig lämnas ensam. Man kan spela ouppmärksam och därmed ge möjlighet till flykt eller fritagning, men får inte

vara längre bort än att man vid behov kan hjälpa spelaren.

- En bunden fånge ska få möjlighet att byta ställning då och då.
- Om fången fräntas personlig utrustning är det den som tog utrustningen som ansvarar för att fången får tillbaka den (vid lajvets slut om inte förr). Beslagtagna utrustning bör om möjligt förvaras i närheten av fången.
- Toalettbesök får aldrig nekas, men får inte heller användas som ursäkt för att fly.

## Spelbrott och stopporð

Som en säkerhetsventil för att göra spelet tryggare och hantera situationer som går utanför spelets ramar har vi ett litet antal Off-kommandon som kan uttalas för att hejda eller styra spelet.

"**Skarpt**" används som allmänt kodord för "det jag pratar om nu är på riktigt, utanför lajvet". Det används fr a för handfasta akuta situationer, men kan också användas för att signalera mer subtila problem. Exempel på hur ordet används:

- **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. Upprepningarnagörattsjukvårdarnasnabbtkanbli varskodda.
- **Skarp brand:** Samma sak, men utropas om elden kommer lös.

- **Skarpt obehag:** Signalerar att du, alltså spelaren och inte rollen, tycker att situationen är obehaglig. Om någon du spelar mot säger detta så trappa ned spelet eller avbryt scenen om det verkar behövas.

- Ordet kan också användas i andra fraser just för att det man säger eller begär är viktigt off och är att betrakta som en begäran från spelaren, inte rollen. T ex "*Jag vill/kan skarpt inte göra X*" betyder att spelaren, inte rollen, inte kan göra X. Detta kommando skall alltid respekteras. Detta för att kunna undvika en del knöliga situationer utan att för den skull bryta spelet.

**Hold:** I en akut situation där spelet måste brytas, till exempel om någon blivit skadad eller är på väg att skada sig, utropas 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.

# Trygghet

Som diskuterats på diverse sociala medier den senaste tiden är lajvhobbyn, liksom samhället i övrigt, tyvärr inte fri från sexuella övergrepp och övertramp. Såvitt vi vet har inget sådant skett i anslutning till något av våra lajv och vi har lyxen att ha bra deltagare som vi kan lita på. Likväl är det viktigt att vara beredd och vi kommer att göra allt för att Thule-lajven fortsätter vara ett tryggt utrymme för alla våra deltagare.

Förutom huvudarrangörerna själva kommer **Frida Pihl** och, från fredag eftermiddag, **Erika Westberg** också att agera "trygghetsvärd" på lajvet. Om du under helgen upplever någon situation eller någon annan deltagare som obehaglig eller besvärande kan du alltid vända dig till någon av dessa.



## Alkohol

Då det är ett krav från områdesuthyrarna att alla evenemang på Moriaberg ska vara alkohol- och drogfria gäller detta även *Jägarna och bytet*. Ingen

dryck som off är starkare än lättöl kommer att förtäras på lajvet.

## Föremål på avvägar

Om din roll kommit över, fått, lånat eller stulit något under spelet som inte tillhör dig skall det förstås återställas efteråt. Om du känner till ägaren så lämna helt enkelt saken ifråga till

henom. Annars lämnar du sakerna till arrangörerna. Vi kommer att upprätta en plats för kvarglömda saker och annat utan känd ägare så kan du också hitta egna borttappade effekter.





# Stridsregler



*Gedanska riddare och svenner avsuttna för strid till fots under fälttåget i Tolvmilaskogen, våren 1149*

På olika lajv i kampanjen används antingen blankvapen eller boffervapen. *Jägarna och bytet* kommer att använda sig av boffervapen, vilket också innebär att improviserade strider kan förekomma.

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

På några tidigare lajv som haft mer fokus på strid har vi använt oss av betydligt mer ingående stridsregler. Eftersom strid inte är i fokus på *Jägarna och bytet* har vi valt att använda oss av de betydligt förenklade regler som tidigare användes på [Den svarta nyckeln](#) och *Fristad*.

Det viktigaste att tänka på när det gäller strid på Thulelajv är att striden i första hand är 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 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. 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.

## Off-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.

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. För roller från Gedanien, Arosia och Högmark gäller t ex den här artikeln:

<http://thulekampanjen.se/kampani/varlden/har-drakt/vapen-ged-aros-hog.html>

## 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*.

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 etc. Det är också bättre att låta motståndaren fly än att fäkta på en illa vald och osäker plats.

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





## Att rollspela strid

Det system vi använder för att hantera skador bygger i första hand på rollspel. 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 missbruk 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.

## Vapen och rustning

Vi skiljer i det här förenklade systemet på följande klasser av vapen:

- *Improviserade vapen*: alla tillhyggen som inte är "riktiga vapen": stavar, träklubbor, knivar, ved-yxor, stekpannor, spadar och så vidare.
- *Enhandsvapen*: närstridsvapen som används med en hand. Hit räknas också eventuella kastvapen och pilar från bågar.
- *Tvåhandsvapen*: vapen som hanteras med båda händerna. Hit räknas också skäktor från armborst.

