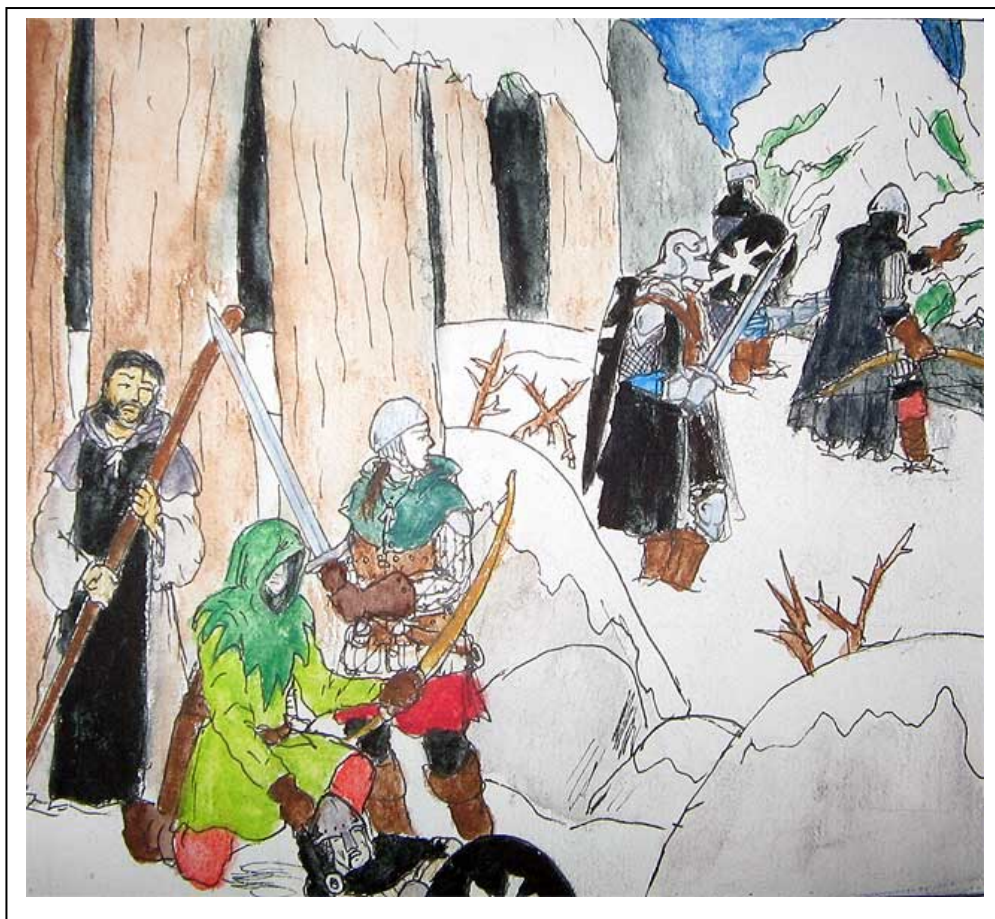


Västerås äventyrsällskap och arrangörsgruppen Helan + Halvan presenterar

# Skuggor i Snön



Krönikan om Margholerskogens öde

Bok III

Mellanspel 1

# Innehåll

SKUGGOR I SNÖN .....	1
INNEHÅLL .....	2
INLEDNING .....	3
OM THULE-KAMPANJEN.....	4
BERÄTTELSEN HITINTILLS .....	11
ROLLER PÅ SKUGGOR I SNÖN .....	15
PRAKTISKT.....	21
MÅL OCH VISIONER .....	24
DELTAGARENKÄTEN OCH ROLLFORMULÄRET .....	27
ATT LÄSA PÅ HEMSIDAN .....	32



# Inledning

*Februari, Ljusets År 1146. Tre och ett halvt år har gått sedan Furstens nederlag vid Geda. Ett tag såg det ut som att Alliansen definitivt fått övertaget i kriget - mycket av det land i Gedanien och Arosia som ockuperades i krigets första år har återerövrats. Så småningom har dock de allierades framryckningar hejdats, och det senaste året har något av ett dödläge rått. Båda sidor är utmattade efter de stora kraftmätningarna och försöker nu på varsitt håll bygga upp sin styrka på nytt inför en avgörande ansträngning - såväl i stål och silver som i mer ogripbara styrkor.*

*Samtidigt med det jordiska kriget har det nämligen förts ett annat, ofta osynligt, mellan å ena sidan den mörke Fursten - av allt att döma en av de mäktigaste svartkonstnärer som den Kända Världen har skådat - och hans tjänare, och å andra sidan sammanslutning av Alliansens lärda som kallas Nyckelns väktare. En av dessas viktigare samlingspunkter är klostret utanför staden Örnevall i nordvästra Sunnanslätt, djupt inne i Alliansens länder och långt utom räckhåll för Fursten.*

*Det var i alla fall vad man trodde. Men nu, mitt i mörkaste vintern, brinner vårdkasarna i hela Örnevalls omnejd. En Furstlig styrka har uppenbarat sig djupt bakom fiendens linjer, satt delar av staden i brand och slagit till i en brutal attack mot klostret. Än vet man inte hur många som dödats eller skadats, vad som gått förlorat, eller hur många och starka fiender som finns kvar i trakten - allt är ännu kaos och förvirring.*

*Vi befinner oss vid värdshuset Lyktgubben, omkring en halv dagsresa nordöst om Örnevall och en plats med nära band till såväl klostret som Nyckelns väktare. Åtskilliga som flytt från angreppet eller bara kommit i vägen för oredan har tagit sin tillflykt hit, andra är på väg genom vintermörkret med Furstens utsända i hälar...*

Välkommen till *Skuggor i snön*, ett lajv i Thulekampanjen eller Krönikan om Margholerskogens Öde. *Skuggor i snön* är ett stämnings- och äventyrlajv i historieromantiskt inspirerad fantasymiljö. Det utspelar sig som framgår omkring värdshuset Lyktgubben i Sunnanslätt.

**Grundläggande fakta:**

*Speldagar:* 7-9 mars 2008.

*Deltagaravgift:* 350 kr. Sätts in på **437 57 60-8**, mottagare Västerås Äventyrssällskap.

*Sista anmälningsdag:* 2008-02-01.

*Beräknat antal deltagare:* 50-60.

*Telefon/e-post:*

Theo Axner: 0702-24 94 91, [theo\\_axner@yahoo.se](mailto:theo_axner@yahoo.se)

Susanne Staaf: 0704-08 25 36, [sagoplat@yahoo.se](mailto:sagoplat@yahoo.se)

*Hemsida:* <http://www.thule.vas.nu/skuggorison/>

*Kampanjens hemsida:* <http://www.thule.vas.nu/>

# Om Thule-kampanjen

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

Krönikan, vardagligt också benämnd "Thule-kampanjen", är den episka berättelsen om hur den sedan länge döde tyrannen Gholan den Ogudaktige, de Döda Trädens Furste, återvänt till den Kända Världen och återupprättat sitt rike i den nordliga Margholerskogen och dess omnejd. Det nygamla Furstendömet Margholien hotar än en gång att uppsluka rikena i norr och fånga deras folk i en omänsklig tyranns strupgrepp. Det hela utspelas i [Terra Cognita](#), en historieromantiskt inspirerad parallellvärld snarlik vår egen, närmare bestämt förlagt till området motsvarande mellersta Sverige (uppdelat i landskapsstora småriken).

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

## 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 i [världshäftet](#). Vi är väldigt noga med att allt som ska gestaltas i spelet passar in i världen och sagan.

Det innebär att det *inte* är acceptabelt att ta med sig roller från andra kampanjer eller lajv till Terra Cognita. Alla roller ska höra hemma i världen och vara en del av den. (Däremot går



*Två dvärgar*

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 förtvivalade 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.



