



Thule-kampanjen  
III Boken  
IV Kapitel

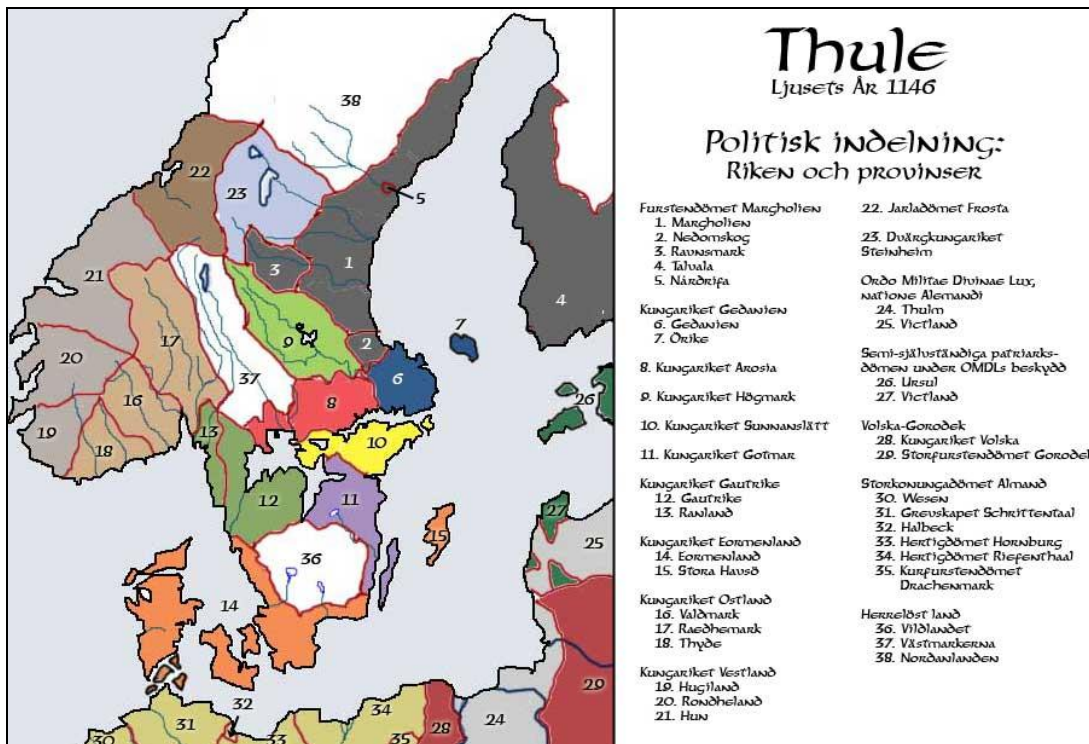
# När vinden vände



Utskick II

# INNEHÅLL

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Inledning</b> .....                          | <b>3</b>  |
| <b>Inför lajvet</b> .....                       | <b>4</b>  |
| <b>Praktiskt</b> .....                          | <b>5</b>  |
| Tider och hållpunkter.....                      | 5         |
| Om området.....                                 | 6         |
| Boende och inkvartering.....                    | 6         |
| Mat och dryck.....                              | 6         |
| Vatten.....                                     | 7         |
| Matrester.....                                  | 7         |
| Eldning.....                                    | 7         |
| Offlajvskador.....                              | 7         |
| <b>Lajvvett</b> .....                           | <b>8</b>  |
| Spela generöst.....                             | 8         |
| Verbalt och fysiskt våld och förtryck.....      | 8         |
| Spelbrott och off-kommandon.....                | 9         |
| Alkohol.....                                    | 9         |
| Efteråt.....                                    | 9         |
| <b>Övriga spelregler</b> .....                  | <b>10</b> |
| Magi.....                                       | 10        |
| Droger.....                                     | 10        |
| <b>Bakgrund</b> .....                           | <b>11</b> |
| Reaktioner och attityder till udda fenomen..... | 11        |
| Kriget år för år.....                           | 13        |
| Mått och vikter.....                            | 16        |
| Social status och etikett.....                  | 17        |





# INLEDNING

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

Vi ses i Rödesta!

