

Vid vägens ände

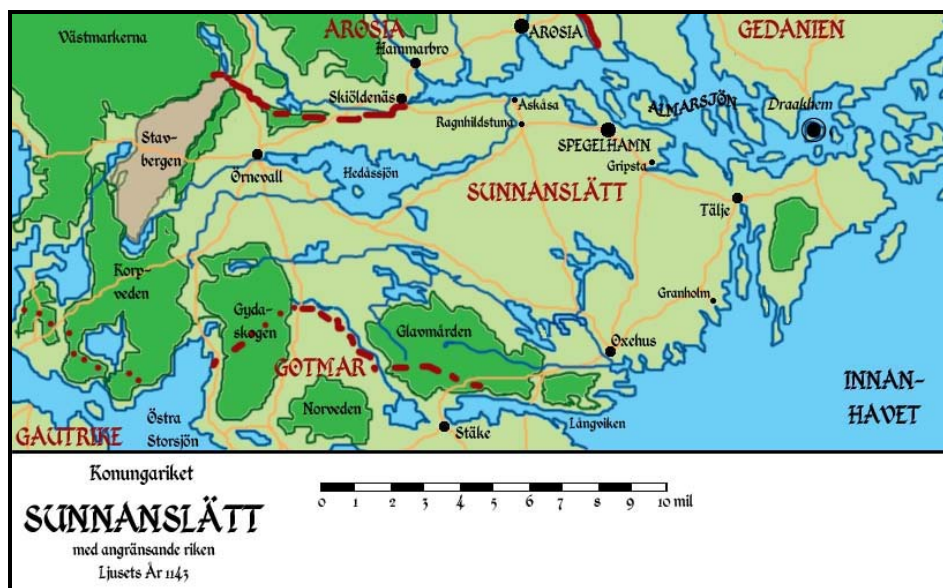
Väktarnatt på Lyktgubben



Utskick II

INNEHÅLL

Inledning	3
Praktiskt	4
Tider och hållpunkter	4
Mat och dryck	4
Övernattning	4
Att ta med	5
Eldning	5
Offlajvskador	6
Karta över området med off-omgivningar	6
Lajvvett	7
Spela generöst	7
Alkohol	7
Spelbrott och off-kommandon	7
Efteråt	8
Strid, skador och läkning	9
Krav på vapen och rustningar	9
Säkerhet i strid	9
Striden	10
Övriga spelregler	12
Magi	12
Droger	12
Bakgrund	13
Mer om Lyktgubben	13
Mer om kriget i Thule	16
Kriget i Österlandet	18
Mått och vikter	20
Karta över landsändan	20
Spel i övrigt	21
Status och etikett	21
Typiska reaktioner och attityder	22
Att läsa på hemsidan	24





INLEDNING

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

Vi ses vid Lyktgubben!

Daniel Staberg, Theo Axner & Henrik "Hoffa" Hoffström



Huvudarrangör

Daniel Staberg – 0702-51 93 86

Hjälparrangörer

Theo Axner – 0702-24 94 91
Henrik Hoffström – 0738-04 29 19

E-post till arrangörerna: lyktgubben@gmail.com

Utskick 2 är skrivet av

Theo Axner
Daniel Staberg

Omslag, teckningar och kartor

Theo Axner

Foton

Karin Edman
Peter Engström
Frank Isaksson
Tommy Melin
Susanne Staaf

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



Praktiskt

Tider och hållpunkter

Vid vägens ände kommer som sagt att utspelas på och omkring Ekbackens scoutstuga nordost om Uppsala helgen den **12-14 februari 2010**.

Lajvet börjar med samling **ca 18.00** på fredagen den 12 - alla bör vara på plats senast **18.00 och gärna tidigare!** Kommer man dit senare får man vara beredd på att anlända inlajv. Beräknad faktisk spelstart är ca **20.00**.

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

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

Mat och dryck

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

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

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

Övernattning

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

Enligt våra erfarenheter från *Väktarnattssagor* går det att få till upp till omkring 50 sovplatser i huset. Det finns våningssängar i sovsalarna med upp till 24 sängplatser och ytterligare ett 10-tal extra madrasser (en del av er som sover inne behöver alltså ordna egna liggunderlag). Sängplatserna kommer i första hand att

förbehållas arrangörer, värdshusfolk och deltagare med särskilda behov (t ex medicinska), i övrigt har de som betalat tidigast första tjing på dem.

Det ser dock ut som att det kan komma att bli lite fler deltagare än så. Planen är att om det blir nödvändigt hyr vi in ett större eller ett par mindre tält/paviljonger med kamin. Om någon deltagare själv har tillgång till något liknande och således kan förenkla den här apparaten för oss så hör gärna av er.

