

Midirdalen

Gyllene Hjortens höstäventyr 630

21-24 augusti 1997



Välkommen till Midirdalen

I början av maj satt Björn och Tobias vid ett tillfälle och talade i telefon. Björn sade då "Det är inte så svårt att hitta bra äventyrsområden som folk tror". Sedan räknade han på rak arm upp tre fyra stycken lovande områden som han hade studerat på en karta. Det var då Tobias sade "Skall vi göra ett höstäventyr då?". Så blev det. Äventyret fick namnet Midirdalen och till det har Du anmält dig.

Äventyret är skapat kring ett flertal (omkring 6-8 st) mindre grupper som alla kommer att befinna sig i Midirdalen i den trakt som kallas Klintje mellan Wenheim och Naronien. Endast ett fåtal av grupperna kommer före spelets början att vara kända för varandra. Under spelets gång kommer de förhoppningsvis att få åtskilliga möjligheter att lära känna varandra ändå.

I detta häfte har vi försökt samla den information vi tror behövs för att kunna delta, såsom praktisk information och sammanfattning av läget i Wenheim just nu.

Vi ses i skogen!
Tobias och Björn



Grupper

På Midirdalen har vi valt att arbeta med grupper när vi skapat äventyret och intrigerna. Detta har vi gjort eftersom vi tror att det är den bäst lämpade metoden för den typ av äventyrsrollspel som vi vill möjliggöra. Gruppen ger en trygghet i form av ett fast läger och kamrater som man har förberett sig tillsammans med. Detta ger förutsättningar till verkligt utspel under evenemanget.

Det kommer att finnas åtminstone 6-8 grupper varav två är de större gruvlaget från kyrkan och en grupp nybyggare från Wenheim. Utöver dessa grupper kommer majoriteten av deltagarna att spela i andra, mindre, grupper. Vilka dessa är finns det ingen anledning att avslöja innan spelets början.

Nyborjare

Vi vet att det till Midirdalen kommer att komma en hel del personer som inte har deltagit på Gyllene Hjortenarrangemang tidigare. Dels vill vi uppmana alla erfarna hjortar att ha överseende med eventuella misser och hjälpa dem på bästa sätt.

Till dig som skall delta på ett Hjortenarrangemang vill vi råda er till att förbereda er väl. Dels genom att studera skrifter om Erborigien. I första hand Nyborjarhäftet och vissa avsnitt ur Världshandboken.

Det bästa sättet att förbereda sig är dock att prata med någon som har varit med förr. Antingen med arrangörerna eller med någon annan insatt medlem i föreningen Gyllene Hjorten.

Wenheim idag

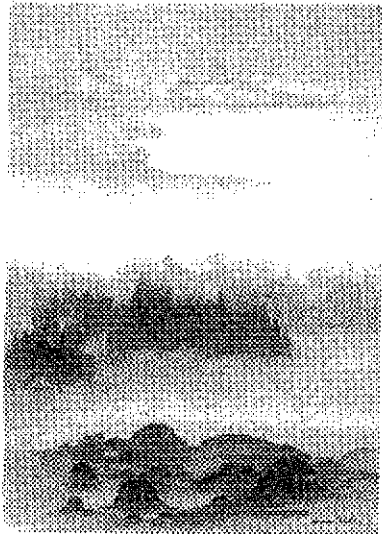
Det har nu gått mer än tio år sedan Naronierna i Garguls furstendöme, det östra, befriade sig själva under ledning av Varghuvud, Gissur och andra. Det rike som Wenheimarna sedan dess har lyckats bygga upp skiljer sig på många sätt från Erborigiens övriga, även från Keis Naronien som har ett liknande ursprung.

För fem år sedan, 625, drabbades Wenheim av ett inbördeskrig där en man vid namn Gyllensköld, med hemligt stöd från furst Mornam, försökte gripa makten från hövding Rannvi. Försöket misslyckades och sedan dess har Wenheim inom sina gränser haft fred, även om världen runt omkring står i brand.

Rannvis största gåva till det Wenheimska riket är den statsförvaltning som byggts upp, och som faktiskt fungerar! Under de senaste 2-3 åren har det börjat märkas att folket fått det bättre. Livet har blivit lättare och folket (där vättarna på sant Wenheimskt vis givetvis inkluderas) lever ett drägligt liv, som visserligen i rikedom inte kan mäta sig med Aralanthas bönder.

