

Västerås äventyrssällskap och arrangörsgruppen Helan + Halvan presenterar

Skuggor i Snön

Krönikan om Margholerskogens öde

Bok III

Mellanspel 1

Utskick 2

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

Vi ses vid Lyktgubben!

Theo Axner & Susanne Staaf

Kontakta arrangörerna:

Theo: 0702-24 94 91, theo_axner@yahoo.se

Susanne: 0704-08 25 36, sagoplats@yahoo.se

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

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

Innehåll

| | |
|--|-----------|
| PRAKTISKT | 3 |
| TIDER OCH HÅLLPUNKTER | 3 |
| MAT OCH DRYCK | 3 |
| ÖVERNATTNING | 4 |
| ATT TA MED | 4 |
| ELDNING | 4 |
| OFFLAJV-SKADOR | 5 |
| KARTA ÖVER OMRÅDET MED OFF-OMGIVNINGAR | 6 |
| LAJVVETT | 7 |
| SPELA GENERÖST | 7 |
| ALKOHOL | 7 |
| SPELBROTT | 8 |
| EFTERÅT | 8 |
| STRID, SKADOR OCH LÄKNING | 8 |
| KRAV PÅ VAPEN OCH RUSTNINGAR | 8 |
| <i>Improviserade vapen</i> | 9 |
| <i>Förbjudna vapen</i> | 9 |
| <i>Övriga krav på vapen</i> | 9 |
| <i>Sköldar</i> | 9 |
| <i>Rustningar</i> | 10 |
| SÄKERHET I STRID | 10 |
| <i>Spelbrott</i> | 10 |
| KNOCK | 10 |
| SKADOR OCH LÄKNING | 11 |
| <i>Träffar och skador</i> | 11 |
| <i>Rustning</i> | 12 |
| <i>Anfall bakifrån</i> | 15 |
| <i>Medvetlöshet</i> | 15 |
| <i>Att rollspela skador</i> | 15 |
| <i>Läkning</i> | 16 |
| <i>Död</i> | 16 |
| ÖVRIGA SPELREGLER | 17 |
| <i>Magi</i> | 17 |
| <i>Droger</i> | 17 |
| YTTERLIGARE BAKGRUND | 18 |
| <i>Mynt, pengar och priser</i> | 18 |
| MÅTT OCH VIKTER | 20 |
| KARTA ÖVER LANDSÄNDEN | 21 |
| SPEL I ÖVRIGT | 21 |
| STATUS OCH ETIKETT | 21 |
| REAKTIONER OCH ATTITYDER TILL UDDA FENOMEN | 23 |
| ATT LÄSA PÅ HEMSIDAN | 24 |

Praktiskt

Tider och hållpunkter

Skuggor i snön kommer som sagt att utspelas på och omkring Ekbackens scoutstuga nordost om Uppsala helgen den **7-9 mars 2008**.

Lajvet börjar med samling **ca 18.00** på fredagen den 7 - alla bör vara på plats senast **18.00 och gärna tidigare!** Kommer man dit senare får man vara beredd på att anlända inlajv. Beräknad faktisk spelstart är ca **20.00**.

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

Lajvet avslutas på samma sätt som *Väktarnattssagor* – natten till lördag går man och lägger sig inlajv, men lajvet är slut på söndag morgon. Vi avslutar med off-frukost, eftersamling och städning.

Mat och dryck

I deltagaravgiften ingår mat och 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 ooch lunch på lördag (samt off-frukost på söndagen) och däremellan finnas enklare plockmat.

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

Köksgruppen har vissa men inte obegränsade möjligheter att tillgodose särskilda behov vad gäller mat. **Den som behöver särskild kost – vegetarianer, allergiker eller annat – ombedes höra av sig snarast till förste värdshusvärd, Daniel Staberg, på 0702-51 93 86 eller vonstaberg@hotmail.com**. Om köket till äventyrs inte kan tillgodose ens behov så att man blir tvungen att ordna egen mat får man deltagaravgiften reducerad enligt överenskommelse.

OBSERVERA även att vi på grund av direktiv från områdesuthyrarna blivit tvungna till en mer restriktiv alkoholpolicy än vi först tänkt – se om [Alkohol](#) under [Lajvnett och regler](#) nedan!

Övernattning

De flesta kommer som omnämnts att sova inomhus. Dock får inte samtliga deltagare plats att sova i huset och vi kommer att behöva inkvartera en del i tält.

Enligt våra erfarenheter från *Väktarnattssagor* går det att få till upp till omkring 50 sovplatser i huset. Det finns våningssängar i sovsalarna med upp till 24 sängplatser och ytterligare ett 10-tal extra madrasser (en del av er som sover inne behöver alltså ordna egna liggunderlag). Sängplatserna kommer i första hand att förbehållas arrangörer, värdshusfolk och deltagare med särskilda behov (t ex medicinska), i övrigt har de som betalat tidigast första tjing på dem.

Det ser dock ut som att det kommer att bli lite fler deltagare än så. Planen är att i första hand de som spelar i den Furstliga styrkan under lajvets början bor i tält. Detta, tillsammans med att några andra deltagare redan erbjudit sig att bo i tält, gör att det *som det ser ut nu* antagligen går att få in alla andra i huset. Ju fler som kan och vill ordna lajvmässig och vintersäkrad övernattning utomhus, desto bättre!