Att ta med

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

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

Eldning

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

Annat att tänka på:

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

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.
Inomhus	Vatten, brandsläckare	Följ anvisningarna på brandsläckaren.

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



Myrra, en piga på Lyktgubben

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

Offflajvskador

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

Tala om efteråt vad som är använt så att man vet vad som behöver fyllas på.

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

Karta över området med offomgivningar





Lajvvett

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

Spela generöst

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

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

Alkohol

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

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

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

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

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 Pekkös skägg: Det Ljustrognas helgonet Ursula och den talviske

halvguden Pekko kan användas som ett kodord i spelet för att beteckna att det man säger eller begär är viktigt och är att betrakta som en begäran från spelaren, inte rollen.

Exempel: "Vid S:t 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.

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

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



Några av de gedanska och sunnanslättska krigare som hjälpte till att försvara Lyktgubben vid det Furstliga överfallet förra vintern



Strid, skador och läkning

Det är inte troligt att det kommer att uppstå väpnat handgemäng på *Vid vägens ände*, men då möjligheten finns så behövs också regler för att hantera det.

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

Krav på vapen och rustningar

Alla deltagare ansvarar för att deras vapen, rustningar och sköldar är konstruerade på ett sådant sätt att de kan användas säkert utan risk för skada hos andra deltagare eller på utrustning.

Arrangörerna genomför en kontroll av detta före lajvet. Ej godkänd utrustning får inte användas på lajvet.

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.

Alla kättingvapen, som t ex stridsgissel, slagor och liknande är förbjudna.

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

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 som regler i Thule-kampanjen.

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

Säkerhet i strid

Som vi redan sagt är det av 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 kroppsskador.

Det är *förbjudet* att slå mot *huvud*, *skrev* och *händer* eftersom ett hugg mot någon av dessa kroppsdelar lätt kan leda till verkliga skador

Använd sunt förnuft; strid skall inte utkämpas på platser som innebär stor risk för olyckor dvs där marken gör det lätt att snubbla eller halka, där det är risk för farliga fall. Inte heller bör man slåss

nära öppen eld eller angripa motståndare som har facklor eller lyktor i händerna. Använd rollspel för att ge motståndaren den tid som behövs för att göra striden säker genom att flytta sig till en lämpligare plats, lägga ifrån sig farliga föremål.. Det är också bättre att låta motståndaren fly än att fäktas på en illa vald och osäker plats.

Spelbrott

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



Striden

En strid i Thule-kampanjen är i första hand en dramatisk och ödesmättad scen som spelas ut mellan de inblandade rollerna, inte en tävling i vem som kan slå in flest träffar med boffervapen.

I en välspelad och snygg strid så är alla vinnare oavsett vem som faller eller tvingas vika. Även de som är åskådare får en bättre upplevelse ju mer energi och omtanke som läggs på spelet av striden.

Att rollspela strid

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

Eftersom vi vet att alla människor har olika uppfattning om saker och ting, och eftersom alla inte är experter på strid, vapen, rustningar och skador så har vi skrivit en serie enkla regler som skall underlätta för deltagarna att spela ut striden. Spela generöst även i striden, det är aldrig fel att bjuda på sig själv och utgå från att enstaka misstag är just misstag i stridens hetta.

Det kan tyckas paradoxalt att ha regler i ett system som skall bygga på rollspel, men av dyrköpt erfarenhet vet vi att tydliga regler är en utmärkt grund att stå på samtidigt som de förebygger missburk och missförstånd.

En bra, ren träff är en genomsnittsträff från vapnet; det är vad man får när vapnet används på rätt sätt och träffar rätt. En sådan träff leder oftast till en allvarlig skada.

Motsatsen till en bra träff är den dåliga träffen som bara nuddar delvis, har blivit parerad eller på annat sätt förlorat sin kraft. Dylika träffar leder på sin höjd till blesyrer.

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.

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 boffervapnens konstruktion).

Att slå någon medvetlös

Om du vill oskadliggöra någon utan att skada eller dräpa vederbörande så ageras detta genom att du slår ett överraskande, **markerat** slag mot offrets huvud eller nacke. Offret blir då slagen red- och medvetlös och förblir så en bra stund. Anpassa rollspelet av detta till situationen.

Om 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.

Allvarliga skador är alltså regeln inte undantaget om man inte bär rustning som skyddar kroppen. **Den oskyddade kämpan blir mao i allmänhet nedgjord av den första ordentliga träffen han eller hon drabbas av.**

Om Vapen & Rustning

Rustningar ger en varierande grad av skydd mot olika vapen. Hur mycket skydd en rustning ger mot ett visst angrepp är en komplicerade fråga som vi valt att förenkla så mycket som möjligt på *Vid Vägens Ände*.

