

# Tuonelas port



Utskick II

# INNEHÅLL

Innehåll.....	1
Innehåll.....	2
Inledning.....	3
Praktiskt.....	4
Lajvvett.....	7
Strid, skador och läkning.....	10
Övriga spelregler.....	17
Bakgrund.....	18



# INLEDNING

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

Vi ses i Naari!

Theo Axner & Henrik "Hoffa" Hoffström



Theo

Hoffa

## Huvudarrangörer:

Theo Axner – 0702-24 94 91

Henrik Hoffström – 0738-04 29 19

E-post till arrangörerna:

[anmalan.tuonelasport@gmail.com](mailto:anmalan.tuonelasport@gmail.com)

## Område och tillhörande logistik:

Svarta Galten

Kontakt:

Tobias Högström, [tobias@svartagalten.se](mailto:tobias@svartagalten.se)

Elin Jibbefors, [elin@svartagalten.se](mailto:elin@svartagalten.se)

Lars-Åke Johansson, [lars-ake@svartagalten.se](mailto:lars-ake@svartagalten.se)

Anders Söderström, [anders@svartagalten.se](mailto:anders@svartagalten.se)

## Ekonomisk administration och logistksamordning:

Frida Pihl

## Utskick 2 är skrivet av:

Theo Axner \* Henrik Hoffström

## Bidrag och hjälp:

Daniel Staberg – stridsregler

Morgan Jarl, Frida Gamero och Anette Åsblom - midsommartraditioner

## Omslagsillustration:

Carolina Broström

## Teckningar:

Theo Axner \* Belinda Ekström

## Foton:

Theo Axner \* Fredrik Enmark

*Kvädet om Kouta är lånat ur "Helkasånger" av Eino Leino, översatt till svenska av Thomas Warburton och lätt modifierat av Theo Axner.*

# Praktiskt

## Tider och hållpunkter

*Tuonelas port* spelas som sagt under dagarna 24-28 juni 2009. Spelet börjar när man vaknar på morgonen torsdagen den 25 juni. Onsdagen är obligatorisk förberedelsedag; har man stora läger att resa är det en god idé att vara på plats redan på tisdagen.

Kommer man under torsdagen eller senare får man vara beredd på att anlända inlajv. Överhuvudtaget är det bra om man meddelar sig i god tid om när man räknar med att anlända. Fr a måste vi veta om ni inte kan komma före lajvets början.

Inledande samlingar kommer att hållas på onsdagkvällen. Vid det laget ska alla läger vara resta och klara. Mer information kommer i Utskick 3.

Spelet blåses av vid lämpligt tillfälle ca 12 på söndagen den 28, följt av slutsamling och eftersnack. Därefter vidtar städning och iordningställande av området

## Mat och dryck

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

## Boende och inkvartering

Som vi skrev i Utskick 1 finns det en by med ett stort antal hus på området, men sovplatser i hus är

i första hand till för bofasta invånare i Naari. Byn är också huvudsakligen fullbelagd nu. Roller som



inte är bofasta i byn eller har andra redan klara överenskommelser bor alltså i tält eller vindskydd. Ett eller ett par små hus kommer dock att upplåtas till härbärgе åt enstaka resande och besökare som inte kan ordna inkvartering på annat vis. Tillgången på dessa är som framgår begränsad. Om du inte kan ordna ditt boende på annat sätt så hör av dig, så ser vi om det går att ordna.

## Området och dess logistik

Som framgick i Utskick 1 hyr vi lajvområdet av föreningen [Svarta Galten](#), och logistiken på plats som rör själva området kommer att skötas av en grupp från denna förening.

Nedanstående upplysningar och bestämmelser är om inte annat sägs hämtade från Svarta Galtens hemsida. För alla frågor rörande områdena under denna rubrik hänvisas till logistikgruppen.

	
<b>Tobias Högström</b> 0739-877077 <a href="mailto:tobias@svartagalten.se">tobias@svartagalten.se</a>	<b>Elin Jibbefors</b> <a href="mailto:elin@svartagalten.se">elin@svartagalten.se</a>
	
<b>Lars-Åke Johansson</b> lars-ake@svartagalten.se	<b>Anders Söderström</b> 0733-682581 <a href="mailto:anders@svartagalten.se">anders@svartagalten.se</a>

### Högkvarter

Huset till höger närmast innanför ingången till byn ("postiljonshuset" på Svarta Galtens lajv) kommer att utgöra högkvarter för logistikgruppen.

### Vatten

Under själva arrangemanget kommer det att finnas tillgång till cisterner med färskt dricksvatten. Vattnet i dessa cisterner är ENDAST till för att dricka och laga mat i. Tänk dock på att dricka ordentligt och att inte snåla med vattnet genom att dricka för lite.

Tvätta sig och diska gör man med det vatten som finns i brunnen. Man kan även tvätta sig i den angränsande ån. I ån får man INTE diska, men det

går bra att hämta med sig vatten därifrån. Man får heller INTE diska direkt i eller i anslutning till brunnen. Man hämtar vatten och tar med sig till sitt diskställ. Alla matrester skall slängas i de för ändamålet utsatta slaskgropar.

### Eldning

Eldning sker i en godkänd eldstad. Om eldning bara sker för mat är den som tänder elden ansvarig för den. Om elden ska brinna länge ska en eldpostlista skrivas och förvaras hos gruppledaren. Under själva lajvet skall alltid eldningen ske under uppsikt av en eldvakt. Om arrangörerna eller logistikgruppen finner att en eld är utan uppsikt, kommer vi att släcka elden med brandsläckare. Dessutom kommer den berörda gruppen att förbjudas bruka sin eldstad under hela lajvet.

Det skall alltid finnas minst en spann vatten i närheten av varje eld, annars får ingen eldning ske. Detta vatten får endast användas för eldsläckning.

### Sanitet

#### Matrester

Matrester skall slängas i en kompost som finns i anslutning till byn. För deltagare som inte kan röra sig i byn kommer det att finnas andra föreskrifter att följa. Det är alltså inte tillåtet att gräva en egen grop för matavfall. Detta på grund av att det finns vildsvin i skogen och dessa skall ej matas.

Eventuella icke nedbrytbara sopor är det varje grupps skyldighet att hålla utom synhåll (de brukar oftast vara rätt off) och sedan ta med sig från området.

#### Avträden

Samtliga deltagare skall använda de på plats uppställda utedassen. Det är således inte tillåtet att gräva dassgropar på eget bevåg.