Att ta med

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

- **Ljus, lyktor och facklor!** Delar av lajvet kommer att utspela sig utomhus och det kommer att bli rejält mörkt framåt kvällarna. Plocka med allt vad ni kan få med i belysningsväg, speciellt facklor och lyktor för utomhusbelysning.
- **Varma ytterkläder mm.** Stugan är uppvärmd, men en hel del av spelet kommer som sagt att försiggå utomhus. Det är alltså viktigt att klä sig förnuftigt. Det gäller förstås alldeles i synnerhet er som ska sova i tält.

Eldning

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

Annat att tänka på:

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

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

Hur man släcker

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

(Denna tabell har hämtats ur Nytegs Brev 3.)

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 flammar upp högre om man häller vatten på den.

Offlajv-skador

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

Karta över området med off-omgivningar



Lajvvett

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

Spela generöst

En viktig del av gott lajvvett enligt vår mening är att man till viss del agerar för att ge en bra upplevelse åt andra. För att göra det behöver man vara uppmärksam på de andra spelarnas signaler. Ofta går det att se vad en spelare vill att en situation ska leda till. Om motspelaren vill "vinna" så låt dem. Försöker de skrämmas, så bli rädd. Vill de bli arga, så mucka gräl. Vad vi menar är att man ska vara uppmärksam på hur de andra spelarna reagerar på det ens roll gör. Verkar de trivas, kör på; om inte, så sluta. Enkelt uttryckt: se till att dina medspelare har minst lika kul som du.

Alkohol

OBS! Nya bud – det här gäller och inte det som står i Utskick 1!

Vi har generellt en restriktiv hållning till alkohol på lajv i Thule-kampanjen. På *Skuggor i snön* har vi dessutom ett krav från områdesuthyrarna att lajvet ska vara fritt från onykterhet. Därför gäller följande:

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

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

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

Spelebrott

Som en sista säkerhetsventil, om en situation blir omöjlig att hantera inom spelets ramar, har vi två 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.

Efteråt

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

En liten grupp frivilliga ska dras ihop för att hjälpa till att ställa stugan i ordning ordentligt, men *alla* förväntas vara redo att göra ett handtag med städningen i mån av behov. Hjälps vi åt så kommer det att gå fort och enkelt – det har gått mycket bra på tidigare lajv i kampanjen. Om du kommer att ha mycket bråttom iväg på kvällen, så meddela detta i förväg så att vi vet.

Strid, skador och läkning

Det viktigaste att tänka på när det gäller strid på *Skuggor i snön* är att striden i första hand är ett rollspelat möte mellan två eller fler roller, inte en idrottsmatch eller tävling. Denna syn på lajvstrid ligger också till grund för de rent tekniska spelregler vi har för striderna; de grundas på rollspelade snarare än poängräkning.

Krav på vapen och rustningar

I strid används vadderade sk boffervapen. Det är inte tillåtet att använda något annat. Alla vapen måste godkännas av arrangörerna innan de får användas. Icke godkända vapen kommer att beslagtogs till evenemangets slut.

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

Improviserade vapen

Som improviserade vapen räknas alla tillhyggen som inte är "riktiga vapen": stavar, träklubbor, knivar, vedyxor, stekpannor, spadar och så vidare. Regeltekniskt fungerar de som vanliga vapen med följande undantag:

- Rustningar skyddar fullständigt mot improviserade vapen *om offret bär hjälm*. Vill man åstadkomma något med ett sådant här tillhygge gäller det alltså att inte träffa rustningen.
- Improviserade vapen ger inte så allvarliga skador; dessa läks därför fortare (se avsnittet om Läkning).

Förbjudna vapen

Alla kättingvapen, som t ex stridsgissel, slagor och liknande, är förbjudna efter som olycksrisken helt enkelt är för hög (och för att det är tveksamt om något sådant verkligen har använts i de historiska perioder kulturerna i Thule är baserade på).

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

Övriga krav på vapen

- Svärd skall ha vadderade parerstänger (utan hård stomme) samt vara försedda med svärdsknapp.
- Kärnan i vapnet får inte gå ända fram till spetsen, ej heller riskera att "gå igenom" vadderingen.
- Alla vapenskaft på rena hugg- och krossvapen som yxor och klubbor skall vara vadderade. Stötspjut behöver inte ha vadderade skaft.
- Tänk på att inte göra vapnen för tunga.
- Pilbågar får inte ha större dragkraft än 25 pund.
- En pil måste ha en så pass stor "spets" att den inte kan tränga in i ett öga.
- Pilar får inte ha en vassnock (bakända, för den som inte sysslat med bågskytte.)

Sköldar

Sköldar ska ha vadderade kanter för att undvika att skador uppstår på personer och vapen. Otillräckligt vadderade sköldar kommer inte att få användas under lajvet. Sköldar får inte heller ha några vassa utstickande detaljer. Det är inte heller tillåtet att använda skölden som ett tillhygge eller vapen. Att använda sköldar för att t ex pressa eller knuffa på en fientlig sköldmur är däremot ok, men här måste man iakttaga försiktighet.