Som rustning räknas bryjor, tjocka gambesoner/tygpansar, brigandiner och plåtrustning. De skyddar helt mot träffar från

enhandsvapen men ger inget eller dåligt skydd mot tvåhandsvapen.

Läddrustningar och tunna vapentröjor/gambesoner ger inget skydd alls.

Skadevård och Läkning

Om du blir skadad i strid på *Vid Vägens Ände* så kommer du att lida av sviterna av skadan hela lajvet.

Skador behöver tas om hand och vårdas så snart som möjligt. Ju allvarligare skada desto mer vård krävs. Skadevård är ännu ett moment som är värt att rollspelas så fullt ut som möjligt. Bandage bör läggas så nära kroppen som möjligt, utanpå kläderna gör de föga nytta. Skall man sy så behöver man komma åt skadan osv.

Naturligvis agerar man ut skadevården lyhört så att den som inte vill vara med om av bli avklädd slipper det.

Död

En roll dödas antingen genom en markerad *nådstöt* t ex att skära halsen av henne. Nådstötar kan enbart utföras mot roller som inte förmår värja sig eller är medvetlösa.

En roll som blivit allvarligt sårad i strid kan också välja att dö av sina skador. Detta är ett fritt val som är upp till deltagaren.

Att döda en roll på ett lajv är en komplicerad handllign full av motsägelser. Man bör tänka på att dö en roll så riskerar också en bit av sagan att dö. M a o kan lajvet som helhet bli sämre av att en roll försvinner. Men rätt spelat så kan en rolls död också bli en laddad och värdefull del av sagan. Tänk därför igenom saken innan du dödar en annan roll eller låter din egen roll dö.



Mirna, en fältskär i riddar Ulrika Illers följe

Övriga spelregler

Magi

Om det förekommer någon magi på *Vid vägens ände* kommer det med all sannolikhet 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).



Helga Gudmundsdotter, en piga på Lyktgubben

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

Mer om Lyktgubben

Gäst på Lyktgubben

Lyktgubben tillhandahåller sovplatser för trötta resenärer och därtill stallplats, vatten och foder för rid- och dragdjur.

De bästa sovplatserna är de som erbjuds i de två sovsalarna; här finns det både vägfasta sängar och sovplatser i govhljöld med stoppade madrasser. En del av personalen sover alltid i sovsal så att man kan raskt vara uppe om något händer.

Om det är många gäster på Lyktgubben eller om en gäst vill ha enklare och mindre kostsam logi så finns sovplatser på golvet i stora salen. Här kan resande bädda ner sig i värmen från den stora öppna spisen.

För de fattigaste erbjuds en plats i stallet, det luktar förvisso men mellan djuren och halmen och ett gott tak så är det bättre än att sova under bar himmel insvept i sin mantel.

En övernattnig i bädd inklusive frukost kostar 1 örtug

En övernattnig i salen kostar 5 penningar

En övernattnig i stallet kostar 2 penningar

Kostnaden för foder och vatten beror på djuret ifråga och årstiden.

Lag och ordning på Lyktgubben

Även om Lyktgubben till vardags lämnas i fred av ordningsmakten så är Lyktgubben ingen laglös plats. Värdfolket är skyldiga att upprätthålla lagen även om de har stor frihet att göra det efter eget huvud när det gäller småbrott och vardagsmål. Värdfolket har både rätt att gripa folk såväl som domsrätt enligt Sunnanlagen.

De allra flesta resenärer bär någon form av vapen med sig för att skydda sig mot rovdjur, rövare och andra onda ting som döljer sig i skogarna. Därför

är väpnade gäster en vanlig syn på Lyktgubben. Däremot förväntas gästen lägga av vapnen vid sin bädd eller vid dörren. Det enda undantaget från denna regel är frälset och de knektar som patrullerar trakten. Den som glömmet vapnet vid sidan får en vänlig påminnelse, därefter så kan saker bli dessto bryskare om det behövs.

Skulle gästerna hamna i bråk så ingriper värdfolket först och främst för att få ut dem ur salen. Ute på gården är man villiga att acceptera att folk gör upp med hederlig nävknamp och brottnig om de kommit i luven på varandra. Oärlig kamp som flera mot en eller om en part går så långt att han eller hon slå lemmarna sönder eller håller på att banka livet ur motståndaren gör att värdfolket griper in med kraft för att avbryta bråket.

Att dra blankt stål eller gripa till andra eggjärn för att göra upp är strängt förbjudet och den som bryter mot den regln riskerar att få sova utomhus och förlora all gästrätt på Lyktgubben. Än allvarligare ser man på om klingor faktiskt korsas eller om de spiller blod. I sådan fall griper man oftast i med hårdhanskarna och överlämnar de som förbrutit sig till den världsliga rättskipningen.

