

Vid vägens ände

Väktarnatt på Lyktgubben



Utskick I

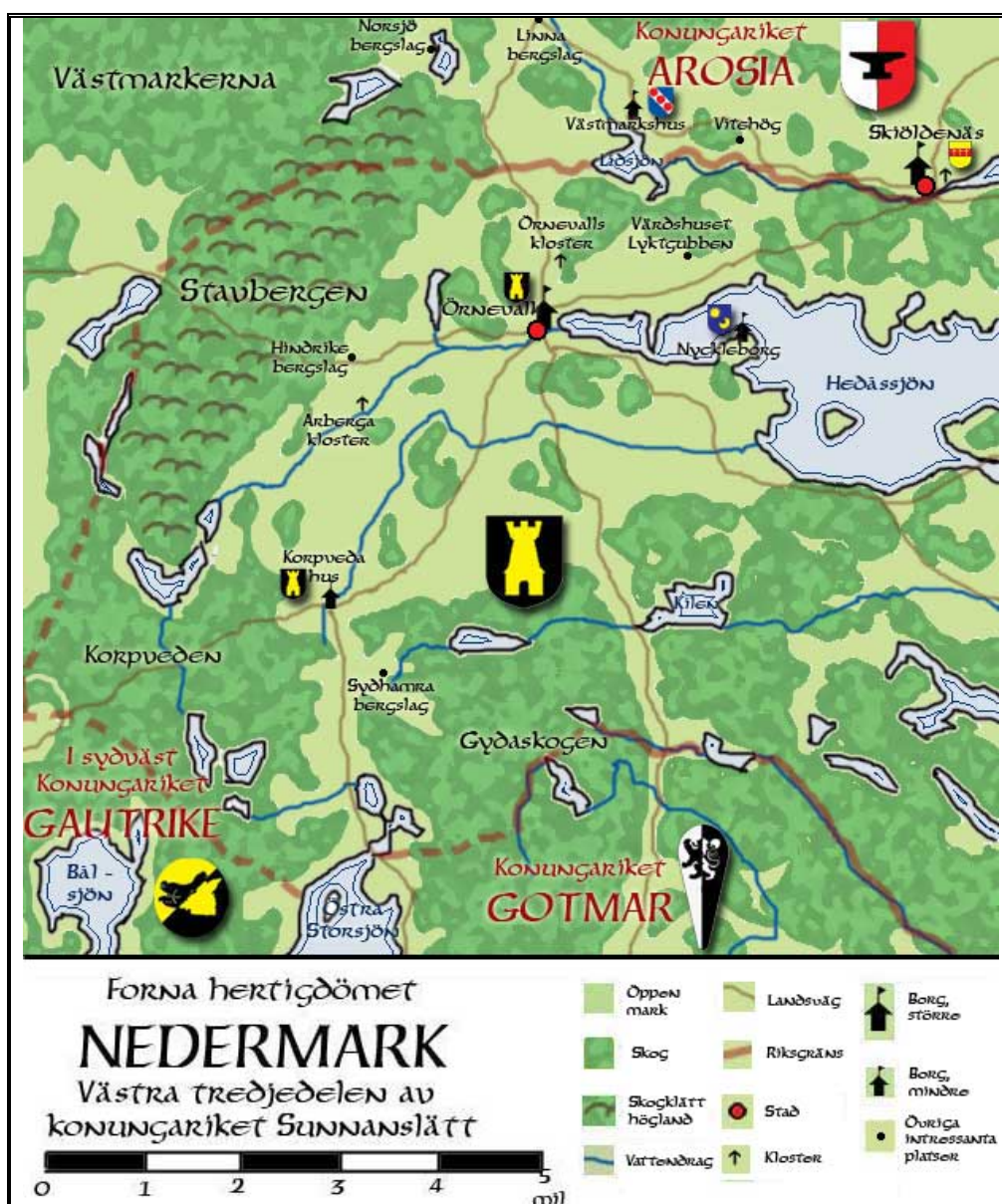
Thules vänner presenterar

Vid vägens ände

Väktarnatt på världshuset Lyktgubben

Ett lajv i Thule-kampanjen * Bok III * Mellanspel II

Utskick I



INLEDNING

Vinter, Ljusets År 1146. Drygt fyra år har gått sedan Furstens nederlag vid Geda. En tid såg Alliansen ut att definitivt få övertaget i kriget, men deras framryckningar hejdades och något av ett dödläge har rått i Thule de senaste två åren. Samtidigt råder sedan sommaren öppet krig i Österlandet mellan de två heliga riddarordnarna Consortis Militae Luci (S:t Ahriks Orden), som står Alliansen och särskilt Gedanien nära, och Ordo Militae Divinae Lux (Ordo Alemanni eller 'Slagbjörnsorden') som under sin nye högmästare ingått en ohelig allians med Fursten av Margholien.

När vintern är som mörkast är det dags att fira Våktarnatt igen i Thule. Vi befinner oss vid värdshuset Lyktgubben, inte långt från Örnevall i västra Sunnanslätt, där äventyrliga och vinddrivna existenser hittar en plats att fira högtiden i nya och gamla vänners lag med god mat, skrönor, sagor och musik. Äventyret är heller aldrig långt borta på Lyktgubben, så vem vet vad som kan ske under helgfirandet...



Välkommen till Vid vägens ände: Våktarnatt på Lyktgubben, ett mellanspel i Thule-kampanjen.

Vad: Stämningsfyllt värdshuslajv med äventyrsinslag.

När: 12-14 februari 2010.

Var: Ekbackens scoutstuga, utanför Uppsala.

Deltagaravgift: 350:-. Sätts in på föreningen Thules vänners konto:

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

Sista anmälningdag: 10 januari.

Planerat deltagarantal: upp till ca 50-60.

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 1 är skrivet av:

Theo Axner * Daniel Staberg

Omslag, teckningar och karta:

Theo Axner

Foton:

Theo Axner * Kalle Burbeck * Karin Edman*

Petter Karlsson * Johan Käll * Kalle Lantz

INNEHÅLL

Om Thule-kampanjen.....	4
Berättelsen hitintills.....	7
Här och nu	9
Om Våktarnatten	11
Roller	14
Anmälan	19
Praktiskt.....	22
Mål och visioner.....	23
Att läsa på hemsidan.....	24

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

Om Thule-kampanjen

Följande avsnitt är en version av den introduktion till kampanjen som finns att läsa på vår hemsida. Det är den första text man bör läsa för att sätta sig in i kampanjen. Om du har varit med tidigare lär du redan ha läst det här avsnittet och kan med gott samvete hoppa vidare till "Berättelsen hitintills".

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

bestämt förlagt till området motsvarande mellersta Sverige (uppdelat i landskapsstora småriken).

Spelet i kampanjen spänner över ett brett spektrum och har skett och kommer att ske på många nivåer, från slott till koja. Tanken är att bit för bit kunna täcka in så stor del av sagans "verklighet" som möjligt och skapa en helgjuten värld; likaså att försöka utnyttja bredden och djupet i den skrivna bakgrunden genom att ge den liv i spelet.

Spel i Thule-kampanjen

Det finns många olika inriktningar på levande rollspel, både vad gäller yttre former och spelinnehåll. I det här avsnittet försöker vi definiera vad som utmärker Thulekampanjens stil

och särdrag, samt vilka principer som är viktigast för arrangemang och deltagande i den.



Riddare av S:t Ahriks orden, med spejare och världsliga allierade

Terra Cognita

Världen vi spelar i utgör givetvis en central beståndsdel i kampanjen. Den finns beskriven i all korthet nedan, och i allt annat än korthet på Thule-kampanjens hemsida. Vi är mycket noga med att allt som ska gestaltas i spelet passar in i världen och sagan.