Wenheim styre

Wenheim styrs från Gargul av hövding Rannvi och hennes råd så som det beskrivs i Världshandboken sid . För tillsyn ute i riket finns borgknektar och borgråd, med ansvar för militära respektive civila ärenden, i Ravindal och Arnak. Dessutom har det tillkommit en borgknekt och ett Borgråd i Triti sedan sunnifagn 628. Triti stad med en del omland, och ett par andra lösa gods i Tritis före detta furstedöme (det land som tidigare var furstefamiliens eget), arrenderas på fyrtio år från prins



Kei, enligt ett avtal från 625. Det är uppenbart att det är Wenheim, som kan ta in stor tullinkomster, som tjänar mest på affären. Men det är också tveksamt ifall prins Kei verkligen hade klarat sig utan Wenheims stöd då avtalet skrevs.

Även i Fakaz, enligt Wenheimska förhållanden en stor ort, sitter det nu en borgknekt och ett borgråd. Detta är främst en åtgärd för att kunna bevaka gränsen mot Njarka som ligger på andra sidan Klintje.

Wenheims ekonomi

Trots att tio år har gått lever Wenheim fortfarande med resterna av Ödesnaroniens förlamade ekonomi. De flesta människor (och vättar) bor kvar i samma kojor i fattiga små byar som förr. Förr samlades ett antal sådana byar till ett stora gods med en herreman på en stor gård i närheten. Dessa herrar är nu borta, men har på vissa ställen ersatts av andra statliga tillsyningsmän, något som gör att ett feodalt system liknande Aralanthas börjar ta form på vissa håll.

De flesta byarna är helt fria, något som inte nödvändigtvis har varit en välsignelse. Även om skördarna har kunnat bli större, och framför allt stannat i byarna, har det visat sig svårt att få avsättning för överskottet. Vägar och marknader har varit dåligt utvecklade. Något som bland annat förhindrat hjälpsändningar till landsändar med missväxt från andra med bättre skördar.

Wenheims folk

Wenheimarna är stolta över att de själva, utan hjälp, lyckades kasta av sig furstens ok. Denna tanke om att själva klara sina problem finns kvar, och vårdas som en central del i den wenheimska nationalkaraktären. Det är därför ingen god idé att påminna en Wenheimare om t.ex. den avgörande hjälp som randersmarkarna gav under inbördeskriget mot Gyllensköld.

Wenheimarna beklagar även djupt att olycksbröderna i det västra Naronien behövde Aralanthisk hjälp för sin befrielse, och fortfarande tycks behöva den. Å andra sidan är Naronierna stolta över att vara närmare det urnaronska hjärtlandet. Det var ju trots allt i

Borgevid som Nar en gång i tiden levde.

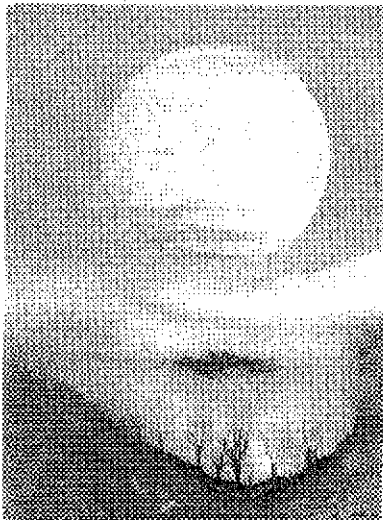
Wenheimarna är ett strävsamma och stolta med en stor öppenhet för nyheter (i alla fall om de upplevs som genuint Wenheimiska). Tilltron till Rannvi och hennes folk är mycket stor, trots att många av dessa är inflyttade.

Wenheimarna och tron

Wenheimarna har helhjärtat tagit till sig Nars tro. Däremot ser utövändet inte alls ut som i söder. Det finns mycket färre tempel och präster. Därför agerar de präster som finns kringvandrande predikanter och lärare. Kulten har fått många lokalt färgade inslag. T.ex. som nya delar i uråldriga folkfester.

Det finns även exempel på hur ödestron lever kvar i talesätt och allmänna föreställningar om gudarna. Så finns det t.ex. de som istället för att säga "ödet har bestämt det" säger "gudarna har sagt så" och resignerar inför ödet på samma sätt som förr.