Mindre brott och övertramp såsom falskspel och dylik löser man på plats. Precis som på andra ställen i Thule ser man allvarligt på stöld och andra egendomsbrott särskilt som sådana kan ge Lyktgubben dåligt rykte. I de fallen kan straffen bli desto hårdare.

Då Sunnanslätt är i krig så är högmålsbrott inget man ser mellan fingrarna på, särskilt som värdfolket fick vänner dräpta och sårade när man angreps av Furstliga trupper förra vintern. Personer som misstänks vara rikets fiender grips obönhörligen för att ställas inför rätta.

Mat & Dryck på Lyktgubben

Det här avsnittet är en allmänbeskrivning maten och drycken på Lyktgubben. För en detaljerad beskrivning av hur mat & dryck kommer att fungera på Vid vägens ände hänvisas till avsnittet om mat i Utskick III.

Mat på Lyktgubben

Att skriva utförligt om matvanorna i Thule skulle ta upp en hel bok så därför så begränsar vi oss till att skriva lite om mathållet på Lyktgubben.

Brödet är som överallt annat i Thule en viktig del av kosten och hårt bröd lagrat på stång eller i tunna samt färskt bröd serveras till varje måltid. Till vardags serveras oftast köttet ovanpå en tjock skiva bröd eller en delad brödkaka som suger upp köttets safter och ger god bukfylla därtill. Hårt bröd att doppa eller bryta ner i soppor är nästan alltid en del av kvällsvarden.

Frukosten på Lyktgubben är enkel men stadig, gröt, bröd och ost och om det finns fläsk och ägg kan ställas fram på bordet. Det är mat som resenären står sig på en bra del av dagen. Frukosten är också det mål mat som man får på köpet tillsammans med sovplatsen.

Förutom frukost serveras även ett middagsmål och en kvällsvard och för gäster som fördriver tiden med dryck och samtal finns oftast en tallrik med tilltugg så som krov ost och bröd att beställa.

Kött serveras efter tillgång; vilt, fågel, fisk och vanlig nöt och fläsk står på menyn allt efter säsong och tillgång. I allmänhet serveras sällan mer än en köttträtt varje dag; gäster som kan betala för sig kan dock beställa egna rätter till måltiderna om det görs i tid och råvarorna finns.

Soppor är den vanligaste kvällsvarden på Lyktgubben, ett varmt och mustigt mål vid dagens slut. Ofta så finns det extra tilltugg att beställa för den som vill och har råd.

För gäster som arbetar för sitt uppehälle så är föda oftast enkel men riklig: bröd eller gröt till frukosten, bröd med kött mitt på dagen och soppa till kvällsvarden.

På Väktarnatten serverar alltid värdfolket den bästa mat man kan och till ringa eller inget pris.

Det är en afton då de vandrare, resenärer och äventyrliga personer som stannat till vid värdshuset är mer familj än gäster.

Vin

Vin odlas inte i Thule utan måste importeras ifrån kontinenten. De vanligaste vinerna är de almandiska, men även meroviska och eberiska viner förekommer.

Vin är dyrt och därför förbehållet de mer välbärgade stånden och det är bara de rikaste av dessa som har råd att unna sig vin varje dag.

Man kryddar och smaksätter gärna vinet, det gäller särskilt de sträva almandiska vinerna som utgör en stor del av importen. Kryddvin smaksätts med ingefära, nejlikor och muskot. Klaret får sin smak av socker, honung, kanel, ingefära, kardemumma och nejlikor. Lutendrank är kryddat vin som blandas ut med mjölk.

Lyktgubben serverar vin då och då men det är inte en dryck man alltid har tillgänglig. Till Väktarnatten brukar dock värdfolket försöka hålla några flaskor på lager så att de med gott om pengar kan låta druvan väl smaka.

Öl

Ölet är en viktig del av måltiden i Thule och man har en lång tradition av att brygga öl av olika smak och sort. Även importerade ölsorter är populära bland de som har råd att betala därför. De inhemska ölet delas i olika klasser beroende på hur mycket malt och humle man använt vid brygningen.

Frälseöl är öl av den högsta kvaliteten och bryggs vanligen på frälsegårdar och slott. På grund av sin kostnad så är ölet förbehållet de endast de rikaste och bara högfrälset har råd att dricka detta öl året runt. Hos de lågfrälse och knaparna så dricker man enklare öl till vardags.

Fogdeöl får sitt namn av att det är ett s.k. "skatteöl" dvs ett öl som används för att betala delar av skatten med. Ölet av denna sort är även populärt hos den övre borgarklassen. Öl bryggt med denna styrka av humle och malt brukas även som festöl hos de mest välbärgade delarna av allmogen.

Svenneöl får sitt namn av att det av tradition är öl av denna kvaliteten som ingår i hirdsvennernas kost. Det är det andra av de två "skatteölen" som används för att betala en del av allmogens skattebörd. *Svenneöl* är också det öl som allmoget serverar till högtider och fest.

