

Den Furstliga eftertruppen

Bakgrunden inlajv
Gruppens sammansättning
Uppgifter på lajvet
Praktiskt

Bakgrunden inlajv

Ni är en trupp Furstliga legionärer och auxiliärer som legat i garnisonstjänst i det ockuperade norra Gedanien. Fram till för några veckor sedan var också en stor Furstlig fältarmé förlagd i provinsen, men för några veckor sedan avtågade de västerut mot Arosia.

Ert kompani var vid tillfället förlagda i närheten av gränsen utspridda på några posteringar. Ni hade nyligen fått order om att det fanns en risk för större fiendliga anfall när provinsen nu blev svagare försvarad och i så fall skulle man prioritera att hålla de starkare befästningarna och överge isolerade poster som inte kunde hållas. Det fanns dock några undantag i form av platser som behövde säkras en tid framåt, det var tydligen Rödkåpor eller andra magiker på väg för att utföra nån sorts ritual där.

För någon vecka sedan brakade allt löst; i flera av byarna runt omkring bröt det ut uppror och bönderna överföll patruller och isolerade garnisoner. Delar av ert kompani som var inkvarterat i ett par byar dödades eller skingrades; er tropp var säkert inblandade i skärmytslingar och tog förluster innan ni föll tillbaka till er utpost på kullen vid vägen.

De order ni har nu är: håll utposten tills Rödkåporna dyker upp, när de kommer så hjälp dem med vad de behöver och se till att de kan hålla sin ritual. Utöver detta bör förstås fienden störas och försvagas och utpostens läge vid vägen utnyttjas till att hota transporter. Se vidare ”uppgifter på lajvet” nedan.

Den allierade trupp som anlant kom till byn under natten före lajvets början och blev överfallna på vägen av Furstliga lätta trupper som sedan skingrades och drevs på flykten efter att ha tillfogat dem en del förluster. Ni kan också ha deltagit i överfallet, fr a med skyttar.

Truppens sammansättning

Den kvarlämnade eftertruppen består av:

- Resterna av en tropp ur ett kompani ur IV Legionen. (Hampus' legionärer)
- Ett par margholiska vildmän, resten av en auxiliargrupp. (Mikael & Björn)
- Ett par legionärer och/eller auxiliärer från andra förband som blivit isolerade och räddat sig hit och tillfälligt ordnats in under eftertruppen. (Gustav & Patrik)

Kompaniet som legionärstroppen tillhör är ganska nyuppsatt och åtminstone den här troppen består till stor del av förbrytare och löst folk från Nedomskog som erbjöds värvning istället för straff. Ni har huvudsakligen gjort garnisonstjänst i Margholien och nu i Gedanien.

Under den senaste tidens garnisonstjänst i Gedanien har ni ofta varit förlagda med en grupp från Skymningsstammen, däribland den trollkunnige shamanen Regn (Mikael Tolfström). Många av er har blivit inspirerade av hans konster och deltagit i ritualer mm, vilket började ge kompaniet dåligt rykte på flera håll.

Se artikeln om Furstens krigsmakt på hemsidan för beskrivningar av truppslagen (http://www.thule.vas.nu/kampanj/varlden/krigsvasen/furstens_krigsmakt.htm).

Befästningar

Två av fältbefästningarna är intakta: det stora tornet på kullen och vaktornet på vändplanen framför. Båda dessa håller ni (vaktornet pryder också framsidan på Utskick 2...) när lajvet börjar.

De två tornen vid vägskaften är raserade och har inlajv rivits under den sista veckans strider. Om det befinnas lämpligt och görbart kan ni försöka flytta fram er ställning och hålla något av dem åtminstone tillfälligt – även om tornen rasat utgör de fortfarande försvarbara hinder.

Uppgifter under lajvet

Som sagt är eftertruppens uppgifter under lajvet i första hand:

- Hålla er utpost i väntan på att Rödkåporna ska dyka upp och genomföra sina ritualer (med hjälp av Regn).
- När de kommer kommer de troligen att behöva hjälp med att ta säkra platser för sina riter, kanske också distraktioner.
- Utnyttja utpostens position för att hota vägen och transporter längs den. Eventuella transporter längs vägen (vi ska se om vi kan fixa en trossfora under lajvet t ex) kan med fördel kapas.
- Tillfoga fienden förluster om möjligt. Detta är dock inte värt att ta några stora risker för.
- Det kan också bli tal om parlamentering/förhandling, om inte annat för att vinna tid.

Observera att när väl ritualen är klar kan ni med gott samvete evakuera och falla tillbaka norrut mot Vidmarkshus. De här områdena är ändå ohållbara att försöka hålla i längden såvida man inte får rejäla förstärkningar, och det verkar inte vara på väg några sådana nu.

Även om era mål är defensiva kan ni förstås ge sken av att uppträda mer offensivt, inte minst för att kanske ge en vilseledande bild av hur många och starka ni är.

Det finns en familjegrupp i byn som ni vet står på er sida, eller åtminstone är tillräckligt osams med resten av byn för att föredra er. Återkommer med detaljer om hur kontakterna sett ut samt kontaktuppgifter.