Theo & Frida



## Huvudarrangörer

Theo Axner – 0702-24 94 91

Frida Pihl – 0735-30 55 24

E-post till arrangörerna: [narvindenvande@gmail.com](mailto:narvindenvande@gmail.com)

## Utskick 2 är skrivet av

Theo Axner \* Frida Pihl

## Omslag, teckningar och karta


Theo Axner

## Foton

Theo Axner \* Jenny Björklund \* Susanna Torstensson \* Markus Waltersten \* Elli Åhlvik

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





# Inför lajvet

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

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

## Hemsidan och forumet

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

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

## Fortsatta utskick

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

- Gruppskick med mer bakgrund för bofasta i Råbro, för den allierade truppen respektive den Furstliga eftertruppen
- Mer ingående bakgrund om trakten
- Mer militär bakgrund för roller och grupper som deltagit i senaste årens krigsplanering och/eller fälttåg

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

## Vad vi behöver från er

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

- Om du inte redan skrivit din roll, gör det och skicka in. Om du bygger in användbara upplägg för att skapa personliga intriger kan vi förhoppningsvis bygga vidare på det och skapa intressanta kopplingar mellan roller.
- Börja använda forumet och gruppforumen för försnack: presentera din roll, börja diskutera rollens och gruppens uppgifter och sysslor på lajvet och knyt kontakter. De flesta på lajvet är trots allt inte kompletta främlingar när det börjar.
- **OBS: om du undrar över något för att kunna förbereda dig, ställ frågor! Antingen direkt till arrangörerna eller posta dem på forumet om de har allmänintresse.** Det kan också vara ett bra sätt att få igång diskussioner. Det är mycket bättre att fråga än att något frågetecken kanske blir bortglömt.

# Praktiskt

## Tider och hållpunkter

När vinden vände kommer som sagt att utspelas på Härskarringens område utanför Ludvika under dagarna **15-18 september 2011**. Spelet börjar när man vaknar på morgonen fredagen den 16 september.

Kommer man under fredagen eller lördagen får man vara beredd på att anlända inlajv. Överhuvudtaget vill vi att man meddelar sig i god tid om när man räknar med att anlända. Framför allt måste vi veta om du inte kan komma före lajvets början.

Ungefärliga hållpunkter för helgen:

### Torsdag

**19.00 – Samling.** Alla bör vara på plats senast 19.00 och gärna tidigare! Inledande samlingar

kommer att hållas på kvällen med start ca 19. Det är en god idé att ha läger resta innan det börjar bli mörkt. Mer information kommer i Utskick 3.

### Fredag

Lajvet börjar när man vaknar på fredag morgon.

### Söndag

Spelet blåses av vid lämpligt tillfälle, men senast ca kl **12** på söndagen den 18, följt av slutsamling och eftersnack. Därefter vidtar städning och iordningsställande av området.



*Hanegården, fordom värshuset Röda Hanen*

## Om området

### Vägbeskrivning

Lajvet utspelas som sagt på Härskarringens gamla område utanför Ludvika. En detaljerad och illustrerad vägbeskrivning för bil samt en karta över området kommer i Utskick 3. Den som vill spana ut vägen innan dess kan söka på Eniros kartor på "Nytorp, Ludvika, Smedjebacken"; "Nytorp" är där byn ligger.

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

### Kollektivtrafik

För den som reser kollektivt till lajvet är närmaste tågstation Ludvika eller Kopparberg. Enklast är om du kan göra upp med någon annan deltagare om att hämta dig vid tåget. Forumet kan med fördel användas för att organisera upp hämtning. Se den här tråden:

<http://thule.vas.nu/forum/viewtopic.php?f=64&t=916&p=5548>

### Parkering

Det kommer att finnas möjlighet att parkera inte alltför långt från byn.