*En tropp av den mörke Furstens soldater*

## 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 sällsynt 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.

## Alkohol

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

# Om världen Terra Cognita

---

*Thule i brand* 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 dussintal lajv i Västerås Äventyrssällskaps regi 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: [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. Kvinnor kan ägna sig åt konventionellt "manliga" yrken utan att detta väcker något uppseende.

**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 kungarikerna 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 rikena, men dessa har nu försvunnit och alverna tros på många håll vara utdöda.

**Religion:** Alla civiliserade länder i den här delen av Terra Cognita bekänner sig till 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.

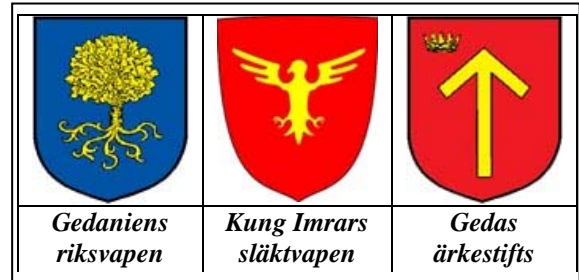
## Rikena i norr

---

De Norra Kungarikena är en samlade beteckning på de små kungarikena i östra Thule. Som framgår av kartan motsvarar halvön Thule ungefär Skandinaviska halvön, och de norra kungarikena ungefär de mellansvenska landskapen. Även kulturellt och i viss mån historiskt är den främsta modellen för de norra kungarikena det medeltida Sverige. Den viktigaste skillnaden är att landet ännu är splittrat i en rad smårika.

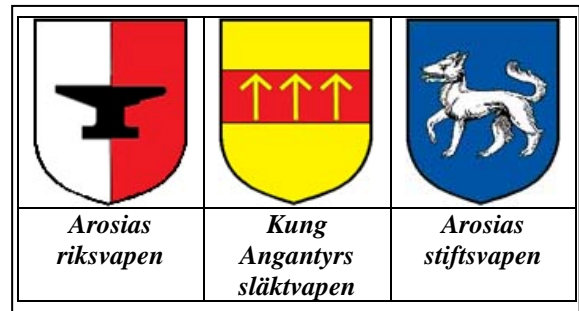
Rikena ifråga är Gedanien, Arosia, Högmark och Sunnanslätt, samt det nyutropade Furstendömet Margholien. Enligt sägnerna skall de tre förstnämnda vara avsondrade från det forntida satoriket Nordanslätt, som föll under det Stora Mörkret. Invånarna är språkligt och kulturellt ganska likartade inbördes.

**Kungariket Gedanien** är inte stort till ytan, även om det är lika folkrikt som Arosia och Högmark tillsammans. Det har dock gamla och stolta anor: det var kärnland i det forna riket Nordanslätt och är ännu det främsta av de norra kungarikena. Gedanien motsvaras som synes geografiskt och historiskt-kulturellt av Uppland. Landet var (innan kriget) väl uppodlat och försörjde sig främst på jordbruk. Det har en relativt välmående bondebefolkning, en handfull rika och mäktiga adelsätter och ett talrikt lågfrälse som bara marginellt skiljer sig från storbönder. Även kyrkans makt är mycket stor. Gedanien är till skillnad från grannländerna ett arvrrike, och den nuvarande kungen, *Imrar IX*, gör anspråk på att vara ättling till Imrar den Gode, den sagohjälte som skall ha befriat Thule från Gholan den Ogudaktiges (den tyrann som nu tros ha återvänt i Furstens skepnad) skräckvälde och grundat Gedanien.



Stora delar av Gedaniens yta, liksom flera av de viktiga fästningarna, har varit ockuperat av de Furstliga under krigets första år. Efter den stora allierade segern hösten 1142 som blev slutet på Furstens belägring av Geda har en stor del av dessa områden återerövrats, men norra Gedanien ligger fortfarande i Furstens händer.

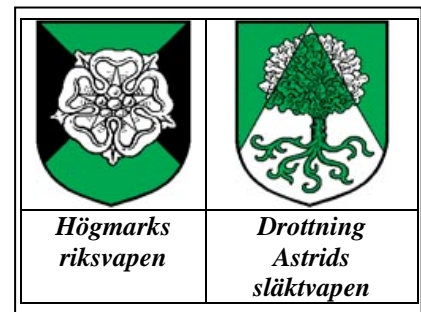
**Kungariket Arosia** är ett litet och inte speciellt rikt land, geografiskt och i viss mån historiskt-kulturellt baserat på Västmanland. Arosia är ett valkungarike vars befolkning till största delen livnar sig på jordbruk, jakt och fiske. I landets norra delar förekommer dock ett aktivt bergsbruk. Arosia har också flera tämligen välmående städer vid Almarsjön i söder. Man är kända i grannrikerna för att ha gott om slipade köpmän och skickliga hantverkare, framför allt rustningssmeder.



Delar av norra Arosia är ockuperade av Furstendömet, men man har under sista åren återtagit en del av de förlorade territorierna.

Arosia är ett valkonungadöme. Den nuvarande kungen är Angantyr I, som valdes och kröntes vintern 1143.

**Kungariket Högmark** kan enklast och bäst beskrivas som en fantasyversion av det medeltida Dalarna. Landet är vidsträcktare än grannrikerna men glesbefolkat och ganska fattigt ute på landsbygden. Rikets främsta tillgång är i stället bergsbruket och dess rika järn och koppargruvor. Gruvdriften är långt framskriden, inte minst tack vare ett mångårigt samarbete med dvärgarna från Steinheim i norr. Både de fattiga bönderna och de välbärgade bergsmännen är kända för sin egensinnighet och okuvlighet. Adeln i riket är liten och inte särskilt rik eller mäktig. För några år sedan





skakades rikets södra delar av en serie upplopp bland bergsmän och bönder, och ett allmänt uppror avvärjdes med knapp nöd genom kungliga eftergifter.

Högmark har bara periodvis varit en krigsskådeplats, men landet har utsatts för stor turbulens under kriget. Efter att Fursten till en början tycks ha försökt hålla landet utanför kriget har Högmark under vintern 1142, våren 1143 och nästföljande år utsatts för svåra Furstliga härjningar. Den oländiga terrängen och högmarkarnas sega försvarsvilja har dock inte gjort det möjligt för fienden att skapa sig något permanent fotfäste i landet.

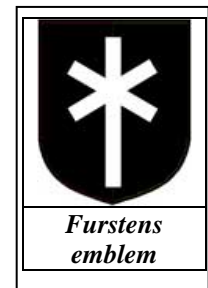
Högmark är liksom Arosia ett valkungadöme; efter att kung Sigtrygg stupat under ett fälttåg i Nordanlanden vintern 1143 valdes Astrid Kettildotter till drottning. De senaste åren har Högmark och Arosia slutit sig närmare varandra.

Söder om Arosia och Gedanien ligger riket **Sunnanslätt**, som tack vare bördig jord och välutvecklad handel är det rikaste landet vid Almarsjön (möjligen undantaget Furstendömet). Sunnanslätt har tagit ganska starka intryck från kontinentens länder, då många köpmän söderifrån slagit sig ner i dess städer. Även rikets kungar har ofta varit utlänningar; den nuvarande regenten, riksföreståndaren Theoderik Skiöld, är dock infödd.



Sunnanslätt var den medlem av alliansen mot Furstendömet som inledningsvis drabbats minst av kriget, då det inte förts på deras område. Däremot hade deras sjöfart och handel plågats svårt av sjöröveriet på Innanhavet. Detta förhållande förändrades då Fursten våren 1141 invaderade och förhärjade landet. Sunnanslätt är ändå i kraft av sin ekonomiska styrka och relativt säkra position något av alliansens stabila kärnland.