Det innebär att det *inte* är acceptabelt att ta med sig roller från andra kampanjer eller lajv till Terra Cognita. Alla roller ska höra hemma i världen och vara en del av den. (Däremot går det självfallet att basera den karaktär man skapar till Thulekampanjen på en liknande roll man haft någon annanstans, men det är en annan sak.)

Sagan och känslan

Thule-kampanjen är en episk saga som vi, deltagarna och arrangörerna, berättar tillsammans. Intrigverk och bakgrund är delar av en helhet. Målet är att skildra en berättelse som hänger samman; men också att varje deltagare ska få uppleva sagan ifråga inom ramen för sin roll. Vad gäller sagan vill vi försöka återskapa trollkraften hos bra litterär fantasy, liksom hos sagor och myter. De övernaturliga inslagen på ett visst lajv i kampanjen är normalt få till antalet men har alltid bärande funktioner i sagan.

Känslan och stämningen i kampanjen präglas av de allierade folkens långa, svåra och förtvivlade kamp mot den övermäktige Furstens härskaror. Skräcken och undergångsstämningen är sällan långt borta, men även strimmor av hopp och glatt humör skiner ibland igenom mörkret.

Vår saga är också en saga om gott och ont. Det innebär inte att alla konflikter är förenklat svartvita eller att alla roller och t o m grupper är entydigt onda eller goda. Tvärtom ställs rollerna och deltagarna ofta inför svåra och ångestfyllda moraliska beslut och prövningar; de som ska representera det "goda" måste kämpa hårt för att välja rätt och inte förfalla.

Roller i kampanjen

Ett självklart led i skapandet av kontinuitet är att vissa roller återkommer under flera lajv. Normalt skapas varje roll inför ett visst speltillfälle, men många kommer att återkomma och även till viss del agera mellan lajven. Flera deltagare har eller kommer att skaffa minst en fast karaktär, genom vilken de upplever och utvecklar sagan under längre tid - detta är dock absolut inget krav. Fasta karaktärer kan finnas på "båda sidor" i kampanjen, både de allierade och de Furstliga. Detta innebär inte att de fasta karaktärerna till varje pris måste vara med på alla lajv. Tvärtom har vi den policyn att *kampanjen som helhet är viktigare än någon enskild karaktär*. Det betyder bl a att även en väl inarbetad roll bara kan vara med på ett visst lajv om det finns goda skäl till det och om det gör sagan bättre att hon är där. Att vi gör på det här sättet har två skäl.

För det första kan den stärkta kontinuitet och stämning som återkommande roller medför

upphävas och t o m motverka sig själv om en viss roll dyker upp *hela tiden*, vare sig det finns vettiga skäl till det eller inte. Sådana roller kan nästan anta karaktären av offmoment.

För det andra ser vi gärna att de som deltar på flera lajv i kampanjen om möjligt provar på flera olika roller för att få ett bredare perspektiv. Om man skulle spela en och samma karaktär genom hela kampanjen skulle man visserligen kunna fördjupa och utveckla rollen långt, men samtidigt skulle man missa en hel del som helt enkelt ligger utanför rollens horisont. Alla roller har tillträde till en begränsad del av sagan, men inget tvingar en deltagare att begränsa sig till bara en roll.

Hänsyn och generöst spel

Två principer som är viktiga för den sorts spel vi eftersträvar. Det innebär lite mer konkret att inte stjäla allt spelutrymme utan tvärtom vara lyhörd för medspelarnas signaler och spela med; omvänt gäller det att inte köra över andra med sitt agerande och inte utsätta någon annan *spelare* (inte roll) för något otrevligt. En annan aspekt på detta är att bejaka andras spel; vara lyhörd för andras initiativ och uppslag och spela med på dessa.

Strid och vapen

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

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

På Vid vägens ände kommer boffervapen att användas.

Alkohol

Eftersom vi anser att onykterhet och rollspel inte hör ihop, både ur säkerhetssynvinkel och med tanke på det offmoment verkligt påverkade deltagare utgör, har vi en genomgående restriktiv hållning till alkohol. På många tillställningar är

alkoholintag helt förbjudet. På vissa tillåter vi alkoholhaltig måltidsdryck; även där måste det dock röra sig om små mängder och brukas med måtta. Det är alltid *helt förbjudet* att bli märkbart onykter. Exakt vilka regler som gäller för det aktuella lajvet kommer att framgå tydligt i dess utskick.

Om världen Terra Cognita

Thule-kampanjen utspelar sig i världen Terra Cognita - den Kända Världen. Denna värld har, i skiftande former och grad av utveckling, använts som bakgrund till ett drygt 30-tal lajv sedan 1991. Betydligt mer bakgrund om världen finns på Thule-kampanjens hemsida:
www.thule.vas.nu/index_varlden.html

Världen som idé

Terra Cognita är en historieromantiskt inspirerad fantasyvärld, konstruerad som en parallellvärld till vår egen. Detta innebär att världen geografiskt och kulturellt är ganska lik det medeltida Europa; de flesta länder och platser har sina motsvarigheter. Det är dock absolut inte fråga om en strikt 'historisk' värld; man skulle snarare kunna säga att det är fråga om en drömd medeltid.

Några saker kan genast tas upp som skiljer Terra Cognita från den riktiga medeltiden:

Blandade tidsperioder: Vi har inte valt ett fast datum som modell utan blandat och gett från en period på över 1000 år. De olika länderna har lånat drag från sina motsvarigheter under olika perioder, och i flera fall har flera perioder blandats även inom ett och samma land.

Jämställdhet: Kvinnor och män är jämställda i Terra Cognita.

Magi: Terra Cognita är en magisk värld där övernaturliga ting faktiskt sker. Även magi och

magiker förekommer. Det är dock varken vanligt förekommande eller välkänt.

Icke-mänskliga folk och kulturer: Alver, dvärgar, orcher och andra varelser existerar i världen och är mer eller mindre kända av människorna. Dvärgarna har flera kungariken under de stora bergskedjorna, och orcher och andra svartfolk lever framför allt i de vidsträckta ödemarkerna i norr och öster. Alverna härskade förr i tiden över stora riken, men dessa har nu försvunnit och alverna tros på många håll vara utdöda.

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

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

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

Rikena i norr – en introduktion:

<http://www.thule.vas.nu/kampanj/varlden/rikenainorr/rikenainorr.htm>

Berättelsen hitintills

Om kriget i Thule

I drygt sex års tid har de Norra Kungarikena – Gedanien, Arosia, Sunnanslätt och Högmark – legat i krig med det nygrundade Furstendömet Margholien. Den mörke och outgrundlige Fursten – enligt de mest fantastiska (men allt mindre otroliga) ryktena identisk med Gholan den Ogudaktige, den tyrann och häxmästare som härskat över Norden för många sekler sedan och sedan fördrivits från vår värld men aldrig riktigt dött – har slagit smårikens fredliga tillvaro i spillror och hotar att uppluka dem alla.

De Furstliga skördade inledningsvis blixtsnabba framgångar, stödda inte bara på Furstens vapenmakt utan även på hans vidunderliga trollkrifter. Månhella slott föll genom svartkonst: efter att Furstens besvärjare i dagar vandrat runt murarna, mässat och ristat tecken i marken, hade klippan börjat rämna under borgen varpå murarna rasat. Den efterföljande slakten blev ohygglig, och inget stod nu mellan de Furstliga och Geda, Gedianens huvudstad.

