

Tuonelas port



Utskick I

Thules vänner och arrangörsgruppen Helan & Halvan presenterar

Tuonelas port

Ett laju i Thule-kampanjen * Bok III * Kapitel I

Utskick I

Innehåll

Inledning.....	3
Om Thule-kampanjen.....	4
Berättelsen hitintills.....	7
Här och nu.....	11
Roller.....	15
Anmälan.....	27
Praktiskt.....	31
Mål och visioner.....	33
Urkunder och berättelser.....	36
Att läsa på hemsidan.....	40





INLEDNING

Midsommar, Ljusets År 1146. Fyra år efter den mörke Furstens av Margholien nederlag vid Geda tycks inte kriget i Thule ha kommit närmare ett slut – båda sidor försöker på varsitt håll bygga upp sin styrka för att kunna vinna en slutgiltig seger. Kraftsamlingen sker såväl i stål och silver som i mer ogripbara styrkor, för kriget har inte förts endast med jordiska medel.

Men kanske är läget på väg att förändras dramatiskt här och nu, långt borta från det som hitintills varit händelsernas centrum. I östra utkanterna av de delar av Talvala - landet öster om Innanhavet, fordom känt som "hedna Talvala" - som nu ligger under Furstens domvärjo ligger den gamla Naaribygdén, en gång säte för de forntidshjältar som nu vilar i de närbelägna gravkumlen. Fast bygdéns hövding sedan flera år erkänner Fursten som sin herre har man för det mesta märkt lite av hans välde och fått ägna sig åt sina egna bekymmer.

Men nu tycks orosmolnen växa bortom den vanliga horisonten av grannfejder och gränsplundringar. Kriget närmar sig på allvar mot Ahriksriddarna i öster, och de döda sägs gå igen. Gamla hemsökelse ur det förflutna är sakta och hasande på väg in i nuet.

Nu går det mot midsommar – "Tuonelas port", porten till de dödas land, som sommarsolståndet ofta kallas i Talvala – medan ryktena om trolldom och hemsökelse växer sig starkare. En manstark Furstlig expedition är på väg ända från Klippeport. Något stort är uppenbarligen på färde. Men vad kommer att hända i Naari när solen vänder?

Välkommen till *Tuonelas port*, ett episkt äventyr i Thule-kampanjen.

Vad: Episkt fantasyläjv med stämning som rör sig mellan jordnära och mytisk.

När: 24-28 juni 2009.

Var: Svarta Galtens område utanför Karlskoga.

Deltagaravgift: 450:-. Sätts in på föreningen Thules vänners konto:

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

Sista anmälningdag: 30 april.

Planerat deltagarantal: ca 200-250.

Huvudarrangörer:

Theo Axner – 0702-24 94 91

Henrik Hoffström – 0738-04 29 19

E-post till arrangörerna:

anmalan.tuonelasport@gmail.com

Område och tillhörande logistik:

Svarta Galten

Kontakt: Tobias Högström, tobias@svartagalten.se

Ekonomisk administration och logistksamordning:

Frida Pihl

Utskick 1 är skrivet av:

Theo Axner * Henrik Hoffström

Omslagsillustration:

Carolina Broström

Teckningar och karta:

Theo Axner

Foton:

Johan Käll * Fredrik Enmark * Åsa Audulv *

Theo Axner * Kalle Burbeck

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



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 "Berättelsen hitintills".

Thule-kampanjen är den episka berättelsen om hur den sedan länge döde tyrannen Gholan den Ogudaktige, de Döda Trädens Furste, återvänt till den Kända Världen och återupprättat sitt rike i den nordliga Margholerskogen och dess omnejd. Det nygamla Furstendömet Margholien hotar än en gång att uppsluka rikena i norr och fånga deras folk i en omänsklig tyranns strupgrepp. Det hela utspelas i Terra Cognita, en historieromantiskt inspirerad parallellvärld snarlik vår egen, närmare

bestämt förlagt till området motsvarande mellersta Sverige (uppdelat i 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 på Thulekampanjens hemsida. Vi är mycket 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 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.

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



En tropp av den mörke Furstens soldater

för medspelarnas signaler och spela med; omvänt gäller det att inte köra över andra med sitt agerande och inte utsätta någon annan *spelare* (inte roll) för något otrevligt. En annan aspekt på detta är att bejaka andras spel; vara lyhörd för andras initiativ och uppslag och spela med på dessa.

Strid och vapen

Thule-kampanjen utspelar sig under ett utdraget krig och är fylld av konflikter, såväl militära och politiska som andliga eller moraliska. Rena strider är dock ett ovanligt inslag på lajven; betydligt vanligare är att våldsamheterna hänger i luften men aldrig bryter ut.

Vi har inget fastlagt, oföränderligt system för att hantera strid och vapen på lajven, utan växlar mellan olika beroende på vad det aktuella scenariot kräver. På de lajv där möjligheten till strid inte är en väsentlig beståndsdel används blanka vapen; då är improviserad strid förbjuden. På mer äventyrligt inriktade lajv används latexvapen och ett stridssystem baserat på rollspelande.

På Tuonelas port kommer boffervapen att användas.

Alkohol

Eftersom vi anser att onykterhet och rollspel inte hör ihop, både ur säkerhetssynvinkel och med tanke på det offmoment verkligt 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.

OBS! På grund av bestämmelser för lajvområdet kommer *Tuonelas port* att vara alkoholfritt."

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 30-tal lajv sedan 1991. Det nedanstående är givetvis inte en komplett världsbeskrivning; snarare är det en sammanfattning av vad man behöver ha koll på till att börja med. Betydligt mer bakgrund om världen finns på Thule-kampanjens hemsida: 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.

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 kungariket under de stora bergskedjorna, och orcher och andra svartfolk lever framför allt i de vidsträckta ödemarkerna i norr och öster. Alverna härskade förr i tiden över stora riken, men dessa har nu försvunnit och alverna tros på många håll vara utdöda.

Religion: De civiliserade länderna i den här delen av Terra Cognita domineras av Ljusets lära, en monoteistisk religion som till en del påminner om kristendomen och judendomen. Ljusets lära har en funktion som samhällsinstitution som liknar den katolska kyrkans under medeltiden. Världen är inte sekulariserad utan religionen är ständigt närvarande. Detta är en mycket väsentlig del i skapandet av någon sorts medeltida atmosfär.

Andra trossystem förekommer i vissa av länderna, till exempel den shamanistiska "gamla seden" i Talvala och ödestron som lever kvar i vissa avkrokar av Thule.

Av utrymmesskäl har vi inte tagit med en beskrivning av de olika länderna i det här utskicket. Detta och mycket annat finns dock att läsa på hemsidan. Börja gärna med:

Rikena i norr – en introduktion:

http://www.thule.vas.nu/kampani/varlden/riken_ainorr/rikenainorr.htm

Berättelsen hitintills

Om kriget i Thule

I drygt sju 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 uppluka dem alla.

De Furstliga skördade inledningsvis blixtsnabba 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, Gedaniens 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.



Överste Bryte, Furstlig generalkvartermästare och lägerprefekt i Talvala

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.

Under tiden har livet gått sin någorlunda gilla gång i de olika länderna och provinserna. Så också i den för många mest okända av Furstendömet provinser: Talvala.

Det Furstliga Talvala, Ljusets år 1146

Södra och västra delarna av det land som kallas Talvala öster om Innanhavet, fordom känt som "hedna Talvala" och "de oheligas land", trakter som i forna dagar ibland formellt räknats som lydande under gedanska konungar men för det mesta fått sköta sig själva, lades i början av kriget under Furstens domvärjo. Till skillnad från i Thule fanns här ingen egen statsbildning som behövde krossas: Talvala är ett ganska fattigt och outvecklat land som dominerats av ett stam- och ättesamhälle under lokala bygdehövdingar. Dessa hövdingar har varit vana att när omständigheter och vapenmakt så kräver erkänna den ene eller andre främmande konungen som överherre.

Furstens styre här har dessutom inte varit på långa vägar lika hårt som på fastlandet i Thule: i stället för den brutala militära ockupationen han anställt i de erövrade territorierna i Gedanien och Arosia har det rört sig om ett mer "kolonialt" styre där livet på lokal nivå inte förändrats så mycket. De Furstliga har lagt en del nya bördor på folket men också erbjudit beskydd och annat i gengäld - förhållandet

mellan dem och de bofasta är i allmänhet ganska neutralt, även om det naturligtvis varierar mycket. De lokala hövdingarna och storbönderna har också till största delen fått behålla sin auktoritet i hemtrakterna. Sakta och gradvis stärks dock de Furstligas grepp om landet.

Hela Talvala ligger dock inte under Furstligt styre; öster och söder (bortom viken) om hans områden ligger land som styrs av S:t Ahriks heliga riddarorden, som har nära band till Gedanien och är Furstens fiender.

Talvala har hittills för det mesta legat långt från krigets och händelsernas centrum. Man har sällan råkat ut för värre hemsökelse än räder och strandhugg, och under Furstens beskydd har landets försvar stärkts. Nu ser det dock ut som om

Talvala har dock inte drabbats lika hårt av kriget som länderna i Thule; det har mest rört sig om mindre räder fram och tillbaka. Men nu verkar hårdare vindar blåsa upp i Österlandet...

Heligt krig och oheliga allianser

Mellan de två heliga riddarordnarna som länge dominerat Österlandet – S:t Ahriks orden, med gedanskt ursprung, i norr, och den större, rikare och mäktigare Ordo Alemandi, som i Thule är mer känd under öknamnet Slagbjörnsorden på grund av dess heraldiska bruk av björnar såväl som dess

rykte för brutalitet – har förhållandet länge varit spänt.

Det hela tog ny fart då den välkända krigiske Hedricht Brüglers Feuerschild, tidigare landmästare i Ordensland Ost, efterträdde den försiktiga och konservativa Bennike von Siedhens som Ordo



En riddarbroder av Ordo Alemandi

Alemandis stormästare. Hans fientlighet mot Ahriksriddarna är vida känd, och det förvånade ingen att det snart skulle bli bråk med honom vid rodret. Den direkta orsaken kom dock att väcka förvåning på många håll.

I vintras anklagade Feuerschild, med stöd av vittnesmål från avhoppare, Ahriksriddarna för kätteri, svartkonster och samröre med onda väsen. Han krävde att ordens ledare frivilligt skulle underkasta sig en inkvisitionsdomstol för att uttröna anklagelserna. Ahriksriddarnas stormästare vägrade blankt så länge Feuerschild och hans orden hade något med det hela att göra. Feuerschild – som nog inte blev överraskad av genmälet – svarade med att det i så fall var hans plikt att med vapenmakt tvinga Ahriksriddarna att stå till svars. Det första öppna kriget mellan de heliga ordnarna – en skandal som lär få svallvågor långt söderut - var ett faktum.

Det hela trappades snart upp ytterligare då Fursten av Margholien lät att han kommer att stödja Slagbjörnsriddarna i konflikten - hans östra gränsmarker mot Ahriksriddarnas land har nu mer direkt än tidigare blivit en krigszon. Än har inte mycket mer än enstaka råder och spaningsturer fram och tillbaka över gränsmarkerna inträffat här, men stormmolnen hopas tunga och svarta på horisonten.

Fursten vänder blicken mot Naari

Med den bakgrunden var det kanske inte så förvånande att en manstark Furstlig delegation skulle rustas i Klippeport för att bege sig till Naari, en av de suostiska gränsbygderna östan om Tuoli. Det är dock inte bara fråga om att inspektera gränsförsvaret och bygdens militära beredskap och politiska pålitlighet.

Redan innan den här situationen seglade upp hade en Furstlig forskningsexpedition till de här trakterna planerats en tid. Under de senaste åren har märkliga fenomen observerats i Talvala, och sakta men säkert hade ett sammanhang börjat skönjas.