## Om läger i övrigt

### Gruppledarens ansvar

Gruppledaren har ett ansvar för att dennes grupp sköter sin lägerplats och eldningen på ett säkert sätt. Detta innebär inte att det alltid är gruppledarens fel om någonting händer, men det innebär att gruppledaren är ansvarig för att ge sin grupp kunskap om de regler som finns och i möjligaste mån kontrollera att dessa efterföljs.

### Efter lajvet

Efter lajvet måste ansvarig arrangör eller logistiker kontaktas innan avfärd för godkännande. (Vem som är ansvarig för respektive grupp kommer att framgå i Utskick 3 eller gruppinformation.) Om logistikgruppen finner att er lägerplats inte är dugligt städad och röjd efter lajvet, kommer samtliga i gruppen att debiteras en avgift på 100 kronor var i städavgift. Denna summa kommer att krävas av gruppansvarig. Se därför till att städa efter er!

## Säkerhet

I huvudsak kommer den säkerhetsplan som tagits fram för området av Svarta Galten att användas. Den finns att ladda ned eller skriva ut här:

<http://www.svartagalten.se/foreningen/diverse/Sakerhetsplan.pdf>

Här följer ett par kompletterande tillägg.

### Släckning av mindre bränder

Här följer lite tips om hur man släcker mindre bränder (vid större brand, larma brandkåren och sätt er i säkerhet – se säkerhetsplanen).

Vid brand är det primära, som vid all räddningstjänst, att rädda nödställda samt förhindra att ytterligare skador uppstår. Bär sålunda ut alla skadade ur riskzonen och se sedan till att elden inte kan sprida sig (flytta bort brandfarligt material) När detta är gjort kan man börja med att släcka elden.

Brandsläckare kommer att förvaras i logistikgruppens högkvarter.

#### Hur man släcker

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

# Lajvvett

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

## Spela generöst

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

## Verbalt och fysiskt våld

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

En del roller på *Tuonelas port* kan tänkas råka ut för olika sorters otrevlig eller nedlåtande behandling eller bemötanden. Det är viktigt att alla hela tiden har klart för sig att sådana bemötanden aldrig är riktade mot deltagaren personligen utan mot rollen. Detta betyder självfallet **inte** att man har rätt att kränka någon annan deltagare med hänvisning till att man spelar rollen. I en situation där en roll utövar makt eller övervåld mot någon annan bör det i princip vara upp till offret att avgöra hur intensiv och obehaglig scenen får bli. Den som befinner sig i överläge måste därför vara mycket lyhörd för hur hans "offer" reagerar och uppfattar spelet. Som en sista säkerhetsventil finns de två off-kommandon som kan användas för att trappa ned eller – i extrema fall – bryta spelet (se Spelbrott nedan). I de allra flesta fall bör de dock inte behövas.

Om man har möjlighet är det alltid bra att diskutera i förväg med andra deltagare om hur långt man kan gå i just deras fall. Särskilt handgripligheter bör undvikas om man just inte känner varandra väl eller har pratat igenom saken före spelet.



*Sosfena av Yrkij, en magiker från öster*

## Bejaka andras spel

En annan aspekt på det här är att *bejaka andras spel*. Genom att vara öppen och lyhörd för andras initiativ och uppslag, och spela med på och bejaka dessa, kan du skapa bättre upplevelser både för dig själv och andra. Om t ex Rani lite trevande börjar berätta om hur hennes gamla föräldrar har det på gården så spela med, visa ditt intresse och ställ frågor, jämför gärna med din egen rolls familj och hem. Det är också viktigt att komma ihåg att spelvärlden inte slutar vid områdesgränsen; saker som finns utanför är lika verkliga för rollerna som det som finns här, även om de inte kommer att materialisera sig i spelet. Ju mer man spelar även på dessa yttre ting, desto påtagligare blir känslan av att befinna sig i en "verklig" annan värld.

## Hålla handlingen vid liv

En sak som med lite otur kan göra ett lajv onödigt händelseöst är om deltagarna agerar alldeles för försiktigt. Hittar man ett brev med hemlig information håller man tyst om den och eldar upp brevet. Hittar man något intressant i skogen gräver man ned det under en gran. Detta får som effekt att spelet sakta dör av då spelöppningarna bokstavligen göms undan och glöms bort.

I stället är det bättre att prata vitt och brett om saker man fått reda på och antingen bära upphittade saker lättåtkomligt på sig eller gömma dem – lättåtkomligt – i sitt läger. Det kanske inte är det absolut smartaste att göra för rollen, men det ger mer spelöppningar och skapar fler möjligheter. Man kan också se det som att man i möjligaste mån bör agera för att göra lajvet så händelserikt som möjligt.

Givetvis är det inte meningen att man under spelet ska vara tvungen att ständigt göra Off-överväganden om ”vad som blir bäst för spelet”. Det vi snarare är ute efter är att man från början ska inrikta sitt spelande på att agera öppet och skapa spelöppningar snarare än stänga dem.



*Ett par skvallrande bybor i Naari*

## Arrangörernas roller

Arrangörerna kommer, naturligtvis, också att spela roller under lajvet. I normala fall bemöts dessa som vem som helst, dvs efter vem rollen är, och är en del av spelet.

Det finns dock undantag från detta. Arrangörer och hjälparrangörer kommer att vara utrustade med ett smycke eller annan markör (som vi kommer att visa upp vid samlingarna före spelet). Om en arrangör vid något tillfälle bär detta tecken *synligt* betyder det att han har ett viktigt arrangörsärende att utträta. Rollen är fortfarande inte Off eller utanför spelet på något sätt – men

lägg inte onödiga hinder i vägen för honom. Han måste kunna komma dit han ska så snabbt som möjligt. *I det läget* finns det aldrig någon intrigmässig fördel med att hindra den arrangörs-spelade rollen att komma fram.

Självfallet hoppas vi att inte behöva utnyttja den här lösningen. Det mesta går att lösa utan att tänja på spelet på det sättet – men för nödsituationer och andra oförutsedda omständigheter vill vi ha en nödlösning som inte kräver att spelet bryts (vilket är ännu tråkigare).

## Stöld och beslagtagning av utrustning

På *Tuonelas port* kommer det endast att vara tillåtet att stjäla eller beslagta sådan utrustning eller ägodelar som kan ha betydelse för spelet och intrigerna från andra roller. Vapen och rustningar får dock inte stjälas. Exempelvis på sådant som är tillåtet att stjäla är brev eller andra dokument, stöldgods, uniformsplagg, förmodat magiska föremål, etc. Man

får *inte* stjäla sådant som behövs för det allmänna välbefinnandet (mat, filter, etc), och inte heller sådant som man måste göra åverkan på (t ex skära loss) för att få tag på. Den som stjälar något är ansvarig för det och skyldig att se till att det kommer tillbaka till ägaren i slutändan.