Läget såg förtvivlat ut för de Norra Kungarikena, men vid det redan sägenomspunna krigsrådet i Vitehög kom de olika folk som alla hotades av Furstendömet att mötas och trevande upprätta sin allians. Med hjälp från dvärgar, alver, vildmän och oknytt fann man de första blottorna i de fruktansvärda magiska resurser som var Furstens främsta övertag, och de lyckades – för tillfället – hejda hans planer för att på magisk väg krossa Gedanien. Därefter kom kriget att föras med mer jordnära medel och såväl Furstens som de allierades magiska verksamhet har spelat en mindre framträdande roll. De allierade har kämpat för att förstå de nya krafter de kommit i kontakt med, medan Fursten i det fördolda sökt reparera sina förluster och finna nya krafter att utnyttja.

Krigets hittills största urladdning och vändpunkt kom under 1142, då Fursten satte in alla krafter i sin belägring av Geda samtidigt som de allierade samlade sig till motangrepp med såväl jordiska som magiska medel. Kampen blev fruktansvärd, men till slut förmådde de allierade häva belägringen och vann sin största seger hittills över

Furstens legioner vid Geda högar. För första gången sedan krigets början befann sig Furstendömet på defensiven.

Fyra år och några månader har gått sedan dess, och under större delen av den tiden har kriget varit betydligt mindre intensivt. De allierade följde upp sin seger med angrepp på de områden i Gedanien och Arosia som Fursten ännu håller, och de har nått betydande framgångar med att återerövra sina besittningar, men det senaste året har den allierade framryckningen kört fast vid de starka fästningar man inte kunnat betvinga, och något av ett dödläge har uppstått. Båda sidor är utmattade efter de stora kraftmätningarna och försöker nu på varsitt håll bygga upp sin styrka på nytt inför en avgörande ansträngning.



Furstliga soldater på marsch

I länderna omkring har också en hel del förändrats. Dvärgriket Steinheim i nordvästra Thule tycks störtat i oreda och inre osämja sedan dess konungs död för några vintrar sedan, och sommaren 1143 anlände flera hundra dvärgar till de Norra Kungarikena för att erbjuda sina tjänster

och söka tillflyktsort. I söder har Gotmar, Sunnanslättis gamla ovän och tidigare en orolig medlem av alliansen, och det vilda och ålderdomliga Gautrike förenats i en personalunion och båda rikena tycks ha börjat njuta en ovanlig period av inre lugn.

Ordenskriget i Österlandet

Under det senaste året har kriget tagit ny fart, men inte i första hand i Thule utan i Österlandet på andra sidan Innanhavet – och i form av något som i förstone kan tyckas som en sidokonflikt.

Det sedan gammalt spända förhållandet mellan de två Ljustrogna heliga riddarordnar som utöver det Furstliga Talvala dominerar Österlandet – S:t Ahriks orden med gedanskt ursprung i norr och den större, rikare och mäktigare Ordo Alemandi, i Thule mer känd under öknamnet Slagbjörnsorden – har inte förbättrats av att Ahriksriddarna tidigt slöt sig till alliansen mot Fursten medan Ordo Alemandi förhållit sig neutral och fortsatt handla med honom, men först i år har det kokat över till öppen konflikt.



En riddarbroder av Ordo Alemandi '

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

Det hela trappades snart upp ytterligare då Fursten av Margholien lät att han kommer att stödja Slagbjörnsriddarna i konflikten - hans östra gränsmarker mot Ahriksriddarnas land har nu mer direkt än tidigare blivit en krigszon. Ahriksriddarna begärde i sin tur hjälp från sina allierade i Thule.

Under våren och större delen av sommaren hände inte mycket synligt, men i slutet av sommaren – lagom till skörden – invaderade Ordo Alemandi Virland från söder samtidigt som en Furstlig styrka rörde sig mot Keriland. En blandad allierad här seglade till Österlandet för att förstärka Ahriksriddarna medan de styrkor som blivit kvar i Thule höll vakt mot Margholien.

I Thule har underrättelserna från Österlandet under hösten ofta varit oklara, förvirrande och mångtydiga. Klart är dock att kriget fortfarande pågår och att Ahriksordens öde ännu hänger i vågskålen.

Mer om vad som hörts i Thule om kriget kommer i Utskick 2.



Här och nu

Vi befinner oss nu i västra Sunnanslätt, inte långt från staden Örnevall och inte heller långt från gränsen till Arosia.

Den västra tredjedelen av landet kallas sedan gammalt Nedermark; det sägs att det en gång var ett eget rike som erövrades fram och åter av gauter från söder och svioner från norr och öster, men det har nu tillhört Sunnanslätt i århundraden.

I äldre tid förekom det att fränder till Sunnanslätt monarker höll Nedermark som ett hertigdöme, men efter den siste hertigens av Nedermark död för snart trettio år sedan har detta bruk upphört. Landsdelen domineras dels av den rika staden Örnevall med sin borg, dels av de malmrika Stavbergen i väster, på gränsen till Västmarkerna, med sina gruvor.

Örnevall med omnejd och Lindåkra socken

Örnevall är den största staden i västra Sunnanslätt och en av de mer betydande städerna i riket. Staden är sedan ett par sekler centrum för myntslagningen i landet.

Örnevall står också med det största och mest framstående klostret i Sunnanslätt. Sedan omkring ett sekel tillbaka är det ett dubbelkloster och inrymmer såväl ett celestinerkloster som ett anselmitkonvent.

Det har blivit ovanligt rikt genom talrika donationer genom åren, och det har haft goda relationer med både kungarna och städerna (främst naturligtvis Örnevall). Klostret äger en hel del mark, främst i de omedelbara omgivningarna i Nedermark. Dess gårdar arrenderas och brukas av landbor. Själva klostret ligger något avskilt ett stycke norr om staden.

Klostret har ett omfattande och berömt scriptorium; de flesta skrivarna i riket har fått sin utbildning där. Klosterskolan är också berömd och tar förutom de vanliga noviserna in en del betalande elever – mestadels barn till lokala frälsemän och rika borgare.

På senare år har klostret blivit mer känt för att det blivit något av en samlingspunkt för Nyckeln Väktare, den sammanslutning av lärda inom Alliansens folk som studerar Nyckeln och

försöker använda den och andra metoder mot Furstens magiska krafter. Klostrets föreståndare, moder *Elarka Arnvidae*, är själv en av Väktarna och de har vid flera tillfällen samlats vid klostret.

Örnevall ligger vid en stor landsvägskorsning, och härifrån löper vägar åt inte mindre än sex håll: nordost mot Spegelhamn och Skiöldenäs i Arosia, nordväst mot Lindes och Ramsbergs bergslager i Arosia och vidare till Högmark, västerut mot Stavbergen och Västmarkerna, sydväst mot Korpveden och Gautrike, söderut mot Gotmar och sydost mot Oxehus.

Vårdshuset Lyktgubben, skådeplatsen för *Vid vägens ände*, ligger drygt en halv dagsresa från Örnevall längs den nordöstra vägen; ungefär halvvägs mellan Örnevall och Skiöldenäs. Det ligger i Lindåkra socken, som också omfattar byarna Norabäck, Ensmo, Röby och Sotterbro. De bofasta i byarna är till större delen självägande bönder, men en del är landbönder under Örnevalls kloster och några av gårdarna i Norabäck tillhör greve Birger Johannesson Sol och Måne.

Lindåkra socken är en gammal bygd med många legender knutna till sig. Runtom i trakten finns flera minnesmärken, runstenar och gravhögar efter hövdingar och stormän och –kvinnor från gamla tider.

Känt om vårdshuset Lyktgubben

Lyktgubben är ett populärt ställe att stanna upp på för resande längs landsvägen till eller från Örnevall. Vårdshuset består av en stor huvudbyggnad med serveringssal och sovsal samt ett antal uthus.