Rustningar

För att något skall fungera som rustning måste det kunna erbjuda skydd mot riktiga vapen; tunt läder och päls duger inte. Självklart får inte rustningar ha några utstickande hörn eller vassa kanter.

Säkerhet i strid

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

Det är *förbjudet* att slå mot *huvud, skrev, händer och fötter* eftersom ett hugg mot någon av dessa kroppsdelar lätt kan få tråkiga konsekvenser.

Annat att tänka på:

- Undvik om möjligt att slåss under farliga förhållanden, såsom på smala broar och i stenrösen.
- Det är inte tillåtet att sticka med vapen som inte är godkända för stöt.
- Eld och strid hör inte ihop. Se m a o till att personer som bär på facklor eller dylikt ställer i fråga sig dem innan det blir strid. Tänk på eldfaran; boffervapen är mycket lättantändliga.
- Se upp så att du inte trampar på folk som blivit nedgjorda.
- Tänk på vad du har bakom dig.

Spelbrott

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

Knock

Det är möjligt att slå någon medvetslös om man lyckas smyga sig på denne. Detta markeras genom att dunka offret lätt i ryggen med ett vapen och säga "knock". Lagg märke till att detta inte är tänkt att simulera att man verkligen klipper till offret i ryggen med ett svärd. Knockningen *symboliserar* att man övermannar den oförberedde fienden utan att skada honom allvarligt. Detta är ett sätt att i spelet göra det möjligt att oskadliggöra någon utan att skada denne eftersom improviserad obehäpnad strid inte är lämpligt av säkerhetsskäl. Det leder till att det faktiskt är möjligt att knocka folk som bär hjälm.

Den som på detta sätt blir "knockad" blir *medvetslös* – se nedan.

Skador och läkning

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

Tänk på att man, om man tar skada av ett vapen, i allmänhet drabbas av inre och yttre blödningar. Förutom att detta är farligt och ofta också dödligt om det lämnas obehandlat så är det ytterst smärtsamt och otäckt. Vad vi vill säga är att om man har sådan tur att man inte tar någon allvarligare fysisk skada så faller man troligen ändå, helt enkelt på grund av smärtan.

Har du kommit så här långt, så har du förstått grunderna i vårt skadesystem. Eftersom vi vet att alla människor har olika uppfattning om saker och ting, och eftersom alla inte är experter på skador (vi arrangerar det i alla fall inte), så har vi infört en del riktlinjer för att hjälpa er deltagare att avgöra hur mycket stryk ni ska ta. Det nedanstående är alltså *riktlinjer* och inte regler som måste följas slaviskt.

Träffar och skador

I följande stycke används uttrycken *dålig*, *bra* respektive *perfekt träff* ofta. Vad de innebär förklaras här, samt vilken effekt de har på normala människor utan rustning.

Dålig träff

En dålig träff innebär att motståndaren knappt träffade dig. Ett exempel på en dålig träff är ett svärdshugg där bara de yttersta centimetrarna av spetsen träffar, en pil som snuddar, eller ett slag som träffar efter att ha parerats (och där pareringen således förtagit mycket av kraften i hugget). Bra träffar på rustning som ”skyddar delvis” (se nedan) ger också samma effekt som en dålig träff på en oskyddad kroppsdel.

- En *dålig träff* i en *arm* eller ett *ben* innebär att kroppsdelens blir momentant obrukbar. Har du något i handen tappar du det. (Undantag: har du en sköld fastspänd på den träffade armen behöver du inte släppa den, men armen och skölden måste släppas ned så att det uppstår en tillfällig blotta.) Blir du träffad i benet faller du till marken så att båda knäna tar i marken. Till dess att du kommit upp på fötter är du så ömtöcknad att du bara kan försvara sig med sköld och alltså inte anfälla någon.
- En *dålig träff* i *bålen* får dig att falla omkull av smärtan. Du är dock inte illa skadad utan kan strida vidare relativt obehindrat, förutsatt att du hinner ta dig upp innan fienden gör slut på dig.

En dålig träff ger dig en *blessyr* som måste läggas om och vårdas efter striden (se nedan).

Bra träff

En bra träff är en genomsnittsträff från vapnet; det är vad man får när vapnet används på rätt sätt och träffar rätt.

- En *bra träff* i bålen eller benet innebär att du är *nedgjord* (se nedan).
- En *bra träff* i armen gör armen obrukbar. Du tappar omedelbart det du håller i handen och kan inte använda armen alls förrän du fått vård.

Nedgjord eller ej är du *allvarligt sårad* om du tagit en bra träff.

Perfekt träff

I bland händer det att man under en strid träffas av ett riktigt klockrent slag, ett som får en att tänka: "Där fick hon in en sjutusan till fullträff" eller "Nu gjorde jag bort mig". När du kommer på dig med att tänka så, så har din motståndare fått in en perfekt träff.

Men kan det inte bli lite svårt att avgöra om en träff är perfekt eller bra? Svaret på den frågan är: Inte alls. Om du känner dig minsta tveksam så var träffen inte perfekt.

- En *perfekt träff* har samma effekt som en bra träff. *Men* den ignorerar eventuell rustning, friträffar och liknande. Även den tyngst rustade riddare eller det största troll kan fällas på ett enda hugg *om* hugget är tillräckligt snyggt.