Rustningar ger en varierande grad av skydd mot olika vapen. Hur mycket skydd en rustning ger mot ett visst angrepp är en komplicerade

frågasom vi valt att förenkla så mycket som möjligt på *Jägarna och bytet*.

Som **tung rustning** räknas brynjor, tjocka gambesoner/tygpansar, brigandiner och plårustning. De skyddar helt mot träffar från enhandsvapen och improviserade vapen men ger inget eller dåligt skydd mot tvåhandsvapen och skäktor från armborst. **För att rustning skall skydda mot närstridsanfall måste bäraren också ha hjälm. Om man t ex bär brynja utan något skydd på huvudet skyddar den alltså bara mot pilar.**

Som **lätt rustning** räknas läderrustningar och tunna vapentröjor/gambesoner. Dessa skyddar mot improviserade vapen, om bäraren också har något skydd på huvudet, men ger inget skydd alls mot andra vapen.



## Fula knep

### 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).

### Knock

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.

Obs: den här sortens "knockning" behöver inte nödvändigtvis föreställa att man slår ned offret med ett slag. Det symboliserar att man övermannar sin oförberedda fiende med icke-dödligt våld.

## Skador och läkning

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 höggupp 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 hen drabbas av.** Om du blir skadad i strid på *Jägarna*

*och bytet* kommer du att lida av sviterna av skadan hela lajvet. **Undantaget är om du blir nedgjord med ett improviserat vapen:** då räcker det med omplåstring och en stunds vila, men du kan naturligtvis fortfarande spela på att du har ont.

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.

Naturligtvis 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 honom. Nådstötar kan enbart utföras mot roller som inte förmår värja sig eller är medvetslösa. Normalt dödas roller enbart efter överenskommelse.

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 handling full av motsägelser. Man bör tänka på att dö 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 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. Är du tveksam om lämpligheten i det hela är det en god idé att fråga en arrangör först.



# Övriga spelregler

## Magi

Den magi som kan förekomma på *Jägarna och bytet* kommer mestadels 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, kan dock tänkas 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 hen 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 deklarerat 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).



*Mäster Aemilius Clarus och adept Astrid,  
två magiker*

## Droger och gift

Det kan hända att roller blir drogade eller förgiftade. Detta kommer dock på det här laget inte att ske improviserat. Alla förgiftningar och liknande sker bara enligt off-överenskommelse.

Om du vill att din roll ska förgifta eller droga en annan roll så kom överens med spelaren om saken och gör en snygg scen av det. Är ni det minsta osäkra på om det är lämpligt så kolla också med en arrangör. Dödlig förgiftning måste alltid kontrolleras med oss.

# Dräkt och utrustning

Här samlar vi lite korta presentationer av vad som gäller för dräkt och utrustning på *Jägarna och bytet* med länkar till mycket mer ingående texter på hemsidan. Den här sidan upprepar en del information som finns på andra undersidor också.

## Krav på kläder och utrustning i allmänhet

- Ingen ska behöva drabbas av offlajvmoment i onödan under spelet. Under speltiden ska off-föremål hållas ur sikte. Behållare som innehåller off-föremål ska vara diskret märkta med den traditionella Offlajv-runan (se [bilden](#)). Observera dock att sovloften är iff och att det inte är något krav på att nattläger och annat som förvaras där är lajvmässigt.
- Dräkt och utrustning ska gå i rätt stil för det land, folk eller gruppering som din roll tillhör. Se nedan föränvisningar om detta.



Prinsessan Ilda och kronprinsessan Adriana

- Det är inte ett krav att alla kläder och utrustning ska vara tillverkat i autentiska medeltida material, men vi rekommenderar kläder av ylle och linne då det både är snyggast och mest praktiskt. Såväl fuskkläder, fuskpåls som tyg av syntetblandningar är acceptabelt så länge de åtminstone liknar vad de ska föreställa.
- Två områden där vi har lite extra hög tolerans pga att det kan vara svårt och/eller dyrt att hitta bra lösningar är skodon och glasögon.
  - Vanliga kängor eller skor är OK så länge de ser någotsånär vettiga och neutrala ut.
  - Även glasögon är OK om man behöver ha dem.
- Lajvet kommer till stor del att utspelas utomhus, och husen är inte uppvärmda. Vi rekommenderar därför att man klär sig varmt och tar med ombyte av tex strumpor.



## Folk från Gedanien, Arosia och Högmark

Då lajvet utspelas i [Gedanien](#) kommer de flesta av rollerna också att vara gedanier, men det kan också dyka upp besökare från [Arosia](#) eller [Högmark](#).

### Kläder

---

Dräktskicket i Arosia, Högmark och Gedanien är baserat på nord/västeuropeiskt mode under 1200- och tidigt 1300-tal, ca 1200-1325. Filmer som går i någorlunda rätt visuell stil är till exempel *Kingdom of Heaven* och *Arn: riket vid vägens slut*.