### Boende och inkvartering

Som framgick i Utskick 1 finns det en by med ett litet antal hus på området, och sovplatser i husen är i första hand till för bofasta invånare i Rödesta. Byn är också huvudsakligen fullbelagd nu. Roller som inte är bofasta i byn eller har andra redan klara överenskommelser bor alltså i tält eller vindskydd.

### Mat och dryck

Mat och dryck ingår som sagt inte i deltagaravgiften, utan får ordnas inom de respektive grupperna (se Utskick 1 och respektive gruppskick).





## Vatten

Vatten kommer att finnas tillgängligt i dunkar på området. Om man har möjlighet får man gärna ta med egna dunkar för vattenförvaring också, särskilt om man inte ska bo i närheten av byn.

## Matrester

Under förberedelsedagen kommer det att ordnas med kompostgropar. Det är väldigt viktigt att det endast hamnar kompost i dessa

## Eldning

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

### Annat att tänka på:

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

eldning ske. Detta vatten får endast användas för eldsläckning.

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

### Hur man släcker

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

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

## Offlajvskador

Det kommer att finnas några deltagare på lajvet med sjukvårdskunnande och -utrustning. Dessa kommer att presenteras på plats samt om möjligt i Utskick 3. Om du är sjukvårdskunnig och inte angett detta på din anmälan så hör gärna av dig till oss om det.

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

# Lajvvett

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

## Spela generöst

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

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

## 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.

En del roller på *När vinden vände* kan tänkas råka ut för olika sorters otrevlig eller nedlåtande behandling eller bemötanden. 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 en sista säkerhetsventil finns de två off-kommandon som kan användas för att trappa ned eller – i extrema fall – 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.







## Spelbrott och offkommandon

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

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

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

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

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

**Vid S:t Ursula / vid Pekkors skägg:** Det Ljustrogna helgonet Ursula och den talviske halvguden Pekko kan användas som ett kodord i spelet för att beteckna att det man säger eller begär är viktigt off och är att betrakta som en begäran från spelaren, inte rollen.

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

## Alkohol

Eftersom *När vinden vände* är ett lajv där det kommer att förekomma såväl strid som förtrycksspel och andra intensiva scener behöver samtliga deltagare vara nyktra. Därför kommer lajvet att vara alkoholfritt.

Detta innebär att ingen dryck med högre alkoholhalt än **2,25%** får finnas i lägren, serveras

eller intas under lajvet - lättöl och -cider är däremot ok. Eventuell starkare dryck som påträffas under lajvet kommer att beslagtogs och återfås efteråt. Vi förbehåller oss rätten att avhysa deltagare som bryter mot denna regel från området.

## Efteråt

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

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

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



# Övriga spelregler

## Magi

När vinden vände är inte ett lajv där magi kommer att spela en central roll, men det kan tänkas förekomma. Den mesta magi som kan tänkas utövas på lajvet kommer att vara ritualmagi och inte ha riktade effekter mot någon enskild individ. I dessa fall kommer det inte att bli några problem med att veta vad som händer. Om du är målet för någon ritual kommer magikern att informera dig om vad som hänt och hur du skall rollspela det.

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

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

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

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

## Droger

Det kommer att användas två sorters droger på lajvet. Alla representeras av någon starksmakande krydda i överdriven mängd.

**Sömnmedel** representeras av socker. Effekten är att din roll efter några minuter faller ihop medvetlös. Effekten varar så länge det är lämpligt, men minst i 30 minuter. Om någon t ex drog dig och sedan börjar bära iväg dig till sitt läger är kan det vara lämpligt att vakna till en stund efter att ni har kommit fram. Ett annat exempel är om någon drog en vaktpost; då kan det vara lämpligt att vara utslagen tills någon hittar en sovande på sin post.