Ganska lite är känt om **Furstendömet Margholien** för de utomstående. Av den fasad som före kriget visades upp i handelsorten Strand kunde man se att det var en invecklad hierarkisk tjänstestat stödd på en vältränad här av yrkessoldater. Såväl tjänstemän som krigare tycktes till allra största delen värvade utifrån, från såväl andra länder i Thule – inte minst de Norra Kungarikena – som annorstädes. Den infödda befolkningen levde som enkla bönder eller arbetade på de nyanlagda skogs och bergsbruken.



Kriget har lagt något mer av Furstendömet i dagen, och som många misstänkt är det ingen vacker syn. Bonde- och arbetarbefolkningen är skoningslöst undertryckt och slits till döds i bruken och gruvorna för att underhålla de enorma krigsproduktionerna. Margholien är en despoti och polisstat av en natur som annars knappast är 'uppfunnen' i Terra Cognita. Dessutom är det numera helt uppenbart att Furstens anhängare känner till och gör systematiskt bruk av de hemskaste svartkonster, mestadels inbegripande vedervärdiga ceremonier och blodsoffer – en del sådana spektakel kunde bevitnas före och efter slaget vid Månhella.

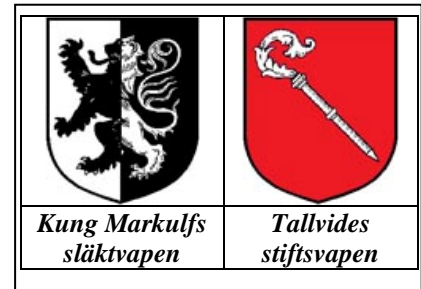
Fursten har också koloniserat omfattande områden i landet Talvala öster om Innanhavet, ett vilt och oländigt land som i tidigare sekler periodvis lytt under Gedanien eller åtminstone betalat tributer dit.

I Nifelbergen i nordvästra Thule, väster om Furstendömet, ligger dvärgkungariket **Steinheim**. Dvärgarnas städer ligger under jord, eller ovan jord i otillgängliga dalar, och ingen vet hur djupt de går.

Dvärgarna anses allmänt som trollkunniga, men frågan är hur mycket av detta som egentligen handlar om överlägsen teknologi. Det är i alla händelser inte lätt att veta vilket. Dvärgarna sägs i alla fall kunna skapa de mest vidunderliga maskiner och föremål med hjälp av förtrollade runor. Deras runsmeder, de äldsta och mäktigaste bland hantverkarna, lämnar dock nästan aldrig Steinheim.

Under krigets första år var Steinheim en pålitlig allierad, men sedan dess kung Grunnir stupat och ett råd av klanäldstar tagit över styret har dvärgrikets entusiasm för kriget svalnat påtagligt och det är nu i praktiken neutralt. En frikår av landsflyktiga dvärgar, som motsatt sig dessa beslut, lever och verkar nu i människorikena.

Söder om Sunnanslätt ligger kungariket **Gotmar**. Förr i tiden var det ett av de rikare och mer framstående landen i Thule, men under senare sekler har det härjats av många krig och olyckor och har inte utvecklats lika långt som sina nordliga grannar. Gotmar är fortfarande till stor del ett ättesamhälle och kungamakten är svag. Gotmariterna anses i norr vara ett krigiskt och oregerligt släkte, och de är traditionellt fiender till Sunnanslätt. Situationen inom landet har de senaste 150 åren dominerats av stridigheter mellan Drakarna och Lejonen, de två rivaliserande kungaätterna.



Gotmar har undern vintern 1141-42, efter att ha slitits fram och tillbaka mellan alliansen och Furstendömet, råkat ut för betydande omstörtningar: drottning Ulvhild har försvunnit - man misstänker att de Furstliga ligger bakom - och hennes rival om tronen, Markulf Ragvaldsson, har gripit makten och sträckt ut sin hand till Alliansen. Markulf gifte sig i juli 1142 med drottning Yrja Ellasdotter av Gautrike och bildade därmed en personalunion.

*(Gotmar motsvaras geografiskt av Östergötland och Smålandskusten och har lånat drag från Sverige under 1100-talet och början av 1200-talet. Tänk: Arn-böckerna.)*

**Gautrike**, beläget söder om Västmarkerna, betraktas av många som ett ålderdomligt och efterblivet rike. Gauterna är kända för sin blodtörst och vildsinthet, men lyckligtvis slåss de mest inbördes, och vidsträckta skogsmarker skiljer deras land från svionernas domäner. Efter Kung Aunes död för sex år sedan störtades landet i ett blodigt inbördeskrig, ur vilken den hedniska krigsherren Grimer Prästhatare gick segrande. Han inledde ett kortvarigt skräckvälde, brände kyrkor och mördade landets patriark. Hösten 1141 dog han dock plötsligt och hans efterträdare, drottning Yrja, har svurit att återupprätta kyrkans ställning. Yrja gifte sig i juli 1142 med Gotmars nye riksföreståndare, Markulf Ragvaldsson.



*(Gautrike motsvaras geografiskt av Västergötland, Bohuslän och Dalsland. Landet är inspirerat dels av Sverige under 1000- och början av 1100-talet; övergången mellan vikinga- och medeltid; dels av nordisk sagatid och nordeuropeisk tidig medeltid/folkvandringstid i stort, med en del rena fantasyinslag. Tänk: Beowulf, Niebelungens ring, nordiska kunga- och hjältesagor.)*

# Berättelsen hitintills

---

## Om kriget i Thule

---

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

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

Läget såg förtvivlat ut för de Norra Kungarikena, men vid det redan sägenomspunna krigsrådet i Vitehög kom de olika folk som alla hotades av Furstendömet att mötas och trevande upprätta sin allians. Med hjälp från dvärgar, alver, vildmän och oknytt fann man de första blottorna i de fruktansvärda magiska resurser som var Furstens främsta övertag, och de lyckades – för tillfället – hejda hans planer för att på magisk väg krossa Gedanien. Därefter kom kriget att föras med mer jordnära medel och såväl Furstens som de allierades magiska verksamhet har spelat en mindre framträdande roll. De allierade har kämpat för att förstå de nya krafter de kommit i kontakt med, medan Fursten i det fördolda sökt reparera sina förluster och finna nya krafter att utnyttja.

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

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

I länderna omkring har också en hel del förändrats. Dvärgriket Steinheim i nordvästra Thule tycks störtat i oreda och inre osämja sedan dess konungs död för några vintrar sedan, och sommaren 1143 anlände flera hundra dvärgar till de Norra Kungarikena för att erbjuda sina tjänster och söka tillflyktsort. I söder har Gotmar, Sunnanslättis gamla ovän och tidigare en orolig medlem av alliansen,

och det vilda och ålderdomliga Gautrike förenats i en personalunion och båda rikena tycks ha börjat njuta en ovanlig period av inre lugn.

## Vägen till Lyktgubben

---

Mot slutet av januari i Ljusets År 1146, efter en lugn Våktarnatt, vinterfest och nyår, började en hel del folk röra sig mot staden Örnevall i nordvästra Sunnanslätt. Det var inget särskilt märkvärdigt med det, då det var dags för den stora vintermarknaden i staden. Uppblandade med de många marknadsbesökarna kunde dock den som höll ögonen öppna lägga märke till en del resenärer som i stället ämnade sig till klostret som ligger ett stycke norr om staden.