## Alkohol

Ingen dryck med högre alkoholhalt än 2,25 % får medtagas, serveras eller intagas. Om en deltagare eller grupp ertappas med starkare dryck kommer drycken att beslagtas och deltagaren/gruppen eskorteras till offlajv-området. Drycken återfås vid lämpligt tillfälle. Vi förbehåller oss rätten att

avhysa deltagare som bryter mot denna regel från området. Gruppledaren för respektive grupp tar på sig ansvaret att medförd dryck ej innehåller högre procenthalt än 2,25 %. Vid incheckning skall alkoholhaltig dryck uppvisas. Upptappad dryck kommer att testas av ansvarig logistiker.

## Spelbrott och offkommandon

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

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

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

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

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

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

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

## Efteråt

Om din roll kommit över, fått, lånat eller stulit något under spelet skall det återställas. Om du känner till ägaren skall du förstås lämna saken

ifråga till honom/henne. Annars lämnar du sakerna till arrangörerna.

# Strid, skador och läkning

Det viktigaste att tänka på när det gäller strid på *Tuonelas port* är att striden i första hand är ett rollspelat möte mellan två eller fler roller, inte en idrottsmatch eller tävling. Denna syn på lajvstrid ligger också till grund för de rent tekniska spelregler vi har för striderna; de grundas på rollspelande snarare än poängräkning. De innehåller också få strikta regler men desto fler riktlinjer och uppmaningar för rollspelet.



*En grupp Furstliga soldater väntar på order*

## Krav på vapen och rustningar

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

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

På Svarta Galtens hemsida finns en utförlig artikel med riktlinjer för vapen och vapenbärande på denna förenings lajv. Artikelnen innehåller åtskilliga utmärkta tips både för vapentillverkning och hantering av vapen på lajv och vi rekommenderar den gärna som tips även om den inte gäller strikt som regler på *Tuonelas port*.

<http://www.svartagalten.se/vem/vapen.shtml>

## Improviserade vapen

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

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

## Förbjudna vapen

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

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

## Övriga krav på vapen

- Svärd skall ha vadderade parerstänger (utan hård stomme) samt vara försedda med svärdsknapp.

- Kärnan i vapnet får inte gå ända fram till spetsen, ej heller riskera att "gå igenom" vadderingen.
- Alla vapenskaft på rena hugg- och krossvapen som yxor och klubbor skall vara vadderade. Stötspjut och stångvapen behöver inte ha vadderade skaft.
- Tänk på att inte göra vapnen för tunga.
- Pilbågar får inte ha större dragkraft än 25 pund.
- En pil ska ha en så pass stor "spets" att den inte riskerar att tränga in i ett öga. 4 cm är en bra minimidiameter enligt Svarta Galtens vapenansvariga.
- Pilar får inte ha en vass nock (bakända, för den som inte sysslat med bågskytte.)

## Sköldar

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

## Rustningar

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

## Säkerhet i strid

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

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

Annat att tänka på:

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

## Spelbrott

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

## Knock

Det är möjligt att slå någon medvetlös om man lyckas smyga sig på denne. Detta markeras genom att dunka offret lätt i ryggen med ett vapen och säga "knock". Lägg märke till att detta inte är tänkt att simulera att man verkligen klipper till offret i ryggen med ett svärd. Knockningen *symboliserar* att man övermannar den oförberedde fienden utan att skada honom allvarligt. Detta är ett sätt att i spelet göra det möjligt att oskadliggöra någon utan

att skada denne eftersom improviserad obehäpnad strid inte är lämpligt av säkerhetsskäl. Det leder till att det faktiskt är möjligt att knocka folk som bär hjälm.

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

## Skador och läkning

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

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

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

### Träffar och skador

I vårt system finns fyra typer av träffar: *dålig*, *bra*, *perfekt* respektive *dämpad träff*. Vad de innebär förklaras här, samt vilken effekt de har på normala människor utan rustning.

### Dålig träff

En dålig träff innebär att motståndaren knappt träffade dig. Ett exempel på en dålig träff är ett svärdshugg där bara de yttersta centimetrarna av spetsen träffar, en pil som snuddar, eller ett slag som träffar efter att ha parerats (och där pareringen således förtagit mycket av kraften i hugget). En dålig träff ger dig en *blessyr*, ett smärtsamt men uthärdligt sår som måste läggas om och vårdas efter striden (se nedan).

En blessyr skall markeras med rollspel, gärna så att det både syns och hörs. Skrik av smärta, svär eller snyfta till allt efter vad som är lämpligt för din roll. Ta chansen att bjuda din motståndare på en häftig upplevelse och rollspela effekterna av blessyrerna fullt ut. Våga lämna blottor i ditt försvar, tappa vapen eller falla omkull även av dessa skador. Det ger alla iblandade en mycket roligare upplevelse än om fokus ligger på ren tävlingsstrid.

### Bra träff

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

- En *bra träff* i bålen eller benet innebär att du är *nedgjord* (se nedan).

- En *bra träff* i armen gör armen obrukbar. Du tappar omedelbart det du håller i handen och kan inte använda armen alls förrän du fått vård.

Nedgjord eller ej är du *allvarligt sårad* om du tagit en bra träff. Du är inte i stridbart skick och behöver hjälp och vård så snart som möjligt.

### Perfekt träff

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

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

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

### Dämpad träff

En dämpad träff är en *bra träff* som träffar en kroppsdel som skyddas delvis av rustning (se nedan). En dämpad träff har i princip samma effekt som en *dålig träff* enligt ovan, och exakt hur den ska spelas ut lämnas upp till den träffades rollspelande. I somliga sammanhang kan det vara rimligt att spela lite annorlunda på det. Om du t ex tagit en dämpad träff med ett tungt tvåhandsvapen i bålen kan det t ex vara lämpligt att ramla omkull för att sedan ta dig upp.

Dämpade träffar kan också ha effekt på framtida rustningsbärande. Se under Rustningar nedan.

### Att rollspela skador

Medeltida vapen kunde åstadkomma fruktansvärda skador, särskilt när de träffade oskyddade kroppsdelar. Kvarlevorna från Visby och Towton bär stum vittnesbörd om den brutalitet som präglade en medeltida strid. Även de som inte dog direkt av sina skador blev ofta

lemlästade eller vanställda. Spjut, svärd och dolkar kunde orsaka djupa sticksår, eggvapen högg upp gapande sår och trängde djupt in i eller t. o. m. igenom kroppens olika ben. En pil som träffade trängde antingen in eller helt igenom den skadade kroppsdelens och satt alltså kvar i offret på ett mycket smärtsamt sätt.