Det började på allvar sensommaren 1144, för knappt två år sedan. Då överfölls tingsplatsen Henkintie i Ranikka av ett gastliknande väsen – en *hiisi*, som de infödda kallade varelsen – och incidenten följdes av en serie liknande anfall mot Furstliga utposter. Det framkom snart att en

sammansvärjning av shamaner från flera infödda folk låg bakom terrorattackerna, tydligen dominerad av shamaner från de stammar av det halvnomadiska kainufolket som uppehöll sig i Talvala. Efter en serie hårdhända straffexpeditioner mot deras jaktmarker och tillfälliga bosättningar tvingades kainustammarna söka fred med Fursten och angreppen upphörde när de sammansvurna inte längre hade stöd av sina hövdingar. Det hela hade dock gjort de Furstliga mer vaksamma på de hot och möjligheter som låg fördolda i det nya landet.

I vintras gjorde nyligen överkomna underrättelser, bland annat från räden mot Örnevalls kloster i Sunnanslätt (ett högkvarter för Nyckelns Väktare, den sammanslutning av lärda allierade som bekämpar Fursten på magisk väg), det också klart att Furstens fiender börjat intressera sig för de gravkummel som sades finnas ”östan om Tuoli”.

Den sistnämnda frasen syftade traditionellt på Suostilas och Ranikkas östra gränsbygder, det Furstliga Talvalas utmarker. I våras började också nya märkliga rapporter komma från de trakterna: rykten gick om spöklika hemsökelse i Naaribyden, att de döda vilade oroligt i sina gravar. Redan nu var det klart att det här skulle behöva undersökas, och det underströks bara av utsända kunskares uppföljande och bekräftande rapporter under våren. Någon form av nekromantiskt fenomen tycktes definitivt ha manifesterats i trakten.

I kombination med en del föga allmänt kända men tydligen ytterst betydelsefulla upptäckter under långväga forskningsexpeditioner som Fursten låtit finansiera de senaste åren stod det nu klart att vad som nu pågick östan om Tuoli kunde vara utomordentligt viktigt. Inte nog med att det var ett hot mot Furstens undersåtar som måste mötas; om

den ofärd som drabbat gränsbygderna kunde bringas under kontroll, kunde de upptäckter som detta skulle medföra innebära ett genombrott... kanske skillnaden mellan nederlag och seger. Ett skepp med dignitärer från själva Svartstenstornet, Furstens eget högsäte i Margholien, sändes över Innanhavet för att ansluta sig till den planerade expeditionen och angjorde Klippeport för några veckor sedan.

Resan till gränsbygderna gick landvägen och blev inte fri från incidenter; inte långt från gränsmarkerna råkade expeditionen i strid med en liten räd- eller spaningsstyrka från S:t Ahriks Orden. Den skärmytsling som följde blev en seger utan stora förluster, och medan de snabbbrörligare av eskorttrupperna förföljde den retirerande fienden fortsatte återstoden av expeditionen till sitt mål: Naaribyden.





Här och nu

Skådeplats och spelupplägg

En ovanligt stor anhopning av människor har samlats kring den avsides belägna Naaribygd. Var är det vi befinner oss?

Naaribygd ligger i sydöstra Suostila, ett av de fem gamla folkland (eller landskap, om man så vill) som numera ingår i den Furstliga provinsen Talvala. Suostila gränsar i söder till Ranikka, som omfattar en del av kustlandet, och i öster via en dagsmarschs öde skogsmarker till Kerila, som lyder under Ahriksriddarna.

Suostilas kärnbygder ligger alla omkring de mycket talrika sjöarna i inlandet, och inne i det skogtäckta, närapå väglösa landet utgör sjöarna och vattendragen den främsta vägen att ta sig fram. I det öppnare Ranikka löper en landsväg längs kusten. De östligaste delarna av Suostila och Ranikka, öster om den mäktiga Kyaliälven och dess biflod Tuoli, utgör sedan gammalt en gränsbygd mot öster som brukar omtalas som just 'östan om Tuoli'. Gränsbygdens folk är ett hårdigt släkte, vana vid att ta vara på sig själva.

Naaribygdens hövding hyllar sedan flera år formellt Fursten som sin herre men har vant sig vid att för det mesta få styra efter eget huvud - och att få vidmakthålla sin ställning med hårda nypor.

Naaribygd är en orolig trakt som fordom ofta slitits av fejder och ofärd.

Naari och dess kringbygd ligger i Suostilas sydöstra utkanter och intar, trots sitt synbarligen avsides läge, en värdefull mittposition mellan bygderna i sjödistrikten i inlandet och det öppnare kustlandet. En väg förenar bygderna med de mer uppodlade markerna söderut, men även häromkring tar man sig helst fram med båt om man ska färdas längre - särskilt om man ska norrut, längre in i landet.

I anslutning till själva byn Naari ligger tingsplatsen där folk från den omkringliggande bygderna regelbundet brukar samlas för att hålla just ting och marknad. Här brukar också vägfarande och resande från det övriga Talvala passera - såväl vanliga handelsresande och daglönare som mer udda besökare från nomadfolken i norr.

Också i närheten, men lite längre bort, ligger de gamla gravkumlen. Här vilar forntida hövdingar som en gång sägs ha härskat över stora områden och vars namn rentav ska vara kända på andra sidan havet. Ortsborna besöker sällan de gamla hövdingagravarna om de inte måste, för marken har dåligt rykte och det sägs att hövdingarna inte alltid vilar lugnt i sina högar.

Solen vänder i Naari

Nu stundar sommarsolståndet och midsommar, en viktig högtid både i den gamla talviska tron och för de Ljustrogna nykomlingarna i landet. I Talvala anses midsommarnätterna förtrollade, och gränsen mellan de levandes och de dödas länder är som svagast vid solstånden. Ett talviskt uttryck för sommarsolståndet, då solen vänder och ljus går mot mörker, är just "Tuonelas port", porten till de dödas land.

Uttrycket kan tyckas oroväckande väl valt, då de dödas land har tyckts ovanligt närvarande under de senaste månaderna. Rykten om hemsökelse och förbannelser har börjat bli allt vanligare i bygderna; somliga - fler och fler - säger sig ha sett de döda gå

igen, andra talar om att vargarna som rivit får och annan boskap vågat sig onaturligt nära gårdarna.

Bygderna ligger som nämnts nära gränsmarkerna mot Ahriksriddarnas norra territorier, och nu är kriget som framgått på väg hit. Än har inte mycket mer än enstaka räder och spaningsturer fram och tillbaka över gränsmarkerna inträffat här, men stormmolnen hopas tunga och svarta på horisonten.

Hur det än må vara med dessa ting kommer de Furstligas ankomst inte att passera obemärkt i bygderna. Invånarna kommer säkerligen att bli indragna i deras förehavanden, och deras blotta närvaro kommer att rubba jämvikten och vända på

många stenar och röra upp mycket som legat dolt till ytan. Kanske kan hövdingen utnyttja Furstens stöd för att befästa sin makt, kanske kommer den nu att rubbas för gott. Fursten har än så länge varit en mild och avlägsen härskare för folket i Naari – kommer det att förbli så?

De Furstliga märks kanske mest, men många andra kommer att besöka bygden kring midsommardagarna. Bönder och andra från grannbygderna är här i tingsärenden och kommer också att dras in när lokalpolitiken korsas med

omvärlden; andra är här för att handla eller med andra, mer ljusskygga ärenden. Alliansen, Furstens fiender, har också fått upp ögonen för vad som döljer sig i de här trakterna, och det är nog inte otroligt att de också har utsända i området.

Det är också mycket som rör sig i det fördolda. De döda tycks inte vila säkert, något som kanske eller kanske inte har att göra med de Furstligas ärende till de gamla gravarna. Och det rör sig andra onda ting i mörkret och skuggorna. Någoting är på färde...

Mer om Naaribygdén

Här följer lite mer bakgrund om trakten, huvudsakligen för dem som ska spela roller från bygden eller regelbundna besökare. Övriga kan hoppa över det här avsnittet.

Bygdens historia

Bygden är gammal och har en lång, skiftande historia bakom sig och gott om egenartade legender och traditioner. Som den ligger i östra utkanterna av Suostila på gränsen till de ödemarker som utgör övergången till Kerila har den nästan alltid varit en gränsbygd mellan ofta krigiska folk och stammar, vare sig de två folklanden lytt under främmande kungar eller andra herrar - som nu, då Suostila lyder under Fursten och Kerila under S:t Ahriks riddare - eller som förr i tiden under egna hövdingar. Förutom mot Kerila har man också ofta råkat i konflikt med kainu och ibland orcher och vättar som gjort råder från norr.

Hövdingar och storbönder i de här trakterna räknar sina anor till forntida sagohjältar, ibland rentav till gudar - även om de själva under det senaste seklet oftare vunnit rikedom genom pälshandel än krigsbyte.

En ständig påminnelse om Naaris forntid är de gamla gravkumlen i närheten av byn. Här ligger bygdens forntida hövdingar begravda; det sägs att de en gång härskade över stora områden – kanske bar de rentav kunganamn – och deras namn var kända även bortom havet. Ortsborna besöker sällan de gamla hövdingagravarna om de inte måste, för marken har dåligt rykte och det sägs att hövdingarna inte alltid vilar lugnt i sina högar.

Byar och orter

Naaribygdén är vidsträckt, men – liksom hela Talvala i allmänhet och kanske gränsbygderna i synnerhet – glest befolkad. Den omfattar inga städer, bara ett fåtal byar och en del ensamgårdar runt om i markerna. Den praktiska definitionen på bygden är egentligen de bofasta som erkänner Naaris hövding som sin hövding. Bygden gör också anspråk på vidsträckta utmarker, så kallade *erämarker*, som de bofasta utnyttjar för jakt, fiske och boskapsskötsel. I äldre tid räknades landet söderut ända till havet som erämark för Naari, men i praktiken har detta inskränkts sedan kustlandet börjat bli mer bebott. Nu ligger erämarkerna i praktiken mest norrut och västerut, där man har både fiskelägen och fäbodrar.

Naari är den största och äldsta byn i bygden och Naariättens huvudsäte. Här ligger hövdingens huvudgård, och hon äger också flera av de mindre gårdarna och torpen i byn. Det är alltså knappast förvånande att byn domineras av hövdingens hushåll, men även ett par andra välbärgade och betydande familjer äger också gårdar och mark här; främst kanske den rätt nyrika familjen Karpainen.

Naari ligger vid slutet av en sidoväg från vägen som leder norrut från Ranikka, men inga vägar går särskilt mycket längre in i landet; snart når man dit där man måste färdas med båt, eller gå på isen om vintern. Själva byn ligger på en lätt övervuxen sluttning; eftersom man röjer åkermarken genom svedjebränning ligger åkrarna ett stycke bort från byn.

I anslutning till själva byn Naari ligger tingsplatsen där folk från den omkringliggande bygden regelbundet brukar samlas för att hålla just ting och marknad. Här brukar också vägfarande och resande från det övriga Talvala som färdas mellan Ranikkas och Suostilas bygder passera – såväl vanliga handelsresande och daglönare som mer udda besökare från nomadfolken i norr.

Byn **Nuoli**, ett par mil nordnordväst om Naari, är tvärtom i det närmaste ny; den grundades för två generationer sedan av tre olika släkter. De tre släkterna har svetsats samman genom nära relationer och hårt arbete och alla är släkt med alla numera.

Nuoliborna är kända för att hålla ihop i vått och torrt, men de brukar när det kniper följa

Naarihövdingen, med eller utan knorrande. Byn ligger vid en vik av en av de stora sjöarna och livnar sig till stor del på fiske.

Väster om Naari ligger byn **Kärkki**. Den ligger vid en annan vägs ände och har en liten "hamn" eller åtminstone omlastningsplats för folk som ska färdas längre upp i landet. Naarihövdingens bryte i byn tar upp en viss tull på alla varor som förs från land till vatten eller tvärtom.