Även om det inte talas mycket officiellt om saken är det ganska väl känt att Örnevalls kloster är en viktig samlings- och mötespunkt för den sammanslutning av Alliansens lärda som kallas Nyckelns Våktare, och som är de som går i täten för den magiska kamp som förs mot Fursten sida vid sida med de jordnära vapnens. Nu verkade det som en större sammankomst var på färde – kanske ett stort rådslag. Besökare anlände, ensamma och i små grupper, från såväl andra delar av Sunnanslätt, grannrikerna Arosia och Gedanien och mer avlägsna trakter, och de flesta slog sig ned vid klostret. Ryktena om att något betydande var på gång spädades på ytterligare då en trupp om ett par dussin riddare och svenner ur riksföreståndarens frälsehird anlände från Spegelhamn och även de lät inkvartera sig vid klostret.

Åtskilliga rykten hade hunnit börja surra bland borgarna och marknadsbesökarna i Örnevall. Somliga sade att de lärda visst nått ett genombrott av något slag, funnit ett nytt vapen som äntligen skulle bringa den mörke Fursten på knä. Andra rykten sade tvärtom att Fursten stod beredd att slunga nya förbannelser över landet och att Nyckelns Våktare samlats för att desperat än en gång försöka finna motåtgärder i sista stund. Det viskades också om att främmande kungligheter – naturligtvis incognito – var bland besökarna. Det var nu i sig knappast så osannolikt; såväl änkedrottning Katarina av Arosia som åtminstone en av hennes döttrar var välkända Våktare.

## Örnevall brinner

---

Så kom den ödesdiga natt då lugnet som rått i Örnevall med omnejd slogs i spillror. Frampå småtimmarna på natten till fredagen gick larmet runtom i stadens alla delar; flera hus, gårdar och förråd stod i ljusan låga! I delar av staden var katastrofen fullkomlig – utkantskvarteren på södra sidan, som var nästan helt i trä, brann okontrollerat. En hel rad bränder hade av allt att döma börjat samtidigt – kunde det verkligen vara en slump, eller var de anlagda? Oredan och förvirringen var stor och snarare ökade än minskade ju fler uppgifter som tillkom, men klart var att man kunde frukta det värsta. Somliga påstod sig ha sett elden plötsligt flamma upp, med en onaturligt blodröd låga, ur en logdörr, och det fanns fler vittnesbörd som tydde på svartkonster... just precis den sortens svartkonster som Furstens besvärjare använt mot det belägrade Geda för några år sedan. Och det var inte allt. Märkliga läten genljöd bland allt larm i nattmörkret, och flera stadsbor och besökare svor att de sett märkliga syner; flera hade sett Furstens hatade märke, det vita sexarmade korset, avteckna sig mot natthimlen, och det fanns till och med dem som påstod sig ha fått se en skymt av Nåuglug, den svarta draken från forntiden, som de Furstliga väckt till nytt liv och försökt betvinga Geda med.

Besättningen på slottet, stadsvakten och en patrull som sänts från klostret hade mer än fullt upp med att försöka få eldsvådorna under kontroll och få någon ordning i den panikslagna staden. Men knappt hade de börjat nå dithän, och gryningen var ännu inte här, då kyrkklockorna från klostret norr om staden ringde till larm. Även klostret var under angrepp.

## En mörk ny dag

Vad hade hänt? Det var fortfarande inte många som visste ordentligt, men det började verka som om angreppet på staden mest varit en avledning – det var klostret och dess gäster som fienden verkligen ville åt. En Furstlig styrka, kanske ett par hundra man stark, hade plötsligt uppenbarat sig – de måste ha hållit sig gömda i skogarna, vem vet hur länge - och gått till anfall mot klostret, där de uppenbarligen fått hjälp att komma in. Klostret stod nu också i lågor, och än vet man inte hur många som dödats och skadats, hur många som lyckats komma undan, och hur många av Furstens utsända som ännu finns kvar i krokarna.

Som kronan på verket grydde den följande dagen med ett hemskt väder – snöoväder och dimma om vartannat. Det gjorde det än svårare att få någon rätsida på vad som skett, men det var också säkert många överlevandes smala lycka – ovädret gav skydd åt såväl vän som fiende. Till och med vårdkaseeldarna, som under dagen flammade upp, blev svåra att se på håll.

Många av de som tvingats fly för livet har sökt sig längs den väg som låg öppen och inte blockerades av fiendens patruller – landsvägen mot nordöst, mot Arosia, och mot värdshuset Lyktgubben.

Lyktgubben, ett värdshus som ligger ett stycke från landsvägen en halv dagsresa från Örnevall, nås under fredageftermiddagen av de första förvirrade rapporterna från överlevande som stapplat ut ur ovädret. Värdarna, som är vittberesta och erfarna män och kvinnor, inser att deras hus nu med nödvändighet kan bli en säker tillflyktsort mot Furstens utsträckta arm och de skuggor han kastar. Med bister beslutsamhet gör de sig redo att försvara sitt värdshus och sina gäster, nuvarande och tillkommande...



# Känt om värdshuset Lyktgubben

Lyktgubben är ett populärt ställe att stanna upp på för resande längs landsvägen till eller från Örnevall. Vårdshuset består av en stor huvudbyggnad med serveringssal och sovsal samt ett antal uthus.

Lyktgubben har rykte om sig som mötesplats för Thules mer äventyrliga element ”på väg till klostret”. Lyktgubbens besökare utgörs alltså till en ovanligt stor del av resande med intressanta och fängslande livsöden - personer som har besökt flera av världens hörn och ägnat sig åt otaliga mer eller mindre rumsrena och ofta farliga sysselsättningar under sina liv. Även värdfolket själva lär till stor del vara män och kvinnor med brokiga och äventyrliga liv bakom sig.

Att det blivit så beror på att de som ägde värdshuset i början av 1130-talet kom väl överens med fader Laurentius, den dåvarande abboten för Örnevalls kloster. Abboten kom i sin tur väl överens med både den lokala ordningsmakten - närmast representerad av den dåvarande fogden på Örnevalls slott, den blivande riksmarsken Helwig Berndtsdotter Wige (som stupade vid Geda högar) – och den nytillträdde patriark Henricus av

Spejelhamn. Resultatet blev en överenskommelse där värdshusets gäster var fredade från ordningsmakten och det föll på värdshusets ägare att själva upprätthålla ordningen. Tanken med detta är att personer med ett inte helt fläckfritt förflutet ska ha en möjlighet att söka vägledning samt avge bikt i klostret utan att behöva riskera att gripas. Klostret utfärdar tom lejd-brev som ger de som behöver det rätt att fritt färdas den kortaste vägen mellan värdshuset och klostret utan att behöva riskera att bli gripna på vägen med undantag för om de tas på bar gärning för något brott.

Det här arrangemanget har gett värdshuset ett visst rykte i det närmaste grannskapet och en del närboende går därför omvägar runt värdshuset efter som de inte vill bli sedda med ”tvivelaktiga existenser”. Ryktet är dock oförtjänt. Visserligen händer det att skummare element uppehåller sig på värdshuset men stället är inte någon stökig krog efter som överenskommelsen med ordningsmakten och klostret hänger på att ägarna ser till att hålla strikt ordning. Det sägs att Elarka Arnvidae, klostrets nuvarande abbedissa, som kom till klostret i 1131 med ett brokigt förflutet ska ha haft en viss del i överenskommelsens tillkomst. Hennes för klosterfolk ovanliga bakgrund ska ha spelat en stor roll i det hela.

Ägarna är en brokig skara med ursprung från flera länder. *Henrik av Halbeck*, som av de flesta kanske ses som den främste värdshusvärden, är som namnet antyder från Halbeck i norra Almad, och även *Janina* lär vara almadian, medan *Lukas* är infödd sunnanslättare och *Svein Griske* kommer från Vestland i Nifelheim.



