- Ett live från arrangörerna bakom Stormlyktan -

Byarna vid Seakua

I Tivedskogarna den 16-18 Augusti

Ett informationsutskick

Ägg och Gåpord

Folket i byarna Durum och Aalbrig har samlats vid vägskälet och kastar ägg och gåpord på varandra. Äggförsäljaren - fångvaktaren Götrik Mygga - springer från sida till sida med sin korg och skanderar: ÄGG, ÄGG, TRE FÖR EN KOPPAR! Och hönorna kacklar och en tjuv sitter i stupstocken och är alldeles glömd i grälet.

Vid Sjön Seakua ligger två byar. I Aalbrig bor skogshuggare och jägare, i Durum bor sjöfolk och hantverkare. Aalbrig och Durum kan inte hålla sams.

Innan fanns bara en by. Den hette Forgin och var oansenlig men vacker. Den låg vid sjön Seakua och där tog man fisk och vatten och i skogen runtom jagade man vilt och plockade bär och tog ved. Byn låg lite vid sidan om landsvägen. Det hände då och då att resande följen tog av från vägen och övernattade i byn. Ibland visade de sina varor för fattiga men nyfikna bybor.

Byn klarade sig mest själv. Röken ringlade ur skorstenarna och munkarna från det gamla Andors kloster vandrade på stigarna. . .

En natt försvann borgmästare Erik Järnes dotter Elsa.

Hennes yngre bröder, Eskil och Arbin beskyllde varandra. De hade aldrig lyckats hålla sams. När systern försvann växte sig osämjan och ilskan starkare.

Tiden för Elsas försvinnande var en orolig tid. Högalverna skymtades i trakten och klostrets abbot Filke dog av en tids sjukdom. Den unge och omtyckte Solmund fick ta över ämbetet.

Borgmästare Erik dog och i hans testamente stod det att hans önskan var att bröderna skulle ta över ämbetet. De valdes och lyckades styra tillsammans i byn under ett mycket långt år.

Sedan var osämjan stor.

Sjöfolket sympatiserade med den sjövane Eskil och skogshuggarna med den kraftige Arbin. Fiskarna sålde skämd fisk till skogshuggarna, och skogshuggarna levererade kvistiga plankor till båtbyggarna. Och fiskarhustrurna klagade på hur skinnet garvades och jägarkvinnorna saltade småvilt så till den milda grad att sjöfolket fick springa och hämta vatten flera gånger under måltiderna. Forgin delades i två läger.

För att försöka stävja osämjan utlyste byrådet ett val mellan de två borgmästarna. Man skulle välja endast en borgmästare. Men vid rösträkningen blev resultatet lika.

Man grälade i veckor tills man fann att enda lösningen var en delning av Forgin till två byar -en på var sida om sjön. Det blev Aalbrig, för skogsfolket och Durum för sjöfolket.

Men osämjan fortsatte, i många år. Man bråkade om allt. Konungen Adrian von Gyllenätt VI fick ideligen klagomål från både bybor och förbiresande som blivit förolämpade. Byarna vid Seakua blev ökända i riket Vilemark för sina gräl och sina twister.

Till slut fick konungen nog. Det var när en bykvinna från Durum ville få konungen att tvinga pälshandlaren i Aalbrig att böta två pälsar varg för att han inte hälsat på henne i Klostret om helgdagen.

Konungen bestämde att en by måste flyttas. Och han utlyste en tävling mellan byarna. Den by som vann tävlingen skulle få stanna, den andre byn skulle flyttas, med hus och folk och djur, minst hundra mil därifrån.

Durum

Durum är en by som befolkas av sjöfolk och hantverkare. Hantverkarna tillverkar smycken, kläder och båtar. Folket i Aalbrig levererar pälsar och virke till Durum, som i gengäld förser Aalbrig med hantverk och kläder och fisk.

Durum styrs av borgmästaren Eskil Eriksson Järne och hans byråd.

Durum-folket tycker att aalbrigarna är grova och dumma. Hugga ned ett träd eller skjuta en hjort kan vem som helst göra -men för att maka en eka av virket eller för att sy kläder av hjorten krävs ett par fina Durum-händer.

Det hantverk som inte går att säljas i bygden köps upp av handelsföljen som kommer en gång i halvåret. Märkligt många olyckor har hänt med de vagnarna när de färdats upp till landsvägen till Durum.