Skeppsöl är den kvalitet som brukas till sjöss, kosten som ofta består av skeppsskorpor, hårt saltat kött och om man har tur böner eller ärtor är enformig och då behövs ett gott och näringsrikt öl att skölja ner maten med. Ohederliga skeppare tummar dock på kvaliteten och kan mycket väl servera besättningen spiseöl istället.

Spiseöl är det öl som vanligt folk dricker till maten, det är också det öl som kan variera mest i kvaliteten då det kan bryggas till denna styrkan från början eller så spår man ut finare öl med vatten. Sämre krogar slår tom vatten i spiseölet, det tunna och vattniga öl som blir resultatet gör få gäster glada...

På Lyktgubben serveras vanligen spiseöl (ej utspätt sådant) till maten men ofta finns det även öl av de bättre kvaliteterna att tillgå. För den som kan betala går det att dricka grannen till i både skeppsöl och fogdeöl. Kriget har dock gjort att det är dyrtid och även om ölet inte sinat på Lyktgubben så flödar det finare ölet inte lika ofta och billigt som det än gång gjorde.

"Dricka"

Det är inte alla som är begivna på vin och öl, och det finns även tillfällen då även det rätt svaga spiseölet är för starkt för att dricka. Då gör man bruk av det som i folkmun kallas för "dricka".

En av de vanligaste "drickorna" är svagdrickan som släcker törsten i skördetidens hårda slit, svagdricka brukas även när man reser hus och andra liknande hårda värv.



Svein Griske, en av värdarna på Lyktgubben, bryter upp ett slagsmål mellan två överförfriskade gäster

Andra drickor är gjorda på bär eller frukt. Cider gjord på jäst saft av äpplen är populärt både som en svag dryck likt svagdrickan och som en starkare dryck med en styrka likt ölets.

På Lyktgubben finns det oftast någon sorts dricka för den som så önskar.

Vad kostar då maten?

- Ett varmt måltid med tilltugg kostar 3 eller 4 penningar
- Soppa utan tilltugg kostar 2 penningar
- Bröd och en mindre portion kött kostar 1 penning
- En taffeltallrik kostar 1-3 penningar beroende på innehåll.
- (Den som vill beställa mat efter eget tycke och smak får förhandla med värdfolket om den saken.)
- "Dricka" kostar 1 penning per bägare
- Öl & Cider kostar 2 penningar per bägare
- Vin kostar 4 penningar för en liten bägare
- Den som vill fylla en ovanligt stor bägare får betala extra.

Mer om kriget i Thule



Two lätt beväpnade allierade bågskyttar

Sommaren

Sommaren 1146 tog Alliansen nya tag i kriget mot Fursten. Medan en allierad till större delen gedansk här rustades för att segla till Österlandet och undsätta Ahriksriddarna (se Utskick 1) inledde kung Angantyr av Arosia, i spetsen för en huvudsakligen arosisk och sunnanslättsk armé, återigen en belägring av det starka slottet Järneskans i norra Arosia. Järneskans hade fallit i de Furstligas händer i början av kriget och under hela kriget låtit Fursten slå en kil mellan Arosia och Högmark, och borgen hade gäckat flera tidigare försök att återerövra den. Nu var kung Angantyr besluten att en gång för alla ta den.

Fursten tycktes inledningsvis ta hotet mot Järneskans med ro; någon direkt undsättning tycktes inte vara på väg och från Strand kom inte mer än sporadiska spaningspatruller. En mindre fältarmé under general Voorlaugr föll under sommaren på nytt in i Gedanien och slog ut en

räd, men kung Angantyr lät sig inte distraheras från Järneskans och de återstående gedanska styrkorna gjorde vad som kunde göras för att kringlära Voorlaugrs styrka utan att ge sig in i strid.

Under tiden kom mer oroande nyheter norrifrån. Redan under våren och försommaren hade rykten läckt ner från de kontakter man hade med Drakfåglarna – den margholiska motståndsrörelsen – att stora nya grupper av orcher, vättar och troll var på väg ner från Nordanlanden, tydligen under egna banér. Senare under sommaren bröt de nyanlända horderna in i nordöstra Högmark under svårt härjande; uppgifterna man fått inifrån tydde på att Fursten lovat deras hövdingar den mark de själva kunde ta i Högmark. De krigströtta högmarkarna tvingades utrymma många av de nordöstra bygderna och dra sig tillbaka mot sydväst; orcherna fortsatte framåt och i deras fotspår intog en andra Furstlig styrka Brandhäll.