*Henrik av Halbeck,  
en av värdarna på Lyktgubben*

# Roller på Skuggor i Snön

---

Rollerna på lajvet kommer att ingå i någon av följande huvudgrupperingar:

- *Värdshusfolket*: Delägare, pigor, drängar samt annat folk som kan tänkas finnas knutna till ett värdshus.
- *Folk från Örnevalls kloster* som överlevt attacken och nu tar sin tillflykt hit.
- *Folk från Nyckelns väktare*, den sammanslutning av Alliansens lärde som bekämpat Furstens svartkonster och sökt häva hans magiska övertag. De kan antingen ha vistats vid klostret och överlevt attacken, eller ha varit på väg dit och nu sökt sig till Lyktgubben, eller bara råkat uppehålla sig i trakten. Då Örnevalls kloster är en av några viktiga samlingspunkter för Väktarna är det inte otroligt att åtskilliga rört sig i trakten.
- *Besökare från trakten*: Folk från den angränsande bygden som befunnit sig ute på väg när allt brakade löst och nu valt eller tvingats att söka sig till Lyktgubben, för att söka skydd eller komma till hjälp.
- *Övriga vägfärande och mer långväga besökande*: Folk som helt enkelt färdades genom västra Sunnanslätt och kom i vägen. Den här gruppen kommer inte att vara alltför stor, men den kan innehålla alla möjliga roller man kan tänka sig dyka upp på ett värdshus i Sunnanslätt.
- *Soldater och andra utsända* från Örnevall och kanske från stormän i landsänden, som kommer till undsättning och för att undersöka vad som hänt.
- *Furstens utsända*, såväl soldater som andra specialister. Hör av dig till Theo för mer information om du är intresserad.

Grupperna och de olika undergrupper och roller som kan ingå i dem beskrivs i de följande avsnitten. 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 många 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. Det kommer dock inte att finnas med några särskilt högt uppsatta roller på lajvet. *Skuggor i snön* kommer att vara ett lajv som i mångt och mycket handlar om det enkla folket i Thule.

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

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

Som kommer att framgå har vissa av rollerna redan preliminärt tillsatts genom tidiga intresseanmälningar. Det är dock möjligt att en del av dessa kan bli lediga genom återbud. I så fall kommer uppgifter om detta att anslås under Nyheter på lajvets hemsida. Alla uppgifter i utskicket om att en roll är tillsatt är att betrakta som preliminära.

# Värdshusfolket

Värdfolket på Lyktgubben. Som framgått ovan rör det sig inte riktigt om vilket värdshus som helst; dess ägare är som sagt vittberesta gamla äventyrare, och även arbetsfolket tenderar att vara folk som sett sig om i världen en del.

Alla de här rollerna kommer att behöva utföra en del verkligt arbete under lajvet, framför allt med att ordna mat och dryck till gästerna. Spelar du en roll i värdshuset betalar du därför bara halva deltagaravgiften.

Roller vi söker vid värdshuset:

- Delägare, pigor, drängar samt annat folk som kan tänkas finnas knutna till ett värdshus.

# Folk från Örnevalls kloster

Bland de nytillkomna besökarna på Lyktgubben är några av klosterfolket som överlevt attacken och nu söker sig en fristad här efter en dags flykt längs knappt framkomliga vägar. Somliga av dessa har kanske redan hittat fram till värdshuset när lajvet börjar, för andra kan den sista farofyllda sträckan genom mörkret återstå innan man är i (relativ) säkerhet. De kan mycket väl komma till nytta med att ta hand om sårade till kropp och själ; en del kan ha räddat med sig ovärderliga dyrgripar eller viktiga dokument som inte får falla i fiendens händer.

Roller vi söker här är präster, munkar, nunnor, lekbroder och -systrar och andra män och kvinnor som kan tänkas vara knutna till ett kloster. Kyrkan och tron kommer att bli en viktig samlingspunkt för det utsatta sällskapet på Lyktgubben.



*Några invånare i Örnevalls kloster. Från vänster: Celestinermunk och -nunna, lekbroder, anselmitbroder*



# Nyckelns Väktare

---

En särskild grupp bland folket från klostret är förstås några av Nyckelns Väktare. Dessa är som framgått ett löst sammanhållet nätverk av lärde från Thules alla folk, som samlats för att försöka förstå och bruka Nyckeln - det föremål som sedan rådslaget vid Vitehög för tre år sedan varit de Allierades starkaste vapen mot Furstens magiska övertag.

Vad Nyckeln egentligen är vet ingen helt säkert. Den är ett kraftfullt vapen men också nyckfullt; den har tillfogat Fursten kännbara motgångar men också vänt sig mot sin bärare.

Kärnan i Nyckelns Väktare utgörs av de som medverkade vid Nyckelns skapande men gruppen har sedan dess utökats flera gånger. De ägnar sig också åt andra efterforskningar kring magi och försöker förstå, kartlägga och bekämpa de krafter Fursten använder sig av.

Den här grupperingen innefattar två huvudsakliga typer av roller: de egentliga Väktarna, de lärda och magikunniga, samt deras följeslagare med kompletterande färdigheter.

Bland de egentliga Väktarna kan man till exempel finna:

- *Magiker* från Alliansens olika riken. 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.
- 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.
- *Dvärgar*. Även dvärgarna har egenartade kunskaper, och Nyckelns fysiska kärn är dvärgsmitt. ***Alla dvärgroller på lajvet är preliminärt tillsatta.***
- Någon *shaman* från Björnstammen, den vildfolksstam som gjort gemensam sak med Alliansen och bidragit till Nyckeln, skulle kunna ha sökt sig till rådslaget.

Följeslagarna kan vara av alla tänkbara slag, så länge de har några talanger som kan vara användbara för Väktarna. 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.

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

**OBS:** Bland Nyckelns Väktare finns en del mycket betydande karaktärer. Inga av de högst uppsatta i världslig mening – kungligheter eller högadliga - kommer att vara med på *Skuggor i snön*. Det är inte meningen att någon enskild roll eller liten gruppering ska bli så dominerande som en sådan roll lätt skulle kunna bli. De ”egentliga Väktare” som hittat till Lyktgubben kommer att höra till dem som har blygsammare ställning.

## Besökare från trakten

---

Bönder, jägare, kolare etc från de närliggande byarna besöker ibland Lyktgubben för att handla och, inte minst, för att få nyheter om vad som står på. När stor oro står för dörren som nu är Lyktgubben för många en naturlig punkt att söka sig till. Andra kan helt enkelt ha sökt skydd här för ovädret och blivit kvar till kvällen, när flyktingarna börjar ramla in, och inser att det nog är säkrast att bli här över natten.

Här finns det ganska stor frihet när det gäller att utforma roller och grupper. Mer lokal bakgrund kommer att tas fram till hjälp för att skapa roller; se till att börja med artikeln ”Om Örnevall med omnejd och Lindåkra socken” på hemsidan (se läslistan i slutet av utskicket).

De flesta sockenborna är förstås bönder, men somliga kan ha andra bi- eller rentav huvudnäringar. Man kan t ex tänka sig bonddrängar eller -pigor, någon smed, skogshuggare, jägare, kolare eller någon örtkunnig klok gumma/gubbe.



*Några av invånarna i Lindåkra socken*

## Vägfärande och resande

---

Den här gruppen kommer inte att vara alltför stor, men den kan innehålla alla möjliga roller man kan tänka sig dyka upp på ett värdshus i Sunnanslätt: köpmän och gårdfarihandlare, soldater och äventyrare, lekare och musikanter, vandrande tiggarröder och -systrar, spelare och skojare, etc.