#### Dräktskick i Gedanien, Arosia och Högmark:

[http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/drakt/drakt\\_gedan\\_aros\\_hog.htm](http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/drakt/drakt_gedan_aros_hog.htm)

Ingående artikel med gott om länkar till tillverkningsbeskrivningar plagg för plagg.

#### Pinterest-tavla: Mode i Gedanien, Arosia och Högmark

<http://www.pinterest.com/thulekampanjen/mode-i-gedanien-arosia-h%C3%B6gmark/>

För att underlätta för dig som redan har kläder men i "fel" stil har vi ordnat ett par sk morphguider som ger vägledning till hur man kan anpassa delar av dräkter för andra perioder till gedanskt dräktskick.

#### Morphguide: anpassa 1300-talsdräkt till gedanskt mode:

[http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/drakt/morph\\_gedan\\_aros\\_hog\\_1300tal.html](http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/drakt/morph_gedan_aros_hog_1300tal.html)

#### Morphguide: anpassa 1100-talsdräkt till gedanskt mode:

[http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/drakt/morph\\_gedan\\_aros\\_hog\\_1100tal.html](http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/drakt/morph_gedan_aros_hog_1100tal.html)

#### Morphguide: anpassa vikingadräkt till gedanskt mode

[http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/drakt/morph\\_gedan\\_aros\\_hog\\_viking.html](http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/drakt/morph_gedan_aros_hog_viking.html)

### Vapen och annan utrustning

---

Vilken grad av beväpning som passar beror på din roll, men det är troligt att många av gästerna - inte minst förstås riddare och soldater - är beväpnade.

#### Vapen, rustning och stridsdräkt i Gedanien, Arosia och Högmark:

[http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/hardrakt/vapen\\_ged\\_aros\\_hog.html](http://thulekampanjen.se/kampanj/varlden/hardrakt/vapen_ged_aros_hog.html)

## Folk från övriga länder och kulturen

För er som ska spela besökare från andra länder eller tillhöriga andra folk hänvisar vi till sidan om dräkt och utrustning på lajvhemsidan, där det finns länkar vidare till rätt fördjupning.

#### Dräkt och utrustning på Jägarna och bytet

[http://thulekampanjen.se/jagarnaobytet/drakt\\_intro.html](http://thulekampanjen.se/jagarnaobytet/drakt_intro.html)



# Spel i övrigt

## Synopsis / schema

### Fredagen

Riksråden och kungligheterna själva har inte anlänt till Edsättra när lajvet börjar, men större delen av deras följen är på plats eller anländer inlajv i början av lajvet. Även andra besökare, däribland Nyckelns Väktares utsända, anländer inlajv.

Under fredagen kommer det bland annat att ske en del vardagsspel med förberedelse för högdjurens ankomst och jaktutflykten, liksom en hel del förberedande politiskt spel där folk i följena gör inledande sonderingar och förhandlingar, skaffar underrättelser och positionerar sig.

Flera av besökarna kommer att möta upp med varandra, med gårdsfolket eller med kontakter i följena i sina olika egna ärenden. Nyckelns väktares utsända har saker att undersöka i krokarna och det är troligt att de kommer att komma i viss konflikt med särskilt drotsens folk.

De senarekommande högdjuren kan dyka upp

från fredag kväll till lördag morgon. Vi gör upp det med var och en efter vad som passar spelare, roll och lajv bäst.

### Lördagen

Under lördagen fortsätter det politiska och sociala spelet i omgångar över dagen, men det finns också några set pieces inplanerade i "schemat":

- Jaktutflykten kommer att ske kring lunchtid; lunchen kommer för de som ska dra ut att serveras i form av just en picknick som får inleda utflykten. Mer om hur själva jakten ska spelas kommer närmare inpåljajvet.
- En rättegång mot några ovanliga fångar som nyligen gripits i trakten kommer att hållas, troligen på eftermiddagen.
- Någon lite festligare middag / fältmässig bankett framåt kvällen.
- Kvällen avslutas troligen med en sen vesper/afton- eller nattgudstjänst.



*En lågmäld och förtrolig diskussion mellan två riksråds utsända*

## Det politiska spelet

Mycket, men långtifrån allt, av spelet på *Jägarna och bytet* kommer att handla om inlajvpolitik. Politik är tacksamt för att bygga lajvintriger på men lättare sagt än gjort att göra roligt spel av. Här tänkte vi beskriva lite om hur vi tänkt, baserat på egna och andras erfarenheter, för att göra det politiska spelet på lajvet så roligt och lättflytande som möjligt.

### Saker vi ska undvika

Följande är en del saker erfarenheten – vår och andras – lärt oss oftast inte fungerar något vidare och som vi därför ska försöka undvika eller åtminstone minimera.

**Plenum.** Dvs stora möten där alla sitter samlade och bara en talar i taget, och alltså väldigt många ägnar väldigt stor del av tiden åt att vänta och lyssna. Det kommer inte att gå att helt eliminera större samlingar inlajv, men vi kommer att försöka hålla dem till ett minimum och hålla dem korta.