Dynamiken/dramaturgin på lajvet tänker vi oss i grova drag så här:

Fredagen är tänkt att bli relativt lugn med tillfälle för lagerspel på båda sidor. De allierade är omskakade och delvis skadade efter striden de varit med om och behöver tid för att komma i ordning samt snoka rätt på hur starka ni är. Ni kan i er tur spana på dem samt försöka få kontakt med era allierade. Inga större sammanstötningar kommer att ske, kanske någon mindre skärmytsling.

Under *lördagen* kommer det hela troligen att trappas upp; de allierade kommer att bli mer aggressiva medan ni också kan behöva hjälpa Rödkåporna med sitt. Ett större allierat anfall mot utposten lär inte ske förrän sent på lajvet, troligen framåt lördag kväll.

Rödkåpornas ritual kommer också troligen att, om den inte blir förhindrad, slutföras framåt lördag kväll. Blir den avslutad ostört har ni möjligheten att genomföra en evakuering.

Vandöda och andra b-roller

Det är som framgått tänkbart att delar av eller rentav hela truppen kan antingen dö eller få skäl att lämna området sent på lajvet men innan spelet är över (söndagförmiddagen kommer att behövas för att runda av intriger och spel mellan byn och de allierade om inte annat). Det är därför en bra idé att folk har reservroller de kan byta till framåt slutet.

Vandöda: Om Rödkåporna lyckas genomföra sin ritual kommer det att innebära att folk som dör i närheten av platsen kan vakna till liv av sig själva som vandöda (zombies, typ). Det kunde bli en fräck scen om det uppstår strid efter ritualen, några av de Furstliga stupar och en stund senare kommer de tillbaka som vandöda... (återkommer med mer om hur sådana ska gestaltas och hanteras f ö.)

Mer 'vanliga' b-roller: Förutom det och för spel på söndagen kan det vara lämpligt att, om truppen inte finns kvar på området längre pga evakuering eller dödsfall, byta till roller som t ex flyktingar, gedanska soldater eller trossfolk eller folk från grannbyarna.

Vi gör förmodligen så att om utposten på kullen blir intagen av de allierade och eftertruppen utslagen sent på lajvet så blir kullen efter avslutad scen off (dvs områdesgränsen flyttas tillbaka) och kan fungera som offläger vid behov.

Praktiskt

Mat och tält verkar ni ha koll på själva. Vi ordnar vatten till området, men sockerbiten kommer att stå vid byn. Har ni möjlighet att ta med egna dunkar? Annars bör ni kunna ta några av dunkarna som finns i byn.

Kortfattade riktlinjer för vilken utrustning som lämpar sig för olika typer av soldater:

Legionärer

Vapen: Svärd, svart droppsköld (gärna målad med vitt Furstekors) alternativt pavis för armborstskyttar. Spjut (stöt- eller kast-), armborst eller båge som tillval.

Rustning: Åtminstone brynja eller tjock gambeson samt hjälm.

Klädsel: Svart vapenrock med Furstekors, se

http://www.thule.vas.nu/kampanj/varlden/rikenainorr/furstendomet/uniform_1143.html . Bildexempel:

http://www.thule.vas.nu/fotogalleri/deoheligasland/II_tropp.html (de stående)

Det är helt ok med en blandning av stilar på hjälmar, rustning och kläder. Om ni vill ha en mer enhetlig stil, då många av rollerna är från samma trakter, så är det "inhemska" dräktskicket i södra Margholien närmast att jämföra med 1200-tal, tidig högmedeltid alltså. Så ringbrynja med ev lite plåt, öppna hjälmar (normandhjälm, kittelhatt etc) och liknande funkar bra. Det är dock inget problem med att blanda in element från andra perioder, mycket av utrustningen kan ha bytt ägare flera gånger.

Vildmän

Vapen: Bågar, yxor, spjut och/eller stavar. Eventuella sköldar är små och runda.

Rustning: Läder, om någon alls.

Klädsel: Primitiva skinn- och pälskläder. Svart Furstekors som krigsmålning över ansiktet. Se

http://www.thule.vas.nu/kampanj/varlden/drakt/drakt_vildfolk.htm

Bildexempel:

<http://www.thule.vas.nu/fotogalleri/kallan/furstensutsanda/skuggaavkorp.htm>

<http://www.thule.vas.nu/fotogalleri/minilajvhelg02/legion/ormbur.htm>

http://www.thule.vas.nu/teckningar/furstendomet/margholiska_vildar.htm

<http://www.thule.vas.nu/fotogalleri/enstudieisvart/vildkvinnor.htm>

Talvisk auxilia

Vapen: Yxor, spjut, bågar och/eller svärd. Sköldar är oftast runda och bör om möjligt vara svarta.

Rustning: Ingen krävs, men hjälm eller brynjuhuvud samt gambeson är lämpligt. Brynja, lamellharnesk eller laderskydd som tillval.

Klädsel: Inga vapenrockar, men svarta armbindlar med vitt Furstekors på. Klädsel i övrigt går i lätt

vikingsliknande stil, se http://www.thule.vas.nu/kampanj/varlden/drakt/drakt_talvala.html.

Bildexempel:

http://www.thule.vas.nu/teckningar/talvisk_auxilia.jpg

http://www.thule.vas.nu/fotogalleri/deoheligasland/II_tropp.html (främsta raden)