Utöver de större byarna finns ett antal småbyar med bara två eller tre gårdar och en hel del ensamma gårdar och torp utströdda runtom i markerna.



En suoistisk bondfamilj på väg ut till åkern

Släkter och familjer

Slakten och familjen är för de flesta den viktigaste gruppen man identifierar sig med. Den som saknar familj är ensam och rättslös. Å andra sidan är det vanligt att man upptas i en annan familj än den man rent biologiskt tillhör. Till exempel räknas alla som tjänar i en hövdingens hushåll till viss del till dennes extenderade familj.

I större byar som Naari och i mer uppodlade områden lever de flesta i kärnfamiljer eller något större familjegrupper; det är t ex inte så ovanligt att ett par syskon med sina respektive makar och barn delar på en större gård. I mer isolerade bosättningar är storfamiljshushåll vanliga. Många större familjer har också flera olika gårdar utspridda på olika håll men bor mer samlad under delar av året, till exempel för att hjälpas åt med stora arbeten.

Naariätten är, som namnet antyder, den dominerande ätten i bygden och de som så länge någon kan minnas har varit hövdingar här. Den nuvarande hövdingen, Ilma, hävdar sig vara ättling till Ahti och de andra fornhjältar som vilar i gravhögarna. Slakten har sitt huvudsäte i byn med dess namn, men flera av dess män och kvinnor har också gårdar på andra håll. Ilma är känd för att ha hårda nypor och för att hänsynslöst ta itu med alla hot mot sin och familjens ställning, men hon anses också som en ganska rättvis domare och har tagit väl hand om hela bygden. Hon har villigt svurit Fursten trohet, men bygden har annars inte märkt mycket av hans styre.

Familjen **Karpainen**, som också har en fast boplats i Naari, är en storbondefamilj som snabbt blivit rikare och mer betydande under det sista seklet. Innan dess lär de ha bott på gården Karpa i Naari sedan urminnes tider men inte gjort mycket väsen av sig. Nu äger slakten mark och gårdar på andra håll också, men då Karpa är den gamla stamgården fungerar den fortfarande som slaktens samlingsplats, förutom som bostad åt den gren av familjen som alltid bor här. Slakten Karpainens rikedom grundar sig främst på fångst och handel; de är kända som skickliga och fördomsfria handelsmän.

De tre storfamiljerna i **Nuoli** verkar utåt sett närmast som en enda genom sin starka sammanhållning gentemot omvärlden.

Livet i Naaribygden

Naaribygden är som framgått en gränsbygd i flera avseenden; både mellan det Furstliga Talvala i väster och Ahriksriddarnas land i öster, och mellan kustland och inland. Bygdens bofasta livnär sig till stora delar på boskapsskötsel, jakt, fiske och en del handel. Åkerbruket spelar en ganska begränsad, men likväl mycket viktig, roll. För att få till odlingsbara jordar använder man sig av svedjebruk; det vill säga man bränner av ett stycke mark, vilket ger mycket bördig jord under några år. Utmarkerna, *erämarken*, spelar en viktig roll; under delar av året befinner sig åtskilliga av framför allt de yngre bofasta iväg med boskapen vid fåbodarna eller på långa jakt- och fångstexpeditioner.

De flesta av de bofasta tillhör den gamla talviska tron. Ljusets lära är dock långtifrån okänd; en del bofasta har gått över till den och man träffar om inte annat många Ljustroende bland de resande som ibland passerar. En Ljuspräst från Thule är verksam i bygden sedan en tid och åtnjuter rentav ett visst beskydd från Naarihövdingen, då prästen är kunnig i mycket.

Under Fursten

Sedan omkring sju år räknar sig Fursten av Margholien som herre över de fem talviska och suostiska folklanden i Talvala. De flesta suostiska hövdingar har erkänt honom som sin överherre och svurit honom trohet, mer eller mindre villigt. Naarihövdingen gjorde detta tidigare än de flesta och har därigenom haft en annan styrka i ryggen gentemot grannbygdernas hövdingar, och hennes makt och rikedom har ökat – långsamt, men märkbart – under de senaste åren tack vare Furstens huvudsakligen tysta stöd.

Rent konkret har gemene man i Naaribygden dock inte märkt så mycket av de nya herrarna. De krav Fursten ställt på de östra gränsbygderna har hittills varit högst måttfulla – det har rört sig om att han vid några tillfällen begärt tributer eller annan hjälp, i första hand för försvarssyften eller för att underlätta handel och samfärd. Trafiken förbi Naaribygden har ökat under Furstens tid och bygden har blivit mindre isolerad. Det är dock i vanliga fall rätt sällan man träffar på några av Furstens egna tjänare i trakten; hövdingen har Furstens förtroende att sköta bygden och dess affärer efter eget huvud. De Furstetjänare man oftast träffar på är hans kringdragande handelsfogdar.



Roller



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

- *Bofasta i Naari med omnejd.* Hövdingens hushåll, bönder och småbrukare, närboende skogsbor.
- *Bofasta från kringbygden.* Besökare från grannbyarna och andra som bor i den angränsande bygden men utanför lajvområdet.
- *Den Furstliga expeditionen.*
- *Vägfärande, resande och löst folk.* Alla upptänkliga roller som skulle kunna dyka upp vid Naari. Se mer nedan.
- Slutligen kommer det att finnas med ett litet antal "hemliga" roller som vi av olika skäl inte kan beskriva närmare här. Om du skulle vara intresserad av något sådant så hör av dig.

Grupperna och de olika undergrupper och roller som kan ingå i dem beskrivs nedan. Om du ändå är osäker på vilken roll som passar dig bäst, så hör av dig till oss så kommer vi överens om något.

Det finns i flera fall möjlighet att återupprepa någon roll man tidigare spelat i kampanjen, så

länge rollen rimligtvis kan tänkas dyka upp här och det passar in - hör av dig om du är intresserad av det.

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

Med din första anmälan ska du ange ett rollförslag. 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.

Bofasta i Naari med omnejd

En av de största huvudgrupperna på lajvet är de bofasta i byn Naari med dess närmaste omgivning - det vill säga i princip de roller vars fasta boplatz finns inom lajvområdet. Det är också en gruppering, med flera större och mindre undergrupper, som kommer att lämna mycket utrymme för deltagarnas egna förslag och idéer. Så långt möjligt kommer deltagarna att göras delaktiga i utformningen av byn.

Som framgått är byn ett lokalt litet maktcentrum för hövdingarna av Naariätten, vars äldsta stamgårdar ligger här men som dominerar en ganska vidsträckt bygd med flera byar och ensamgårdar runt om.

Bygden är gammal och har en lång, skiftande historia bakom sig och gott om egenartade legender och traditioner. Som den ligger i östra utkanterna av Suostila på gränsen till de ödemarker som utgör övergången till Kerila har den nästan



Två bondkvinnor från Naaribygden

alltid varit en gränsbygd mellan ofta krigiska folk och stammar, vare sig de två folklanden lytt under främmande kungar eller andra herrar - som nu, då Suostila lyder under Fursten och Kerila under S:t Ahriks riddare - eller som förr i tiden under egna hövdingar. Hövdingar och storbönder i de här trakterna räknar sina anor till forntida sagohjältar, ibland rentav till gudar - även om de själva under det senaste seklet oftare vunnit rikedom genom pälshandel än krigsbyte. Förr i tiden, för många hundra år sedan nu, sägs det att Naari rentav var säte för kungar, och många säger också att det är just de gamla kungarna som ligger begravda i högarna nära byn. Både de och en del andra hjältar och skurkar ur bygdens förflutna sägs visa sig för de levande ibland, och det verkar som de rör på sig nu på nytt...

Själva byn Naari domineras av två släkt- och familjegrupper; dels just Naariätten, den lokala hövdingens familj och hushåll; och dels den näst mest framstående familjen, den mer nyrika storbondesläkten Karpainen. Utöver dessa två storhushåll utgörs byn av ett antal små hushåll. Resten av byborna är en blandning av fostrar (frigivna trälar), landbor (arrendatorer) och några fria bönder.

Naariborna livnär sig till stora delar på boskapsskötsel, jakt, fiske och till viss del handel; åkerbruket spelar en ganska begränsad roll. Så här års är också flera av inbyggarna - särskilt ungdomar - iväg på längre jakt- och handelsfärder eller har tagit boskapen till fåbodarna norröver.

Praktiskt

Boende

De bofasta karaktärerna kommer, som sig bör, att bo i hus. Som de som besökt Svarta Galtens område tidigare vet har byn numera gott om ordentliga hus och det lär inte bli något problem att hysa in alla bybor. Hus kommer att tilldelas efter roller och behov.

OBS: Ni som själva har byggt hus på området och vill vara med på lajvet och bo i dessa, hör av er till oss så snart som möjligt! Vi kommer att ordna det

så om vi kan, givetvis förutsatt att vi kan komma överens om roller som passar.

Mat

Det kommer inte att organiseras någon centraliserad mathållning för hela byn. Utgångsläget är att varje hushåll organiserar sin egen mathållning, men en bra idé kan vara för några av de mindre hushållen att gå ihop i "matlag". Här är vi öppna för vad ni deltagare har att föreslå själva.

Vatten

Ordnas av Svarta Galten. Det kommer att finnas dricksvatten, dock inte i obegränsade mängder (så det ska inte användas för att diska med osv) att hämta strax utanför byn.

Byn i spelet

Som kanske redan framgått är Naari inte riktigt en så mysig och gemytlig plats som den typiska lajvbyn - framför allt är den definitivt inte ett egalitært kollektiv. Bygden är tydligt dominerad av Naarihövdingens hushåll och hird, även om uppstickare som familjen Karpainen och en del andra storbönder från grannbyarna till viss del gör honom rangen stridig och ibland kan skifta maktbalansen. För de fattiga småbönderna och fostrarna är det bästa som finns att göra oftast att söka storböndernas beskydd och vänskap.

Naarihövdingen tar å andra sidan väl hand om "sina" bönder, och så länge ingen går honom emot går saker och ting i allmänhet någorlunda trevligt till. Större och mindre konflikter uppstår dock gång efter annan, och hövdingen tolererar varken hot mot de sina eller uppstudsighet och 'otacksamhet' från skyddslingarna själva.

Här följer några smakprov på vad de bofasta kan vänta sig spelmässigt:

Lokal politik

Som framgår ovan pågår det ofta mindre, ibland större tvister, i bygden och flera av dem kommer säkert att luftas på tinget som kommer att hållas under midsommar dagarna. De drivande parterna är i allmänhet bygdens rika män och kvinnor, men även småfolket kan få en viktig roll att spela som

vittnen och annat stöd. Mycket gammalt groll, tvister och fejder ligger under ytan och väntar på en ursäkt att flamma upp på nytt.

Naarihövdingen och dennes rivaler om den lokala makten, såväl Karpainarna som gästande storbönder, kommer att försöka stärka sina positioner på varandras bekostnad. Den redan något ömtåliga balansen kommer dessutom garanterat att skakas om ytterligare när nu bygden får besök av det Furstliga följet från Klippeport, som är starkt i såväl vapenmakt som politiska fullmakter. Hövdingen hoppas naturligtvis kunna utnyttja de Furstligas stöd för att stärka sin egen makt.

Mötet med omvärlden

Bygden har de här dagarna fått betydligt mer kontakt med den stora världen utanför än de flesta är vana vid, då det Furstliga följets besök sammanföll med midsommarhögtiden och sommartinget. Det verkar nu också som att omvärlden är på väg att tränga sig på i fler avseenden. Kriget är på väg hit, och de Furstliga kommer säkert att vilja engagera de bofasta för det kommande gränskriget på ett eller annat vis. Här kan det finnas stora möjligheter för den ärelystne, men också stora faror.

Även i övrigt kommer många av de bofasta att, för somliga kanske för första gången, få ovanligt stora chanser att möta främlingar och representanter för främmande trakter och länder. Kulturmötena kommer att ge upphov till både vardagligt spel mellan roller, konflikter, äventyr och mysterier.