**Slutna möten.** Slutna möten som drar ut på tiden exkluderar inte bara de som inte deltar, de isolerar också de som deltar från resten av lajvet. Det kommer naturligtvis inte att gå att eliminera slutna eller privata möten och samtal heller, men det är viktigt att de hålls korta.

**Oklara mål.** Oklarhet om mål skapar ofta ett spel utan styrrel och tempo. Vi vill samarbeta med er deltagare i att utforma era rollers och grupperingars mål (se Interaktivitet och Drivkrafter) men vårt mål är att alla väl på lajvet ska ha en klar bild av vad de vill och kan uppnå, och i vilken grad in- och off-målen stämmer överens eller skiljer sig åt.

**Oklara resurser.** Även detta skapar ofta dels ett trevande och försiktigt spel där man försöker känna sig fram till vad som kan vara rimligt att anta, dels leder det lätt till konstigheter där olika deltagare gör drastiskt olika tolkningar av spelmiljön och situationen. Vi ska försöka se till att de resurser och andra faktorer som är viktiga för lajvet är klara och kända, och även att det finns "fusklappar" till hands med sådant som rollerna rimligtvis borde ha bättre koll på än sina spelare som inte levt i världen hela sina liv.

### Saker vi ska sikta på

**Subsidiaritet.** Ett problem vi ofta upplevt med politikspel på lajv är att spelinnehållet lätt stiger uppåt och ackumuleras i "toppen", med följd att de spelare vars roller har högst inlajvstatus drunknar i saker att göra och inte hinner med, vilket i sin tur leder till att vissa saker aldrig kommer i spel eftersom de inte hinns med samtidigt som spelarna med roller på mellannivå blir sittande med för lite att göra.

För att komma runt det ska vi försöka pressa ned så mycket spel vi kan till de underordnade rollerna. En del av det ansvaret faller förstås på de som spelar högststatusrollerna, men vi kommer att försöka underlätta det så mycket vi kan. Ett viktigt verktyg här är att politikspelet sköts så att inledande förhandlingar och sonderingar inte sköts av rollen med högst status i följet. De underlydande kan i sin herres frånvaro göra sådana förberedande sonderingar och förhandlingar för att sedan kunna presentera ett mer färdigt underlag för beslutet. När positionerna blivit mer kända och utvecklade kan höjderna själva kliva in i förhandlingarna.

Detta är till viss del något av en metateknik för att fördela spelinnehåll, men det passar även bra in i den typ av hederskultur som råder i Thule. Vad jag säger till dig själv har större tyngd och är svårare att backa från än vad min rådgivare sagt till din rådgivare. Det är därför ofta klokt att låta sköta de inledande sonderingarna på lägre nivå och via underlydande kunna testa olika möjligheter utan att själv riskera ansiktet om någon väg visar sig oframkomlig.

**Klarhet off.** Dels om mål och resurser enligt ovan, dels om de "spelregler" som ska gälla och vad som behöver bli klart inom lajvets ramar och inte. Detta är vi inte färdiga med men inför lajvet tänker vi presentera tydligare och mer konkreta ramar för vad som kan göras och spelas. Det får gärna råda viss oklarhet och förvirring inlajv men oklarheter off, för spelarna, är bara frustrerande. För att underlätta klarhet hoppas vi – i samarbete med er spelare – att kunna förbereda spelet med samlat underlag och utkast.

**"Bikupor."** Vi ser för oss att olika frågor ska kunna dryftas på olika ställen – kanske fysiska markerade platser, eller kanske löst på något annat sätt – och att man ska kunna flytta sig mellan dem, hellre än att allt ska avhandlas en sak i taget med alla.

**Frivillighet.** Det ska finnas möjlighet för de roller som inte vill engagera sig (alls eller hela tiden) i de politiska intrigerna att syssla med annat, och även för de mer involverade ska det finnas möjlighet att ta pauser. Officiellt är riksråden trots allt här på en sorts semester även om det är

underförstått att deras politiska arbete fortgår per automatik nu när en del av dem är samlade.

**Flera utvägar.** Det här krokas delvis i det vi skrivit om interaktivitet och drivkrafter. Dels hoppas vi göra de politiska konflikterna mindre låsta genom att ha flera öppningar för hur de kan "vinnas", men vi vill också ha ett spel där flera olika utvägar – för en roll, en gruppering eller en viss fråga – går att spela mot och alla känns roliga. Det är lätt att ett politiskt lajv blir låst i ett sorts tävlingsspel och det vill vi undvika.

## Interaktivitet och drivkrafter

Den här gången kommer vi att pröva en del nya grepp när vi konstruerar spelöppningar och vad som lite missvisande brukar kallas "intriger", men som också och kanske bättre skulle kunna kallas "drivkrafter" - inte bara för enskilda roller utan även för spelet.

Traditionellt brukar intriger/drivkrafter presenteras för spelaren som till exempel en målsättning för hens roll och de resurser hen har för att uppnå det. Det implicerar att alla försöker "vinna" och i värsta fall kan det uppmuntra ett tävlingsbeteende off. Särskilt på ett lajv som Jägarna och bytet som har många politiska konflikter är det extra viktigt att det inte blir en känsla av att deltagarna off spelar mot varandra.