Rustning

Rustningar ger en varierande grad av skydd. I många fall är det så att även om rustningen syddar dig från allvarliga skador så uppstår det mindre sår, krossskador och utgjutningar där du träffades. Dessa blesyrer gör ont men det är en smärta som de flesta härdade krigare lärt sig uthärda. De kan dock få effekter på fortsatt rustningsbärande under lajvet.

Not: Det sistnämnda simulerar att man blivit så mörbultad att kroppsdelarna måste "vila" från påfrestningen att bära rustning för en tid. Regeln är inspirerad av en del historiska källor, fr a notiser i krönikor om Första korståget om att många riddare som varit i strid föregående dag inte bar sina brynjor av just detta skäl.

Alla typer av rustning ger följande effekter:

- Rustningen skyddar helt och hållet mot *alla dåliga träffar*.
- Därtill skyddar olika typer av rustningar mot *bra* (men inte *perfekta*) *träffar* med vissa sorters vapen.

Rustning ger *inte* friträffar i det här systemet – antingen skyddar den mot ett visst vapen eller så gör den det inte. Man behöver alltså normalt inte räkna träffar, *undantaget* om man saknar hjälm (se nedan). Däremot behöver man hålla reda på om man tagit träffar på rustningen under en strid då det kan påverka möjligheten att bära rustning under resten av lajvet.

De här reglerna skiljer på följande typer av rustning:

- *Aketon/vapentröja* eller *mjukt läder*: En tunn vadderad tunika/gambeson avsedd att bäras under annan rustning. Tjockt sämskat läder räknas också hit.
 - Skyddar helt mot *dåliga* träffar.
 - Skyddar helt mot *bra* träffar från improviserade vapen.
 - Skyddar delvis mot *bra* träffar från enhands hugg- och krossvapen. En *bra* träff från ett sådant vapen räknas som en *dålig*.

- Om du tar en eller flera *bra* träffar på rustningen blir du *blesserad* och kan inte bära rustning på kroppsdeln ifråga under resten av lajvet.
- *Gambeson/pansar* (en tjock vadderad jacka, kraftig nog att fungera som en rustning i sig själv), *härdat läder* (kokat läder, ”cuir boilli”), *fjällpansar* eller *lamellpansar*.
 - Skyddar helt mot *dåliga* träffar.
 - Skyddar helt mot *bra* träffar från improviserade vapen och alla enhandsvapen.
 - Om du tar *bra* träffar på rustningen kan du inte bära någon rustning på kroppsdeln ifråga under resten av lajvet.
- *Brynja utan* vaddering under.
 - Skyddar helt mot *dåliga* träffar.
 - Skyddar helt mot *bra* träffar med improviserade vapen och enhands huggvapen.
 - Om du tar *bra* träffar på rustningen kan du inte bära någon rustning på kroppsdeln ifråga under resten av lajvet.
- *Brynja, lamellpansar* eller *fjällpansar samt* vaddering (vapentröja eller pansar).
 - Skyddar helt mot *dåliga* träffar.
 - Skyddar helt mot *bra* träffar med improviserade vapen och alla enhandsvapen.
 - Skyddar delvis mot tvåhands hugg- och krossvapen. En *bra* träff med ett sådant vapen räknas som en *dålig*.
 - Om du tar *bra* träffar på rustningen kan du inte bära någon tyngre rustning än mjuk tygrustning på kroppsdeln ifråga under resten av lajvet.
- *Plåt* eller *plata/brigandin/Visbyharnesk*.
 - Skyddar helt mot *dåliga* träffar.
 - Skyddar helt mot *bra* träffar med improviserade vapen och alla enhandsvapen.
 - Skyddar delvis mot tvåhands hugg- och krossvapen. En *bra* träff med ett sådant vapen räknas som en *dålig*.
 - Skyddar delvis mot pilar. En *bra* träff med en pil räknas som en *dålig*.
 - (Not: *plåt* har i de här reglerna samma skyddsverkan som *brynja med vaddering*. Skillnaden är att man inte hindras från att använda rustningen i fortsättningen om man tar träffar på den.)
- *Hjälm*.
 - Om du har en hjälm helt i stål eller järn skyddar rustningen enligt ovan. Dessutom kan du helt ignorera alla träffar från improviserade vapen som träffar rustningen.
 - Om du inte har något skydd på huvudet alls blir du alltid *nedgjord* och allvarligt sårad andra gången du tar en *bra* träff, oavsett var den tar och vilken rustning du bär. Detta eftersom en verklig fiende vid det här laget skulle ha fått in en träff på ditt oskyddade huvud.
 - Om du har en brynjuhuv, läderhjälm, vadderad coif etc, men ingen fullgod hjälm, gäller samma sak. Här blir du dock bara *medvetlös* och inte allvarligt sårad andra gången du tar en träff som annars skulle tagits upp av rustningen (tar du en träff i oskyddad kroppsdel blir du förstås *nedgjord* som vanligt).

OBS: Bågarna har ett bättre pansargenomslag än de hade historiskt pga att lajvbågar dras med en rad nackdelar jämfört med sina historiska förebilder.