Förtjänsten dricks upp på värdshuset "Bryggan", där man under lediga stunder ofta finner ut illdåd mot den andra byn. Värdshuset sköts av bröderna Brygga.

Aalbrig

I Aalbrig bor främst jägare och skogshuggare, men även handelsmän som handlar med skinn, duktiga trässnidare och snickare.

Folket i Aalbrig är ett arbetande folk, som tycker om att arbeta med sina händer. "Man skall genom arbete förtjäna brödet och köttet." De anser att byborna i Durum är slöa. "Att sitta mitt på sjön och vänta på att fisken skall fastna i nätet är inget för en riktig karl", som aalbrigarna ofta säger.

Aalbrig styrs av borgmästaren Arbin Eriksson Järne, med sin rådgivare Fidemus och av Aalbrigs byråd.

Kring värmen från eldstaden på värdshuset "Yxan och kubben" berättar byborna, med ett mjödstop framför sig på bordet, skrönor de varit med om under dagens vistelse i skogen, allt medan värdshusvärden Gisle ser till att kaggarna inte blir ståendes tomma och att humöret bland gästerna är gott.

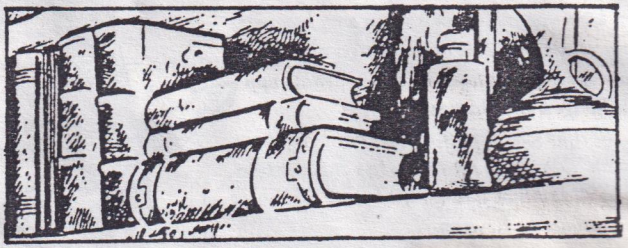
Vad aalbrigarna anbelagar så tänker de inte förlora tävlingen. Skogen runt Seakua är alldeles för rik på gott virke och mycket vilt, åtminstone för att låta det falla i händerna på de lata durumborna .

Andors kloster

I detta kloster, som anses vara ett av de främsta i landet, helgas främst vishetens gud, Andor -den äldste. Munkarna och nunnorna är lärda och fromma. De förfogar över ett ansenligt bibliotek, med både rullar och böcker.

Andors kloster ligger nästan mitt emellan de båda byarna. Varje helgdag samlas alla bybor för att lyssna till abboten Solmund, men inte ens i klostret kan byborna vara riktigt sams. Durum borna sitter på sin sida om Solmund och Aalbrigarna på deras, ständigt blängande på varandra.

Inför tävlingen verkar munkarna oroliga. Att försöka medla i byfejden, sköta klostrets vardagliga sysslor, predika, och ge offer till gudarna tillhör Andors munkars vanliga sysslor. Men på senare tid har den observante kunnat ana att även andra aktiviteter upptar deras tid.



Andra händelser och rykten

Högalverna intrigerar

En förhållandevis stor grupp högalver, ledda av en högalvsfurste, har under en längre peroiod expanderat sitt rike. Genom att listigt intrigera och erövra högre poster i byar och städer i norr, ökade de sitt inflytande och kontroll tills dess att de klev fram ur skuggorna och gjorde snabba och smidiga kupper. Konungen Adrian von Gyllenätt VI vill inte återerövra områdena med en stor armé, dels pga dålig ekonomi, men konungen ser också en fara i att tåga in med en stor armé då anrika och vinstgivande bebyggelser och skogsmarker kan komma till skada.

De senaste dagarna har rykten florerat på värdshus runt om i riket, om att konungen nyligen sänt in en liten elitstyrka in i området där högalverna vuxit sig starka. Vad styrkans mål eller syfte kan ha varit vet ingen men har givit stoff till vilda diskussioner och spekulationer.

Saknade personer i Aalbrig och Durum

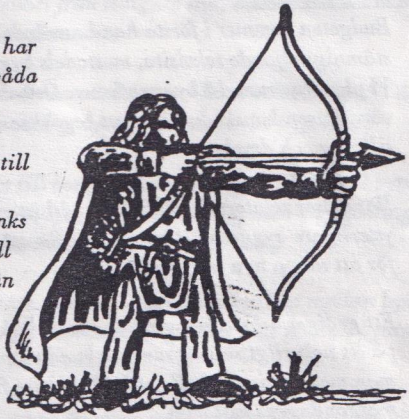
Sedan borgmästarens dotter Elsa försvann en natt för många år sedan har ytterligare en handfull personer anmälts saknade på sista tiden. En del av dem har kommit tillbaka efter flera dagar, utan att veta att de varit försvunna.