Ha den här verkligheten i åtanke när du spelar effekten av träffar och skador; jämra dig, skrik om det skadade området utsatt för beröring osv. Gör ditt bästa för att bidra till spelet även efter att du blivit utslagen. Tänk gärna ut i förväg hur du kan rollspela olika skador som kan drabba din roll, det gör det mycket lättare att rollspela dem i stridens hetta.

Rustningar ger ett kraftfullt skydd i de här reglerna, men spela gärna generöst med avseende på rustning och skador. Om en träff t ex tar i närheten av en blotta i rustningen, även om den inte träffar perfekt i, så tolka det gärna som en träff mot blottan, osv.



*En talvisk helare*

## Vapen

Reglerna skiljer på följande typer av vapen vad gäller effekter på rustning:

*Improviserade vapen:* Påkar, verktyg, tillhyggen av olika slag som inte är riktiga vapen. Se ovan.

*Enhandsvapen:* Alla närstridsvapen som används med en hand: svärd, yxor, klubbor, spjut. Eventuella kastvapen räknas som enhandsvapen.

*Tvåhandsvapen:* Alla närstridsvapen som används med två händer utom stångvapen: tvåhandsfattade svärd, yxor, klubbor och stötspjut.

*Stångvapen:* Långskaftade tvåhandsfattade hugg- och stötvapen: glavar, hillebarder och liknande. Även armborstskäcktor har samma effekter.

*Pilar:* Pilar från vanliga bågar.

## Rustning

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

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

Alla typer av rustning ger följande effekter:

- Rustningen skyddar helt och hållet mot *alla dåliga träffar*.
- Därtill skyddar olika typer av rustningar mot *bra* (men inte *perfekta*) *träffar* med vissa sorters vapen. Rustningar kan ha två nivåer av skydd:
  - *Skyddar helt:* Endast perfekta träffar har någon effekt. Övriga har ingen verkan, mer än på fortsatt rustningsbärande.
  - *Skyddar delvis:* *Bra* träffar räknas i stället som *dämpade* träffar.

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

De här reglerna skiljer på följande typer av rustning:

### Lätt rustning

Hit räknas gambesoner avsedd att bäras under annan rustning. Tjockt (4-8mm)sämskat läder eller härdat läder ("cuir boilli") och brynjor burna utan vadering.

- Skyddar helt mot *dåliga* träffar.
- Skyddar helt mot *bra* träffar från improviserade vapen.
- Skyddar delvis mot *bra* träffar från enhandsvapen. En *bra* träff från ett sådant vapen räknas som en *dämpad*.
- Om du tar en eller flera *bra* träffar på rustningen kan du inte bära rustning på kroppsdelarna ifråga under resten av lajvet.

### Tygpansar

**Tygpansar** utgör en särskild form av *lätt rustning*. Som tygpansar räknas jackor gjorda av minst 20 lager linne eller med en stoppning av hårt komprimerad råbomull.

- Skyddar helt mot *dåliga* träffar.
- Skyddar helt mot *bra* träffar från improviserade vapen.
- Skyddar delvis mot *bra* träffar från enhandsvapen. En *bra* träff från ett sådant vapen räknas som en *dämpad*.
- Om du tar *bra* träffar på rustningen kan du inte bära någon rustning **av metall** på kroppsdelarna ifråga under resten av lajvet.

### Tung rustning

Som tung rustning räknas brynja buren över vadderad, brigandiner/visbyharnesk och plåtrustningar.

- Skyddar helt mot *dåliga* träffar.
- Skyddar helt mot *bra* träffar med improviserade vapen och alla enhandsvapen.

- Skyddar delvis mot tvåhandsvapen (utom stångvapen). En *bra* träff med ett sådant vapen räknas som en *dämpad*.
- Skyddar delvis mot pilar, träff i bröstet har ingen verkan oavsett avstånd. På långt håll räknas träffar på armar och ben räknas som *dämpade träffar*. På kort håll så räknas träffar i armar och ben som *bra träffar*. (Kort håll är avstånd på 10 meter och under)
- *Om du bar brynja och träffades av en eller flera bra träffar på rustningen under striden så kan du inte bära metallrustning på kroppsdelen ifråga under resten av lajvet. Bar du brigandin eller plåtröstning så kan du bära rustning även om du träffats under striden.*

## Hjälm

- Om du har en hjälm helt i stål eller järn skyddar rustningen enligt ovan. Dessutom kan du helt ignorera alla träffar från improviserade vapen som träffar rustningen.

- Om du har en brynjuhuvu, läderhjälm, vadderad coif etc men ingen fullgod hjälm är du alltid *nedjord* tredje gången du tar en *bra* träff, oavsett var den tar och vilken rustning du bär.
- Om du inte har något skydd på huvudet alls är du alltid *nedjord* på andra träffen, oavsett rustning.

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

- - = inget skydd.
- S = skyddar helt.
- D = skyddar delvis / dämpar.
- \* = kan inte bära rustning under resten av lajvet.
- \*\* = kan inte bära metallrustning under resten av lajvet.

Träff	Dålig	Bra	Bra	Bra	Bra	Bra	Perfekt
Rustning	<i>Alla</i>	<i>Impro</i>	<i>1H</i>	<i>2H</i>	<i>Stångvapen</i> <i>Skäktor</i>	<i>Pilar</i>	<i>Alla</i>
Lätt	S	S *	D *	-	-	-	-
Tyg	S	S**	D**	-	-	-	-
Tung (brynja)	S	S**	S**	D**	-	D**	-
Tung (plåt)	S	S	S	D	-	D	-



*Halvari Eurainen,  
hövding över Naaribygd*

## Anfall bakifrån

Om du lyckas smyga dig på en person är det möjligt att nedgöra denne med ett enda väl placerat hugg, oavsett om du har ett "riktigt" eller ett improviserat vapen. Detta fungerar hur mycket rustning offret än har eftersom även den bästa rustning har glipor. Omvänt gäller alltså att om du träffas av ett slag som du inte alls var förberedd på är du omedelbart nedgjord.

Dock måste slaget vara riktat mot en svag punkt i rustningen även om det inte tar perfekt i en blotta (att träffa blottor är svårt pga boffervapens konstruktion).