Det kan dels röra sig om besökare av marknaden i Örnevall som flytt hitåt från anfallet, dels om vägfärande som var på väg längs landsvägen åt endera hållet och helt enkelt fastnade på Lyktgubben en extra dag på grund av det dåliga resvädet. En och annan har säkerligen också dolda ärenden i trakten...

Tänkbara roller kan vara:

- Handelsresande och gårdfarihandlare.
- Resande hantverkare.
- Daglönare och legohjon på jakt efter arbete.
- Tjuvar, skojare, landstrykare, hasardspelare och annat löst folk.
- Vandrande tiggarröder eller -systrar.
- Lekare och musikanter.

## Soldater och andra utsända

---

Under lajvets gång kommer det att anlända undsättning till Lyktgubben i form av soldater och andra utsända från Örnevall och andra fästen i trakten. Dessas uppgift blir under lajvets första del att hjälpa till att försvara värdshuset och rädda nödställda från fienden, senare att ge den hjälp de kan till att lösa de nya uppgifter som uppstår. Det rör sig framför allt om två grupper, men andra inslag är också tänkbara.

*Patrullen från klostret:* Under natten till fredagen, före attacken mot klostret, skickades en liten patrull från den styrka som avdelats att skydda klostret till Örnevall för att se vad som stod på där. Patrullen kom därför att missa klosteranfallet och har nu till slut tagit sig hit, troligen på spåren efter Furstliga förtrupper som också följt vägen. De kommer att anlända i början av lajvet. Gruppen består av folk ur riksföreståndarens frälsehird, dvs en styrka av stridbara frälsemän och -kvinnor och deras följeslagare som gör krigstjänst vid hovet. En trolig sammansättning för patrullen är:

- En riddare, som också för befäl över patrullen i egenskap av högst status.
- Ett par ofrälse soldater som ingår i riddarens eget följe. Kanske också en ung adlig väpnare.
- En eller ett par ”knapar”, fattiga frälsemän eller -kvinnor som inte vunnit riddarslaget.
- En fältskär eller annan läkekunnig. **Preliminärt tillsatt.**

*Patrullen från slottet:* Senare, när läget stabiliserat sig kring Örnevall, kommer fogden på Örnevalls slott att skicka en patrull till Lyktgubben för att kontrollera läget här och erbjuda hjälp och bistånd vid behov. Den här patrullen består av en grupp från slottsgarnisonen, som består av ofrälse men vältränade yrkessoldater. Patrullen kommer troligen att dyka upp först under lördagen, och det kan därför bli aktuellt att spela en annan roll under lajvets första kväll. Hör av dig till Theo för mer information om detta om du är intresserad av en sådan roll.



*Patrullen från klostret försöker bringa reda i vad som skett i Örnevall*

## Furstens utsända

En avdelning från den Furstliga styrka som utfört överfallet på klostret kommer också att finnas med under åtminstone en del av lajvet. Gruppen kommer att innehålla både soldater och en del andra specialister.

Då denna grupp är tänkt att vara ett inledningsvis mystiskt och till stor del okänt inslag på lajvet – alltså inte att de är med, men detaljerna om den – skriver vi inte så mycket mer om den här. Är du intresserad av att vara med här så hör av dig till Theo för mer information.

# Praktiskt

---

## Tid och plats

---

*Skuggor i snön* kommer att utspelas på och omkring Ekbackens scoutstuga nordost om Uppsala helgen den **7-9 mars 2008**. Lajvet kommer att börja på fredagkvällen och avslutas preliminärt på söndag morgon. (En mer exakt tidsplanering följer längre fram.) Övernattning sker inlajv i stugan - eller utomhus för den som verkligen vill. ;-) Eftersom lajvet utspelas vid ett värdshus där gäster kommer och går finns det också möjlighet att delta under en mindre del av tiden.

Området omfattar en stuga med omgivningarna samt en hel del vacker och ostörd skog.

## Vägbeskrivning från Uppsala

---

Följande beskrivning är hämtad från Almtuna scoutkårs hemsida:

<http://www.uppland.ssf.scout.se/almtuna/ekbackenkarta.html>

Kör Vaksalagatan ut ur Uppsala, förbi Gränby centrum och Vaksala kyrka. Precis före Jälla svänger man höger mot Norrhällby. (Där finns en skylt "Norrhällby 3"). Efter drygt en km, vid Åby Gård, svänger man vänster in på en grusväg. En km in, på vänster sida, ligger Ekbacken.

## Anmälan

---

Anmälan till *Skuggor i snön* sker på följande sätt:

1. Ta kontakt med en arrangör och kom överens om vilken roll du ska spela. När vi kommit överens om vilken av huvudgrupperna du ska tillhöra kommer du att få ett gruppblad med ytterligare information för att skapa rollen.
2. Fyll i deltagarenkäten. Här fyller du i dina relevanta personuppgifter och anger dina önskemål inför spelet. Se avsnittet om Roller för tips när det gäller rollförslaget.
3. Skicka in enkäten via mail till [theo\\_axner@yahoo.se](mailto:theo_axner@yahoo.se) och [sagoplatz@yahoo.se](mailto:sagoplatz@yahoo.se), om möjligt (om detta är problematiskt, kontakta oss) och sätt in deltagaravgiften på **350:-** på postgiro **437 57 60 - 8**, mottagare Västerås Äventyrssällskap. Detta utgör tillsammans anmälan. När pengarna och deltagarenkäten kommit in räknas du som anmäld, inte förr. Detta ska ske senast **1 februari**.
4. Du ska också skapa en mer fullständig roll med hjälp av rollformuläret. Somliga roller och grupper som behöver det kommer att få ytterligare instruktioner för att skapa sina roller. Även rollformuläret ska skickas in senast 30 april (och ju tidigare desto bättre), men det behöver inte skickas tillsammans med deltagarenkäten.
5. Till anmälda deltagare (dvs de som genomfört steg 1 och 2 ovan) kommer sedan ett andra utskick att skickas så snart det är färdigt. Detta innehåller:
  - Aktuella regler och förordningar.

- Mer ingående praktisk information.
- Ytterligare bakgrund.

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 **2008-02-01** beläggs med en förseningsavgift på **50:-**. Denna efterskänks dock om du tar en roll som behovet för tillfället är stort av. Vilka roller som behovet för tillfället är stort av kan man enklast få reda på genom att fråga eller genom att titta på #nyhetsidan under *roller*.

## ÅTERBETALNING AV ANMÄLNINGSAVGIFTEN

---

Om du anmält dig till *Skuggor i snön* men inte kan vara med, går det att få pengarna tillbaka om du är ute i god tid. Om man avanmäler sig skriftligen senast **2008-02-01** får man anmälningsavgiften tillbaka, minus 15-30kr i administrationskostnader. Därefter är anmälan bindande och återbetalas bara efter särskild överenskommelse.

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

## Mat och dryck

---

I deltagaravgiften ingår mat och alkoholfri dryck för alla som har anledning att äta på värdshuset, vilket är de flesta roller på lajvet. (Övriga kommer naturligtvis att delta till sänkt avgift.) Det kommer att serveras kvällsvard på fredag och lördag, frukost och lunch på lördag (samt off-frukost på söndagen) och däremellan finnas enklare plockmat.

Arrangemanget tillhandahåller bara alkoholfri dryck. Det går dock bra att ta med sig egen dryck inom ramen för våra regler (snabbpris: det är OK för vuxna deltagare att medföra och inmundiga alkohol med måtta under lajvet. Det är däremot inte OK att bli påverkad så att det märks. Vi förbehåller oss rätten att avhysa eventuella berusade deltagare från lajvet. Detta är dock inget vi någonsin fått problem med hittills, och vi räknar inte med att få det nu heller.). Det kan också gå att lämna in sin dryck före lajvet och sedan "köpa" den - tala med värden om saken.