Vardag och fest

Allt är förstås inte storpolitik heller. Vi hoppas att i samarbete med er deltagare kunna skapa många intressanta spelöppningar utifrån de bofastas vardag och dagliga liv och angelägenheter. Här kommer vi att vara beroende av spelarnas egna insatser för att samordna sig, men vi kommer förstås att göra vad vi kan för att underlätta och hjälpa till med detta.

Förutom de allvarsamma bestyren stundar också den stora midsommarfesten, som brukar vara en efterlängtdad höjdpunkt så här års. Det talviska och suostiska midsommarfirandet har (i vissa likheter med den Ljustrogna Väktarnatten) både muntert uppsluppna och något mer morbida inslag.

Midsommartraditionerna kommer att beskrivas mer i kommande utskick.

Trolldom och spökerier

Naaribygdén är t o m med talviska mått mätt en vidskeplig trakt, och den senaste tiden har de bofasta verkligen fått vatten på sin kvarn. De döda hövdingarna och deras ärkefiender sägs ha visat sig, och även andra döda har gått igen. Somliga menar att detta är järtecken som varnar om stora olyckor, medan de mer jordnära tycker att levande döda nog kan vara tillräcklig olycka i sig. Det ryktas också att de Furstliga kommit hit för att hjälpa de bofasta att få bukt med hemsökelsen, och många har väntat mycket nyfiket på deras ankomst.

Förutom gengångare hemsöks Naari och de dunkla skogarna omkring det av mycket annat mystiskt: väsen, andar och krafter som sällan syns men oftare gör sig påmind på andra vis.

Hövdingens hushåll

Den lokala bygdehövdingen, en hårdhänt och lokalt mäktig figur, har svurit Fursten trohet, men i de här mer perifera delarna av det Furstliga Talvala har de lokala stormännen och hövdingarna rätt mycket fått sköta sig själva.

Naariätten äger en del gårdar och mark på annat håll också och hövdingen gör anspråk på stora jakt- och fångstmarker på andra håll. Det här är dock familjens huvudsäte.

Status: Intresseanmäld grupp. Samordnare och kontaktperson för hövdinghushållet är för ögonblicket *Anna Erlandsson* som nås på hatshepsut_23@hotmail.com.

Roller i hushållet

- Bygdens hövding.
- Hövdingens (stor)familj.
- Hövdingens hird.
- Husfolk och trälar.
- En shaman.
- En smed med visst rykte om trollkunnighet. (Det här är en lite speciell

roll som det kommer mer information om vid behov...)

Allt som allt tänker vi oss att hövdingens hushåll troligen utgör närmare 20-30 personer.

Hövdingen

Hövdingen kan närmast sammanfattas som en maffiaboss som tar väl hand om sina egna. Han eller hon har svurit Fursten trohet och behöver dennes stöd för att stötta upp sin egen maktbas, men måste samtidigt undvika att framstå för mycket som en marionett. Hövdingen räknar sig som ättling till de forntidshjältar som härskade över vidsträcktare land förr i tiden och som ligger begravda i gravhögarna och sätter en stor stolthet i sin härstamning.

Hövdingen tar som sagt väl hand om sitt folk och sina 'troгна' men kan ha mycket hårda nypor när det gäller att handskas med förmodade hot eller hinder för sina syften. Hen är också solitt Furstevänlig samtidigt som hen förstås föredrar att kunna agera så självständigt som möjligt – men alliansen med Fursten är en väg till större makt och inflytande.

Hövdingen kommer också att behöva handskas med maktkamper inom och utom släkten. På det hela taget är det här en nyckelroll som kräver en rätt slipad och drivande spelare.

Hövdingens familj

Kärnan i hushållet är förstås hövdingens närmaste familj; make/maka, barn och andra släktingar. Om hövdingen är äldre finns ett eller två vuxna barn, gärna med egna kärnfamiljer; är hen yngre som sagt i stället ett par vuxna yngre syskon.

De vuxna barnen/yngre syskonen har gärna egna ambitioner; exakt hur dessa och de konflikter som blir följden ska se ut kan vi diskutera och ta hänsyn till spelarnas önskemål. Man kan t ex tänka sig en klassisk konflikt mellan den äldre, försiktige hövdingen och en hetsporre till yngre släkting; kanske hoppas den senare vinna stor egen ära och prestige i kriget som kommer. Tanken är att det ska bli en hel del dramatiskt spel inom släkten – dock inte nödvändigtvis våldsamma konflikter.

De flesta vuxna medlemmarna av familjen bör också vara beväpnade och stridsdugliga, såvida de inte är specialiserade på annat.

Totalt kan hövdingens familj uppgå till kanske ett tiotal eller ett dussin karaktärer, beroende på sammansättningen i stort.

Hövdingens hird

Hövdingen är välbärgad nog att hålla en liten hird; antagligen en blandning av avlägsna släktingar utan så mycket arvsutsikter och lejda krigare. Hirdkämparna utgör hövdingens mest omedelbara maktbas, men den är inte så stark att hen ensam kan dominera hela bygden; normalt är hen beroende av allianser och samarbete med andra familjer.

Hirdkämparna eller huskarlarna kan dubbla som "finare" tjänstefolk och hjälper till i diverse vardagliga sysslor vid gården. De utgör också med resten av hövdinghushållet kärntruppen när bygden samlar sig för försvar eller räder.

Hirden på lajvet behöver inte vara alla hövdingen har; delar av den kan vara någon annanstans. Mellan 4 och 12 hirdmän kan vara lagom, lite beroende på hushållets storlek i stort.

Husfolk

Så mycket tjänstefolk som behövs. Återigen behöver det här inte representera hela hushållet; man kan gott tänka sig att delar av det yngre

tjänstefolket är iväg och vallar (den annars mystiskt frånvarande) boskapen, jagar osv. Men åtminstone en köksgrupp behövs och kanske lite annat husfolk. Exakt hur ni vill organisera det här är upp till er. Husfolket är antagligen en blandning av trälrar och fria; man kan också tänka sig en bryte eller stallare som agerar förman. Det här har ni säkert egna idéer om.

Smed

Hövdingen har en smed i sin tjänst, en egenartad figur som inte hör hemma i trakten utan kanske (ingen vet riktigt) har flytt hit från Ahriksriddarnas områden. Smeden ryktas vara trollkunnig och kanske inte ens helt och hållet mänsklig.

Shaman

Hövdingen har en shaman knuten till sig som bl a kan fungera som rådgivare och i förlängningen andlig vägledare åt bygden i övrigt också. Huruvida shamanen är helt integrerad i hushållet eller håller sig lite mer på sin kant är förhandlingsbart. Shamanen är i vilket fall antagligen förhållandevis ung och ambitiös – hon har i mångt och mycket tagit över efter den förra lokala shamanen som blivit allt mer vrickad och nu bor för sig själv i en förfallen stuga en bit från byn.

Övriga

Man kan tänka sig lite andra specialister också, t ex en skald eller liknande.



En välbärgad talvisk familj vid elden

Familjen Karpainen

Den främsta familjen som har fast boplats i själva Naari efter Naariätten är släkten Karpainen, som bär namn efter gården Karpa i byn. De är en ganska nyrik släkt som började växa och bli rikare under det senaste seklet; innan dess lär de ha bott på Karpa sedan urminnes tider men inte gjort mycket väsen av sig. Nu äger släkten mark och gårdar på andra håll också, men då Karpa är den gamla stamgården fungerar den fortfarande som släktens samlingsplats, förutom som bostad åt den gren av familjen som alltid bor här. Släkten Karpainens rikedom grundar sig främst på fångst och handel; de är kända som skickliga och fördomsfria handelsmän.

Status: Intresseanmäld grupp.

Bönder och småbrukare

Vid sidan om de stora familjerna finns så en klunga mindre, till största delen rätt fattiga, bofasta familjer i byn. De flesta av dessa står i någon form av direkt eller indirekt beroendeförhållande till endera av de stora familjerna, de flesta förstås till Naariätten.

Flera av småbönderna är ättlingar till fostrar, trälar som frigetts av tidigare hövdingar och fått ett torp att bruka. Andra har kommit hit mer nyligen och arrenderar en liten gård av någon av de rika familjerna. I endera fallen betalar de "hyra" till ägaren i form av vissa stadgade tributer och andelar i naturainkomster och förväntas rent allmänt vara denne behjälpliga när det kan behövas.

Ett fåtal äger själva sina gårdar och bevakar svartsjukt sin fria ställning även om också de ofta är fattiga.

Som ovan nämnt är bönderna och småbrukarna i Naaribygden mångsysslare. Man har sin utkomst från en kombination av jakt, fiske, fångst, boskapsskötsel och åkerbruk, och många har även

någon mer specialiserad binäring vid sidan av, t ex något hantverk (snart sagt alla hantverkar till husbehov, men de som är specialiserade på något kan ofta hjälpa andra med det i utbyte mot andra tjänster). Somliga kan vara mer specialiserade på någon av grundsysslorna, t ex jakt eller fiske.

De här byborna lever i familjegrupper, vanligen kärnfamiljer med eventuella överlevande äldre släktingar. Vi ser väldigt gärna familjer i två eller flera generationer; å andra sidan kan vi hjälpa till att ordna in dem som behöver hjälp med det i familjer.

Status: Några intresseanmälda familjer och enstaka. Gott om platser kvar!

Skogsbor

Ett fåtal av småbrukarna bor inte inne i själva byn utan ett stycke utanför. De här rollerna kommer att bo i och omkring de få byggnader på lajvområdet som finns utspridda utanför byn, alternativt i egna portabla boningshus eller hyddor.

Den mest kända, eller kanske ökända, av de som bor närmast utanför Naari är den smått vrickade gamla trollpackan som en gång räknades som bygdens främsta shaman. Nu har en yngre shaman tagit hennes plats vid hövdingens sida och hon bor för sig själv i en stuga ett stycke utanför byn. Många är rädda för henne; det sägs att hon kan sätta olycka på folk och få ovänners kor att sina, men hon kan också hitta bortsprungna djur och bistå med hjälp mot hiisi och andar.

Status: Intresseanmäld

De andra skogstorparna är dock mer ordinära av sig; det rör sig mest om första generationens fostrar som börjat bryta ny mark.

Status: Plats för ett par hushåll!

Bofasta från kringbygden

De här rollerna är bofasta i den bygd som räknas till Naarihövdingens maktsfär, men har inte sina fasta hem just i Naari utan i grannbyar och -gårdar. De som bor helt i närheten av Naari beskrivs i avsnittet om bofasta i byn, andra bor längre bort (utanför lajvområdet) och har rest hit tillfälligt nu. Det är de som beskrivs här.

Folk från grannbyarna

Bönder - med familj och husfolk - från grannbyarna som kommit hit för att vara med vid tinget och göra upp andra affärer. Folk från en och samma by har antagligen rest i sällskap, men då kan det mycket väl röra sig om folk från olika familjer och hushåll som inte alls nödvändigtvis står enade i de frågor som ska dryftas.

Man kan läsa lite om byarna Nuoli och Käärki i avsnittet om Naaribygden ovan. Det finns också utrymme för deltagare att skapa mindre byar, släkter och gårdar här.

Status: 1 grupp intresseanmäld. Plats för fler.

Shamaner

Förutom de shamaner som bor i eller helt nära själva Naari kan det finnas en eller två till som är verksamma i kringbygden, och nu när det drar till midsommar som är en viktig högtid i den talviska tron är det troligt att de gör sig ärende hit för att träffa sina kollegor och hjälpa folk med de riter som behöver hållas. Dessutom lär de spökerier och andra märkligheter som börjat hemsöka bygden ha börjat intressera shamaner från både när och fjärran.