På samma sätt kan det vara lämpligt att ta träffar och bli nedgjord, även om din rustning egentligen skulle skydda, om du blir träffad i ett läge då du inte kan försvara dig ordentligt, till exempel om du fallit till marken och får ett hugg medan du försöker ta dig upp. I en verklig strid skulle man kanske brotta ned den tungt rustade fienden och sticka sin dolk i en glipa i rustningen, vilket är svårt att genomföra på lajv. Vi upprepar uppmaningen ovan om att rollspela generöst.

## Medvetlöshet

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

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

## Läkning

Om Du blivit *nedgjord* i strid är du allvarligt skadad och oförmögen att göra så mycket mer än att jämra sig tills du kommit under vård (det vill säga undersökts och plåstrats om av en läkekunnig roll). Möjligen kan man kravla iväg en kortare sträcka om man ligger på något mindre bra ställe - som till exempel mitt i en strid där man riskerar att bli trampad på eller i ett träsk - men du

behöver hjälp för att kunna flytta sig några längre sträckor. Om det skulle bli så att du blivit liggande en lång stund eftersom ingen tagit om hand om dig är det tillåtet att börja släpa sig i riktning mot det egna lägret. Försök dock att ligga kvar så länge som möjligt eftersom en hel del spelöppningar uppstår när en sårad person påträffas.

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

När skadorna behandlats måste du först vila omkring en halv dag, åtminstone 4-5 timmar. Därefter kan man nödtorftigt linka omkring och utföra enklare uppgifter. Den som en gång blivit nedgjord i strid med "riktiga" (inte improviserade) vapen är dock inte i stånd att slåss under återstoden av lajvet, och han/hon kan heller inte springa fort eller göra några andra hårda fysiska ansträngningar.

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

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

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

## Död

En roll dödas antingen genom en markerad *nådstöt*, t ex att skära halsen av henne (en nådstöt är bara möjlig om offret inte gör något motstånd, t ex bakifrån eller om han är medvetlös), genom *gift* eller *magi*.



*Man dör alltså normalt inte automatiskt enbart genom att bli nedgjord i strid. Man kan dock alltid välja att dö om man blivit allvarligt skadad.*

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

# Övriga spelregler

## Magi

Den mesta magi som förekommer på *Tuonelas port* kommer att vara ritualmagi, vilket gör att det inte kommer att bli några problem med att veta vad som händer. Om du är målet för någon ritual kommer magikern att informera dig om vad som hänt och hur du skall rollspela det.

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

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

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

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



## Droger

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

# Bakgrund

## Gränsintermezzo

Som beskrivits i Utskick 1 har det faktum att S:t Ahriks riddare och Ordo Alemandi befinner sig i krig sedan i vintras inte lett till några dramatiska krigshändelser, inte heller det faktum att Fursten lovat Ordo Alemandi sitt stöd. Helt nyligen, veckorna före midsommar, ser situationen i Furstens östra gränsmarker dock ut att trappas upp.

Vårdkasarna har brunnit i hela gränslandet och budet går: Ahriksriddarna tycks ha samlat en här vid sin sida om gränsen och slagit läger där. Är de på väg att falla in i Suostila eller Ranikka med eld

och svärd? Flera uppgifter talar också om att små spaningsstyrkor redan dragit in i landet.

Alla gränsbygdernas hövdingar har börjat båda upp sina hirder och skicka de kämpar de kan avvara att bevaka gränsen; så även hövding *Halvari Eurainen* av Naari. Det sägs också att även Furstliga förstärkningar är på väg dit, men ryktena går vitt i sår om hur stora. Är det på väg att gå till öppen batalj nästan vid Naaris tröskel, eller kommer det hela att avvärjas?



*En talvisk shaman i en helig lund*

## Midsommartraditioner

Midsommarhelgen och sommarsolståndet är som tidigare framgått en betydelsefull helg i Talvala. Midsommarnatten anses förtrollad, och gränsen mellan de levandes och de dödas riken är som tunnast vid solståndet. Sommarsolståndet, då solen vänder och ljus går mot mörker, är också känt som just "Tunelas port", porten till de dödas land.

Här följer lite mer om de talviska midsommartraditionerna. Tack till Morgan Jarl, Frida Gamero och Anette Åsblom för goda idéer.

### PORTEN

Vid den stora fest som hålls varje midsommar intar den symboliska Tuonelas Port en central plats. Påsömliga platser i landet finns det permanenta stenvalv och då använder man dem; i andra fall, som vid Naari, reser man en lövad valvbåge. Porten står sedan i centrum vid dans och lekar, inte olik midsommarstången i nutidens

Sverige. Den traditionella långdansen går genom porten; man försöker gå igenom din vid midnatt med den man älskar för att få fruktbarhet och lycka i äktenskapet.

Porten symboliserar gränsen mellan liv och död. Den norra sidan av porten betecknar död och den södra liv. Man ser därför alltid till att gå igenom porten från norr till söder, från död till liv – motsatsen betyder otur. Att knuffa någon genom porten åt fel håll är liktydigt med att förbanna honom.

När man passerar från en sida till den andra är det en symbol av att släppa taget på de gamla och gå vidare till nästa år. Det betyder att Midsommar är en förlåtelsens dag. Men också försoningens. Det är lite av en tradition, ja nästan ett socialt krav att betala åter gamla skulder och göra rätt för sig. Det innebär i förlängningen att under midsommar veckan har skatt och skuld traditionellt reglerats i hela Talvala.

Blommor har också en viktig symbolisk betydelse. Att ge en löv- eller blomsterkrans runt halsen till den man älskar eller är förtjust i är ett fruktbarhetstecken. Eftersom det helt enkelt kan betyda en lyckönskning med barn och hälsa är det en socialt "säker" och accepterad form av inbjudan.

En annan tradition som hedras när så är möjligt är bastutvagningen; man bör helst vara så ren som möjligt inför midsommarnatten.

## Midsommar dans

Den mest typiska midsommar dansen är en långdans med fattade händer. Dansen går till exempel genom porten (symbol för att samhället i stort släpper gammalt groll och går vidare till nästa år och samtidigt ber om fruktbarhet, hälsa och tur med skörden), par delar upp sig och dansar genom "portar" skapade av de andra paren, sen genom själva porten (för att symbolisera deras vilja att förlåta varandra och för att ge en inbjudan till att gifta sig eller mer tillfälliga relationer, och för att be om fruktbarhet), sen delar man upp sig en och en och dansar i en ögla som går igenom ledet av dansare och tillbaka genom porten igen (för att symbolisera att man själv släpper gammalt och ser fram mot nytt, samt att man ber om välgång, hälsa och fruktbarhet/många eller starka barn). Man bör under gruppdansen delta om man är bofast - annars anses man vara en sån som inte vill andra och allas väl, samt håller kvar på ont blod. Under parbiten

hittar man den partner man vill dansa med och utför pardansbiten, om man inte har någon håller man takten, eller går iväg. Under individens dans så får man göra det om man vill, fast man inte pardansade, men man måste inte, om man inte känner för det. Vem som dansar vad är sedan ett ämne för mycket skvaller i byn ute på landsbygden då det kan vara allt från att Fru så och så vill ha fler barn, men inte mannen, eller han ogifte herr NN söker vist en tös osv...