**Gift** representeras av salt. Blir man förgiftad blir man mycket sjuk och kan inte göra mycket mer än att vrida sig i plågor tills man får motgift. Därefter måste man först vila omkring en halv dag, åtminstone 4 timmar. Sedan kan man nödtorftigt linka omkring och utföra enklare uppgifter. Man är dock inte i stånd att springa fort eller göra några andra hårda fysiska ansträngningar under återstoden av lajvet.

Här kan det vara lämpligt att anpassa återhämtningstakten efter vad den som förgiftade en var ute efter. Blir man exempelvis förgiftad före ett viktigt möte missar man mötet.

# Bakgrund

Det mesta av ytterligare fiktion och bakgrund kommer i respektive gruppskick.

## Reaktioner och attityder till udda fenomen

Som en liten guide för den osäkre sammanfattas här typiska attityder till olika fenomen bland vanligt folk. Om du inte sedan tidigare vet att din roll fått anledning att ha en annorlunda inställning kan du utgå från att hennes 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.

### Furstendömet och de Furstliga

För de flesta gedanier är Fursten och de som tjänar honom skuld till allt ont som drabbat Thule i vår tid. Under nio års ockupation har dock bilden för somliga blivit mer komplicerad. Det Furstliga styret har på det hela taget inneburit 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 – orcher och vättar uppsuttna på jättelika margholiska ulvar. De Furstligas grymhet är vida beryktad.

### Talvifolket

Landet Talvala öster om Innahavet lydde för ett par hundra år sedan under Gedanien men gick förlorat i och med det Lilla Mörkret. Nu har Fursten tagit makten där. Talvala är ett mytomspunnet land som tydligen mest befolkas av trollkunniga

hedningar. Många talvi har värvats till Furstens tjänst och talviska Furstliga tjänare och soldater har inte varit en helt ovanlig syn i det ockuperade norra Gedanien. Talvis eget språk är helt olikt Nordtungan men lyckligtvis är de flesta talvi tvåspråkiga.



*Två talviska kvinnor i typisk dräkt*



## Alver

De flesta vanliga människor har aldrig sett en alv. Undantag är t ex de som varit i fält – till exempel vid den stora undsättningen av Geda fanns det alver med, men mycket få har sett dem på nära håll eller talat med dem. Den traditionella inställningen till alver är misstro och fruktan, då de anses skapade av Diz (Ljusets läras motsvarighet till Satan) innan han föll. Det är dock känt att alvfolket nu är Gedaniens allierade mot Fursten, och kungen har själv låtit påbjuda att de Odödliga inte skall missaktas. En alv som dök upp i norra Gedanien skulle dock mötas av mycket stora ögon och de flesta skulle knappast våga komma nära eller tilltala henne utan vidare.

## Dvärgar

Dvärgar var det heller inte många som sett ofta tidigare, men de har blivit vanligare i Gedanien och Sunnanslätt de senaste åren. Alla vet dock att det bor några dvärgar i varje större stad, mest som hantverkare. Dvärgkungariket Steinheim i nordväst är neutralt i kriget mot Fursten, men det finns dvärgar som tjänar på båda sidor i 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 Våktarnatten, men det kan hända annars också. De allra flesta har dock inte skett något sådant med egna ögon. De sista åren har det börjat gå rykten om att kroppsliga levande döda setts vandra omkring bland annat i Högmark. Det ryktas förstås att det har med de Furstligas svartkonster att göra.

## 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 undanskynd 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. Gemene man har dock sett mycket lite av detta och skulle bli mycket förundrad, och antagligen skräckslagen, vid åsynen av verklig magi.