Lyktgubben har rykte om sig som mötesplats för Thules mer äventyrliga element ”på väg till klostret”. Lyktgubbens besökare utgörs alltså till en ovanligt stor del av resande med intressanta och fängslande livsöden - personer som har besökt flera av världens hörn och ägnat sig åt otaliga mer eller mindre rumsrena och ofta farliga sysselsättningar under sina liv. Även värdfolket själva lär till stor del vara män och kvinnor med brokiga och äventyrliga liv bakom sig.

Att det blivit så beror på att de som ägde vårdshuset i början av 1130-talet kom väl överens med fader Laurentius, den dåvarande abboten för Örnevalls kloster. Abboten kom i sin tur väl överens med både den lokala ordningsmakten - närmast representerad av den dåvarande fogden på Örnevalls slott, den blivande riksmarsken Helwig Berndtsdotter Wige (som stupade vid Geda högar förra året) – och den nytilträdde patriark Henricus av Spegelhamn. Resultatet blev en överenskommelse där vårdshusets gäster var fredade från ordningsmakten och det föll på vårdshusets ägare att själva upprätthålla ordningen. Tanken med detta är att personer med ett inte helt fläckfritt förflutet ska ha en möjlighet att söka vägledning samt avge bikt i klostret utan att behöva riskera att gripas. Klostret utfärdar t o m lejdbrev som ger de som behöver det rätt att fritt färdas den kortaste vägen mellan vårdshuset och klostret utan att behöva riskera att bli gripna på vägen med undantag för om de tas på bar gärning för något brott.

Det här arrangemanget har gett vårdshuset ett visst rykte i det närmaste grannskapet och en del närboende går därför omvägar runt vårdshuset efter som de inte vill bli sedda med ”tvivelaktiga existenser”. Ryktet är dock oförtjänt. Visserligen händer det att skummare element uppehåller sig

på vårdshuset men stället är inte någon stökig krog eftersom överenskommelsen med slottsfogden och klostret hänger på att ägarna ser till att hålla strikt ordning. Det sägs att Elarka Arnvidae, klostrets nuvarande abbedissa, som kom till klostret i 1131 med ett brokigt förflutet ska ha haft en viss del i överenskommelsens tillkomst. Hennes för klosterfolk ovanliga bakgrund ska ha spelat en stor roll i det hela.

Ägarna är en brokig skara med ursprung från flera länder. *Henrik av Halbeck*, som av de flesta kanske ses som den främste vårdshusvärden, är som namnet antyder från Halbeck i norra Almad, medan *Lukas* är infödd sunnanslättare och *Svein Griske* kommer från Vestland i Nifelheim.



Henrik av Halbeck



Väktarnatt på Lyktgubben

Nu närmar sig Väktarnatten 1146 och värdfolket på Lyktgubben gör sig redo för att hålla ett Väktarnattskalas för de som även kring årets längsta natt är ute och reser, eller som inte har någon annanstans att söka sig. Det är rentav så att flera av de resande som de sista dagarna stannat till på Lyktgubben beslutat att bli kvar ett par dagar extra; värdshuset tycks för många som en god och väl så trygg plats att tillbringa den spöklika Väktarnatten på, och Väktarnattskalasets ser ut att bli en angenäm tillställning. De som varit här förr vet att värdarna är mycket begivna på goda historier och vid festliga tillfällen gärna utlyser sannskyldiga historieberättartävlingar, och bland de gäster som de här dagarna stannat upp på

Lyktgubben finns många som verkar ha spännande ting att berätta.

Om tiden

Fredagen den 12 februari i verkligheten är i Thule **tisdagen den 18 december**. Väktarnatten är natten till torsdagen den 20 december, på lajvet alltså natten till söndag.

Själva Väktarnattskalasets kommer att börja på allvar frampå lördag eftermiddag, alltså kvällen före Natten. Mer om hur detta kommer att gestalta sig mer specifikt kommer i kommande utskick.

Om Väktarnatten

Väktarnatten är en av de stora årshögtiderna inom Ljusets lära. Det är den stora vinterfesten, som firas till minne av den siste profeten Nadrims första framträdande – den förste som såg honom ska ha varit en ensam nattväktare en vinternatt. Väktarnatten är en stor familjehögtid och ett efterlängtat ljus i vintermörkret. Själva väktarnatten infaller den 20 december, men firandet fortsätter inte sällan till att gå över i nyår.

Religiös bakgrund

Den händelse som Väktarnatten enligt Ljusets lära firar minnet av är som sagt profeten Nadrims första framträdande.

Nadrim brukar betraktas som Ljusets läras grundare. Han framträdde i det avlägsna Diraz omkring 400 år före Mörkrets fall och förutsade stora katastrofer men en ny tids födelse därefter. Han predikade också om allmän rättfärdighet och goda gärningar; det är till stora delar hans predikningar som ligger till grund för den Heliga lag som senare etablerats inom Ljusets lära. De anknöt dock till den långa diranska traditionen; det var inte som moralist utan som apokalyptisk mystiker Nadrim var nyskapande. Profeten vann en liten men trofast grupp anhängare, en av ett flertal diranska sekter vid tidpunkten. Det var dock vid Mörkrets fall, då många av hans förutsägelser tycktes besannas, som läran fick sitt stora genombrott.

Själva Väktarnatten, då? Begreppet har sitt ursprung i en av de traditioner som tecknades ned i de Heliga Skriftrullarna under 300-talet f M om den första gången profeten visade sig. Det hela ska ha gått till ungefär så här:

En mörk vinternatt gick en gammal nattväktare sin rond, då en främling visade sig. Då väktaren anropade honom och frågade om hans ärende svarade främlingen, att han kom med allvarliga bud: natten skulle bli lång och svår, men därefter skulle en ny och ljusare dag gry. Men innan gryningen skulle både herrar och kejsare falla, och mäktiga riken gå under, och om natten skulle kunna uthärdas måste folk vända sina gamla vägar ryggen. (Senare har detta allmänt tolkats som en förutsägelse om det Stora Mörkret - se artikeln om Terra Cognitas historia.) Nattväktaren förstod naturligt nog inte denna innebörd utan gick till sin herre och berättade om vad främlingen sagt.

Den mäktige härskaren blev naturligtvis förgrymmad över att en främling vågat "hota" honom, men han satte inte stor tilltro till budet. "Mitt rike är mäktigt, och jag sitter trygg i mitt slott," utropade han. "Om jag skulle vara så utlämnad åt ödet, då kunde källor springa upp här inne i min tronsal!" Och i det ögonblicket sprack stengolvet upp och den klaraste källa sprang upp mitt i salen.

Inte ens detta förmådde övertyga härskaren, men han blev än mer rasande och lät kasta den stackars nattvaktaren i fängelse. Redan samma natt kom dock den mystiske främlingen tillbaka, till synes obehindrad av murar och regler, och befriade honom. Vaktaren blev sedan hans ständige följeslagare.

Väktarnatten betecknar alltså den första skymten av hopp i mörkret - ett idealiskt tema för en vinterfest.

Väktarnatten i Thule

Den version av Väktarnatten som firas i Norden är en blandning av olika influenser. Med Ljusets lära övertog nordborna det kyrkliga firandet av profetens första framträdande, som redan upptagit element från de arantiska vinter- och nyårsfesterna. Detta smälte samman med de gamla hedniska vinterfesterna till en ny kombination, som gradvis utvecklats genom seklerna. Fastän Väktarnatten är en stor religiös högtid är många av traditionerna och sederna kring den av ganska världslig (eller t o m magisk) natur. Här beskrivs några av sederna:

Festdagarna

Den egentliga Väktarnatten är natten till den 20 december. Firandet inleds så smått redan dagen före (se nedan), men den verkliga festperioden börjar med morgonmässan efter natten, då hela socknen samlas i kyrkan. Först därefter tar de verkliga kalasen vid, och de varar ofta i flera dagar.