För att göra det lite överskådligare bifogar vi här en tabell över hur olika rustningar skyddar mot olika vapen:

- - = inget skydd.
- S = skyddar helt.
- D – skyddar delvis.
- * = kan inte bära rustning under resten av lajvet.
- ** = kan bara bära tygrustning under resten av lajvet.

| Träff | Dålig | | Bra | | | | | | Perfekt |
|---------------------------------------|-------|-------|---------|----------|---------|---------------|---------|-------|---------|
| | Alla | Impro | 1H hugg | 1H kross | 1H stöt | 2H hugg/kross | 2H stöt | Pilar | |
| Rustning | Alla | Impro | 1H hugg | 1H kross | 1H stöt | 2H hugg/kross | 2H stöt | Pilar | Alla |
| Vapentröja, mjukt läder | S * | S * | D * | D * | - | - | - | - | - |
| Pansar, härdat läder, lamell, fjäll | S | S | S * | S * | S * | - | - | - | - |
| Brynja | S | S | S * | - | - | - | - | - | - |
| Brynja/lamell/fjällpansar + vaddering | S | S | S ** | S ** | S ** | D ** | - | - | - |
| Plåt, plata, brigandin | S | S | S | S | S | D | - | D | - |

Exempel på rustning och strid: *Johanna, en välutrustad sunnanslättsk knekt, har en långärmad vapentröja (stoppad tygkjortel) som räcker till halva låret, en ringbrynja med halvlånga ärmar, en plata (läderväst förstärkt med plåtar) som skyddar bålen och en hjälm. Benen är oskyddade. Hon är beväpnad med en långskaftad pålyxa och har alltså ingen sköld.*

Johanna hamnar i strid mot Raino, en talvisk auxiliarsoldat i Furstens tjänst. Raino har hjälm, en vapentröja med halvlånga ärmar och ett lamellharnesk (en väst av hopsnörda metallstycken) som skyddar bålen. Han slåss med enhandssvärd och sköld.

Johanna kan glatt ignorera alla träffar hon får i bålen, som skyddas väl av platan – däremot blir hon nedgjord vid första träffen i ett oskyddat ben, så hon gör klokt i att koncentrera sig på att skydda benen. Det enda sättet Raino kan nedgöra henne på är just att hugga henne i benet, men han kan också åstadkomma en tillfällig blotta genom att träffa underarmarna (se nedan).

Rainos rustning är däremot inte till så mycket hjälp mot Johannas tvåhandsyxa. Om hon träffar honom i bålen blir han inte skadad men faller omkull och måste ta sig upp på fötter igen innan han kan slåss vidare – om hon inte fällt honom vid det laget. Blir han träffad i armen eller benet är han allvarligt sårad. Raino blir tvungen att förlita sig på sin sköld till skydd.

Andra exempel på skade- och rustningseffekter i samma strid:

- *Raino får in ett hugg på Johannas överarm. Hon blir inte skadad eftersom hon har brynja och vaddering, men armen är rejält mörbultad och hon kommer inte att kunna bära brynja på en dag eller två (resten av lajvet, i det här fallet). Så snart det låter sig göras efter striden måste*

hon ta av brynjan. I fortsättningen får hon alltså klara sig med vapentröjan, platan och hjälmen.

- *Samma hugg tar i stället på högra underarmen, där Johanna bara skyddats av vapentröjan. Hon måste släppa taget om yxan med högerarmen och släppa ned armen så en blotta uppstår, och innan hon fått tillbaka greppet med båda händer kan hon inte hugga med yxan. Efteråt hade hon fått ta av vapentröjan eftersom hon nu inte kan bära någon rustning på underarmen. Hon kan i så fall välja att bära brynjan (som ju är kortärmad) utan vaddering under eller bara ha platan.*
- *En pil träffar Johanna i bålen. Hon slås omkull men blir inte skadad, dvs samma sak som hänt om hon träffat Raino i bålen med sin tvåhandsyxan. Om pilen i stället träffat Raino hade han varit nedgjord var den en tog, liksom om Johanna skulle ha fått den i armen eller benet.*

Ånfall bakifrån

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

Omvänt gäller alltså att om du träffas av ett slag som du inte alls var förberedd på är du omedelbart nedgjord.

Medvetlöshet

Om din roll blir medvetlös, till exempel genom att ha nedgjorts i strid eller blivit "knockad", gäller följande:

- En medvetlös person är inte på något sätt medveten om sin omgivning.
- Man är medvetlös så länge som det är lämpligt. Om någon t ex "knockar" dig och flyr bör du ge honom tillräckligt med tid för att hinna undan innan du vaknar till.
- Observera att du faktiskt kommer ihåg vem som slog ner dig *om* du såg personen ifråga. Du är troligen ganska desorienterad när du vaknar, men minnet återvänder efter en stund.

Att rollspela skador

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

Ha den här verkligheten i åtanke när du spelar effekten av träffar och skador; jämra dig, skrik om det skadade området utsatt för beröring osv. Gör ditt bästa för att bidra till spelet även efter att du blivit utslagen.

Läkning

Om du blivit *nedgjord* i strid är du allvarligt skadad och oförmögen att göra så mycket mer än att jämra sig tills du kommit under vård (det vill säga undersökts och plåstrats om av en läkekunnig roll).