## De dödas timme

Under den korta stund då det är mörkt under natten, då barnen gått och lagt sig, samlas man till att möta förfäderna. När dansandet är avslutat och midnattsriterna passerat tänder man en eld under valvet. Alla samlas sedan på livssidan; shamanen, om man har en sådan till hands, sitter närmast porten och tittar in på de dödas sida. De församlade kan sedan ställa frågor till förfäderna, som shamanen kan få svar på genom porten, t ex "kommer jag få barn under det kommande året" eller "har min försvunne son dött eller lever han än?" När man inte har fler frågor eller allra senast när solen börjar gå upp gör man en större brasa och eldar upp porten för att "stänga" till dödsriket igen.

## Lekar och tävlingar

I samband med midsommarfesten brukar ett antal lekar och tävlingar traditionellt hållas. Exempel på tävlingar som är vanliga i de här delarna av Talvala:

- *Äggkastning – enkel*: Kasta ett målat och dekorerat ägg så högt som möjligt (ägget är en viktig solsymbol). Vinnaren får ära och ägget blir extra kraftfullt.
- *Äggkastning i par*: En kastar och en fångar. Längsta kastet vinner.
- För båda ovanstående gäller förstås att äggen ska vara hela efteråt. Går äggen sönder är kastaren diskad och krossade ägg anses dessutom betyda otur. Man *får* använda kokta ägg om man är försiktig av sig...
- *Dragkamp*: Sker vanligen mellan ättelag. Det är fullt tillåtet att tillfälligt adoptera utomstående om man behöver förstärkning.
- *Bågskytte*. Traditionellt ska man helst skjuta till måls på fåglar i flykten, men när det inte låter sig göras går det att ordna med träfåglar eller liknande.

- *Kämpalekar*: Den som anser sig vara en god kämpe ställer sig väpnad på en kulle och skrävlar tills någon annan med vapenmakt tar hens plats för att själv sätta igång och skrävla. Man slåss normalt bara med träkäppar eller lindade vapen. I somliga fall kan kämpalekarna ske i lag.

- *Bästa solkakan*: Solkakan är en traditionell rätt förknippad med midsommar. Den kan variera mycket i utformningen men kakan och/eller garneringen bör gärna gå i gult.

## Vandöda i Talvala

Det här avsnittet kompletterar artikeln om Andar, gudar och väsen i den talviska tron ([http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/rikenainorr/talvala/talvala\\_andar.html](http://thule.vas.nu/kampanj/varlden/rikenainorr/talvala/talvala_andar.html)).

Bland de väsen som kan hemsöka folket i det förtrollade Talvala är de vandöda, de som är levande och döda på samma gång, de mest fruktade. De är kända under många olika namn och det råder ingen strikt klassificering. Här tar vi upp några av de vanligaste benämningarna och begreppen.

### Kalmo

*Kalmo* – ordet betyder helt enkelt ”kadaver” – är vandrande lik. Begreppet används om de vandöda som är solitt kroppsliga. De kan ibland vara övermänskligt starka och rentav ha magiska krafter, men trollkunniga vandöda brukar ha andra namn.

Somliga *kalmo*, antagligen de som dött nyss, ser ut som vanliga människor och kan tas för levande – andra tycks mer eller mindre förruttnade eller, oftare, frusna och svartnade. Vissa kan tala, andra är stumma som djur. De hungrar ofta efter levande varelsers kött och blod, kanske för att försöka få sitt eget liv tillbaka.

Hur *kalmo* uppstår vet man inte riktigt; det sägs att de som dör våldsamt och inte begravs på rätt sätt kan gå igen. De kan också väckas till liv genom svartkonst. Mäktiga shamaner eller häxmästare kan rentav binda dem till sin vilja, då de knappt har någon egen.

I vissa berättelser går *kalmo* att nedgöra med vanliga vapen; i andra sägs det att svärdsugg bara studsar mot deras sega, döda kött och enda sättet att övermanna dem är att brotta ned dem. Somliga kan bara ”dödas” för gott genom att halshuggas, brännas eller bådadera.

*Kalmo* är sällsynta, men såväl Naaribygdens som andra trakter i Talvala har vid några tillfällen hemsökts av dem. Under våren 1146 har de setts

till i trakten på nytt och några Ortsbor som försvunnit tros ha fallit offer för dem.

### Haudan-haamu

*Haudan-haamu*, gravhemsökare eller kummelgastar, är som namnet antyder vandöda som hemsöker gravkummel och andra underjordiska hålör, vanligen där de själva blivit begravda. Eftersom det inte är vanlig talvisk sed att begrava döda i kummel tror man att de flesta *haudan-haamu* är av främmande ursprung. De är också ovanliga särskilt i inlandet.

Haudan-haamu är mest kända för att de svartsjukt bevakar sina gravar och framför allt de skatter de begravts med. För det mesta nöjer de sig med att stanna i sina kummel, men det händer att de lämnar sitt hem och hemsöker de levande. Det sker oftast när de levande stört dem på något sätt, t ex genom att störa deras vila eller att de efterkommande inte sköter graven ordentligt.

Till det yttre verkar *haudan-haamu* oftast likna *kalmo*. De är vanligen fullt kroppsliga och ofta mycket starka, och de kan ofta tala.

### Kummitus

*Kummitus* är ett av flera namn på dödas andar som rör sig bland de levande utan någon fysisk kropp; de kan också kallas *aave* eller *mörkö*. De kan vara osynliga för alla utom shamaner, men de kan också ta synlig skepnad; då är de oftast halvgenomskinliga och ibland skimrande gestalter. Ibland bär de synliga sår från sin död.

*Kummitus* tros ofta vara bundna till en särskild plats eller föremål, och drivs att stanna i världen av

hämndlystnad eller plikt känsla – de har något oavslutet som binder dem hit. De starkaste *kummitus* tycks ha sina minnen och kunskaper i behåll och kan tala; andra är stumma och tycks sakna minne och medvetande. De mindre mänskliga välnaderna är svåra att skilja från *piru* och andra Hiisis väsen, och skillnaden är kanske inte så stor i praktiken.