Dricka för gott år och fred

En sed som är förlagd till kvällen före Väktarnatten är dryckesoffret för gott år och fred. Det är en mycket gammal tradition som definitivt går tillbaka till hednisk tid; den har dock anammats av Ljusets lära. I stort sett är det bara en ceremoniell skål, kombinerad med en bön om goda skördar, god avel, lycka och fred mellan grannar. Drycken välsignas av en präst om sådan finns närvarande, annars av den äldsta närvarande.

Gengångarnas vinterfärd

I Thule uppfattas Väktarnatten också som en de dödas högtid. Den här natten - traditionellt årets mörkaste - vandrar de döda, speciellt de som dött för tidigt, våldsamt eller av andra skäl inte vilar i frid, omkring på jorden och hemsöker de levandes hus. För de mesta är gengångarna osynliga, men det händer att de visar sig, och då kan den som inte visar tillräcklig respekt råka mycket illa ut.

Traditionellt brukar man upplåta mat och husrum till de döda; festbordet som dukats redan kvällen före Väktarnatten får stå dukat över natten så att de kan förse sig om de vill. På samma sätt sover man inte i sina sängar under själva Väktarnatten utan i stället på golven; sängarna står upplåtna åt de döda om de vill stanna och vila. Det sägs också att de döda samlas i kyrkan för att fira sin egen Väktarnatt innan morgonmässan innan de slutligen lämnar de levandes trakter.

Det här är som framgår en annan hednisk kvarleva; den har fått en viss Ljustrogen överbyggnad genom att andakter och mässor vid tidpunkten innehåller särskilda böner för de döda.

Väktarhalmen

På själva Väktarnatten strör man halm på golvet och sover i den i stället för i sängarna; dessa är som tidigare nämnts upplåtna för de döda. Själva utströendet av halmen sker ibland under halvt ceremoniella former, ibland under betydligt mer uppsluppna.

Ljus och eld

Flera seder kring Våktarnatten har med ljus och eld att göra. En viktig tradition går ut på att man på denna årets mörkaste natt aldrig ska gå ut utan att ha en ljuskälla med sig - ljus, fackla eller lykta. Alla Ljustrogna hem där folk är hemma ska också ha en lykta eller fackla brinnande på gården. Ljusen ska brinna på det dukade bordet under själva Våktarnatten; på många håll är det också sed att hålla en (ovanligt stor) eld brinnande i öppna spisen hela högtiden.

Sjunga vid dörren

En viktig sedvänja just dagen före Våktarnatten är att bygdens fattiga och obesuttna drar runt i gårdarna och sjunger, spelar eller på annat sätt underhåller husbondfolket. I gengäld förses de med mat och dryck; denna gåva brukar i sin tur

återgäldas med en symbolisk gåva av något slag. Vanligt är t ex en liten halmamulett som kan hängas upp över dörrar eller fönster för att skydda mot onda andar.

Vanliga former av underhållning är sång och dans, mysterie- eller legendspel (oftast dramatiserade former av Våktarnattssägnen) samt ibland maskeradupptåg; här är djurmasker av olika slag omtyckta.

Våktarnattsfrid

Kyrkan påbjuder frid mellan alla Ljustrogna under hela högtiden, men den seden är äldre än så. Redan i heden tid ansågs den dra olycka över sig som drog svärd under midvintern. I det nuvarande kriget är det dock inte säkert att det här kommer att kunna hållas.



Några unga män och kvinnor på väg att 'sjunga vid dörren' i en by i Nedermark



Roller

Rollerna på lajvet kan konventionellt beskrivas som att de ingår i någon av följande huvudgrupperingar:

- *Värdshusfolket*: Delägare, pigor, drängar samt annat folk som kan tänkas finnas knutna till ett värdshus.
- *Besökare från trakten*: folk från den angränsande bygden antingen är på väg in till större bygder för att fira Våktarnatt eller har ärende direkt till Lyktgubben.
- *Folk från Örnevalls kloster*.
- Några karaktärer från *Nyckelns väktare*, den sammanslutning av Alliansens lärde som bekämpat Furstens svartkonster och sökt häva hans magiska övertag, kan dyka upp. Kort före lajvet har Nyckelns Våktare hållit ett större rådslag vid Örnevalls kloster, och de här rollerna är i så fall troligen på väg från klostret nu.
- Några *soldater* som antingen patrullerar i trakten eller tillbringar en ledig dag på Lyktgubben. Våktarnas rådslag har, särskilt efter de Furstligas överfall förra vintern, omgivits av en stor säkerhetsapparat och en stark och brokig eskort.
- *Vägfärande och mer långväga besökande*: den bredaste gruppen. Här ingår alla möjliga roller man kan tänka sig dyka upp på ett värdshus i Sunnanslätt; se nedan.

Det finns i många fall möjlighet att återupprepa någon roll man tidigare spelat i kampanjen, så länge rollen rimligtvis kan tänkas dyka upp här och det passar in - hör av dig om du är intresserad av det. Det kommer dock inte att finnas med några alltför högt uppsatta roller på lajvet. *Vid vägens ände* kommer, liksom de tidigare Lyktgubben-lajven, att vara ett lajv som i mångt och mycket handlar om det enkla folket i Thule.

Med din första anmälan ska du ange ett rollförslag. Detta behöver inte vara alltför detaljerat; när du fått det grundläggande förslaget godkänt är det dags att skapa rollen i större detalj. Se avsnittet om Anmälan.

Som kommer att framgå har vissa av rollerna redan preliminärt tillsatts genom tidiga

intresseanmälningar. Det är dock möjligt att en del av dessa kan bli lediga genom återbud. I så fall kommer uppgifter om detta att anslås under Nyheter på lajvets hemsida. Alla uppgifter i utskicket om att en roll är tillsatt är att betrakta som preliminära.

Historier att berätta

Som nämndes tidigare är värdfolket på Lyktgubben förtjusta i goda historier, och särskilt vid Våktarnatt är det tradition att såväl gäster som värdfolk underhåller varandra med berättelser – allra helst sanna sådana.

En tanke med detta, förutom att det är trevligt med sagoberättande i sig, är att flera av de många händelser som utspelas under kriget i Thule, både på lajv och i bakgrunden, ska ”komma ut” och bli levandegjorda genom att återberättas på lajvet.

Ett annat sätt att se på listan över önskade roller är med andra ord att vi söker karaktärer som varit med om någon av de många mer eller mindre dramatiska händelser som utspelats och som vi hoppas levandegöra genom berättelserna på det här lajvet. För var och en av rollgrupperingarna nedan ger vi några exempel på vad rollerna kan ha varit med om och ha att berätta om.

För att ge några exempel ser vi gärna roller som varit med om:

- Det Furstliga överfallet på Örnevalls kloster förra vintern (*Skuggor i snön*). Naturligtvis var alla som deltog på det lajvet med, men åtskilliga andra karaktärer som inte spelades då kan också ha varit med om olika episoder i samband med överfallet.
- Någon av Nyckelns Våktares (det sällskap av lärda som bekämpat Fursten på magisk väg) expeditioner, t ex räden mot Månheila, expeditionerna till Talvala eller längre bort.
- Äventyr i fiendeland, antingen själva Furstendömet eller de ockuperade områdena.
- Kriget i Österlandet under hösten.