Möjligen kan man kravla iväg en kortare sträcka om man ligger på något mindre bra ställe - som till exempel mitt i en strid där man riskerar att bli trampad på eller i ett träsk - men man behöver hjälp för att kunna flytta sig några längre sträckor. Om det skulle bli så att du blivit liggande en lång stund eftersom ingen tagit om hand om dig är det tillåtet att börja släpa sig i riktning mot det egna lägret. Försök dock att ligga kvar så länge som möjligt eftersom en hel del spelöppningar uppstår när en sårad person påträffas.

Den som är *allvarligt sårad* men inte nedgjord, dvs har fått en bra träff i armen, måste också få vård men kan till nöds ta sig till hjälpen för egen maskin.

När skadorna behandlats måste du först vila omkring en halv dag, åtminstone 4 timmar. Därefter kan man nödtorftigt linka omkring och utföra enklare uppgifter. Den som en gång blivit nedgjord i strid med ”riktiga” (inte improviserade) vapen är dock inte i stånd att slåss under återstoden av lajvet, och han/hon kan heller inte springa fort eller göra några andra hårda fysiska ansträngningar.

Om du blivit nedgjord av *improviserade vapen* återhämtar man sig mycket fortare. Man behöver fortfarande komma under vård, men sedan räcker det med ett par timmars vila för att man ska bli helt återställd.

Om du blivit *blesserad* under en strid, dvs tagit en eller fler dåliga träffar eller bra träffar från vapen din rustning skyddar delvis från, har du fått en eller flera mindre skador. Du behöver fortfarande vård och vila men kan till nöds värja dig i självförsvaret. När du har fått läkarvård och fått vila i några timmar så är du fullt stridsduglig igen. Däremot så är din skador forfarnade ömma och känsliga för ansträngningar vilket innebär att du inte kan bära någon form av tyngre rustning (metallrustning) på en blesserad kroppsdel under resten av lajvet

Skador kan självklart också behandlas med hjälp av övernaturliga metoder, något som märkbart kan snabba upp läkningstiderna.

Ööd

Normalt dör roller enbart som ett led i intriger. Man dör normalt inte automatiskt genom att bli nedgjord i strid, såvida man inte fått instruktioner om detta i förväg.

Alla bör ha klart för sig att för varje roll som dör, dör också en bit av sagan. I de flesta fall blir lajvet som helhet sämre av att en roll försvinner. Man bör därför aldrig döda en annan roll om man inte är säker på att det är bra för spelet och handlingen.

Övriga spelregler

Magi

Den mesta magi som förekommer på *Skuggor i snön* kommer att vara ritualmagi, vilket gör att det inte kommer 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 oknytt, 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

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

Ytterligare bakgrund

Mynt, pengar och priser

Den här artikeln ersätter den som står på hemsidan.

I de Norra Kungarikena, liksom i resten av Thule och på Stora Havsö, används ett relativt standardiserat myntsystem baserat på silver och koppar. Guldmynt förekommer på kontinenten och enstaka exemplar förekommer i Thule, men någon inhemsk prägling sker inte. Även små mynt är relativt värdefulla och många affärer sker genom byte av varor snarare än mynt.

Mynt räknas huvudsakligen i *penningar* av koppar och *örtugar* av silver (i praktiken en blandning av silver och koppar). Härtill förekommer högre valörer som *öre* och *mark*, men de är räkneredskap och präglas inte som mynt. Växlingskursen ser ut som följer:

1 mark = 8 öre = 24 örtugar = 192 penningar

En penning (förkortas p) kan, mycket grovt tillyxat, sägas motsvara ungefär 20 kr i nutida svenskt penningvärde. Penningar är det absolut vanligaste myntet i daglig cirkulation.

För att ge ett bättre begrepp om pengars värde, inte minst relativt, följer här några listor med exempel på typiska lönenivåer och priser för varor och tjänster. Det är inget att plugga in, se det som en referens.

Typiska dagslöner

| <i>Sold för krigstjänst</i> | | <i>Fredliga värv</i> | |
|---|------------------------|----------------------|----------------------|
| Banérherre | 1 mark (192 p) | Skrivare | upp till 2 öre |
| Riddare | 4 öre (96p) | Murarmäster | 2-3 örtugar |
| Sven av vapen (frälseryttare), fältkaplan | 2 öre (48p) | Snickarmäster | 12-18 p |
| Ryttarsven (värvad ofrälse ryttare) | 1 öre (24p) | Hantverkarlärling | 1 örtug |
| Fotsoldat | 1-3 örtugar (8-24p) | Legohjon, daglönare | Skördetid: 4 örtugar |
| Trossfolk/småsven | 1-8 penningar | | Annars: 1-2 örtugar |

Typiska årsinkomster

| | | | |
|-----------------|------------|--------------|------------------|
| Greve | 2000+ mark | Bonde, rik | 50 mark |
| Friherre | 1000+ mark | Bonde, enkel | 20 mark |
| Riddare | 200+ mark | Hantverkare | 25 mark |
| Knapfrälse | 100+ mark | Torpare | 5 mark |
| Köpman, enklare | 50 mark | Legohjon | Upp till 10 mark |