Vi vill kombinera de traditionella metoderna med ett större mått av transparens i vilken sorts berättelser grupper och roller kan involveras i och snarare presentera olika alternativa utfall man kan spela i riktning mot (inte nödvändigtvis samma sak som vad rollen önskar). Tanken är att det för alla ska finnas intressanta utvecklingsvägar vare sig deras roll/gruppering "vinner" eller "förlorar" - detta är förstås inget nytt, men vi vill försöka just göra det mer

transparent. Det här innebär att rollernas och gruppernas mål, drivkrafter och möjliga öden kommer att behöva utvecklas i samråd mellan oss och deltagarna.

Idén är inspirerad av modellen vi de senaste åren använt för att avgöra rollers vidare öden mellan lajven - hellre än att spelaren får deklarerat vad rollen uppnår och vi "spelleder" huruvida det lyckas har vi uppmuntrat deltagare att föreslå alternativa utvecklingar för rollen, både där det går bra för henom och dåligt. Det här är ett experiment och vi kan inte garantera att det slår väl ut men det är värt ett försök.

TL;DR: Vi vill konstruera drivkrafter/intriger i samråd med er deltagare och utforma dem mer transparent med olika utvägar för att undvika ett för starkt fokus på att "vinna". Där tänkte vi hämta inspiration från hur vi redan börjat hantera rollers och grupperns öden mellan lajven. Åsikter eller frågor om detta är välkomna, då det här åtminstone för oss är experimentella idéer som nog behöver vridas och vändas på en del.

Se vidare avsnittet om **Spelformuläret**, sist i detta utskick!

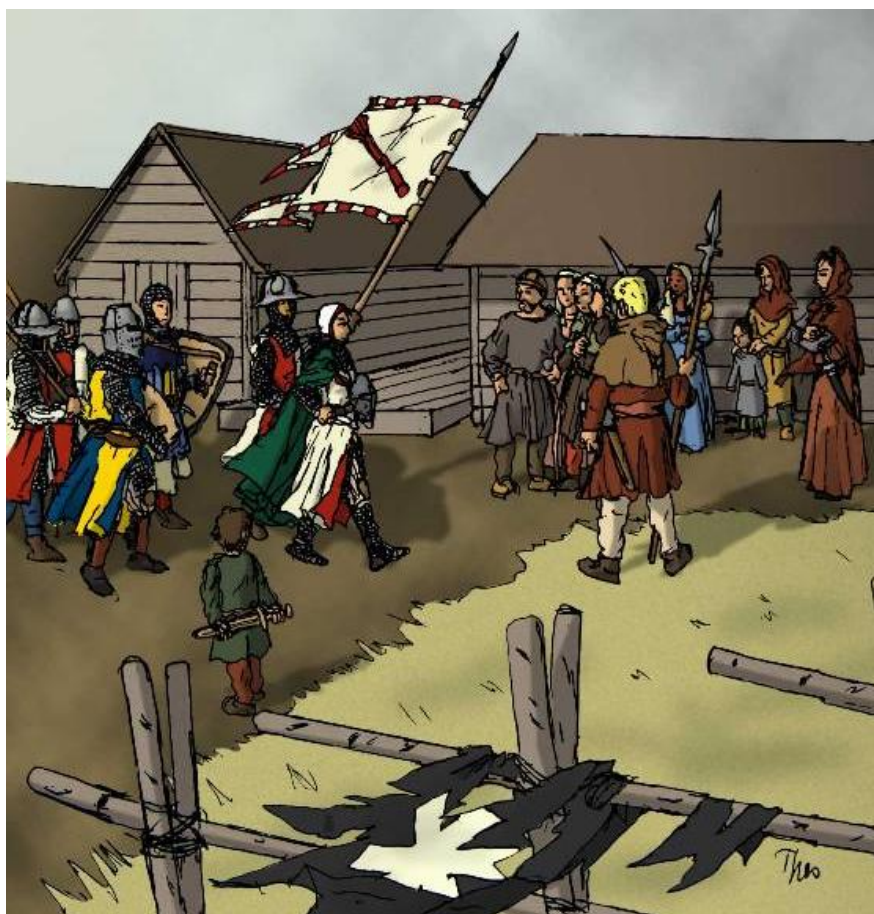


## Social status och etikett

Som framgår i Bakgrundshäftet är Gedanien ett "feodalt" och hierarkiskt klassamhälle. Detta präglar även normerna för sällskapsliv och etikett.

Den här tabellen visar hur statustrappan i Gedanien, och på lajvet, ungefär kan visualiseras. De som är på samma rad är *ungefär* jämbördiga i social status. Observera att social status inte är automatiskt liktydigt med makt; drotsen har t ex lägre social status än prins Imrar men mer makt i kraft av sitt ämbete i riksrådet. Status ges ett numerärt värde av rena åskådighetsskäl; 0 är "normal" status.