Frågor om mat kan riktas till *Daniel Staberg* som är förste värdshusvärd. Han nås på [daniel.staberg@comhem.se](mailto:daniel.staberg@comhem.se).



*Pigan Myrra och värdshusvärdarna  
Svein Griske och Lukas på Lyktgubben*

## ÖVERNATTNING

---

Lajvet kommer att pågå fredag kväll till sent på lördag natt eller söndag morgon. Övernattning kommer alltså att ske under lajvet och huvudsakligen inlajv. Sover gör man i första hand dels i de två sovsalarna på värdshuset, dels på skänksalens golv.

## UTRUSTNING

---

Grundprincipen vad gäller utrustning är att ingen ska behöva drabbas av Off-moment i onödan. Alla Off-föremål ska hållas ur sikte - har du med dig sådant är det ditt ansvar att ingen annan störs av dem. Tanken är att skänksalen ska hållas helt inlajv hela lajvet igenom och de som bereds nattläger där bör alltså ha synbart lajvmässiga sovprylar. Även de avskilda sovsalarna ska hållas inlajv så långt möjligt, men då omgivningarna där tyvärr har en del offinslag kommer toleransen för sådana även vad gäller sovutrustning att vara något högre.

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

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

# 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 "Krönikan om Margholerskogens Öde – en introduktion" på hemsidan. 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 *Skuggor i snön*.

## Kampanjen

---

### Sagan tar fart på nytt

---

*Skuggor i snön* är avsett att bli en nystart och nytändning för intriger och händelser i kampanjen. Handlingen kommer att flyttas framåt och saker sätts i rörelse; flera trådar som presenterades antydningvis på *Väktarnattssagor* och *De oheligas land* kommer att dras igång på allvar nu, när nya hot uppenbaras och gamla återkommer efter en tid av bedrägligt lugn.

Det här innebär inte att lajvet är en ren transportsträcka med förutbestämt slut eller att det egentligen bara är intressant för deltagare som varit med eller ämnar vara med i kampanjen under en längre tid. Lajvet går alldeles utmärkt att besöka som ett fristående arrangemang och de flesta intriger kommer att få ett tillfredställande slut under lajvet. Det vi är ute efter är att händelserna här vid Lyktgubben ska leda vidare till och påverka senare större händelser i kampanjen.



# Miljön

---

## Ett hörn av Thule: värdshuset Lyktgubben med omnejd

---

Som andra lajv handlar *Skuggor i snön* också om att levandegöra en liten del av Thule och skildra stora och små händelser ur det lilla perspektivet. I det här fallet är miljön värdshuset Lyktgubben och dess omgivning.

Lyktgubben, som också varit skådeplats för *Väktarnattssagor*, är ett värdshus med en egenartad karaktär och stämning. Värdshuset är skapat, inte som ett klassiskt lajvvärdshus utan som ett värdshus hämtat ur en klassisk fantasyberättelse – en plats där äventyr börjar och slutar. *Skuggor i snön* är också ett lajv där en sedan tidigare bekant miljö presenteras i en ny situation; *Väktarnattssagor* var ett ganska statiskt, om än händelserikt, stämningslajv, medan *Skuggor i snön* kommer att vara dramatiskt och äventyrligt från första stund.



## Spelet

---

### Skräck, spänning och mysterielösande

---

*Skuggor i snön* är ett lajv som kommer att ge gott om möjligheter till spännande, sällsamma och skrämmande upplevelser. Fienden har brutit in djupt i vad man trodde var säkert land, Örnevall och dess kloster har brunnit och i den mörka natten stryker Furstens hantlangare omkring. Särskilt i början, men även i lajvets lugnare andra akt, kommer det att bli tillfälle till ”klassiskt” äventyrande – sökande, spioneri och utforskande av det okända.

Spelet kommer också att presentera flera mysterier och gåtor som kommer att behöva lösas med de resurser man har tillgång till här och nu – man vet inte vilken hjälp som finns att få, och det finns i alla händelser inte tid att vänta på den.

## Öelaktighet

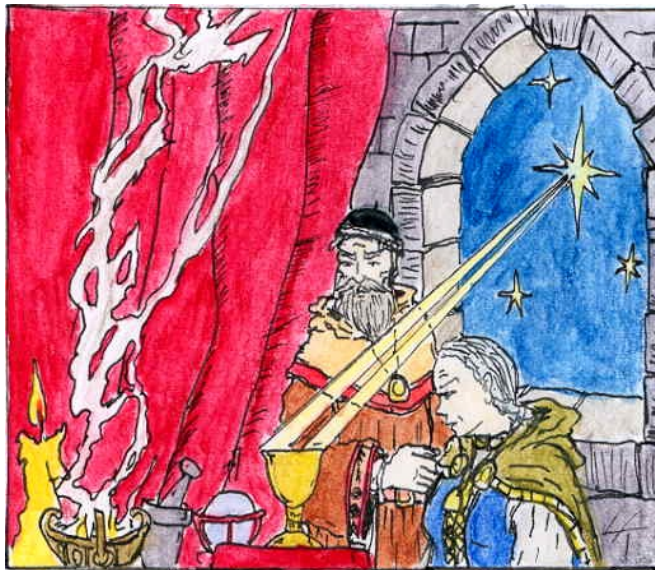
---

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

## Kickar

---

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



*Två av Nyckelns Vaktare*

# Deltagarenkäten och Rollformuläret

---

Med Utskick 1 följer två enkäter: den grundläggande *Deltagarenkäten* som ska skickas in i samband med inbetalningen (detta utgör tillsammans anmälan), och det mer detaljerade *Rollformuläret* som beskriver din roll. Här följer instruktioner för att fylla i dessa enkäter.

## Deltagarenkäten

---

Deltagarenkäten 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* (se nästa Appendix).

**DET MESTA AV DELTAGARENKÄTEN ÄR SJÄLVFÖRKLARANDE. DET SOM KAN KRÄVA ETT PAR KOMMENTARER ÄR SEKTIONEN OM ÖNSKEMÅL INFÖR SPELET.**

## Önskemål inför spelet

---

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

### **Vad vill du helst göra och uppleva under lajvet?**

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

### **Vad vill du helst *inte* göra och uppleva under lajvet?**

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

### **Drömscen under lajvet**

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

- Vi får en möjlighet att rigga intrigsriveriet så att maximalt utrymme ges för 'kickar' (se avsnittet om Visioner ovan).
- Den ger oss en vink om hur vi ska tolka dina övriga önskemål.

# Rollformuläret

---

Det detaljerade *rollformuläret* ska användas för att beskriva rollen. Här följer allmänna instruktioner för att fylla i formuläret. De roller och grupper som behöver det kommer också att få ytterligare instruktioner och annan särskild information för att skapa sina roller.

Det följande är en detaljerad steg-för-steg-genomgång av varje del av formuläret. Du behöver förstås inte nödvändigtvis fylla i det i den här ordningen – är du osäker på något så spar det tills vidare. *Genomgående gäller också, att om du inte har några idéer till en viss fråga, så kan du lämna det öppet.* Det är alltså frivilligt att beskriva rollen i så stor detalj som ett fullständigt ifyllt rollformulär innebär.

Vi ber också om överseende med att instruktionerna kan tyckas ”skriva deltagaren på näsan”. Det är en olycklig men svårfrånkomlig följd av att ha så många ledande detaljfrågor. Vi vill också att enkäten ska vara lätt att använda och förhoppningsvis inspirerande, så vi vill inte ta risken att förklara den för dåligt.

## Personligt

---

Det här är de grundläggande personuppgifterna om din roll.