## Kriget år för år

Här följer en mycket översiktlig tidslinje över krigsförloppet. För en mer detaljerad redogörelse hänvisas till:

<http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/rikenainorr/krigsforloppet.htm>  
<http://thule.vas.nu/kampanj/nyhetsbrev/nyhetsbrev.htm>

### 1139

Fursten invaderar Gedanien och norra Arosia. En allierad gedansk-arosisk här lider nederlag mot de Furstliga vid Månhella i juni; Fursten ockuperar norra Arosia och större delen av Gedanien. De Furstliga tycks ohejdbara, både genom vapenmakt och svartkonst. Draakhem lämnas i Furstliga händer genom förräderi.

Senare under sommaren sluts en allians mellan Gedanien, Arosia, Högmark och sändebud från Sunnanslätt, dvärgriket Steinheim och alvfolket. Man upptäcker ett vapen mot Furstens svartkonst, den mystiska sk Nyckeln. Kung Karl av Arosia dör under krigsrådet.

- Tidigare lajv: [Thule i Brand](#)

Efter sommaren minskar de Furstligas bruk av magiska uppvisningar påtagligt; det verkar som om Nyckeln vållat Fursten ett betydande magiskt avbräck. Under hösten lider de Furstliga också sitt första nederlag då arosierna framgångsrikt häver belägringen av slottet Stenkärna.

Samtidigt som kriget pågår i Thule etablerar de Furstliga ett första brohuvud i Talvala. Under de närmast följande åren etablerar Fursten gradvis sitt välde i södra och västra Talvala, med lämpor mer än med vapenmakt – men hans stora krigiska makt och segrar i Thule bidrar naturligtvis till övertalningskraften. En efter en erkänner hövdingarna och stormännen honom som sin överherre och erlägger tribut.

### 1140

Medan de Furstliga pressar närmare Geda inleder alliansen en gemensam belägring av Draakhem. Den når inga framgångar och försvåras av härjningar från de pirater som allierat sig med Fursten.

Under sensommaren hålls ett rådsmöte i Sunnanslätt där flera viktiga överenskommelser sluts; handelsförbundet Nordenbund erbjuder alliansen stora lån och de Fria Skepparna, en grupp kapare baserade på Örike, går över till alliansens sida.

- Tidigare lajv: [Stormfåglar](#)

### 1141

Med gemensamma ansträngningar lyckas de allierade återerövra Draakhem. En Furstlig fältarmé skeppas över till Sunnanslätt och slår ut en brutal räd genom landet men lyckas inte distraherade de allierade från belägringen. De Furstliga tvingas retirera landvägen och slår sig igenom ett allierat bakhåll i det oavgjorda slaget i Tolvmilaskogen.

De Furstliga börjar konsolidera sitt styre över norra Gedanien och förbättra transportlederna inför belägringen av Geda. Under tiden tas de första trevande kontakterna mellan det fria Gedanien och den margholiska motståndsrörelsen som kallas Drakfågeln. Dessa lider en svår förlust sent på året då deras ledare grips och senare avrättas av de Furstliga, men de återsamlar sig och fortsätter sin verksamhet.

- Tidigare lajv:

- [Utposten](#)
- [En studie i svart](#)
- [Fienden ibland oss](#)

### 1142

I februari invaderar en stark Furstlig här Högmark samtidigt som en allierad här samlas för att återta Aagrans bergslag. Ett kaotiskt vinterfälttåg följer men leder inte till några avgörande resultat utom att östra Högmark förhärjas, men till priset av svåra förluster för de uppdelade Furstliga styrkorna.

Under tiden har de sista av de mindre borgar som inringar Geda fallit och staden lagts under en regelrätt belägring i massiv skala och med magiskt understöd.

Geda är nära att falla; de Furstliga intar större delen av själva staden innan den allierade undsättningsarmén i sista ögonblicket lyckas häva belägringen. Slaget vid Geda högar blir den största allierade segern i kriget. De Furstliga retirerar norrut från Geda och överger delar av de områden de ockuperat i mellersta och västra Gedanien, utom Månhella vars slott och nekromantiska laboratorium förblir en Furstlig enklav.