Somliga *kummitus* kan ta levandes kroppar i besittning för en tid, andra kan tömma dem på livskraft som kommer för nära. Det är alltid klokt att inte komma i närheten av *kummitus* som man kan undvika det.

## Kouta

Ett särskilt kapitel vad gäller talviska vandöda är legenden om Kouta. Han sägs ha varit en stor svartkonstnär och häxmästare som sökte bli odödlig och blev härskare över ett eget litet dödsrike någonstans uppe i norr, där han tjänades av *kalmo* och *kummitus*.

Kouta besegrades enligt de olika legenderna av en eller en grupp hjältar för flera hundra år sedan. De skall också ha fört bort många av hans skatter därifrån. Var Koutas rike låg är det ingen som vet.

## Typiska reaktioner och attityder



”Räv”, en hövding av kainufolket

Som en liten guide för den osäkre sammanfattas här typiska attityder till olika fenomen bland vanligt folk på landsbygden i Talvala. Om inte din roll fått anledning att ha en annorlunda inställning kan du utgå från att hennes attityd liknar den typiska. **OBS! Dessa attityder gäller inte alls nödvändigtvis för främlingar i landet, som t ex de flesta av de Furstliga och andra besökare. Dessa får information separat.**

## Oknytt och andar

Talvi- och suostifolken ser världen som full av andar och andra väsen och alla känner åtminstone någon som känner någon som sett något. Andar är oförutsägbara och kan vara farliga att ha att göra med om man inte vet precis hur man ska tas med dem. Även de som är Ljustroende tror på andar och oknytt, det som skiljer är främst vilka metoder man skyddar sig med.

## Furstendömet och de Furstliga

För gemene talvi och suosti är Fursten den senaste i raden av främmande kungar som etablerat sig i landet och krävt tributer. Det har dock blivit klart att han är mer ambitiös än någon av de som kommit före honom, till och med mer än de gedanska kungarna vars hårda styre för trehundra år sedan fortfarande är väl hägkommet. Det har dock varit på både gott och ont; Fursten har krävt

mycket i form av tributer och arbetskraft men också givit tillbaka i att han förbättrat infrastrukturerna och skyddat landet.

I de mer centrala områdena har mycket förändrats genom det Furstliga styret, medan i de mer perifera trakterna saker och ting fortlöpt ungefär som tidigare.

### *Fursten*

Det som alla vet om Fursten är att han är en mäktig härskare och en stor shaman eller trollkarl. Somliga säger att han är en dödsbesvärjare som Kouta, men hans tjänare är levande och av kött och blod. Det är också välkänt att han är i krig med flera av de andra länderna i Thule, främst med gedanierna – *kiitani*.

Åtskilliga talvi och suosti har tagits i Furstens tjänst som soldater, sjömän, tjänare och arbetare av olika slag. De är borta hemifrån länge men tycks mestadels få bra arbete och lön; Fursten har fått gott rykte som arbetsgivare och genom att gå i hans tjänst har en ny framtidsutväg öppnats för många fattiga undersåtar.

En stor andel av Furstens tjänstemän och soldater är dock främlingar i Talvala. Dessa bemöts med samma misstänksamhet och försiktighet som andra främlingar, men inte mer än andra.

### *Kriget i Thule*

I Thule rasar sedan sju år ett krig mellan Fursten och hans fiender, och det har i omgångar spillt över även i Talvala. Kriget verkar befinna sig i ett dödläge sedan en tid – det har i alla fall inte hörts något om några stora vändpunkter. För knappt fyra år sedan led Fursten ett nederlag i Gedanien; detta har inte direkt mörklagts men tonats ned i den officiella propagandan. Den officiella linjen är att det hela var en olycklig följd av övermodigt handlande av Furstens krigshövdingar. Den officiella propagandan gör i övrigt gällande att man under de senaste åren vunnit en respit som måste utnyttjas för att bygga upp rikets styrka nog för att kunna vinna den avgörande segern. Segern skall vinnas, men det kommer att kräva blod, svett och tårar.

De talvi som är i Furstlig tjänst har varit mer konstant exponerade för propagandan än andra: gemene talvi och suosti ser antagligen tiden an med visst jämnmod. Man har sett många krig och

kungar passera och i slutändan brukar saker och ting bli sig rätt lika. Det är dock klart för de flesta att Fursten som saker är nu är den som har bäst möjlighet att skänka landet beskydd och stabilitet.

## *Andra folk*

### *Gedanier och andra svioner*

En lång äldre historia av räder, kolonisation, tvångsomvändelse och tributkrävande har gjort att gedanierna – *kiitani* – och deras broderfolk betraktas med misstänksamhet och ibland fientlighet av många talvi och suosti. Detta gäller även S:t Ahriks riddare, som man dock har en viss respekt för som hedervärda fiender.

I Talvalas kustland finns sedan gammalt en svionsk befolkning, ättlingar till gedanska och andra kolonister. Dessa samexisterar normalt ganska smidigt med talvi och suosti som brukar bo längre in i landet, men det råder viss traditionell misstänksamhet. Man är inte automatiskt fientlig, men en svion måste ofta visa att han är hederlig och pålitlig för att bli accepterad.

### *Keri*

Kerifolket är mycket nära släkt med talvi- och suostistammarna. De bor i Kerila i öster och har de senaste århundradena koloniserats av Ahriksriddarna och delvis blandats upp med svionerna. I äldre tid rådde ofta fejd mellan kerioch suostistammar. Kulturellt liknar de talvi och suosti mycket; de har nästan samtliga gått över till Ljusets lära men behåller mycket av den gamla trons vidskepelse och seder. De kerioch suosti som dyker upp här kan vara bönder och jägare från gränstrakterna som kommer för att handla, eller hjälptrupper till Ahriksriddarnas styrkor.

### *Kainu*

Kainufolket betraktas med fruktan och misstänksamhet av de flesta bofasta talvi och suosti. De kan ge god och lönsam handel, men de är ökända för att ta till plundring när det lönar sig bättre och för sina svartkonster. Enstaka grupper av kainu kan bli accepterade och rentav respekterade men här gäller i än högre grad att de måste bevisa sitt värde.

## Skrifdarare

Skrifdararna är primitiva, men till skillnad från kainu nästan alltid fredliga, nomader som lever i Nordanlanden men ganska ofta rör sig neråt de talviska bygderna för att byta skinn mot verktyg. Skrifdararna är inte fruktade som kainu, men man tar det ändå försiktigt med dem då många av dem sägs vara trollkunniga.