- Tidigare års fälttåg i Gedanien, norra Arosia eller Högmark eller på Innanhavet.
- Belägringen av Geda (se [Nyhetsbrev 6-10](#)): roller som befann sig i staden under belägringen.
- Händelser i andra delar av Thule.
- Allt möjligt annat som hänt...

Det är naturligtvis inte obligatoriskt att din roll ska ha varit med om någon stor händelse, men vi

vill som sagt gärna ha rätt många roller som har det.

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

Värdshusfolket

Värdfolket på Lyktgubben. Som framgått ovan rör det sig inte riktigt om vilket värdshus som helst; dess ägare är som sagt vittberesta gamla äventyrare, och även arbetsfolket tenderar att vara folk som sett sig om i världen en del.

Alla de här rollerna kommer att behöva utföra en del verkligt arbete under lajvet, framför allt med att ordna mat och dryck till gästerna. Spelar du en roll i värdshuset betalar du därför bara halva deltagaravgiften.

Vi hoppas förstås att så många som möjligt av Lyktgubbens tidigare personal kommer igen, men det finns även plats för några nya. Roller vi söker vid värdshuset:

- Delägare, pigor, drängar samt annat folk som kan tänkas finnas knutna till ett värdshus.

Värdfolket kan mycket väl själva ha berättelser att komma med, dels olika äventyr i sitt förflutna och dels saker som hänt här, som det Furstliga överfallet på Örnevalls kloster förra vintern (*Skuggor i snön*).



Värdfolket på Lyktgubben förra vintern

Besökare från trakten

De bofasta besökare från trakten som tillbringar Våktarnatten på Lyktgubben är troligen huvudsakligen skogsbönder, jägare eller pälsjägare, kolare eller andra som bor mer avsides och antingen är på väg in till större bygder för att fira Våktarnatt eller har ärende direkt till Lyktgubben. En annan grupp lokala roller som kan dyka upp är fattiga och egendomslösa - se stycket om Våktarnattstraditioner ovan.

Det kan dock tänkas att även mer 'etablerade' bönder har ärende hit under hela eller en del av helgen.

Här finns det ganska stor frihet när det gäller att utforma roller och grupper. Mer lokal bakgrund kommer att tas fram till hjälp för att skapa roller; se till att börja med den mer utvecklade artikeln om Lindåkra socken på hemsidan (se läslistan i slutet av utskicket).

De flesta sockenborna är förstås bönder, men somliga kan ha andra bi- eller rentav huvudnäringar. Man kan t ex tänka sig bonddrängar eller -pigor, någon smed, skogshuggare, jägare, kolare eller någon örtkunnig klok gumma/gubbe.

Historier att berätta: Lokala besökare kan t ex ha historier att berätta om:

- Det Furstliga överfallet på Örnevalls kloster förra vintern (*Skuggor i snön*). Naturligtvis var alla som deltog på det lajvet med, men åtskilliga andra karaktärer som inte spelades då kan också ha varit med om olika episoder i samband med överfallet.
- Händelser under tidigare års fälttåg, om de t ex varit med som bondesoldater eller trossfolk.
- Mer lokala berättelser, skräddor eller sägner.



Några bofasta invånare i Lindåkra socken

Folk från Örnevalls kloster

Några besökare kan vara präster, munkar, nunnor, lekbröder eller -systrar eller annat klosterfolk från det närbelägna Örnevall.

Historier att berätta: Överfallet på klostret är förstås en dramatisk händelse, men man kan också tänka sig andra historier; om inte med anknytning till händelser i kriget så kanske berättelser från fjärran pilgrimsfärder eller helgömlögander.

Nyckelns Våktare

En särskild grupp bland de mer eller mindre regelbundna besökarna på Lyktgubben är några av Nyckelns Våktare. De har kort före Våktarnatten hållit ett större rådslag vid Örnevalls kloster, och de här rollerna är i så fall troligen på väg från klostret nu.

Nyckelns Våktare är som framgått ett löst sammanhållet nätverk av lärde från Thules alla folk, som samlats för att försöka förstå och bruka Nyckeln - det föremål som sedan rådslaget vid Vitehög för tre år sedan varit de Allierades starkaste vapen mot Furstens magiska övertag.

Vad Nyckeln egentligen är vet ingen helt säkert. Den är ett kraftfullt vapen men också nyckfullt; den har tillfogat Fursten kännbara motgångar men också vänt sig mot sin bärare.

Kärnan i Nyckelns Våktare utgörs av de som medverkade vid Nyckelns skapande men gruppen har sedan dess utökats flera gånger. De ägnar sig också åt andra efterforskningar kring magi och försöker förstå, kartlägga och bekämpa de krafter Fursten använder sig av.

Den här grupperingen innefattar två huvudsakliga typer av roller: de egentliga Våktarna, de lärda och magikunniga, samt deras följeslagare med kompletterande färdigheter.

Bland de egentliga Våktarna kan man till exempel finna (observera att inte alla dessa roller troligen kommer att vara med – det här är exempel):

- *Magiker* från Alliansens olika riken. Mänskliga magiker är normalt upplärda i de arcuriska traditionerna, ett magiskt och filosofiskt system som går tillbaka till det arantiska imperiet. Normalt har också de magiker som inte haft turen att få en rik och mäktig beskyddare ett annat yrke vid sidan om, till exempel som skrivare, apotekare, astrolog eller örtmästare.
- Övriga *lärde* och *präster* från Alliansen. De flesta boklärda, om än inte alla, finns

inom kyrkan. Flera av Thules "vanliga" lärde har en del kunskaper om magi och legender, även om de inte är skolade i själva bruket av magi.

- *Alver*. Alvfolkets magiska kunnande, som går bortom människornas, är en mycket viktig del av deras bidrag till Alliansen.

Följeslagarna kan vara av alla tänkbara slag, så länge de har några talanger som kan vara användbara för Våktarna. Man kan till exempel tänka sig:

- *Krigare* av olika slag; livvakter åt enskilda Våktare eller eskort för hela följet. De kan höra hemma hos vilka av folken som helst och vara högt eller lågt uppsatta.
- *Skogskunniga*: jägare och andra skogsvana som kan agera vägvisare och spanare.
- *Helare* eller fältskär.

I princip kan man säga att följeslagarna kan vara allehanda klassiska "äventyrroller". Både bland Våktarna och följeslagarna finns det möjligheter att spela roller som varit med på tidigare lajv i kampanjen.

OBS: Bland Nyckelns Våktare finns en del mycket betydande karaktärer. Inga av de högst uppsatta i världslig mening – kungligheter eller högadliga - kommer att vara med på *Vid vägens ände*. Det är inte meningen att någon enskild roll eller liten gruppering ska bli så dominerande som en sådan roll lätt skulle kunna bli. De "egentliga Våktare" som hittat till Lyktgubben kommer att höra till dem som har blygsammare ställning.

Ett särskilt exotiskt inslag bland besökarna vid vinterns rådslag var en grupp gäster från det fjärran Ormandiska sultanatet, som vi söker ett par spelare till. Hör av dig om du är intresserad av att veta mer om rollerna i fråga.

Soldater

Nyckelns Väktares rådslag har, särskilt efter det Furstliga överfallet förra vintern, omgivits av en omfattande säkerhetsapparat och riksföreståndaren har försett klostret och dess besökare med en stark väpnad eskort. Några av dessa soldater kan tänkas dyka upp på Lyktgubben, antingen på patrull, med något uppdrag att utföra eller för att fira en ledig kväll eller två.