- **Tidigare lajv:**
  - [Källan vid Världens Ände](#)
  - [Jakthornet](#)

### 1143

Dvärgkungen Grunnir av Steinheim och kung Sigtrygg av Högmark stupar i strider mot bergstroll i Steinheim. Högmark väljer snart en ny drottning, Astrid, medan Steinheim hamnar i ett långvarigt interregnum och drar sig ur alliansen mot Fursten.

Greve Angantyr Egilson Järnskiöld, som ledde undsättningen av Geda, väljs till ny kung av Arosia.

De allierade börjar följa upp sin seger genom att återerövra förlorad mark. I Gedanien återerövrar Norholmen och Blåehus; Arosia och Högmark lyckas däremot inte med sin belägring av Järnskans. En Furstlig armé genskjuter högmarkarna och segrar i fältslaget vid Forsala.

### 1144

Från Österlandet kommer nyheter om att Fursten skickat hjälptrupper till Ordo Alemandis segerrika fälttåg mot prinsen av Slokov.

Gedanierna fortsätter att bit för bit återerövra sitt ockuperade land. Uriksborg och Gripeborg med deras slottslän återtas. Det mäktiga Järnskans fortsätter däremot att gäcka arosierna.

Från rikena Gotmar och Gautrike i södra Thule, som befinner sig i personalunion, gör en stark sjöburen här ett strandhugg i det Furstliga Talvala. De lider dock ett förkrossande nederlag mot Furstliga och talviska trupper vid Saarijärvi.

- **Tidigare lajv:** [De oheligas land](#)

### 1145

De vandöda från Månhella har börjat bli en allvarigare plåga sedan en tid. Efter att med svårighet ha slagit tillbaka en ovanligt kraftfull räd börjar Arosia och Gedanien gemensamt belägra Månhella. Efter hårda strider och med hjälp av Nyckelns Väktare faller Månhella och den vandöda enklaven förgörs. Den onaturliga vinter som hållit det omkringliggande området i sitt grepp i över fyra år upphör till slut.

Svartgrundshus, en gedansk kustborg som ännu är i Furstliga hander, återtas på hösten efter att sjöslaget vid Saltudden (på Örike) blivit en allierad seger. Här kör dock de gedanska och arosiska framryckningarna mer eller mindre fast; de Furstliga håller nu en stark linje av befästningar i Järnskans, Strand, Vidmarkshus och Tornholm.

### 1146

I januari anfaller en liten Furstlig styrka överraskande Örnevalls kloster just som ett stort rådslag för Nyckelns Väktare planeras där. Själva Nyckeln och många av Väktarna räddas undan även om manfallet inte blir obetydligt.

- **Tidigare lajv:** [Skuggor i snön](#)

På våren anklagar Ordo Alemandis nye stormästare S:t Ahriks Orden, en riddarorden i Österlandet av gedanskt ursprung som står alliansen nära, för kätteri och svartkonster. Detta blir början till ett krig mellan riddarordnarna.

Arosia och Högmark bildar personalunion då kung Angantyr och drottning Astrid gifter sig.

Under våren och sommaren kommer många orch- och vättestammar från Nordanlanden, tydligen på Furstlig inbjudan, söderut och förhärjar Högmark. I deras fotsår ockuperar Fursten nordöstra delarna av landet.

Vinden vänder plötsligt då arosierna oväntat lyckas återta Järnskans och driver tillbaka orcherna över Högälven. Därefter uppstår något av ett dödläge i Högmark; Högälven har i praktiken blivit en gräns som befästs på båda sidor.

Under hösten invaderar Ordo Alemandi och Furstendömet gemensamt Virland, den större av Ahriksriddarnas provinser. En gedansk-



sunnanslättsk undsättningsarmé skeppas till Österlandet men lider nederlag mot de Furstliga vid Kuurlahti och tvingas återvända till Thule.