Status: Ej tillsatt



En talvisk shaman

Ljuspräst

En Ljustrogen missionär som verkar under visst beskydd av den gammaltroende hövdingen. Hen har fått en liten gård i anslutning till kapellet som byggts längre bort, vid en större korsväg, och är normalt bosatt där, men reser ofta runt i bygden och verkar där hen behövs mest.

Status: Intresseanmäld.

Den Furstliga expeditionen

Den klart största tillresta gruppen på lajvet blir den Furstliga expedition som gästar Naari under midsommardagarna. Expeditionen har flera syften, varav några mer och några mindre officiella. Till de officiella syftena hör:

- Inspektera den här gränsbygdens försvarsberedskap och vid behov mobilisera de bofastas hjälp för kommande krigsinsatser. Man kommer också att ha med några liaison officers från den allierade Ordo Alemandi ("Slagbjörnsorden") och samordna sina militära och politiska planer med dem. Det kan också hållas någon form av rustsyn.
- Försäkra sig om de lokala eliternas lojalitet och i utbyte ge dem det stöd de behöver.
- Genomföra någon form av folkräkning eller skattskrivning.
- Hjälpa de bofasta att få bukt med en del övernaturliga problem som plågat dem, däribland vålnader och annat otrevligt (se "Berättelsen hitintills").

Roller och undergrupper i expeditionen:

- *Staben*: ledning och dignitärer.
- *Ringare staben* : tjänare, specialister och assistenter.

- *Kollegiet*.
- *Rödkåpor*.
- *Dvärgingenjörer*.
- *Soldater*.
- *Tross*.
- *Gäster från Ordo Alemandi* .

Staben

Expeditionen leds av en av de tre Furstliga "landgrevarna" i Talvala, en hög tjänsteman med vidsträckt arbetsområden och befogenheter, samt dennes närmaste stab, som lär innehålla några som står Fursten nära. Den närmaste staben utgörs i princip av ledarna för de olika undergrupperingarna i följet. Utöver landgreven själv:

- En högt uppsatt magimästare från Kollegiet. **Status:** Intresseanmäld
- En eller ett par officerare som militära rådgivare. **Status:** 1 intresseanmäld
- En "fältsekreterare" som fungerar som följets förvaltare i fält och samordnar det mesta praktiska arbetet och rutinerna. **Status:** Inte tillsatt.



Ledningen för den tidigare Furstliga expeditionen till Henkintie

Ringare staben

En del annan "stabspersonal" som utgör stöd och hjälp till ledningen. Det kan till exempel röra sig om: som skrivare, fältskär, stabstjänare, fältkaplaner - troligen en Ljustrogen präst och en talvisk shaman - och liknande.

- En skrivare och bokhållare. **Status:** Inte tillsatt
- En fältskär (arrangörsroll) med 1-2 biträden. **Status:** Biträde inte tillsatt
- Två fältkaplaner till fr a soldaternas andliga stöd, en Ljuspräst och en talvisk shaman. Båda sannolikt påtagligt alkoholiserade och nedgångna. **Status:** Intresseanmälda
- Ett par lärda specialister av olika slag. **Status:** 2 intresseanmälda
- En liten grupp av stabstjänare, betrodda och kvalificerade tjänare med olika kunskaper. **Status:** Inte tillsatt

Kollegiet

Kollegiet är Furstendömet "magikergille", som alla arcuriska magiker i Furstendömet är skyldiga att tillhöra. I den här gruppen ingår ett par fullvärdiga magiker. Var och en av dem kan också ha en eller ett par tjänare eller kanske en lärling.

Status: Intresseanmäld

Rödkåpor

Den s k Röda Orden är ett ordenssällskap som har vissa likheter med kyrkliga kloster- och riddarordnar i grannländerna, men Orden är världslig och tillägnad Fursten snarare än någon andlig auktoritet - Rödkåpor är kända som Furstens mest fanatiskt trogna anhängare. Orden lär syssla med många former av forskning, men den verksamhet de är mest kända för är som Furstens övervakare av magi och övernaturliga ting - hans "magiska polis". Ordensbröderna och -systrarna, som känns igen på de röda kåpor som gett dem deras vanliga benämning, är i många fall tränade i en särskild sorts magi som sägs ha lärts ut av Fursten själv. De är inte på långa vägar lika kraftfulla en och en som Kollegiets magiker, men

deras styrka sitter i deras större antal, enighet och fanatiska hängivenhet till Fursten. Förhållandet mellan Kollegiet och Orden är alltid spant och sällan vänligt.

Med expeditionen till Naari följer, förutom den ovannämnde mästaren, en handfull ordensbröder och -systrar. Några av dessa tillhör Ordens väpnade gren, de s k Salamandrarna.

Status: Intresseanmäld

Dvärgingenjörer

Med expeditionen följer också en liten ingenjörstrupp av exotiskt slag: dess medlemmar är nämligen dvärgar. Dvärgarna ifråga tillhör Kalins folk, en dvärgklan från nordöstra Thule som står i förbund med Fursten. Deras klanäldste Kalin är en av de främsta smeder, runristare och uppfinnare dvärgsläktet någonsin känt och hans samarbete med Fursten har lett till många häpnadsväckande uppfinningar och upptäckter.

Status: Intresseanmäld grupp

Soldater

Den största undergrupperingen i expeditionen är den starka väpnade eskorttruppen under befäl av löjtnant *Saruca Etc*. Den är tänkt att bestå av följande komponenter:

- En tropp *legionärer*, dvs Furstens tungt beväpnade, vältränade, svartklädda fotsoldater. Legionärerna är till stor del legosoldater från alla möjliga länder och bakgrunder, men en del talvi har också tagit värvning i legionerna under de senaste åren.
- En tropp *talvisk auxilia*, de lättare förband som Fursten börjat låta sätta upp värvade bland den inhemska befolkningen.

Varje tropp kommer att utgöras av två eller tre *korpralskap* om 6-8 soldater inklusive en korpral. Varje tropp leds av en sergeant. Hela styrkan är under befäl av en löjtnant, och åtminstone legionärernas sergeant kommer att ha en överkorpral som ställföreträdare och stöd.

Inlajv är legionärerna, som en del av soldatgruppen som följer med expeditionen, med som eskort, stöd och förlängda armar, ben, ögon och öron åt de ledande dignitärerna. Exempel på inlajvuppgifter som kan komma i fråga:

- Skydda och eskortera expeditionen i stort, i första hand de utsedda skyddsobjekten. Eskortuppgiften kommer i sig att leda till att soldater alltid kommer att vara med där det händer saker.
- Hjälpa till att inspektera försvarsberedskapen. Bistå vid rustsyn och om tillfälle ges hjälpa till att instruera / träna de bofasta.
- Spanings- och patrullexpeditioner efter gömda eller misstänkta fiender och annat.
- Undersökningar av mystiska lämningar och andra udda platser och företeelser i utmarkerna.
- Söka reda på och gripa eller eliminera spioner och andra fiender till Fursten som upptäcks i området.
- PR-uppvisningar av olika slag för att inskräpa både Furstens makt och välvilja gentemot sina undersåtar.

Offlajv vill vi dels att soldaterna - legionärer och auxilia - själva ska ha ett roligt, stämningsfullt, spännande och äventyrligt lajv, dels att de ska utgöra en mäktig och imponerande bild av Furstens militära styrka och makt. Vi vill se en disciplinerad och respektingivande trupp och ett fungerande läger med god stämning och vardagsspel - soldaterna kommer i mångt och mycket, jämte trossen, att vara ett jordnära ankare för den Furstliga expeditionen vars topp innehåller en del rätt spaceade karaktärer. Legionärerna är till största delen jordnära, garvade legoknektar, förvisso i tjänst hos en genomrutten svartkonstnär och tyrann men de ser sig själva i första hand som yrkessoldater som gör sitt jobb (låt vara att

"jobbet" ibland inneburit vad vi idag skulle kalla grova krigsförbrytelser).

Off-samordnare för soldatgruppen är Daniel Staberg, som också kommer att spela legionärernas sergeant Sebald Rohr. Han kan nås på vonstaberg [at] hotmail.com.

Läs mer:

- Om Furstliga soldatroller – www.thule.vas.nu/tuonelasport/roller/furstliga_soldatroller.html
- Utrustning för Furstliga soldater – www.thule.vas.nu/tuonelasport/utrustning_furstliga_soldater.html

Tross

Med expeditionen följer en fälttross vars huvuduppgift blir att förse gruppen med nödvändigt underhåll. Trossstjärnorna kan komma från blandade bakgrunder; de kan vara infödda i Margholien eller Talvala men också, liksom soldaterna, tänkas komma från andra håll.

Status: Sökes!

Gäster från Ordo Alemandi

Ett par riddare och präster från Ordo Alemandi eller 'Slagbjörnsorden', en mäktig riddarorden som härskar över stora landområden i öster och vars relationer med Fursten för närvarande är goda.

Status: Intresseanmäld grupp

Resande, vägfarande och löst folk

Det här är den lösligast definierade gruppen. Den omfattar de roller som för närvarande uppehåller sig i närheten av Naari men inte är bofasta här eller i kringbygden.

Även om Naari inte ligger helt nära den större landsvägen (och "landsväg" är något av en eufemism i det vilda Talvala) är bygden tillräckligt

betydande för att en del handelsresande och andra vägfarande ska ta omvägen hit, och så här vid midsommar är besökarna betydligt fler än vanligt. Det är också troligt att en del besökare lockats hit av ryktena om storfrämmandet från Klippeport. Exempel på tänkbara roller räknas upp nedan. Alla dessa behöver inte vara med; det är fråga om förslag.

- Handelsresande.
- Skalder, musikanter och lekare.
- Shamaner.
- Hantverkare.
- Daglönare.
- Löst folk och skojare.
- Kainu.
- Skridfarare.

Praktiskt: boende och mat

De flesta av de här rollerna kommer att bo i egna tält, vindskydd eller paviljonger. Somliga, särskilt de som har vänner, släkt eller andra kontakter bland de bofasta, kan tänkas inhysas i hus, men det beror på roll och tillgång.

På samma sätt ordnar de resande normalt sin egen mat. Det kan tänkas att det tillkommer alternativa lösningar, beroende på om någon grupp vill ta på sig att t ex laga och sälja mat inlajv (se nedan), i så fall kommer mer information om det framöver.

Handelsresande

Det här är en bred kategori som kan innefatta alla möjliga sorters roller som driver någon form av handel. Det vanligaste är enkla gårdfarihandlare som bär sina varor med sig; en eller ett par sådana är säkert regelbundna och välkända besökare i bygden.

Man kan också tänka sig mer specialiserade försäljare av varor eller tjänster, som lockats hit helt enkelt av att mycket annat folk lockats hit. Det finns inget fast värdshus i Naari, så det är till exempel inte otänkbart att en eller flera företagsamma besökare slår sig på att sälja mat och dryck till andra resenärer.

Status: Ett par intresseanmälda. Plats för fler!

Skalder, musikanter och lekare

Underhållare av olika slag är för det mesta välkomna besökare, särskilt nu vid

midsommarfesterna. De finns förstås av alla slag, från lärda skalder kunniga i långa hjältekväden till simpla gycklare och lekare.

Status: Ett par intresseanmälda. Plats för fler!

SHAMANER

Bland den gamla talviska trons vise finns flera som strövar från plats till plats, och vid en högtid som midsommar dras de inte sällan till ryktbara platser som den här.

Status: Intresseanmäld grupp

HANTVERKARE

Resande hantverkare, antingen verkliga yrkesmän eller mångsysslare. De kan vara här för att sälja sina varor eller tjänster kanske för att söka säsongarbete.

Status: Inga anmälda



En pälshandlare av kainufolket

Daglönare

Diversarbetare och legohjon på jakt efter arbete.

Status: Inga anmälda

Löst folk och skojare

Bland de mer 'hederliga' resenärerna finns troligen också en del lösa element: från vanliga landstrykare till ökända tjuvar, skojare och fredlösa.