Soldater med flera olika sorters bakgrund kan dyka upp, till exempel:

- Knektar från Örnevalls slottsgarnison eller stadsmilis.
- Soldater från den styrka som skickats hit från Spegelhamn. Dessa är främst folk ur riksföreståndarens frälsehird, dvs en styrka av stridbara frälsemän och –kvinnor och deras följeslagare som gör krigstjänst vid hovet. De som dyker upp här kan innefatta någon enstaka riddare men annars huvudsakligen ofrälse soldater ur någon riddares följe eller 'knapar', fattiga frälsemän eller –kvinnor som inte vunnit riddarslaget.



Vägförande och resande

Den här gruppen är den bredaste på lajvet, och den kan innehålla alla möjliga roller man kan tänka sig dyka upp på ett värdshus i Sunnanslätt: köpmän och gårdfarihandlare, soldater och äventyrare, lekare och musikanter, vandrande tiggjarbröder och -systrar, spelare och skojare, etc. Tänkbara roller kan vara:

- Handelsresande och gårdfarihandlare.
- Resande hantverkare.

- Daglönare och legohjon på jakt efter arbete.
- Tjuvar, skojare, landstrykare, hasardspelare och annat löst folk.
- Vandrande tiggjarbröder eller –systrar.
- Lekare och musikanter.
- Andra roller från tidigare lajv, om det finns en anledning att de kan dyka upp här. Hör av dig till arrangörerna om du har funderingar på det.



Anmälan

Anmälan till *Vid vägens ände* sker på följande sätt.

1. Ta kontakt med arrangörerna (lyktgubben@gmail.com) och kom överens om vilken roll du ska spela. När vi kommit överens om vilken av huvudgrupperna du ska tillhöra kommer du vid behov att få ett gruppblad med ytterligare information för att skapa rollen. En intresseanmälan via mail bör innehålla: Ett kortfattat rollförslag; ev grupp; ev gruppleddare; ditt eget namn.
2. Registrera dig på Thule-kampanjens forum: www.thule.vas.nu/forum/
3. Fyll i anmälningsformuläret på hemsidan: www.thule.vas.nu/vidvagensande/registration.html. Instruktioner och hjälp för att fylla i formuläret hittar du nedan.
4. När vi godkänt din anmälan får du en bekräftelse via e-post. (Du får också en kopia på ditt ifyllda formulär direkt när du anmält dig.)
5. När du fått din anmälan bekräftad betalar du deltagaravgiften på **350:-**. Se till att ditt namn framgår på betalningsnotisen, så vi ser vem pengarna kommer ifrån. Pengarna sätts in på Thule-kampanjens bankkonto senast **2010-01-10**:
 - Bank: Swedbank
 - Clearingnummer: 8327-9
 - Kontonummer: 914 058 444-3
6. Betalningen bekräftas också via e-post. När vi fått både anmälningsformuläret och deltagaravgiften räknas du som anmäld och är garanterad en plats på lajvet, inte förr.
7. Du ska också skapa en mer fullständig roll med hjälp av rollformuläret här på sidan. Instruktioner och hjälp för att fylla i formuläret hittar du här. Somliga roller och grupper som behöver det kommer att få ytterligare instruktioner för att skapa sina roller. Även rollformuläret ska skickas in senast **2010-01-10** (och ju tidigare desto bättre), men det

behöver inte skickas tillsammans med deltagarenkäten.

8. Till anmälda deltagare kommer ett andra utskick att skickas så snart det är färdigt. Detta innehåller:

- Ytterligare bakgrund inför lajvet.
- Praktisk information.
- Aktuella regler och förordningar.

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

Förseningsavgifter

Anmälningar som kommer in efter 10 januari 2010 beläggs med en förseningsavgift på **50:-**. Denna efterskänks dock om du tar en roll som behovet för tillfället är stort av. Vilka roller som behovet för tillfället är stort av kan man enklast få reda på genom att fråga eller genom att titta på lajvets hemsida under *roller*, alternativt på vårt forum där vi kommer att ha en klistrad tråd om sökta roller.

Återbetalning av anmälningsavgiften

Om du anmält dig till *Vid vägens ände* men inte kan vara med, går det att få pengarna tillbaka om du är ute i god tid. Om man avanmäler sig skriftligen senast **10 januari 2010** får man anmälningsavgiften tillbaka, minus 15-30kr i administrationskostnader. Därefter är anmälan bindande och återbetalas bara efter särskild överenskommelse.

Om lajvet skulle bli inställt återbetalas inkomna deltagaravgifter så långt resurserna räcker. Åtminstone 75% av deltagaravgiften kommer att återfås.

Anmälningsformuläret

Anmälningsformuläret inför *Vid vägens ände* har tre huvudsakliga syften:

- Se till att vi får in alla relevanta personuppgifter så snart som möjligt.
- Få reda på vad varje deltagare vill ha ut av lajvet.
- Få in rollönskemålen.

När du fått ditt rollförslag godkänt, fyller du i Rollformuläret.

Det mesta av anmälningsformuläret är självförklarande. Det som kan kräva ett par kommentarer är sektionen om önskemål inför spelet.

Önskemål inför spelet

Den här sektionen handlar om vad du som spelare vill ha ut av *Vid vägens ände*. Vi kan naturligtvis inte garantera att uppfylla alla önskemål, men på det här sättet har vi en bättre chans att komma i närheten.

Vad vill du helst göra och uppleva under lajvet?

Ganska självförklarande. I den mån du har några idéer om vad för sorts upplevelser du helst vill vara med om, eller vilken sorts spel du föredrar, så skriv det här.

Vad vill du helst inte göra och uppleva under lajvet?

Om det är något du vet att du inte vill vara med om, så ange det här. Det här varnar oss för att undvika "fel" saker när vi konstruerar spelöppningar för rollerna. Det kan vara saker du tycker är obehagliga eller bara tråkiga.

Drömscen under lajvet

Om du har en idé om en scen eller händelse du skulle vilja vara med om på *Vid vägens ände*, så beskriv den! Det kan handla om i stort sett vad som helst, men det är ju ett plus om du väljer något som vi har en rimlig chans att realisera. Vi ställer den här frågan av två skäl:

- Vi får en möjlighet att rigga intrigskriveriet så att maximalt utrymme ges för 'kickar', alltså maximalt stämningsfulla och spännande spelögonblick.
- Den ger oss en vink om hur vi ska tolka dina övriga önskemål.

Hurpass drivande eller utsatt vill du att rollen ska vara?

Att ha en drivande roll - alltså en som har ansvar för att driva spelet framåt och få saker att hända - eller en utsatt roll är förstås olika saker, men den gemensamma springande punkten är om du vill vara i den positionen att din roll har angelägenheter eller problem som måste lösas under lajvet - det vill säga om du vill vara

"tvungen" att agera. Motsatsen till detta är en roll som mer kan ta dagen som den kommer.

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

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



Fjalar Blótstein och Kottr Sotskiegg, två landsflyktiga dvärgar som slagit sig ned inte långt från Lyktgubben

Rollformuläret

Rollformuläret

(www.thule.vas.nu/vidvagansande/characterform.html) ska användas för att beskriva rollen. Här följer allmänna instruktioner för att fylla i formuläret. De roller och grupper som behöver det kommer också att få ytterligare instruktioner och annan särskild information för att skapa sina roller.

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

Fakta om rollen

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

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

- Svioner och andra från Thule - www.thule.vas.nu/kampanj/varlden/livetinorden/namnskick_dnk.htm

Ålder: Din roll behöver inte vara exakt lika gammal som du, men tänk på att du ska kunna gestalta hennes ålder. Det handlar inte bara om utseende, utan också om att kunna bära upp rollens livserfarenhet och auktoritet. Om du är under 18 år ska du normalt spela din egen ålder.