Hösten

Ett stycke in på hösten tycktes läget för Högmark desperat. Ranheda höll ännu, men orcherna och trollen hade gått över Högälven och härjade nu i centrala Högmark. Den allierade belägringsarmén vid Järneskans hade roterat mindre styrkor till hjälp, men de hade inte varit starka nog att driva tillbaka inkräktarna på allvar. Det såg ut som om Högmark, och med det Alliansens norra flank, var på väg att gå under.

slutet av september vände dock lyckan. Det belägrade Järneskans föll plötsligt, och den nu till stor del lösgjorda allierade belägringsarmén skyndade norrut för att undsätta Högmark. Båda dessa utvecklingar kom plötsligt och oväntat för fienden, och orcherna från norr och de Furstliga stödtrupper som fanns på plats togs med överraskning av den snabba och plötsliga

motattacken. Den påföljande drabbningen vid Sjöanäs blev en allierad seger, och de segerrika allierade jagade de flyende orcherna tillbaka över Högälven. Där möttes de dock av Furstliga förstärkningar från öster.

Kung Angantyr, som nu själv fått förstärkningar av de långsammare delarna av sin här, var ändå betänkt på att gå till fortsatt anfall mot de Furstliga, men sårades av en pil under en inledande skärmytsling och kunde inte fortsätta föra befälet, vilket ledde till att det hela kom av sig. Båda härarna stod kvar och blängde på varandra över älven resten av dagen och därefter drog sig båda tillbaka.

Västra och södra Högmark var säkrat, men Brandhäll är ännu i Furstliga händer och mycket av landet närmast öster om Högälven är bränt och härjat.



Sunnanslättska bondesoldater återtågar från Järneskans och Högmark

Kriget i Österlandet

I Österlandet tedde sig allt mörkt under sensommaren och hösten. När den allierade undsättningsstyrkan – omkring 4 500-5 000 man, varav ett tusental ryttare – under friherre *Alrik Ulriksson Natteld* nått fram till Svaleborg i början av september hade Ordo Alemandi dragit in i södra Virland med en väldig här, medan en Furstlig fältarmé under general *Felicia* låg vid Toorinäs och tycktes hota att rycka in i Keriland.

Ahriksriddarna, som insåg att de inte kunde försvara sig med full styrka överallt, hade koncentrerat sina rörliga styrkor till det mer lättförsvarade Keriland och tvingats låta Virland förlita sig på sina stenborgar. Under veckorna närmast efter skörden ryckte Ordo Alemandi in, intog Videsten i söder och terroriserade landsbygden vida omkring till underkastelse.



Några av Ordo Alemandis riddare på väg in i en intagen by

De allierade och Ahriksriddarna höll krigsråd och kom snart fram till att den enda chansen att vända krigslyckan dramatiskt vore att koncentrera sig och försöka slå ut den Furstliga styrkan i norr. Att ge sig på den frontalt, genom gränsskogarna och med de fältbefästningar den säkert redan hunnit upprätta, var dock ingen lockande utsikt. I stället försökte man sig på en kringgående manöver, som

också skulle slå mot Furstens prestige gentemot hans talviska undersåtar.

Den allierade hären, förstärkt med en del av Ahriksriddarna och deras hjälptrupper (återstoden stannade för att försvara Keriland), gick till sjöss på nytt och seglade först till Ahriksborg, till synes för att förstärka dess garnison. Därefter seglade man plötsligt över viken och landsteg vid

Ekeborg, några dagsmarscher sydost om Klippeport. Planen var att, om Klippeport var svagt försvarat, inta eller ödelägga staden och därefter slå ut en räd längs kustvägen för att tvinga Felicias armé att komma de allierade till mötes – och förhoppningsvis på vägen hitta en bra stark position att försvara.

Planen fick dock hastigt justeras när det framkom att en betydligt starkare styrka än väntat – hela den fruktade Svartstenslegionen, Furstens elitreserv, och en del talviska auxilia – låg förlagda i Klippeport. De allierade marscherade i stället från början österut under de att de brände och ödelade de Furstliga utposter de stötte på. Invånarna i kustlandet flydde mestadels för dem och de mötte nästintill inget motstånd från lokala styrkor. Svartstenslegionen hade satt sig i rörelse efter dem, men de allierade behöll ett par dagars försprång. Förhoppningen var att, om inte förr så vid gränsen, möta och slå Felicias armé.

Strax öster om Söderport fick de allierade så kontakt med den Furstliga östra fältarmén, som nåtts av nyheterna och vänt om västerut. Då båda härarna marscherat mot varandra i rask takt hade man kommit ganska nära innan man fick tydligt korn på varandra, och då det blev uppenbart att ingen tänkte vika gjorde sig båda lägren redo för strid i en dalgång mellan byarna Ikkala och Kurlahti vid stranden av en djup vik.