*Namn:* Rollens namn ska gå i linje med den kultur han hör hemma i. Avsnittet om namnskick i Världshäftet (finns även på hemsidan) ger allmänna riktlinjer; om något annat gäller för din roll får du instruktioner om detta separat.

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

*Yrke/sysselsättning:* Se utskicket eller separat instruktionsbrev om du är tveksam.

*Födelseort:* Platsen där din roll föddes och/eller växte upp. Det är OK att hitta på egna byar och andra mindre platser.

*Familj och släkt:* Vilken familj har din roll? Hur många syskon? Hur många av familjen/ släkten är i livet? Vad har familjen för samhällsställning?

## Bakgrund

---

Den här sektionen gäller din rolls levnadshistoria fram till lajvet. På enkäten räcker det med de väsentligaste uppgifterna. Om du vill kan du komplettera med en längre bakgrundstext, men stolparna ska finnas på enkäten.

*Föräldrarnas yrke:* Ger ofta sig självt beroende på din roll. Se annars utskicket eller separat rollbrev, eller hör av dig till oss. (Kom också ihåg att det inte råder samma indelning i kvinno- respektive mansyrken som i den historiska världen.)

*Uppväxt:* I all korthet. Hur var din rolls barndom och uppväxt? Lycklig eller olycklig? Trygg eller otrygg? Spännande eller händelselös?

*Främsta barndomsminnen:* Vad minns du allra bäst från din rolls uppväxt? Det brukar vara bra att ge sin roll ett par starka minnen, om inte annat för att ha något att fästa tankarna på när man är trött och riskerar att glida ur rollen.

*Levnadshistoria i korthet:* Ta bara med de viktigaste händelserna och de stora dragen här. Det kan vara praktiskt att skriva den här levnadshistorien i stolpform. Målande beskrivningar av detaljer bör sparas till en separat bakgrundsbeskrivning. Däremot ska allt som vi arrangörer nödvändigtvis behöver ha full koll på stå med här. När vi ska arbeta med din roll behöver vi snabbt kunna referera till hans bakgrund utan att behöva läsa igenom långa berättande texter.

*Personliga vänner/fiender:* Har din roll skaffat sig några sådana? Här kan du också lämna mer allmänna önskemål om sådant, om du inte har dina idéer klara.

*Relationer i övrigt:* Vad har din roll för förhållanden till andra, både allmänt och specifikt? Har hon många vänner eller är hon en enstöring? En del av detta kan ge sig utifrån bakgrund och grupptillhörighet.

*Hur har kriget och de senaste årens händelser påverkat rollen?* Alla roller i Thule-kampanjen har märkt av kriget på ett eller annat sätt. Hur har det drabbat/gynnat just din roll, hur har det påverkat honom och vilken inställning har han till de olika sidorna?



## Personlighet

---

*Framträdande karaktärsdrag:* Du behöver inte kartlägga hela din rolls själ, men försök fånga hennes mest väsentliga och iögonenfallande drag.

*Uppträdande mot främlingar:* Hur betar sig din roll mot nya bekantskaper? Vänligt och sällskapligt? Reserverat eller neutralt? Folkilsket? Det vi är ute efter här är det ”första intrycket” han gör.

*Uppträdande mot bekanta:* Vänner eller för den delen nära personliga ovänner. Här är vi ute efter hur rollen uppför sig mot folk i sin närhet, som hon känner – den sidan man får se när man kommer närmare in på henne under längre tid.

*Sätt att tala:* Om din roll uttrycker sig på något bestämt vis, använder ett särpräglad röstläge eller har något talfel kan det vara bra att nämna det.

## Ideal och åsikter

---

Detta hänger delvis ihop med rollens personlighet, men det är inte samma sak. Personlighet handlar om hur rollen faktiskt betar sig – ideal om vad han tror på.

*Religiös inställning:* Vilken hållning intar rollen till religion och kyrka? Modern ateism är inte påtänkt, och tro i sig är inte så centralt som i modern religion (se avsnittet om Den Sanna Tron i Världshäftet), men det finns många olika inställningar ändå. Är din roll djupt from eller går han bara igenom ritualerna av gammal vana? Biktar han sig ofta eller bara den enda, påbjudna gången per år? Hör hon till den gamla tron eller har hon gått över till Ljusets lära?

*Fördomar:* Nästan alla människor har förutfattade meningar om ett eller annat. Uppslag till lämpliga fördomar ges i gruppinstruktionerna vid behov, men somliga är nära nog universella – man kan alltid misstro främlingar eller den som ser annorlunda ut.

*Fruktar mest:* Vad är din roll mest rädd för? Det behöver inte röra sig om fantasyelement som svartfolk eller magi – rädsla är allmänmänskligt. Döden, fattigdom, krig, mörker – alla ”vanliga” rädslor fungerar, liksom förstås rena fobier.

*Moraliska ideal:* Hur ser din roll på vad som är rätt och fel? Den officiella etik hon blivit uppfostrad med spelar säkert in, men den täcker ju inte allt. Vad anser hon är det bästa respektive värsta man kan göra? Hur strängt ser hon på t ex lögn? Stöld? Äktenskapsbrott? Mord på oönskade barn? Grymhet i krig?

## Målsättningar

---

*Mål på kort sikt:* Vad vill rollen uppnå den närmaste tiden, under lajvet och närmast efter? Till rätt stor del, men inte helt, kommer detta att få styras av upplägget samt vilka intriger han blandas in i.

*Mål på lång sikt:* Vad är rollens mål och drivkrafter i livet? Vad är viktigast för henne? Lycka och trygghet? Plikt (mot familj? by? släkt? regent?)? Rikedom? Ära och makt? Heder? Att ära Ljuset och

den Förste genom att göra gott? Listan kan göras oändlig. Även de långsiktiga målen bör i någon mån färga rollens handlande under lajvet.

*Hinder för målen:* Vem eller vad är det som hindrar rollen från att uppnå sina mål? Yttre faktorer – andra personer, eller sakernas tillstånd i övrigt – eller inre – börd eller förmåga?

## Färdigheter och kunskaper

---

*Önskade färdigheter och kunskaper:* Vad vill du att din roll ska kunna? Det kan t ex röra sig om läskunnighet, stridskunnighet (ange också med vilka vapen), läkekonst, ört- eller giftkunskap, historie- eller legendkunskaper.

*Övriga erfarenheter:* Annat som rollen varit med om eller känner till. Det kan t ex röra sig om att ha haft kontakt med något visst folk eller grupp.

## Yttre och ägodelar

---

De yttre attributen är viktiga för helheten, och med fiktiva karaktärer – som alla Liveroller är – är det viktigt att det yttre passar ihop med det inre (om också genom att kontrastera).

*Utseende/kroppbyggnad:* En högst summarisk beskrivning räcker. Det här är till för att vi vid behov ska kunna beskriva din roll för andra. Bifoga gärna ett foto (i .jpg- eller .gif-format).

*Utmärkande drag:* Också för att underlätta vid beskrivning.

*Klädsel:* Hur tänker du klä dig? Tips om klädsel kan hittas dels i artiklarna om dräktskick på kampanjens hemsida, dels vid behov i separata rollbrev.

*Ägodelar/utrustning:* De mest väsentliga av rollens tillhörigheter.

# Att läsa på hemsidan

---

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

## Huvudsidan (Krönikan om Margholerskogens Öde)

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

### *Världen* – [www.thule.vas.nu/index\\_varlden.html](http://www.thule.vas.nu/index_varlden.html)

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

#### *För samtliga*

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

Det kommer även att komma upp nya och uppdaterade artiklar inom kort, som en beskrivning över Lindåkra socken, kända personer på Lyktgubben med omnejd, mm.

### Hemsida för *Skuggor i snön*

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

**Välkommen!**