Status: Inga anmälda

Kainu

En udda, men inte okänd, grupp besökare är pälshandlarna från Kainufolket - en folkstam vars hemtrakter ligger djupt in i landet men som färdas vida omkring och handlar med skinn och pälsar. De är också ett stolt krigarfolk och slår sig lika gärna på plundring som handel; det finns mycken gammal fiendskap mellan dem och de bofasta i kustlandet. Flera av deras stammar råkade i fiendskap med de Furstliga efter händelserna vid Henkintie för ett par år sedan, men nu tycks en osäker fred ha slutits.

Kainufolket känns mest omedelbart igen på att de täcker hela kroppen, även ansiktet, när de färdas bland främlingar.

Status: Intresseanmäld grupp



Skridfarare

Skridfarare

Ett annat främmande folk som ibland syns till här är de fredliga skridfararna, nomader från skogsmarkerna i norr som periodvis drar söderut för att byta till sig varor.

Status: Inga anmälda

Specialroller

Slutligen kommer det att finnas en del roller på lajvet som inte omedelbart låter sig räknas upp och beskrivas i en vanlig rollista.

Det rör sig delvis om karaktärer vars blotta existens är okänd eller hemlig. I andra fall kan det röra sig om övernaturliga väsen som bara kommer att spelas under delar av lajvet och i vissa fall kan

kombineras med andra roller. Många av de här rollerna ställer rätt speciella krav på rekvisita och utrustning, och flera av dem kommer att ha en viktig funktion för lajvets 'specialeffekter'.

Om du är intresserad av att spela en hemlig roll eller något mer övernaturligt och effektbetonat, hör av dig till arrangörerna.

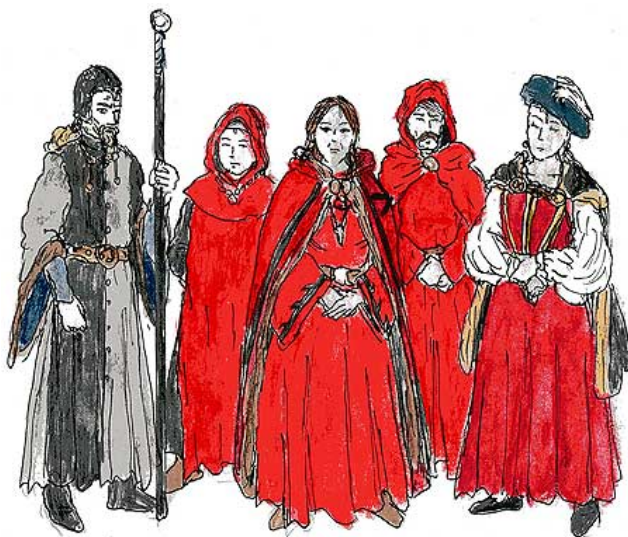
Anmälan

Anmälan till *Tuonelas port* sker på följande sätt.

1. Ta kontakt med arrangörerna (anmalan.tuonelasport@gmail.com) och kom överens om vilken roll du ska spela. När vi kommit överens om vilken av huvudgrupperna du ska tillhöra kommer du vid behov att få ett gruppblad med ytterligare information för att skapa rollen. En intresseanmälan via mail bör innehålla: Ett kortfattat rollförslag; ev grupp; ev gruppledare; ditt eget namn.
2. Registrera dig på Thule-kampanjens forum: www.thule.vas.nu/forum/
3. Fyll i anmälningsformuläret på hemsidan: www.thule.vas.nu/registration.html. Instruktioner och hjälp för att fylla i formuläret hittar du nedan.
4. När vi godkänt din anmälan får du en bekräftelse via e-post. (Du får också en kopia på ditt ifyllda formulär direkt när du anmält dig.)
5. När du fått din anmälan bekräftad betalar du in åtminstone den första delbetalningen på **200:-**. Det går förstås bra att betala hela deltagaravgiften på **450:-** nu om du vill. Pengarna sätts in på Thule-kampanjens bankkonto:
 - Bank: Swedbank
 - Clearingnummer: 8327-9
 - Kontonummer: 914 058 444-3

6. Betalningen bekräftas också via e-post. När vi fått både anmälningsformuläret och din första delbetalning räknas du som anmäld och är garanterad en plats på lajvet, inte förr.
7. Sätt in resten av deltagaravgiften på samma konto. Detta ska ske senast **30 april**.
8. Du ska också skapa en mer fullständig roll med hjälp av rollformuläret här på sidan. Instruktioner och hjälp för att fylla i formuläret hittar du här. 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.
9. Till anmälda deltagare kommer ett andra utskick att skickas så snart det är färdigt. Detta innehåller:
 - Ytterligare bakgrund inför lajvet.
 - Praktisk information.
 - Aktuella regler och förordningar.

Alla vidare utskick kommer om inget annat görs upp att gå via mail. Om du inte kan eller vill ta dem via mail kan du få papperskopior till självkostnadspris (ring eller maila för överenskommelse).





Anmälningsformuläret

Anmälningsformuläret inför *Tuonelas port* 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.

Det mesta av anmälningsformuläret 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 *Tuonelas port*. 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, 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 *Tuonelas port*, 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', alltså maximalt stämningsfulla och spännande spelögonblick.
- Den ger oss en vink om hur vi ska tolka dina övriga önskemål.

Hurpass drivande eller utsatt vill du att rollen ska vara?

Att ha en drivande roll - alltså en som har ansvar för att driva spelet framåt och få saker att hända - eller en utsatt roll är förstås olika saker, men den gemensamma springande punkten är om du vill vara i den positionen att din roll har angelägenheter eller problem som måste lösas under lajvet - det vill säga om du vill vara "tvungen" att agera. Motsatsen till detta är en roll som mer kan ta dagen som den kommer.

Hur stora risker kan du tänka dig att utsätta rollen för?

Tuonelas port kommer, naturligt nog, att vara ett olika farligt lajv för olika roller. I många fall är förstås nivån av risk inbyggd i rollen, men det är ändå bra för oss att få ett hum om vad du som deltagare är intresserad och/eller beredd att utsätta din roll för. Det kan röra sig om allt från död och skada till andra inlajv-otrevligheter.

Rollformuläret

Rollformuläret

(www.thule.vas.nu/tuonelasport/characterform.html) 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.

Som framgår har vi något förenklat och strömlinjeformat det mycket detaljerade rollformulär vi använt oss av tidigare. När du fyller i det här formuläret vill vi att du fokuserar på sådant som är intressant för arrangörer och intrigskrivare att veta - allt sådant som kan ge upplägg för spelöppningar av olika slag. Bakgrundsfakta kan också vara viktigt för att kunna länka ihop olika rollers bakgrund med varandra.

Fakta om rollen

De här fälten är främst för att vi snabbt ska kunna referera till rollen. Informationen här bör hållas kortfattad, däremot kan man utveckla den mer i beskrivningsfälten nedan.

Namn: Rollens namn ska gå i linje med den kultur han hör hemma i. Här finns artiklar om namnskick för de vanligaste folkgrupperna:

- Talvi, suosti och kerä – www.thule.vas.nu/kampanj/varlden/rikena_inorr/talvala/namnskick_talvi.html
- Svioner och andra från Thule - www.thule.vas.nu/kampanj/varlden/liveti_norden/namnskick_dnk.htm

Ålder: Din roll behöver inte vara exakt 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.

Bakgrund: Den här sektionen gäller din rolls levnadshistoria fram till lajvet. På enkäten räcker det med de väsentligaste uppgifterna och, framför

allt, det som är intressant för arrangörer och intrigskrivare att veta. Om du vill kan du komplettera med en längre bakgrundstext. Här kan man ta upp sådant som födelseort, familj- och släktbakgrund, viktiga händelser ur rollens förflutna (i stora drag), personliga vänner eller fiender och andra relationer som kan vara intressanta för oss.

Personlighet: Rollens karaktärsdrag och uppträdande i sina mest väsentliga och iögonfallande drag.

Ideal och åsikter: Det här handlar mer om vad rollen tror på: sådant som religiös inställning, fördomar, vad rollen fruktar mest och hans moraliska ideal.

Målsättningar: Vad rollen vill uppnå, dels under lajvet och dels på längre sikt.

Färdigheter och kunskaper: Användbara färdigheter, kunskaper och erfarenheter du vill att



En knekt i Ordo Alemannis tjänst, från den beryktade fänikan Bärwalder Teuffels

rollen ska ha.

Yttre och ägodelar: Viktiga yttre attribut och utmärkande drag. Bifoga gärna också ett foto.

Rollbeskrivning i nivåer

Här ska du skriva en sammanfattande beskrivning eller presentation av rollen i tre nivåer. Detta är för att kunna ge lagom mycket information om din roll till andra, beroende på hur mycket de ska känna till om henne. Systemet med rollbeskrivning i nivåer har vi lånat från Svarta Galtens Kastariakampanj. Bra idéer är till för att användas. ;-)

Rubrikerna på formuläret är som kommer att framgå delvis en aning missvisande (vi kan inte ändra dem tyvärr). Informationen, som alltså troligen upprepar information du fyllt i under Fakta ovan, struktureras och nivågrupperas som följer:

Nivå 1: Det mest uppenbara ("Beskrivning för de som känner till rollen")

Sådant som är uppenbart för alla som känner till rollen. Namn, yrke eller sysselsättning, ålder, folk eller hemland, samt utmärkande drag som är kända utanför den närmaste bekantskapskretsen.

Nivå 2: Beskrivning för de som känner rollen

Bakgrund, släkt och familj, kända utmärkande drag och åsikter, öppna målsättningar och kända händelser ur det förflutna.

Nivå 3: Inre tankar och motivationer

("Beskrivning för de som känner rollen mycket väl")

Den här rubriken är något missvisande. Det som hör hemma här är just de inre motivationer, tankar, känslor osv som driver rollen men som inte är känt för andra.



Tre talviska auxiliärer i Furstlig tjänst offrar en trofé till de lokala andarna efter segern vid Saarijärvi



Praktiskt

Tid och plats

Tuonelas port kommer att utspelas på Svarta Galtens område utanför Karlskoga den **24-28 juni 2009**. Onsdagen den 24 är förberedelsedag; lajvet kommer att börja på torsdag morgon och avslutas preliminärt på söndag förmiddag.

Vägbeskrivning till området

Svarta Galtens lajvområde, där *Tuonelas port* kommer att utspelas, ligger cirka en mil norr om Karlskoga, vid Lanehöjdens Gård.

Kommer du från Örebro åker du E18 mot Oslo. När du kommer till den stora rondellen i Karlskoga svänger du av mot Hällefors på väg 205.

Du som kommer från Karlstad åker E18 mot Stockholm och svänger av mot Hällefors på väg 205 i den stora rondellen i Karlskoga.

Fortsätt på 205:an förbi Gälleråsen (motorstadion) och sväng vänster när du kommer till avtagsvägen skyltad Tavlan (205:an fortsätter rakt). Kör rakt cirka 4 km tills du kommer till en T-korsning. Ta vänster i T-korsningen och följ vägen cirka 2,5 km. Följ sedan skyltningen till vår parkering!

Du som kommer från Hällefors och redan åker på väg 205 svänger av åt höger vid avtagsvägen skyltad Tavlan och följ sedan ovanstående anvisningar.

Om du kommer från Filipstad tar du väg 237 mot Karlskoga och svänger vänster ut på väg 205 i korsningen vid Gälleråsen. Tag sedan vänster igen vid avtagsvägen skyltad Tavlan och följ därefter ovanstående anvisningar.

Mat, dryck och boende

Den här gången innefattar inte den allmänna deltagaravgiften mat och dryck, och vi kommer heller inte att ordna något sådant centralt - de olika grupperna får själva ordna sin mathållning med valfri grad av centralisering. Däremot kommer vi att se till att det finns en matsamordnare för varje större grupp som organiserar det hela.