Nivå	Status
8	Kungen.
7	Ärkematriark Cordelia, kronprinsessan Adriana, prinsessan Ilda och prins Imrar.
6	Grevinna Eleonora Drakvinge.
5	Friherre Arald Eldstierna.
4	Alla av högfrälseäkt, dubbade riddare oavsett börd, abbedissor/abbotar.
3	Allt övrigt frälse, betydande präster, borgmästare, viktiga ofrälse ämbetspersoner.
2	Präster, köpmän.
1	Välbärgade bönder, munkar och leksyskon samt ofrälse svenner (beridna och väpnade tjänare i stormäns följe).
0	Småbönder och landbor samt fotsoldater och tjänare i stormäns följe. Gårdsfolket på Edsätra.
-1	Torpare, legohjon och etablerade, tidigare kända spelmän och gycklare.
-2	Löskefolk - icke bofasta som inte är kända i trakten eller inte ingår bland ovanstående.
-3	Fredlösa.



*Gedanska trupper tågar in i en befriad by i norra Gedanien, hösten 1148*

## Tilltal

- Vanligt folk tilltalas 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 yrkespersoner kan tituleras med "mäster (namn)". Det kan också användas som ett särskilt hedrande tilltal för en ofrälse som utmärkt sig eller är erkänt framstående på något område.
- Frälsemän och -kvinnor tituleras med "Herr / Fru (förnamn)", alternativt bara "Herre" eller "min Fru". Unga och ogifta adliga benämns "junker / jungfru (förnamn)". Om man har en titel är det artig men inte obligatoriskt att tilltala en med den. Friherre Arald Eldstierna kan alltså tituleras "Friherre Arald", "Herr Arald" eller bara "Herre".
- Vanliga präster tilltalas med "Fader" eller "Moder", inbördes med "broder" respektive "syster". Munkar och nunnor inom någon av ordnarna tilltalas "broder" / "syster".
- Ärkematriarken och kungligheterna kan tilltalas med "Ers Nåd".
- Personer som har en titel tilltalas gärna med den.

## Hälsning

- Den traditionella hälsningen bland Ljustrogna är orden "Ljusets frid" i kombination med en bugning eller handslag (se nedan).
- Bugningen är den vanliga hälsningsrörelsen mot en jämbördig eller överordnad. Den kan variera från en kort nick till en djup bugning eller nigning.
- 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.

## Etikett och god sed

Det ingår i normen för frälset att föra sig höviskt och artig. Det är dock inte alltid alla som lever upp till. Den höviska riddar- och hovkultur som råder i Gedanien och övriga Thule påminner inte särskilt mycket om nyare tidens allt stelare och mer komplicerade hovceremonier med sin alltmer strikta, förfinade och invecklade etikett. Inte ens högfrälset är *så fina* i kanten. Tänk snarare *Ivanhoe* eller Arn-böckerna än *Tudors* eller Jane Austen.

Det viktigaste för att visa höviskt sätt är att visa respekt för de av samma status och även lägre, och vördnad för de med högre. Det finns inget nedsättande i att visa sig underordnad någon annan även om man själv har hög status men det hedrar den som man "spelar upp". Servilitet är däremot inte hedersamt. Idealet är att möta även socialt överordnade med rak rygg och se dem i ögonen.

Det anses förstås bra och hedersamt att vara belevad och artig, men det finns ingen allmän norm att man alltid måste hålla masken och iakttä "stiffupper lip" och spelad nonchalans (även om många begagnar det som en strategi). Tvärtom är det vanligt och socialt accepterat att visa starka känslor, och även om t ex ett häftigt gräl i överordnades åsyn kan bli en pinsamhet är det inget socialt självmord. I slutändan finns mycket av arvet kvar från den äldre tid då det var upp till var och en att försvara sin egen och sin familjs heder. Gästfrihetens lagar kräver att även bittra fiender avstår från att agera mot varandra när de är under varandras eller samma värds tak, men de behöver inte låtsas vara vänner.

Det är inte hedersamt att baktala eller sprida skvaller om någon, men detta händer naturligtvis ofta ändå.

## Reaktioner och attityder

Som en liten guide för den osäkre sammanfattas här typiska attityder till olika fenomen bland vanligt folk i Thule. Vissa roller på *Jägarna och bytet* kommer att ha anledning att ha en annorlunda inställning, men det kommer i så fall att framgå i gruppdiskussion och rollinformation. Om du inte får höra annat kan du utgå från att din rolls attityd liknar den typiska.

### Oknytt

Alla som lever på landsbygden "vet" att älvor, underjordiska och skogsrån existerar och känner åtminstone någon som känner någon som sett något sådant. Oknytt är farliga och oförutsägbara väsen som man bör undvika om man är rädd om liv och förstånd. Somliga av dem kan drivas bort med böner, Ljuspilar eller ibland järn.