Yrke/sysselsättning: Se utskicket eller separat instruktionsbrev om du är tveksam.

Bakgrund: Den här sektionen gäller din rolls levnadshistoria fram till lajvet. På enkäten räcker det med de väsentligaste uppgifterna och, framför allt, det som är intressant för arrangörer och intrigskrivare att veta. Om du vill kan du komplettera med en längre bakgrundstext. Här kan man te x ta upp sådant som födelseort, familj- och släktbakgrund, viktiga händelser ur rollens förflutna (i stora drag), personliga vänner eller fiender och andra relationer som kan vara intressanta för oss.

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

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

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

Färdigheter och kunskaper: Användbara färdigheter, kunskaper och erfarenheter du vill att rollen ska ha.

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

Rollbeskrivning i nivåer

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

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

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

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

Nivå 2: Beskrivning för de som känner rollen

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

Nivå 3: Inre tankar och motivationer ("Beskrivning för de som känner rollen mycket väl")

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



Praktiskt

Tid och plats

Vid vägens ände kommer att utspelas på och omkring Ekbackens scoutstuga nordost om Uppsala helgen den **12-14 februari 2010**. Lajvet kommer att börja på fredagkvällen och avslutas preliminärt på söndag morgon. (En mer exakt tidsplanering följer längre fram.) Övernattning sker inlajv i stugan - eller utomhus för den som verkligen vill. ;-) Eftersom lajvet utspelas vid ett värdshus där gäster kommer och går finns det också möjlighet att delta under en mindre del av tiden.

Området omfattar en stuga med omgivningar samt en hel del vacker och ostörd skog.

Vägbeskrivning från Uppsala

Följande beskrivning är hämtad från Almtuna scoutkårs hemsida:

<http://www.almtunascout.se/ekbackenkarta.html>

Kör Vaksalagatan ut ur Uppsala, förbi Gränby centrum och Vaksala kyrka. Precis före Jälla svänger man höger mot Norrhällby. (Där finns en skylt "Norrhällby 3"). Efter drygt en km, vid Åby Gård, svänger man vänster in på en grusväg. En km in, på vänster sida, ligger Ekbacken.

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 och lunch på lördag (samt off-frukost på

söndagen) och däremellan finnas enklare plockmat.

Preliminärt är lajvet alkoholfritt; ingen dryck starkare än lättöl får alltså tas med.

Frågor om mat riktas till Daniel.

Övernattning

Lajvet kommer att pågå fredag kväll till sent på lördag natt eller söndag morgon. Övernattning kommer alltså att ske under lajvet och

huvudsakligen inlajv. Sover gör man i första hand dels i de två sovsalarna på värdshuset, dels på skänksalens golv.

Utrustning

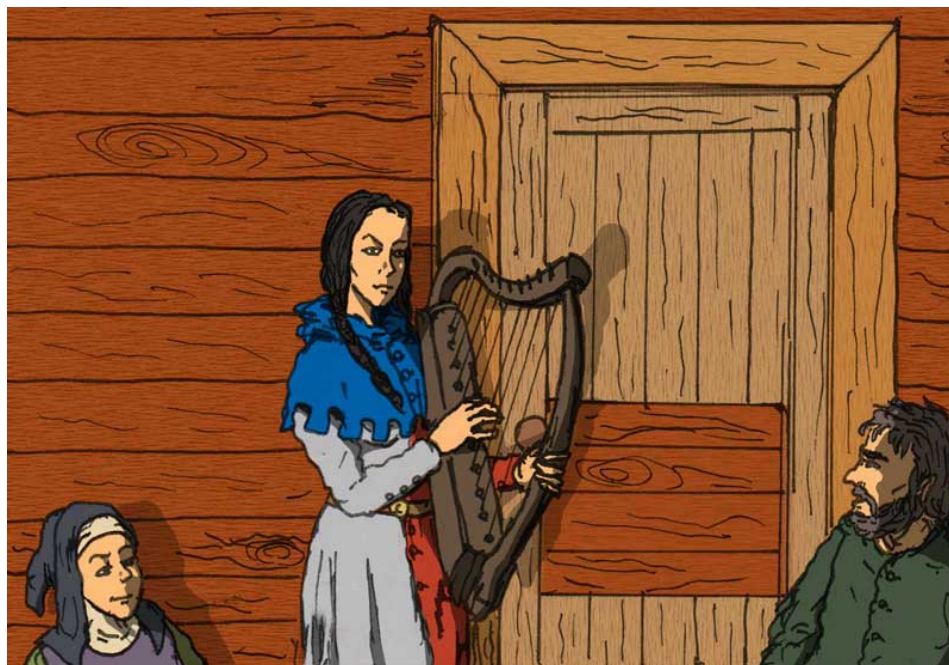
Grundprincipen vad gäller utrustning är att ingen ska behöva drabbas av Off-moment i onödan. Alla Off-föremål ska hållas ur sikte - har du med dig sådant är det ditt ansvar att ingen annan störs av dem. Tanken är att skänksalen ska hållas helt

inlajv hela lajvet igenom och de som bereds nattläger där bör alltså ha synbart lajvmässiga sovprylar. Även de avskilda sovsalarna ska hållas inlajv så långt möjligt, men då omgivningarna där tyvärr har en del offinslag kommer toleransen för

sådana även vad gäller sovutrustning att vara något högre.

Dräkt och utrustning skall gå i rätt stil för det land, folk eller kultur som din roll tillhör. Detta beskrivs i en serie illustrerade artiklar på hemsidan (se "Att läsa" i slutet av utskicket). För information och inspiration om lämpliga dräkter hänvisar vi till dem och de bilder som finns på sidan.

Kraven på dräkt och utrustning, kvalitetsmässigt sett, är att betrakta som medelhårda. Det är inte ett krav att allt ska vara tillverkat i historiska medeltida material, men surrogat ska vara valda så att de åtminstone liknar vad de ska föreställa. Två undantag är glasögon och vanliga skor/kängor, dessa är OK så länge de ser någotsånär vettiga ut.



Mål och visioner

När nu Lyktgubben åter slår upp sina portar hoppas vi få se både nya och gamla gäster och personal samlas kring borden. En huvudsaklig vision är helt enkelt att bjuda på en ny och spännande meny som serveras i en miljö som görs än mer trevlig med musik, sång och bättre rekvisita.

Vi vill också bygga vidare på den särskilda miljö och stämning som rådde på Lyktgubben på Väktarnattssagor och Skuggor i snön; ett värdshus som inte bara är ett matställe och övernattningsplats utan också en sådan plats där äventyr börjar och slutar. *Vid vägens ände* påminner till upplägget betydligt mer om det stämningsbetonade *Väktarnattssagor* än om det mer actionladdade *Skuggor i snön*. Det betyder inte att det kommer att saknas mer äventyrliga inslag för dem som vill.

Ett annat syfte som lajvet har gemensamt med *Väktarnattssagor* är att gestalta de stora och små händelser som skett i omvärlden ur det lilla perspektivet: så som de upplevts av de individer som bevittnat dem och som får dem återberättade för sig. Både händelser från tidigare lajv och sådant som bara funnits i bakgrunden kommer att få nytt liv som berättelser inlajv. På det sättet hoppas vi också kunna knyta ihop gamla trådar och lyfta fram bortglömda eller föga kända historier i ljust.



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

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
- Etikett och status i de Norra Kungarikena
- Mynt och pengar
- Dräktskick – allmänt
- Dräktskick i Sunnanslätt
- Ljusets lära – en introduktion
- Religion i vardagen

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

Hemsida för *Vid vägens ände*:

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

Välkommen!