Skogsvandrare har lämnat historier på värdshusen om en märklig plats i skogen där det i en knotig tall skall hänga stinkande döda kroppar.

"Andra byn mutar konungen"

I takt med att tävlingen närmar sig har illvilliga anklagelser uppkommit i båda byarna. Många säger sig vara helt säkra på att de sett bud löpa med landsvägen om nätterna med gåvor till konungen.

Även domaren Birger misstänks för att ta emot mutor, eller i alla fall förmedla gåvobrev till konungen från den andra byn.



Tävlingen

Konungens domare Birger har anlänt till trakten tillsammans med en härold från konungen. De har försett borgmästarna i Durum och Aalbrig med ett stort antal tävlingsgrenar och uppgifter.

Nu är det hög tid för tävling och kamp mellan byarna vid Seakua. Det gäller att med flit, list, mod och styrka vinna den prestigefyllda kamp.

Birger tar sin uppgift på fullaste allvar och har flera gånger siktats med en tjock lagbok under armen. Inget fusk eller fiffel skall få förekomma, tävlingen skall löpa rättvist och den främste byn skalll koras som segrare.

Folket i Aalbrig och Durum förbereder sig raskt. Borgmästarna Eskil och Arbin fördelar uppgifter och engagerar byborna. Alla deltar, ung som gammal. Vattnet på Seakua krusas till vågor och skogarna genljuder av rop. Och munkarna vid Andors kloster verkar livligare än någonsin i sina försök att sprida den goda tro och att mäkla fred.

Men mindre än någonsin tidigare bryr sig byfolken om de andliga tingen. Den viktiga tävlingen och deras framtid är det enda som gäller just nu.

Mål och ambitioner

Huvudmålet är att skapa en trovärdig och intensiv illusion av deltagande i ett äventyr under den tid livet pågår. Alla deltagare ska uppleva den historia vi skapat. Ingen ska känna att de har tråkigt beroende på att man kört fast i sin intrig och "inget händer". Hur ska då detta uppnås? Jo genom ömsesidiga uppoffringar från både oss arrangörer och från dig som deltagare. Vi ställer inga övermänskliga krav utan vad som är vikigt är att vi alla drar åt samma håll. Därför följer här vad vi kommer göra, respektive vad vi kräver av dig för att uppnå detta övergripande syfte med livet Byarna vid Seakua.

Vad vi tänker göra

- *Budgeten kommer i första hand användas till inköp och arrangemang av stämnigshöjande rekvisita, mestadels byggandet av de två byarna och klostret. Vi planerar runt 14 byggnationer. Detta innebär att matutbudet på värdshusen kanske kommer att begränsas, men det kommer givetvis finnas tilltugg och dryck.*

- *Händelser relaterade till bakgrundshistoren kommer att inträffa för att ytterligare bygga på stämningen, för att ge ledtrådar, föra intriger vidare och för att skapa nya intriger.*

- *Ett gediget arbeta kommer läggas ned på att utvecka intressanta intriger, som på ett naturligt sätt är sammanbundna med bakgrundshistorien. Och lyckas man med intrigen skall det ha betydelse för livet i helhet. Dagens händelser är morgondagens historia...*

- *Bra kontakt med alla deltagare under tiden till livet för utvecklande av roller, råd tips, ideér, regeltolkningar, kort sagt allt som gagnar livet. Var aldrig rädd för att ringa och diskutera en idé, hur märklig den än kan vara.*

Vad vi kräver av dig

- *Gott rollspelande, dvs du spelar så bra du kan (vi kräver inga under men ambitionen måste vara att rollspela så mycket och så bra som möjligt).*

- *Utrustning som ser bra ut. Här är vi hårdare än när det gäller rollspelande. Alla är inte teaterapor, men alla kan ordna bra utrustning om man tar sig tid och ork. Ord som "gymnastikskor" och "jeans" är från och med nu svordomar som inte ens får viskas, och det är inget att ta lättvindigt.*

- *Att du kommer väl förberedd till livet genom att noggrant lärt dig reglerna och tillgodogjort dig den information som din rollperson antas ha.*

Förslag på roller, individuella och i grupp

Byarna vid Seakua är framför allt ett bylive, och tack vare bakgrundshistoriens utformande så är de mera vardagliga och enkla rollerna i detta live de roller som kommer hamna i centrum för händelser och intrigerande. Utbudet är stort, här följer några exempel; fiskare, jägare, skogshuggare, herbalist, tjuv, tiggare, smed, handelsman, skräddare, hantverkare, konstnär, trubadur, skomakare, poet, historiker, kolportör, glädjeflicka, alkemist, vagnhjulsmakare m.m. m.m.