*Ett vattenrå*

### Furstendömet och de Furstliga

För de flesta i de Norra Kungarikena är Fursten och de som tjänar honom skuld till allt ont som drabbat Thule i vår tid. De som under längre tid levt nära de Furstliga, t ex under ockupation eller som infiltratörer i Margholien, kan ha en mer komplicerad syn på dem. Under Furstens styre råder genomgående förtryck och en ökad hierarkisering och ojämlikhet, men alla har inte fått det sämre.

I Furstens arméer finns som bekant både människor – de fruktade svartklädda legionärerna, och de kanske ännu mer fruktade margholiska vildmännen i sina svarta krigsmålningar – och nattfolk: orcher och vättar uppsuttna på jättelika margholiska ulvar. Även mindre grupper av dvärgar och alver ryktas stå på Furstens sida. De Furstligas grymhet är vida beryktad.

### Alver

De flesta vanliga människor hade aldrig sett en alv före kriget och många har fortfarande inte själva mött någon. Under kriget mot Fursten har alverna från Ilyrana varit de Norra Kungarikenas allierade och många som varit i fält har mött alvernas krigare och ibland rentav stridit sida vid sida med dem; många hundra alver stred vid undsättningen av Geda för åtta år sedan. Det senaste året har man också samarbetat kring Ilyranas försvar och en del har rentav vistats i alvernas gränsmarker som hjälptrupper.

Den traditionella inställningen till alver är misstro och fruktan, då de anses skapade av Diz (Ljusets läras motsvarighet till Satan) innan han föll. Bland gedanier och andra allierade skiftar attityderna mycket; en del har blivit nära vänner med alver, andra misstror dem fortfarande djupt. Det är också känt att det finns alver, om än få, som är på Furstens sida...



## Dvärgar

Dvärgar är vanligare även om det inte är vardagsmat att se dem. Alla vet dock att det bor några dvärgar i varje större stad, mest som hantverkare. Särskilt Högmark har sedan långt tidigare haft en synlig minoritet av dvärgar i städerna och bergslagerna. Dvärgkungariket Steinheim i nordväst är neutralt i kriget mot Fursten, men det finns dvärgar som tjänar på båda sidor i kriget. En del dvärgar som vill fortsätta kampen mot Fursten har lämnat Steinheim och fått slå sig ned i människorikena. Dvärgarna är kända som skickliga hantverkare, sluga men oftast hederliga handelsmän men anses också giriga, snarstuckna och ofta besvärliga att ha att göra med. Under kriget mot Fursten har galleriet av kända arketyper utökats med den stoiskt dödsföraktande dvärgkrigaren.

## Vildfolket

Vildfolket, eller Solstammarna som de kallar sig själva, är primitiva människor som lever i skogsmarkerna väster om de Norra Kungarikena. De är nära släkt med de margholiska vildarna men till skillnad från dem är de fredliga – vilket inte hindrar att de har rykte om sig som trollkunniga och farliga.

Ett par av Solstammarna har anslutit sig till Alliansen mot Fursten medan de andra hållit sig utanför kriget.



## Vandöda

Det är väl känt att döda som av en eller annan anledning inte får vila i frid ibland lämnar sina gravar och visar sig för de levande. Det händer oftast på särskilda tidpunkter som Väktarnatten, men det kan hända annars också.

Gedanien har hemsökts hårdare av vandöda än flera av grannrikerna. I början av kriget väckte de Furstliga upp vandöda trälsoldater i sitt laboratorium i Månhella, som tack och lov är förstört nu. Men sedan de Furstliga utrymde norra Gedanien har trakterna på nytt hemsökts av kroppsliga levande döda, till synes inte förslavade av Furstens vilja utan irrlande runt på jakt efter sin föda - de levandes kött och blod. Det sägs att de Furstliga lärt sig förhäxa mark så att de som dör där inte får vila. Dessa nya vandöda kallas *kalmo*, ett talviskt ord - det betyder "kadaver" - som fastnat även i Thule. De går att förgöra med eld eller stål men sprider stor skräck omkring sig.

## Magi och trolldom

I snart sagt varje by finns en "klok gumma", och i städer och på marknader behöver man inte gå långt för att träffa på spåmän, hypnotisörer, örtläkare eller försäljare av "magiska" amuletter. Utövare av "riktig" magi är betydligt mer sällsynta och magi intar normalt en undanskymd plats i Thule. Detta har till en del förändrats i och med kriget, då både Fursten och hans motståndare lär ha använt sig av märkliga trollkonster.

Många av rollerna på lajvet har sett verklig magi förr, men det är fortfarande verkligen inte vardagsmat. Då de flesta magiker för sin försörjning är beroende av någon rik mecenats underhåll är det troligare att frälsefolk kommit i kontakt med magiker under uppväxten mm än för vanligt folk. Det är inte helt sällsynt att särskilt rika och mäktiga frälsepersoner håller en magiker, eller åtminstone någon kunnig i mindre magiska konster som alkemi eller stjärntydande, i sin tjänst.

# Spelformuläret

Som en komplettering till anmälningsformuläret, och som underlag för spelskapande i enlighet med idéerna vi presenterade i avsnittet om *Interaktivitet och drivkrafter*, presenterar vi här ett spelformulär. Det är inte obligatoriskt att fylla i men det rekommenderas för att ge dig bättre spelunderlag inför lajvet.