Slaget vid Kurlahti stod nästa dag. De allierades djärva försök att bryta upp den defensiva Furstliga positionen mellan två skogspartier hade en del framgångar i början men körde fast i en alltmer utdragen och oordnad strid, som svängde över definitivt till de Furstligas fördel när Felicia kastade in de talviska lätta trupper – tränad auxilia och milisuppbåd – som hållits gömda i skogen. De allierade tvingades till slut ge fältet förlorat och retirera brådstörtat, men en djärv eftertrupsstrid för att täcka reträtten lät en stor del av de överlevande komma undan och ta sig till skeppen som låg för ankar längre ut i skärgården.

Ombord på huvudskeppet hölls ett nytt och dystert krigsråd. Ett gott försök hade gjorts att slå ut de Furstliga men det hade misslyckats, och det var knappast genomförbart att hålla det som återstod

av den allierade styrkan kvar i Österlandet över vintern. Med tungt hjärta skildes de förbundna härarna åt och gedanierna och sunnanslättarna seglade hem till Thule medan Ahriksriddarna återvände till Keriland för att söka hålla sina ställningar där.

Keriland fick åtminstone en frist över vintern, visade det sig; i stället för att dra dit hade den Furstliga huvudstyrkan efter sin seger så småningom skeppat sig över till Virland för att förstärka Ordo Alemändi där och tillsammans med dem inlett en belägring av dubbelstaden Ahriksborg-Orlinn. Staden har goda förråd och kan säkert hålla ut över vintern, men Virlands öde tycks hänga i vågskålen inför nästa år.



TVå talviska auxiliarsoldater i Furstens tjänst



Mått och vikter

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

Längdmått

- 1 tum = ca 2,5 cm
- 1 fot = 12 tum = ca 30 cm
- 1 aln = 2 fot = ca 60 cm
- 1 stenkast = ca 70 m
- 1 fjärdingsväg = ¼ mil = ca 2,5 km
- 1 mil = ca 10 km, dvs en modern mil

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

Längdmått

- 1 lod = 1/32 skålpund = ca 15 g
- 1 skålpund = knappt 0,5 kg
- 1 centner = 100 skålpund = 40-50 kg

Volymmått

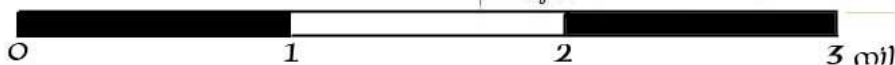
- 1 kvarter = ca 1/3 liter
- 1 stop = 4 kvarter = ca 1,3 liter
- 1 kanna = 2 stop = ca 2,5 liter
- 1 fat = 60 kannor = ca 150 liter

Karta över landsändan



SILVERHAMMARS HÄRAD med omgivning

Öppen mark	Landsväg	Borg, större	Stad
Skog	Häradsgrens	Borg, mindre	By med sockenkyrka
Vattendrag	Socken-grens	Övriga platser	Annan by i Lindåkra socken





Spel i övrigt

Status och etikett

Rollerna på *Vid vägens ände* kommer att komma från många olika sociala sfärer. Statustrappan på lajvet ser ut ungefär så här:

1. **Riddare** och personer av högrälsläkt (ett par sådana kommer att finnas bland gästerna).
2. **Lågfrälse** och väpnare.
3. **Präster** (inklusive prästvigda munkar och nunnor) samt välbärgade **köpmän**
4. **Välbärgade bönder och åldermän**, övriga **munkar, nunnor och leksyskon** samt **svenner** (beridna och väpnade tjänare till stormän).
5. **Småbönder och landbor** samt **fotsoldater och tjänare** i stormäns följe.
6. **Torpare, legohjon** och etablerade, tidigare kända **spelmän och underhållare**.
7. **Löskefolk** – alla icke bofasta som inte är kända på orten, eller inte ingår bland ovanstående.

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

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

De högreståndspersoner som kommer att finnas på lajvet är i första hand några riddare och väpnare som gjort eskorttjänst vid klostret i samband med Nyckelns Väktares rådslag där.

Slutligen lite klipp ur den längre etikettartikeln på hemsidan:

Tilltal

- Ofrälse tilltals med förnamn, om namnet är känt. Man använder normalt "du", alternativt "han" eller "hon". Äldre personer kan också hälsas med "far" eller "mor".
- Borgare, särskilt hantverksmästare, och yrkesmän kan tituleras med "mäster".
- Frälsemän och -kvinnor tituleras med "Herr / Fru (förnamn)", alternativt bara "Herre" eller "min Fru". Unga och ogifta frälsepersoner benämns "junkar / jungfru (förnamn)". Det är alltid förnamnet och inte eventuellt släktnamn som används vid tilltal.
- Vanliga präster tilltals med "Fader" eller "Moder", inbördes med "broder" respektive "syster". Munkar och nunnor inom någon av ordnarna tilltals "broder" / "syster".