Det kommer inte att förekomma varken orcher eller mörkeralver, men vi är öppna för andra skogsvarelser och oknytt.

De roller som finns nämnda nedan kräver lite mer angagemang av dig som deltagare och kanske en del erfarenhet från tidigare live, men är kanske också därför mer spännande och mer stimulerande.

Värdshusvärden Gisle	*Sköter och driver värdshuset "Yxan och Kubben" i Aalbrig. Stundtals väldigt nervös. (Kommer bo i ett hus.)*
Fidemus Humla	*Rådgivare till borgmästaren i Aalbrig. Kom till byn för en tid sedan och lyckades bli omtyckt, men en främling är alltid en främling. (Kommer bo i hus.)*
Götrik Mygga	*Fångvaktare. Den ende neutrala i grälet mellan byarna, och är därför bosatt vid vägskälet mitt mellan byarna. (Kommer bo i ett skjul.)*
Munk/Nunna	*En större grupp fromma och kunniga munkar och nunnor lever i Andors kloster och bejakar klostrets intressen. (Kommer tilldelas sovplats i klostret i mån av utrymme.)*
Hovmagiker	*En magiker utsänd av konungen. Färdas tillsammans med en lärling.*
3 magiker	*En grupp på 3 magiker från magikergillet, för att se till gillets intressen.*

Förutom dessa roller söker vi er som vill spela högalver eller skogsalver.

Vi vågar lova att oavsett vilken roll du väljer att spela, kommer du få en intressant intrig och känna dig delaktig i livets händelser och uppleva en live-helg att minnas.

Praktisk information

Datum: 16-18 Augusti (vecka 33)

Plats: Tiveden (Vägbeskrivning anges i senare utskick.)

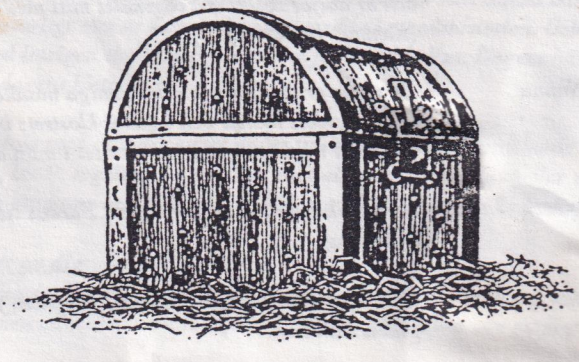
Åldersgräns: 16 år (dvs. födda 1980 och tidigare). Undantag kan dock göras beroende på tidigare erfarenheter och inställning till live.

Sista anmälningsdag: 29 Juli

Anmälningsavgift: 250:-

Postgironummer: 126 94 62- 6. Betalningsmottagare: Tobias Johansson.

Anmälan: Betala in anmälningsavgiften på postgironummret. Skriv namn, adress och telefonnummer, vilken grupp du tillhör och gruppens övriga medlemmar. Ring gärna någon av våra kontaktpersoner samtidigt, så får vi en chans att lära känna er, och vi kan diskuttera ideér till roller. Efter att ni betalat in kommer vi så fort som möjligt skicka er ett bakgrunds- och regelhäfte. Med häftet medföljer ett rollformulär som ni förväntas fylla i och raskt skicka in.



Jimmy Janlén *Vilebacken 39* *692 36 Kumla* *tel. 019-560288*	*Tobias Johansson* *Skottvallav. 33* *692 36 Kumla* *tel. 019-560125*	*Joakim Hjalmarsson* *Grönavägen 22* *332 31 Gislaved* *tel. 0371-82328*	*Pelle Bolinder* *Nygatan 12A* *692 34 Kumla* *tel. 019-571185*