**OBS!** Det är troligt att du i nuläget inte vet svaren på det som frågas efter; tanken är att det ska tas fram i samråd med oss arrangörer och/eller rollhjälpare. Formuläret är lika mycket till för din egen skull som spelare som för att hjälpa oss pussla ihop spelet.

Formuläret hittar du här:

<https://docs.google.com/forms/d/1vaQWJIK2CnzDavjaE6zy8h7EO1QvGNb88ivwMT8EzAg/viewform>

## Instruktioner för formuläret

**Spelare, grupp, roll:** Självförklarande. Om du spelar två roller på lajvet kan du fylla i ett formulär för varje roll.

*Exempel: för att illustrera tar vi ett fiktivt exempel, den lågadliga riddaren Astrid Hiorth i ett av riksrådsföljerna (spelar ingen roll vilket för ändamålet).*

### Inlajvmål

Din rolls målsättningar och drivkrafter. Inte nödvändigtvis samma sak som vart du vill att storn ska ta vägen (se nedan).

**Lidelser och drivkrafter:** Vilka är de - känslomässiga, rationella och/eller ideologiska - passioner och motivationer som starkast driver din roll? Detta är mer övergripande än de mer konkreta mål som kan beskrivas nedan, utan sätter mer "tonen" för din roll i allmänhet och kan ge en riktning om vilka "slut" som kan bli särskilt intressanta.

*Exempel: Astrid drivs först och främst av lojalitet till sitt eget hus samt till riksrådet hon tjänar nu, och av en omåttlig ärelystnad.*

**Inlajvmål på kort sikt:** Vad vill din roll (och/eller hens grupp) uppnå inom ramen för lajvet? Om du är osäker så stäm av med arrangörerna.

*Exempel: Astrid vill hjälpa sitt riksråd att nå sina politiska mål, dels av lojalitet och dels för att göra sig outhärlig och avancera sin karriär. Hon hoppas visa sitt värde och komma ifråga för någon av de vakanta posterna. Hon är villig att göra snart sagt vad som helst för detta.*

**Inlajvmål på lång sikt:** Vad är din rolls/grupps livsmål eller mål på sikt?

*Exempel: Astrid vill vinna ära för sig själv och sitt hus och höja deras status. Hon drömmer om att bli ny marsk.*

**Fruktan och svagheter:** Vad är rollen mest rädd för? Vad har hen för svaga punkter - personliga, politiska eller andra?

*Exempel: Astrids lojalitet och ärelystnad har redan lett henne till att begå mer än ett nesligt dåd, som ännu få eller inga känner till. Hon är mycket rädd för att detta ska komma ut.*

## Utfall och offlajvmål

Detta är det viktigaste i formuläret. Här kan du skriva ned dina tankar om vart du vill att just din story ska ta vägen. Det fina i kråksången är att vi vill att du ska ha minst två möjliga utvägar (det kan förstås hända andra saker också) klara för dig och att det är lika legitimt att spela mot båda. Det är inte meningen att lajvet ska präglas av tävlingsspel även om rollerna i många fall är i konflikt, utan vi vill rigga det här för att skapa spännande och dramatiska berättelser.

*Exempel: Astrids spelare vill ha en roll som "spelare högt", har stora ambitioner och tar stora risker.*

**Lyckliga slut:** Vad vore ett bra "lyckligt slut" för din roll? Alltså ett där hen når alla eller många av sina inlajvmål och som ger roligt och intressant spel vidare. Beskriv gärna minst ett och om du kommer på fler flera scenarion. Får du idéer om speciella scener du skulle vilja vara med om så beskriv gärna dem också.

*Exempel: Astrid blir, genom en kombination av dåd för sin herres räkning och politiskt manövrerande, utnämnd till ny kommendant på Månhella slott eller rentav ny marsk. Liken i garderoben finns*

*dock kvar och nu har hon fått en högre höjd att falla från.*

**Olyckliga slut:** Omvänt - vad skulle bli ett intressant och roligt spelat utfall där det går dåligt för rollen? Även här går det bra att föreslå flera möjligheter. Se både dessa och de "lyckliga slutena" som tänkbara mål att spela fram mot.

*Exempel 1: Astrids mörka hemlighet blir avslöjad, hon blir vanärad och förlorar sin ställning. Kanske underkastar hon sig botgöring, kanske flyr hon och söker tjänst i främmande land - kanske rentav hos Fursten.*

*Exempel 2: Astrid avslöjas i färd med ett ljusskyggt dåd för sin herres räkning och drar skam även över honom.*

**Andra alternativ och förslag:** Har du förslag eller idéer som inte passar in på något ovanstående, eller kanske ett "neutralt" slut? Här kan du fylla i det.

*Exempel: Astrid hamnar gärna i ett envig under lajvet för att försvara antingen sin egen heder eller sin herres.*



*Riddarna Agnes Eriksdotter Eka och Gabriel Sverkesson Balk*