### 1147

I Thule blir kriget lågintensivt och består mest av räder fram och tillbaka. I Österlandet faller Ahriksborg under våren, dock först efter att en sjöburen allierad undsättning lyckats evakuera många av riddarna som höll borgen. Hela Virland ligger nu under Ordo Alemandis ockupation och Orden och Furstens östra armé invaderar under sensommaren och hösten Keriland, Ahriksriddarnas återstående fäste.

Ihärdiga rykten förtäljer också att de Furstliga förbereder något stort i magisk väg.

### 1148

Båda sidor förbereder nya krafttag. Gedanien och Sunnanslätt samlar en stor här för att återta norra Gedanien, medan Arosia och Högmark samlar sig på sitt håll. En stark Furstlig fältarmé samlas i norra Gedanien under våren och sommaren.

Fälttåget inleds strax efter höstskörden. Härarna sätter sig i rörelse men de Furstliga väljer oväntat att inte möta den gedansk-sunnanslättiska hären utan i stället gå in i Arosia. Hur fälttåget ska sluta är ännu en öppen fråga...



*Sunnanslättiska fotsoldater på marsch under ett av krigets många fälttåg*



## Mått och vikter

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

### Längdmått

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

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

### Längdmått

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

### Volymmått

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



*Ett typiskt Ljuskapell*



## Social status och etikett

Rollerna på *När vinden vände* kommer att komma från flera olika sociala sfärer. Statustrappan på lajvet ser ut ungefär så här:

1. **Riddare.** Några sådana kommer att ingå i den allierade truppstyrkan.
2. **Lågfrälsefolk och väpnare.**
3. **Präster.**
4. **Välbärgade bönder och åldermän, munkar och lekbröder** samt **svenner** (beridna och väpnade tjänare till stormän).
5. **Småbönder och landbor** samt **fotsoldater** – bondesoldater såväl som yrkesknektar - **och tjänare** i stormäns följe.
6. **Torpare, legohjon** och etablerade, tidigare kända **spelmän och underhållare.**
7. **Löskefolk** – alla icke bofasta som inte är kända på orten, eller inte ingår bland ovanstående.

Man är normalt hövlig och respektfull mot alla som har högre status än man själv, ofta även mot de med lägre. Inom klass 4-6 är hierarkin inte så skarp men tydligt kännbar; alla bofasta ofrälse har dock i princip samma ställning inför lagen.

De högreståndspersoner som kommer att finnas på lajvet är först och främst de riddare och svenner som ingår i ledningen för den allierade truppen.

För att ge en snabb överblick över vilken social status olika roller har i förhållande till varandra bifogar vi följande tabell. Folk på samma rad i tabellen kan betraktas som *ungefär* jämbördiga. Status ges ett numerärt värde av rena åskådlig-hetskäl; 0 är "normal" status.

### 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 yrkesmän kan tituleras med "mäster".
- Frälsemän och -kvinnor tituleras med "Herr / Fru (förnamn)", alternativt bara "Herre" eller "min Fru". Unga och ogifta adliga benämns "junkar / jungfru (förnamn)".
- Vanliga präster tilltalas med "Fader" eller "Moder", inbördes med "broder" respektive "syster". Munkar och nunnor inom någon av ordnarna tilltalas "broder" / "syster".
- Personer som har en titel 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. En särskilt högtidlig bugning går till så att man går ned på vänster knä, med högra knät böjt och vänstra nästan ned i golvet, hela tiden med rak rygg. En överordnad kan artigt buga för en underordnad, då är bugningen oftast kort och avmått.
- Handslag kan ske antingen med bara höger hand eller med fattning av båda varandras händer. Det kan vara en något familjär hälsning mellan ungefär jämbördiga personer (men är mindre vanligt än bugningen) eller en bekräftelse på en affär.
- Familj och nära vänner kan hälsas med en omfamning.





[www.thule.vas.nu/narvindenuvande](http://www.thule.vas.nu/narvindenuvande)