Exempel på priser för varor och tjänster

| | | | |
|---|-------------|---------------------------|--------------------------|
| <i>På värdshuset</i> | | <i>Djur</i> | |
| Ett mål varm mat med tilltugg | 3 p | God ko | 20 öre (480 p) |
| Must / saft, glas/mugg | 1 p | Oxe | 26 öre (624 p) |
| Öl eller cider, mugg | 2 p | Får | 2-3 öre (48-72 p) |
| Vin, liten mugg | 4 p | Gris | 4 öre (96 p) |
| Vin, flaska | 2 örtugar | Kyckling | 2 p |
| Övernattning, inklusive ett mål mat | 1 örtug | Gås | 3 örtugar (24p) |
| Foder till en häst | 1 öre | Draghäst | 2-5 mark |
| | | Ridhäst | 5-50 mark (oftast 10-20) |
| <i>Mat och dryck, på torget</i> | | Stridshäst | 40-200 mark |
| Öl, bästa kvalitet (1 kanna = ca 2,5 l) | 6 p | <i>Kläder</i> | |
| Öl, svagt (1 kanna) | 2 p | Skjorta | 1 öre (24p) |
| Vin (1 kanna) | 2-3 örtugar | Särk | 2 öre (48p) |
| Mjöd (1 kanna) | 1 örtug | Skor | 1 öre (24p) |
| Brödlimpa | 1 p | Kjortel, knälång | 6 öre (144p) |
| Helstekt gris | 4 örtugar | Kjortel, lång | 7 öre (168p) |
| Stekt höna | 2 örtugar | Kjortel, fräsequalität | 10-12 öre |
| Ett tjug ägg | 1 örtug | Hätta | 2 örtugar |
| Fläsklägg | 2 örtugar | <i>Vapen och rustning</i> | |
| Sillar, 6-10 st | 4 p | Vapentröja | 14 örtugar |
| Peppar, 1 skålpund (knappt 0,5 kg) | 8 örtugar | Pansar | 11 öre |
| Socket, 1 skålpund | 3 öre | Kort brynja | 10 öre |
| Mandlar, 1 skålpund | 12 p | Lång brynja | 23 öre |
| Ingefära, 1 skålpund | 4-5 öre | Öppen hjälm | 14 örtugar |
| Saffran, 1 skålpund | 3-4 mark | Hjälm med visir | 7 öre |
| <i>Div varor</i> | | Liten sköld | 1 öre |
| Vaxljus, 1 skålpund | 2 öre | Stor sköld | 8 örtugar |
| Talgljus, 1 skålpund | 1 örtug | | |
| Pall | 1 öre | Svärd | 20 örtugar (160p) |
| Kam | | Stångvapen | 3 örtugar (24p) |
| <i>Div tjänster</i> | | Båge | 36 penningar |
| Lämna ett brev, per beräknad dagsresa | 2 örtugar | Armborst | 4-8 öre (96-192p) |
| Läsa upp ett brev | 4 p | Kniv | 5 p |
| Skriva ett brev | 12 p | Vedyxa | 20 p |
| Låta läsa en mäsä på begäran | 2 örtugar | | |

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 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

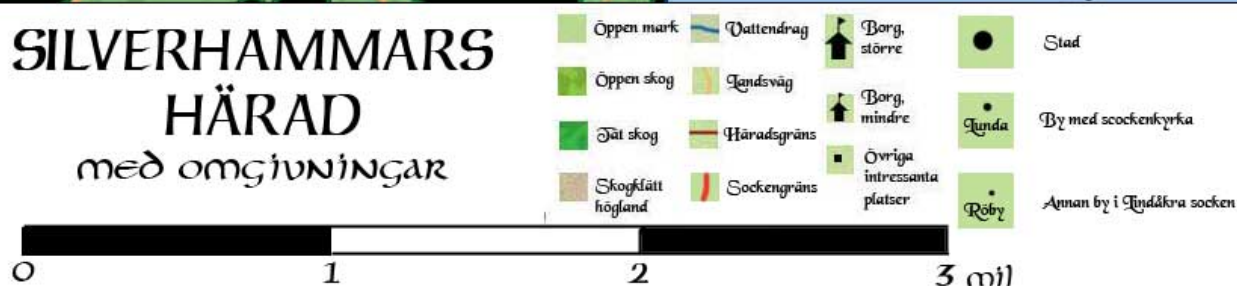
Volymmått

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

Karta över landsänden



SILVERHAMMARS HÄRAD med omgivningar



Spel i övrigt

Status och etikett

Rollerna på *Skuggor i snön* kommer att komma från många olika sociala sfärer. Statustrappan på lajvet ser ut ungefär så här:

1. **Riddare** och personer av högfrälseläkt (ett par sådana kommer att finnas bland gästerna).
2. **Lågfrälse** och väpnare.
3. **Präster** (inklusive prästvigda munkar och nunnor) samt välbärgade **köpmän**
4. **Välbärgade bönder och åldermän**, övriga **munkar, nunnor och leksyskon** samt **svenner** (beridna och väpnade tjänare till stormän).
5. **Småbönder och landbor** samt **fotsoldater 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.

Värdfolket på Lyktgubben intar något av en specialställning. Rent formellt hör de till klass 4, men de har en mycket stark auktoritet i egenskap av värddar – delvis i kraft av deras välkända överenskommelse med klostret, som även deras högre uppsatta gäster känner till och respekterar, delvis av gästfrihetens lagar enligt vilka värden är kung i sitt hus.