## Alver

Alver är legendvarelser för de flesta i Talvala. Det sägs ha funnits Odödliga här i landet förr – somliga historier säger t o m att en av Naarihövdingens förfäder slöt en allians med några av dem i någon fejd – men de tycks ha försvunnit, dött ut eller flytt för ett par hundra år sedan. Skulle en alv dyka upp i Talvala idag skulle hon mötas av mycket stora ögon och de flesta skulle nog inte våga komma nära henne.



*Narbeitr Grimskeggr,  
en Furstlig dvärgingenjör*

## Dvärgar

Dvärgar är däremot inga legender, även om de är sällsynta i öster. Folk i hamnstäderna har träffat på dvärgköpmän från väster och öster, och de senaste åren har en del dvärgar från Margholien dykt upp bland Furstens tjänare i Talvala. De flesta lantliga talvi har dock aldrig sett en dvärg förut.

## Orcher och vättar

Orcherna och vättarna lever längre norrut och har genom åren ofta gjort råder mot talvi i söder och Yrkij i öster, men mellan varven har man också utövat viss handel. Relationen kan jämföras med den med kainufolket; orcher och vättar är fruktade och misstänkta men det råder inget direkt rashat. Senaste åren har Fursten knutit åtskilliga orchstammar till sig som klienter. Man vet att orcher och vättar från Nordanlanden utgör en stor del av Furstens härar i Thule, men de truppena har inte använts i österlandet i så stor utsträckning.

## Shamaner och trollkunniga

Schamanen är den som Orm lärt se. Hän sätter upp magiska skydd för att hindra farliga varelser att komma in i byn, kan bedöma sjukdomars orsak och bot. Hän kan också i viss mån se in i fram- och forntiden samt kommunicera med andar och läsa folks tankar. Schamanen assisterar även elementarväsendena i deras kamp mot Hiisi med bl.a. danser.

Ljuspräster talar inte med andarna, men de är ofta trollkunniga och kan också skydda mot ondska, bota sjukdomar osv enligt ovan.

Boklärda magiker är så gott som alltid främlingar i Talvala, men det finns många "kloka gummor" som kan olika små formler och konster. Trollkunniga betraktas med respekt och ofta fruktan; de som använder trolldom för att skada andra räknas som nidingar och stöts ofta ut eller dödas, men inte alltid – är de tillräckligt fruktade vågar kanske ingen göra dem något.



## Kvädet om Kouta

*Ett suostiskt fornkväde om dödsbesvärjaren Kouta, som sägs ha varit Naaris fornhjältars ärkefiende.*

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

Äspingsetter sken hans öga,  
nattful for honom ur munnen,  
järvar grodde i hans fotspår,  
iller löpte längs hans armar,  
på hans hjässa ropade ramnen,  
asrivaren på hans axlar.

Allt visste han, evad människor,  
allt kunde han, evad gudar;  
blott ej binda den blå lågan,  
icke öppna drakeldsgravar.  
Gav sig dän att lära denna  
djupaste av jordens sejder.

Valde vägar utan vägar,  
Okända, omätliga,  
for sin kos som is och hagel,  
gick som åska i fjällarna;  
barnen gnydde i Nordanlanden,  
hyndar klynkade och kvidde,  
draget sög i kåtauksan,  
glöden grånade på härdar.

Jordjätten sov i sin håla,  
hörde dundret utanföre,  
vände på sig, sträckte på sig,  
lät upp gapet och gäspade:  
strax välte väldiga furor  
ner i bottenlösa svalget;  
Dyster-Kouta därmed icke.

Upp stod då Jordvilaren:  
"Vem är du som går och vandrar,  
äger makt över markerna  
och ej glider mig i gapet?"

Dyster-Kouta sade därtill:  
"Kouta heter jag som vandrar,  
sjunger genom Nordanlanden.  
Ej för att slukas har jag kommit,  
kunskap är vad jag väntar mig."

Mörkerblindaren muttrade:  
"Har du givit av ditt hjärtblod?"

Dyster-Kouta sade därtill:  
"Gjorde det i barnaåren,  
löste därmed maktens skyddsord:  
blod är vad som styrker blodet."

Mögelskägget tog till släggan:  
"Har du mördat all din glädje?"

Dyster-Kouta sade därtill:  
"Gjorde det i mandomstiden,  
löste därmed maktens skyddsord:  
järn är vad som härdar järnet."

Då let Ler-Gråingen höra:  
"Har du förbannat moder din?"

Dyster-Kouta sade därtill:  
"Gjorde det på dödens tröskel,  
löste därmed maktens skyddsord:  
köld är vad som skärper kölden."

Mente då markens rådarkonung:  
"Tre är låsen på din livsdörr."

Mörkt log Dyster-Kouta:  
"Allt vet jag, som människor  
veta,  
allt kan jag, som gudar kunna,  
blott ej binda den blå elden,  
återkalla hädanfarna."

Sade härtill oknyttis äldste:  
"Gack då till Kutimo klyfta,  
sträng där sitter Tidens norna  
vårdande blå en låga  
på den heliga ödegraven.  
Hon kan ge dig evigmakten.  
Så blir du Kouta Allförfaren."

Darrade själve Dyster-Kouta:  
"Och om jag ej vänder åter?"

Spefullt svarade Jord-husbond:  
"Du vill bli den allförfarne,  
livet vill du icke låta!"

Kouta gav sig ut på vandring,  
Nordlands fäste rörde på sig,  
Kutja fors fraggade över,  
bruset gick i Tamnäsudden;  
stjärnor lossnade från himlen,  
döda skalv i sina gravar.  
Tuonelas oro växte,  
skräcken i de dödas stugor.

Sade Tidens stränga norna:  
"Väl är du, Kouta, kommen!  
Jag har väntat dig en vecka."

Dyster-Kouta sade därtill:  
"Många äro människans sysslor,  
margefald är mannens tanke.  
Må så vara att du väntat,  
jag måhända har ej hunnit."

Sade Tidens stränga norna,  
ljöd en röst i dödingnatten,  
utur träden, utur veden,  
utur storskogen steniga:  
"Livet ser till morgondagen,  
Dödsriket kallar de sina."

Mulne Kouta, kulne Kouta  
kände att han visste allting,  
steg ned i Kutimo klyfta,  
följde dödens kluvna spångar  
lik ett långmolns långa skugga,  
lik en frusen fors som spelar;  
såg ej någonsin bakom sig,  
men såg stint mot Dödens dörrar,  
skyndade ej mer på stegen,  
blott ett steg i sänder tog han.  
Dödens väg var hård att vandra,  
livets väg honom hårdare.