Området omfattar en by med ett stort antal hus; åtskilliga grupper och roller kommer alltså att kunna bo inomhus. Husen kommer att fördelas efter roll och behov; det är naturligtvis i första hand de bofasta Naariborna som kommer att prioriteras för husplatser. Det kan dock tänkas att en del andra karaktärer och grupper kan inhysas i hus beroende på omständigheter och möjligheter.

Övriga håller med egna nattläger, tält, vindskydd eller liknande. Tält och vindskydd ska både vara lajvmässiga och passa för rollerna (närmare instruktioner för olika roller finns i respektive gruppblad).

Vi kommer naturligtvis att försöka samordna boendet, så att de som inte kan ordna egna bra tält i möjligaste mån kan hysas in hos andra. Tältfrid kommer inte att råda; alla läger ska således vara lajvmässigt inredda även invändigt och off-saker ska hållas kamouflerade och osynliga (enligt principen "syns inte - finns inte").

Områdeslogistik

Logistiken på plats som rör själva området kommer att skötas av en grupp från föreningen [Svarta Galten](#). Mer information om detta kommer på hemsidan och/eller i Utskick 2. Här följer några preliminära punkter.

Sanitet

Dass finns runt vändplanen utanför byn. Där finns även "Jungfrutorn" för damer och en pissoar för herrar samt en tvättställning. Dassen vid

vändplanen är de som ska användas. Gräv inte egna dassgröpar!

Vatten

Dricksvatten kommer att finnas vid vändplanen. Det finns en begränsad mängd, så använd endast dricksvattnet för att dricka. Vatten för diskning finns i brunnen eller av logistikgruppen utpekad plats.

Kontaktperson för logistikgruppen är **Tobias Högström**, som nås på tobias@svartagalten.se.

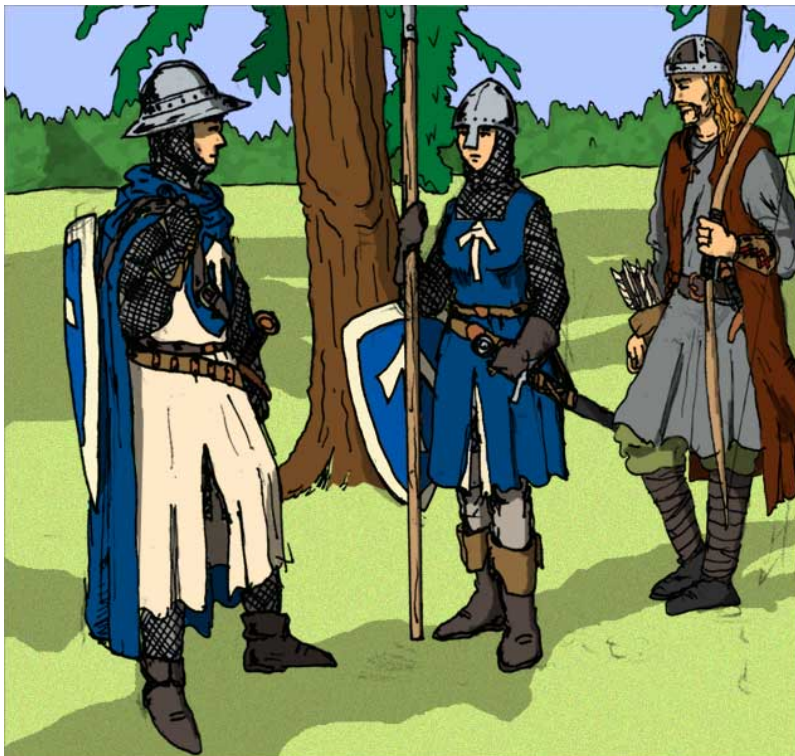
Utrustning

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.

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



En riddare och en tjänande syster av S:t Ahriks Orden, samt en infödd kerisk spejare

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.

Den här gången kommer boffervapen att användas (eller åtminstone bäras). Det innebär också att inga blankvapen kommer att förekomma på lajvet.

Vi kommer som vanligt att försöka hjälpa till att låna ihop vapen vid behov. Den som har något eller några extra boffervapen och kan tänka sig att låna ut det är välkommen att höra av sig.



Mål och visioner

Att beskriva sina visioner och avsikter med ett lajv som ingår i en fortlöpande kampanj är en aning knepigt. En del av de ambitioner och visioner man arbetar efter är ju sådant som gäller för hela kampanjen och inte specifikt det aktuella arrangemanget. Därför rekommenderar vi att du

också läser avsnittet om Spel i Thule-kampanjen i dokumentet *Introduktion till Thule-kampanjen*. Där beskriver vi våra visioner och ambitioner med kampanjen i stort. I det följande avsnittet kommer vi att koncentrera oss på de visioner vi har specifikt med just *Tuonelas port*.

Kampanjen

Ett episkt äventyr som för sagan framåt

Tuonelas port är tänkt att bli ett episkt, mörkt och dramatiskt fantasylajv med mycket spänning och äventyrsinslag, ett värdigt tioårsjubileum för Thule i brand.

Thule-kampanjen, sagan om kampen mot den mörke Fursten av Margholien, har gått in i sin tredje "bok". Äventyret ska flytta den stora ramhandlingen framåt och sätta stenarna i rullning fram mot kampanjens klimax och final; det ska bli ett händelsrikt och dynamiskt lajv där viktiga saker sker som får stor betydelse för den fortsatta sagan. Gamla trådar ska knytas ihop och nystas vidare.

Miljön

Talvala

Vid sidan om detta vill vi fortsätta på den grund som lades på *De oheligas land*, det första lajv som utspelades i Talvala, och vidareutveckla den särskilda miljön där. Det är en miljö som på flera sätt skiljer sig från länderna i Thule.

Talvala lyder till stora delar under Furstens styre, men det rör sig inte här om samma järnhårda styre som i de Furstliga territorierna i Thule. De Furstligas makt här i Talvala bygger på samarbete med de infödda, och även om Fursten är en mer krävande herre än de många tidigare främmande kungar som sporadiskt krävt tribut har han också i mångas ögon förändrat saker och ting till det bättre.

Talvala är också ett land där Ljusets lära existerar i samförstånd med den äldre tron och där kyrkor och gamla kultplatser ofta ligger, om inte inom ett stenkast så väl inom ett katapultskott från varandra.

Det förtrollade landet

Talvala är en mystisk plats. Det övernaturliga är konstant närvarande i folks göranden och låtanden. Många personer anses trollkunniga, skogen är full av gamla kultplatser och händelser som i övriga Thule troligen skulle förklaras som otur eller slump har i Talvala oftast en övernaturlig förklaring. Det vi är ute efter här är en känsla av närvaro. Det övernaturliga märks för det mest inte tydligt utan finns vanligtvis precis utanför gränsen för ens uppfattningsförmåga.

Förutom på denna mer vardagligt skrockfulla nivå vill vi ge *Tuonelas port* en genuin känsla och resonans av myt och legend. Gamla kväden och fornsagor kommer att visa sig ha ekon och betydelse än idag, och de halvt glömda hjältesagornas tid är inte så avlägsen när allt kommer omkring.

Naaribygdén med omnejd

I synnerhet gäller förstås miljö- och stämningssvisionerna just Naaribygdén, som vi ska arbeta mycket med att ge sin egen känsla och stämning; det rör sig inte om den klassiska mysiga egalitära lajvbyn. Den talviska miljön och stämningen är inspirerad av finsk vikinga- och medeltid såväl som mytologi och med en del inslag från nordisk forntid, vikingatid och isländska sagor. Bygdén domineras av några mäktiga

släktgrupper och präglas av en ständig maktkamp mellan dem och deras olika allierade och klienter.

På ett mer konkret plan är det ett viktigt mål för oss att göra Naari med omnejd till en trovärdig bygd och att det ska kännas som att inbyggarna verkligen är bofasta och hör hemma där. Mycket av det arbetet ligger oundvikligen på er deltagare, men vi ska göra allt vi kan för att hjälpa er skapa en levande och verklig by. Lyckligtvis har vi god draghjälp av att vi har en förträfflig färdigbyggd by att hålla till i.

Spelet

På ett lite mer jordnära plan är lajvet tänkt att bjuda på spänning och äventyr, vardagsspel, skräck och mystik, detektivarbete och förtrollad stämning – i olika doser och kombinationer beroende på var man hamnat, men fördelat över hela lajvet. Liksom för hela kampanjen är det ett viktigt mål att framställa den episka kampen mellan gott och ont på ett nyanserat och intressant sätt.

göra vad vi kan för att ge förutsättningar till detta. Särskilt personliga ”intriger” och spelöppningar kommer att konstrueras på det sättet.

Delaktighet

På alltför många lajv blir många av deltagarna statister. Några få roller läggs 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 Tuonelas port. Alla roller är viktiga och alla kommer att vara delaktiga i de centrala intrigerna 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.

Spänning och äventyr

Tuonelas port kommer att innehålla gott om möjligheter till ’klassiskt’ äventyrande: skattjakter, spionage, utforskande av okända marker, men även sådant som trevande kontakter med främmande kulturer.

Politik och diplomati

Taget i vid bemärkelse kommer det att finnas gott om politiska intriger på alla möjliga nivåer på Tuonelas port - från storpolitik till lokala maktkamper. De olika nivåerna kommer också med all säkerhet att trassla in sig i varandra; den lokala politik som kommer att spela en viktig roll för många av de bofasta familjerna under lajvet och kommer att bli viktig även i de större sammanhangen och tvärtom.

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

Vardagsspel

Å andra sidan kommer också den jordnära miljön att vara så närvarande och levande att rollernas vardag kommer att erbjuda goda spelmöjligheter. Vi kommer att göra så mycket vi kan - naturligtvis i samarbete med deltagarna - för att skapa en fungerande vardagsmiljö med inbyggda spelöppningar för grupperna på lajvet. För många, särskilt de bofasta, finns många intriger inbyggda i vardagen

Skräck och mystik

Talvala är ett förtrollat land, och den här midsommaren är Naaribygdens omgivning mer hemsökta än vanligt av märkliga ting. De döda går igen nära Naari nu, såväl runt gravkumlen som på andra håll; somliga har sett hiisi (onda andar) och märkliga odjur i skogen om nätterna; och vad är det egentligen de Furstliga tänker göra vid gravarna? För den som vill finns det utmärkta möjligheter till både sällsamma och skrämmande upplevelser.

Mysterielösande

Sida vid sida med de mer handfasta äventyrligheterna kommer många roller och

grupper att få gott om tillfälle till klassiskt detektivarbete. Trakten är full av mysterier som väntar på att lösas.

Gott och ont

Liksom för hela kampanjen är det ett viktigt mål att framställa den episka kampen mellan gott och ont på ett nyanserat och intressant sätt. De flesta karaktärer upplever inte själva att de är en del av en sådan utan definierar konflikterna i helt andra termer. "Gott" och "ont" är heller inte direkt personifierade - framför allt det "goda" är ett ideal att försöka uppnå. Förhoppningen är att flera av intrigerna och händelseutvecklingarna under lajvet kommer att ställa olika roller och grupper inför moraliska dilemman och problem som måste lösas.



*En tjänande broder av Ordo Alemandi
med fanan för Ordensland Ost*



Urkund^{er} och berättelser

Om Nyckeln

Utdrag ur moder Elarka Arnvidaes, abbedissa i Örnevall, diarium:

Senhösten 1142

Vi har icke endast att kämpa mot fiender av kött och blod. I Fursten, Gholan den Ogudaktiges, skugga har vedervärdiga och sedan länge glömda krafter vaknat till liv på nytt. När han först föll över oss tycktes det som om ingen kraft i världen var nog att stå emot Fursten av Margholien.

Skuggan hade fallit över Thule, men än var inte allt ljus utsläckt. Vid Vitehög kom så dvärgar, alver, vildmän och människor att mötas och folken lade för första gången sina kunskaper samman. Med denna samlade visdom kunde Nyckeln, det vapen som Imrrar den Gode en gång fann och brukade mot Gholan, skapas på nytt.