Gester och rörelser

- Bugningen är den vanliga hälsningsrörelsen mot en jämbördig eller överordnad. Den kan variera från en kort nick till en djup bugning eller nigning. En särskilt högtidlig bugning går till så att man går ned på vänster knä, med högra knät böjt och vänstra nästan ned i golvet, hela tiden med rak rygg. En överordnad kan artigt buga för en underordnad, då är bugningen oftast kort och avmått.
- Handslag kan ske antingen med bara höger hand eller med fattning av båda varandras händer. Det kan vara en något familjär hälsning mellan ungefär jämbördiga personer (men är mindre vanligt än bugningen) eller en bekräftelse på en affär.
- Familj och nära vänner kan hälsas med en omfamning.

Typiska reaktioner och attityder

Åtskilliga av rollerna på *Vid vägens ände* har tidigare stött på varelser, händelser och andra fenomen som inte ingår i gemene bondes vardag, och det kan dessutom hända att en del av dem kommer att antingen faktiskt dyka upp eller refereras till. Som en liten guide för den osäkra sammanfattas här typiska attityder till olika fenomen bland vanligt folk. Om du inte sedan tidigare vet att din roll fått anledning att ha en annorlunda inställning kan du utgå från att hennes attityd liknar den typiska.

Oknytt

Alla som lever på landsbygden "vet" att älvor, underjordiska och skogsrån existerar och känner åtminstone någon som känner någon som sett något sådant. Oknytt är farliga och oförutsägbara väsen som man bör undvika om man är rädd om liv och förstånd. Somliga av dem kan drivas bort med böner, Ljuspilar eller ibland järn.

Furstendömet och de Furstliga

Fursten och de som tjänar honom är skuld till allt ont som drabbat Thule i vår tid. De som inte vistats i ockuperade områden eller dragit i fält mot de Furstliga har inte sett så mycket av dem med egna ögon, men alla hatar och fruktar dem. I den Furstliga här som härjade i Sunnanslätt för fem år sedan fanns både människor – de fruktade svartklädda Legionärerna, och de kanske ännu mer fruktade margholiska vildmännen i sina svarta krigsmålningar – orcher och vättar uppsuttna på jättelika margholiska ulvar. De Furstligas grymhet är vida beryktad.

Nyckelns väktare

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

också känt att moder Elarka på klostret är en av dem, och att det finns både dvärgar och t o m alver bland dem.



Två alver som syns vid Lyktgubben tidigare

Alver

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

Dvärgar

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

Vildfolket

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

Vålnader

Det är väl känt att döda som av en eller annan anledning inte får vila i frid ibland lämnar sina gravar och visar sig för de levande. Det händer oftast på särskilda tidpunkter som Våktarnatten, men det kan hända annars också. De allra flesta har dock inte skett något sådant med egna ögon. För två Våktarnätter sedan verkade Brand, den gamle hövding vars runsten står inte långt ifrån Lyktgubben, gå igen och talade genom flera av gästernas munnar. Tydligen blev han bortdriven sedan och sedan dess har det inte spökats här.

Magi och trolldom

I snart sagt varje by finns en "klok gumma", och i städer och på marknader behöver man inte gå långt för att träffa på spåmän, hypnotisörer, örtläkare eller försäljare av "magiska" amuletter. Jostein Kloke är en känd halvtrollkarl i Lindåkra, och gamla mor Edla som dog häromvintern – hennes yngre släkting Tora har tagit över hennes verk nu – var en så skicklig helare att somliga trodde henne vara trollkunnig. Utövare av "riktig" magi är betydligt mer sällsynta och magi intar normalt en undanskymd plats i Thule. Detta har till en del förändrats i och med kriget, då både Fursten och hans motståndare lär ha använt sig av märkliga trollkonster. Gemene man har dock sett mycket lite av detta och skulle bli mycket förundrad, och antagligen skräckslagen, vid åsynen av verklig magi.



Jostein Kloke, Lindåkras kloke gubbe och halvtrollkarl



Att läsa på hemsidan

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

Huvudsidan (Krönikan om Margholerskogens Öde)

www.thule.vas.nu

Vi uppmanar också alla att hålla koll på vårt forum, www.thule.vas.nu/forum. Förutom försnack med andra deltagare är det där ny information kommer upp snabbast.

Världen – www.thule.vas.nu/index_varlden.html

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

För samtliga

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

För bofasta och lokalt folk

- Om Lindåkra socken (skickas ut samtidigt med detta utskick)

Det kommer även att komma upp nya och uppdaterade artiklar inför lajvet, som en beskrivning över kända personer på Lyktgubben med omnejd, mm.

Hemsida för *Vid vägens ände*:

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

Välkommen!