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 dels lagkvinnan, fru Sigun med följe, som tillhör lågfrälset och har rätt mycket gemensamt med bönderna; dels ett par riddare och väpnare av högre rang bland de mer långväga gästerna. Förhållandet mellan adel och bönder i Arosia är för närvarande mestadels gott; man har förenats i kampen mot Fursten och krigets bördor har mycket synligt drabbat även frälset hårt. Lagkvinnan har också redan fått namn om sig att döma klokt, rättvist och efter rätt snarare än efter rikedom och makt.

Slutligen lite klipp ur den längre etikettartikeln på hemsidan:

Tilltal

- Ofrälse 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 frälsepersoner benämns "junker / jungfru (förnamn)". Det är alltid förnamnet och inte eventuellt släktnamn som används vid tilltal.
- Vanliga präster tilltalas med "Fader" eller "Moder", inbördes med "broder" respektive "syster". Munkar och nunnor inom någon av ordnarna tilltalas "broder" / "syster".

Gester och rörelser

- 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 avmätt.
- 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.

Reaktioner och attityder till udda fenomen

Åtskilliga av rollerna på *Skuggor i snön* har tidigare stött på varelser, händelser och andra fenomen som inte ingår i gemene bondes vardag, och det kan dessutom hända att en del av dem kommer att antingen faktiskt dyka upp eller refereras till. 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 – Fursten och de som tjänar honom är skuld till allt ont som drabbat Thule i vår tid. De som inte vistats i ockuperade områden eller dragit i fält mot de Furstliga har inte sett så mycket av dem med egna ögon, men alla hatar och fruktar dem. I den Furstliga här som härjade i Sunnanslätt för fem år sedan fanns 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.

Nyckelns väktare är en sammanslutning av lärda och trollkunniga från Alliansens olika länder och folk, som studerar andra sätt att slåss mot Fursten än med svärdet. Det är rätt allmänt känt att den här gruppen finns och att de de senaste åren ofta samlats vid Örnevalls kloster, men de flesta vet rätt lite om den. Den verkar ha fått sin början vid händelserna i Vitehög på andra sidan arosiska gränsen för tre år sedan då kung Karl dog. Det är också känt att moder Elarka på klostret är en av dem, och att det finns både dvärgar och t o m alver bland dem.

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 (Ljusetas läras motsvarighet till Satan) innan han föll. Det är dock känt att alvfolket nu är Sunnanslätt allierade mot Fursten, och riksföreståndaren har själv låtit påbjuda att de Odödliga inte skall missaktas. En alv som dök upp i Lindåkra socken skulle dock mötas av mycket stora ögon och de flesta skulle knappast våga komma nära eller tilltala henne utan vidare.

Dvärgar var det heller inte många som sett ofta tidigare, men de har blivit vanligare i Sunnanslätt de senaste åren. Alla vet dock att det bor några dvärgar i varje större stad, mest som hantverkare, och dvärgkungen i Steinheim har stöttat Alliansen och sänt krigare till hjälp. Det ska också finnas dvärgar bland Nyckelns väktare. De senaste två-tre åren har en hel del dvärgar kommit till Sunnanslätt, som tydligen är flyktingar hemifrån. En grupp av dem har köpt eller arrenderat mark i Silverhammars härad och börjat gräva efter fler silverfyndigheter.

Vildfolket är ett primitivt, hedniskt men normalt fredligt nomadfolk som lever i Västmarkerna. Vissa somrar dyker de upp i Nedermarks utmarker för att utföra någon sorts rit, men så här långt in i landet ser man dem sällan. Ibland byter de också skinn mot verktyg med bönder och nybyggare västeröver. Somliga bönder längre västerut har handlat med vildmännen men de flesta undviker dem – särskilt som man lätt kan blanda ihop dem med deras släktingar som tjänar Fursten av Margholien.

Vålnader – 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. För två Våktarnätter sedan verkade Brand, den gamle hövding vars runsten står inte långt ifrån Lyktgubben, gå igen och talade genom flera av gästernas munnar. Tydligt blev han bortdriven sedan och sedan dess har det inte spökat här.

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. Jostein Kloke är en känd halvtrollkarl i Lindåkra, och gamla mor Edla som dog häromvintern – hennes yngre släkting Tora har tagit över hennes verk nu - var en så skicklig helare att somliga trodde henne vara trollkunnig. Utövare av "riktig" magi är betydligt mer sällsynta och magi intar normalt en undanskymd plats i Thule. Detta har till en del förändrats i och med kriget, då både Fursten och hans motståndare lär ha använt sig av märkliga trollkonster. Gemene man har dock sett mycket lite av detta och skulle bli mycket förundrad, och antagligen skräckslagen, vid åsynen av verklig magi.

Att läsa på hemsidan

Förutom det som står i det här och andra utskick finns det en del som är bra att läsa på kampanjens hemsida också.

Huvudsidan (Krönikan om Margholerskogens Öde)

www.thule.vas.nu

Världen – 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
- Dräktskick – allmänt
- Dräktskick i Sunnanslätt
- Ljusets lära – en introduktion **rekommenderas!**
- Religion i vardagen
- Biktceremoni