Nyckeln är inte ett vapen mot kroppsliga fiender utan mot Furstens mörka magiska krafter. För att söka förstå och göra bruk av Nyckeln och de krafter hon kan lösgöra eller fjättra har vi slutit oss samman, de lärde från alla de folk som förenat sig mot Fursten. Vi är Nyckelns Väktare.

Hittills har Nyckeln trots många svårigheter tjänat oss väl. Med hennes hjälp vann vi till slut den seger vid Geda som knappt någon vågat hoppas på längre. Men ännu vet vi så lite. Så många av Nyckelns krafter är fördolda för oss. Vi måste finna ut mer.

* * *

Väktarnatt 1143

De som kommit till rådslaget via värdshuset Lyktgubben berättade att ovanliga ting skett där. Flera av gästerna hade blivit besatta av en osalig ande som ville berätta sin historia. Vålnaden kallade sig Brand – kanske densamme som en gammal runsten i trakten står rest över.

Heidrun och Osk lät resa stenen över Brand, sin fader, och Atle, hans broder.

I österled foro de efter guld och ära.

Östan om Tuoli, på Naris ängder, vunno de seger och land.

Där sitter Atle i hög.

Våra vänner bland dvärgarna upptäckte vid samma tid lönnrunor på sitt eget språk på Brands sten, och de runorna tyder på att hans historia kan betyda något för vårt sökande:

Fordom var Brand Olsten Unge, som stred med Imrrar.

Från Skapti lärde han Madenhalkirs runor.

* * *

Nyåret 1144

Mäster Aemilius hade gjort goda fynd i biblioteken under Imrarsborg. Flera nyfunna brottstycken ur de gamla kvädena och krönikorna ger oss antydningar om de platser dit Imrrar den Gode färdades för att lära sig bruka Nyckeln innan hans slutliga kraftmätning mot Gholan. Somligt av detta bekräftade bara vad vi redan visste – sådant som Månhella – men nytt var uppgifter om att Imrrar även färdats bortom Thule och sökt hjälp östan om havet. Det talas om att han mött 'Vites fränder' vid en port av något slag, färdats bortom en gräns och

tänt en blå elds låga... vad betyder det? Vi måste veta mer.

Våra gäster från Österlandet gjorde det fullt klart, sammantaget med Aemilius' fynd och historien med Brand och dvärgrunorna, att det finns saker i öster som måste undersökas. Än vet vi dock inte mycket om vad vi söker. Vi sänder flera små grupper in i det Furstliga Talvala för att finna ut mer...

Vårvintern 1145

Expeditionerna vi sände till Talvala har återvänt nu. Alla utom de som gick östan om Tuoli. Inget har hörts ifrån dem. Det ser mer och mer ut som om det vi söker finns där. En ny expedition rustas nu, starkare och bättre försedd. Cuindorn har åtagit sig att leda den. Vad som än väntar där duger det uppenbarligen inte att nalkas oförbereda.

Februari 1146

Vi är förrådda. Örnevalls kloster står i lågor. De Furstliga kom som skuggor i natten. Nestor själv ledde dem. Vem visade dem vägen, vem släppte in dem?

Vi vet ännu inte hur många som är döda och sårade, så många saknas ännu. Så många dokument, så mycken viktig kunskap, har fallit i fiendens händer.

Men Nyckeln är säker. Nyckeln är säker.

Våren 1146

Ingen tid att sörja. Nu samlas vi i Lejonästet.

Ingenting har hörts från Cuindorns expedition heller. Vi måste anta att de också gått förlorade. Något av vikt finns där borta... och något farligt. Tiden börjar bli knapp. De Furstliga har kommit många av våra hemligheter på spåren nu. Nu måste vi lyckas.



Några av Nyckelns Väktare efter överfallet på Örnevalls kloster i februari 1146



”Jag är inte rädd!”

Sagoberättaren Irjas röst ljöd i skymningen.

*”Mulne Kouta, kulne Kouta
var den störste av alla vismän
fjärranom Tars tallar.*

Äspingssetter sken i hans öga...”

Kauko kom irriterat på sig själv med att rysa till. Han hade hört den gamla sagan om häxmästaren som försökte vända upp och ner på liv och död, kalla de döda tillbaka och binda dem till sin vilja, många gånger förr. Han var stor nu, tolv år till hösten, och han visste att det var sagor. Men ändå...

*”Mörkt log dyster-Kouta:
'Allt vet jag, som människor veta,
allt kan jag, som gudar, kunna,
blott ej binda den blå elden,
äterkalla hädanfarna.”*

Rysningen kom tillbaka och Kauko påminde sig själv om att det var en saga. Ingen kan kalla tillbaka de döda som han vill, lika lite som någon kan fånga tiden. Men mot sin vilja blev han fångslad och när Irja berättade de sista verserna om hur Kouta färdades upp i Nordanlanden för att lära sig sin mörka hemlighet var det som om han själv följt med. Känslan lämnade honom inte riktigt ens när sången var över.

”Du!” Han spratt ofrivilligt till när en röst viskade rätt i örat och snodde runt. Sirkka från Kempilä satt på huk bakom honom och skrattade förtjust åt att hon lyckats smyga sig på honom.

”Där skrämde jag dig allt,” sa hon glatt. ”Trodde du det var Kouta som kom för att ta dig?”

”Larva dig inte,” snäste Kauko. ”Jag satt bara och tänkte.”

”Tänkte på spöken och *kalmo* förstås,” flinade hon. ”Du satt som ett tänt ljus fast du måste hört den där fåniga gamla sagan tusen gånger förut. Blir du fortfarande lika rädd för den?”

Kauko började bli arg. Sirkka och han hade varit lekkamrater sen de var små, men hon var en retsticka och fast de var lika gamla hade hon börjat behandla honom som en lillebror senaste året.

”Så klart jag inte är rädd,” sa han kort. Sirkka svarade inte utan fortsatte bara se retsam ut. Kauko kokade plötsligt över.

”Sluta glo på mig som en dum kossa!” fräste han röd i ansiktet. ”Jag är av hövdingasläkt och jag är inte rädd för någonting!”

”Du är ju fortfarande mörkrädd,” skrattade Sirkka som bara hade roligare och roligare åt hans ilska.

”Jag är inte rädd!” skrek Kauko. ”Jag ska visa dig. Följ med till kumlet i natt så ska jag visa dig att jag inte är rädd.”

Sirkka slutade skratta. ”Kumlet? Vad ska du göra där?”

”Jag är inte rädd för spöken,” sa Kauko. ”Jag ska gå dit mitt i natten och titta på den där gamla jordhögen och se efter själv att det inte finns några spöken där.” Han hade knappt vetat vad han sa först, men han blev uppmuntrad av att det verkade ta skruv. ”Du får följa med om du vill. Fast du kanske inte törs?...”

Sirkka stirrade på honom och han tyckte nog hon blev lite blek.

”Det är klart,” fortsatte han, ”jag förstår om du är rädd. Stanna hemma du.”

Sirkka knyckte på nacken. ”Klart jag inte är rädd,” sa hon. ”Jag törs om du törs.”

* * *

De smet ut från byn sent på kvällen när folk gått och lagt sig och smög ned längs ån åt kumlen till.

Det var mörkt och kyligt, knappt något månsken, och Kauko började tycka att det här inte kändes som en lika bra idé som när de pratat om det förut. Han undrade om Sirkka tyckte likadant, men han tänkte då inte vara den första som låtsades om någon oro. Dessutom var det värre för henne, men det fattade hon nog inte. *Om* de skulle råka ut för något skulle det inte bli roligt för hennes far, som var en av hans fars gamla fostrar.

”Vi måste vara tysta nu,” viskade Sirkka.

”Jaså, tror du på spöken nu?” svarade Kauko retsamt, men han kunde inte låta bli att svara i viskande ton själv. ”Det är ju bara en hög med jord, eller hur?”

”Du är väl ingen shaman heller,” viskade Sirkka tillbaka. Det kan finnas andar här som vi inte kan se, och vi borde inte störa dem så här mitt i natten. Det är bara vanlig hyfs.”

De fortsatte uppför sluttningen. Det var fortfarande en bit kvar till kumlen, men när de andfådda närmade sig krönet tyckte de att de såg ett svagt flämtande ljussken någonstans i skogen.

”Det här är för kusligt,” viskade Sirkka och stannade. ”Vi går tillbaka.”

”Du *är* rädd,” viskade Kauko triumferande.

”Jag är inte....” Sirkka avbröt sig plötsligt. ”Ssch! Det kommer någon!”

Mycket riktigt. Mitt i tystnaden hörde de plötsligt tunga, släpande steg någonstans bland träden. Var det någon från byn härute? Eller någon annan? ...något annat? Vem det än var så dög det inte att bli upptäckta här. Utan att säga något dök de in bakom närmaste träd.

En bit bort kom två skepnader sakta hasande ut ur skogen in i en öppen glänta. Det var svårt att se dem tydligt i nattmörkret, men den ena var lång och

smal och den andra liten och tjock. De stannade upp, lade huvudena på sned som om de nosade i luften, och för ett ögonblick tittade de rakt mot barnens gömställe. Men så tycktes de ändra sig och släpade sig ut ur gläntan åt varsitt håll och försvann igen.

Sirkka tog ett krampaktigt grepp i Kaukos arm och pekade tyst på sluttningen de kommit från. De började smyga nedför backen så snabbt de vågade, men det var svårt att smyga tyst i mörkret. De halvsprang snubblande ned för sluttningen, och båda snavade framstupa och föll nästan i ån.

Då reste sig en skepnad upp ur vattnet. Det var kanske den lilla tjocka de sett förut. Den var insvept i en möjlig och sliten kappa med huva, och dess skägg var stripigt och beväxt med mossa. Ögonen var vita och döda.

I vild panik flydde barnen upp för sluttningen igen. Men snart såg de en annan gestalt, lång och mager, avteckna sig mot natthimlen från krönet.

Kauko vek av åt höger och fick en skymt av Sirkka som försvann åt vänster. Blint, skräckslaget, sprang han genom sly och buskar. Han tyckte sig höra märkliga läten, kanske skrik, men han visste knappt var han var. Han vågade inte stanna förrän han plötsligt kom ut i det svaga månskenet på vägen som ledde upp till byn. Då först kunde han hämta andan, och medan han drog sig bakåt mot byn skrek han förtvivlat ut i natten.

”Sirkka! Sirkka! Sirkka!”





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 (Thule-kampanjen)

Gå in på www.thule.vas.nu och följ länken "Krönikan om Margholerskogens Öde", alternativt direktlänken www.thule.vas.nu/kampanj/topframe.htm

Världen –

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

- Rikena i norr – introduktion
- Krigsförloppet hittills
- Talvala – en introduktion
- Folk och kulturer i Talvala
- Namnskick i Talvala: Talvifolken
- Dräktskick i Talvala: Dräktskick i Talvala: Svioner
- Dräktskick i Talvala: Talvifolken
- Talvisk kultur, seder och bruk
- Talvisk skapelsemyt
- Det Furstliga Talvala
- Senaste årens händelser i Talvala
- Österlandet och Ordensstaterna

- Om Slagbjörnsorden
- Ljusets lära - introduktion
- Skrock och trolldom - översikt
- Uppslagsdel om magiska ting
- Krigsväsen i de Norra Kungarikena - översikt
- Vapen och stridsräkt i Talvala: Talvifolken
- Bestiarium - introduktion

För Ljustrogna roller:

- Religion i vardagen

Berättelser

- *Gravhögarna vid Tuoli (Helkis Vaktarnattssaga)* av Kristin Nilsson
- *Lägerprefekt Brytes dröm* av Niklas Silfwerling

Hemsida för *Tuonelas port*

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

Välkommen!