Den wenheimiska kyrkan är en del av samma kyrka som finns i Naronien. Denna kyrka har Derion Dahl som överstepräst och utgör en organisation vid sidan av de bägge rikena. Översteprästen och andra höga präster tillbringar tid i bägge länderna (för översteprästens del omkring en fjärdedel i Wenheim).



Vättarna

Trots olyckskorparnas kraxande har vättarna lyckats bli en del av riket. Visserligen miss-tros de ofta i smyg och de hålls mestadels undanskuffade till sina egna byar. Den wenheimiska nationalmyten förhindrar dock alla handlingar mot vättarna och nu börjar tecken på verklig acceptans synas. Så är t.ex. borgknekten i Fakaz av grönt vätteblod.

Städerna

De flesta städerna i Wenheim har växt och blivit mycket livligare under de senaste åren. Främst gäller detta Ravindal som nu räknar omkring 5000 innevånare. Tillväxten har varit så kraftig att staden idag mest liknar en överbefolkad kåkstad. Där finns människor från alla världens riken och kommersen är livlig. Det är här som Aldor Irrfärdur, Wenheims antagligen rikaste man, har sin bas, i ivrig konkurrens med Ryggjardalingar från Randersmark och Lomber med sina skepp.

Triti är en tämligen självständig, och inte särskilt wenheimsk, del av riket. Även där har handeln ökat, särskilt sedan Vidarsborg blev en obetydlig Mornamitisk utpost vid Rakenälvens mynning.

Fakaz har blivit allt mer betydelsefull som härläger och mötesplats mellan människor och vättar.

Brantvik har fått del av uppsvinget i Ravindal och ortens utmärkta hamn har åter börjat nyttjas av Lomberna.

Arnak är möjligen den enda stad som inte har haft en snabb utveckling. Den ligger utanför handelsstråken och traktens klassiska näringar har inte gjort några större framsteg.

Fakaz

Befolkning: 1500

Bebyggelse: Staden ligger i en dalgång mellan kullar som i norr alltmer höjer sig till högre berg. Runt staden löper en stadig men ganska låg, och nyligen reparerad, mur av gråsten. Bebyggelsen är mestadels uråldrig och uppförd i sten med många till- och ombyggnader.

Huvudnäringar: Trakten runt staden försörjer sig på jordbruk och fårskötsel. Uppemot bergen och kullarna även en del skogsbruk, främst kolning till smedjorna i Gargul, och jakt.

Staden har fått en ökande betydelse som härläger på gränsen mot Njarka och Naronien. Här samlas ganska stora truppstyrkor

men främst förråd inför ett eventuellt krig mot Njarka.

Fakaz har också, bland annat beroende på borgknekten Kaulabs inflytande, blivit en betydelsefull mötesplats mellan vättar och människor.

Kända personer: *Borgknekten Kaulab* är en av de främsta vättehövdingarna i trakten. Hans klan, Sul-a-dab, anslöt sig helt och hållet i ett tidigt skede till Varghuvuds uppror. Framför allt genom en stor beredvillighet att samarbeta med människor har de fått respekt och stort inflytande i kontakten mellan Wenheims två folk. Det främsta tecknet på detta att den mycket dugliga hövdingen över klanen även av Rannvi har utsetts till borgknekt i staden Fakaz.

Borghäradet Note Tjodreksson tillsattes samtidigt med borgknekten Kaulab just med tanke på att de skulle kunna samarbeta. Herr Tjodreksson är inte lika färgstark som borgknekten men innevånarna har knappast haft någon anledning att klaga på hans arbete.

Värdshus: Då Fakaz ligger på vägen mellan Gargul och Borgevid finns ett par riktigt bra inrättningar för resande med goda stallplatser, egna hjulmakare och hovslagare. Det mest omtalade heter

numera *Lyckan* (förr hette det enligt skylten Ödets lycka även om ytterst få verkligen använde det namnet).

Sägner: Många lokala sägner handlar om bergen och dess innevånare (som i historierna sällan är människor). Ofta talas om dvärgar och vättar, och om heroiska krig dem emellan. Andra historier berättar om andra väsen, ibland kallade illvättar, ibland alfer, men oftare utan namn. Dessa väsev sägs vara farliga för somliga men hjälpsamma mot andra.



En plats som ofta brukar sättas i samband med dessa sagor är Midirdalen djupt inne bland Klintjes kullar.

Klintje

Trakterna mellan Wenheim och Naronien är glest befolkade. Från grå bergen i norr löper en hög och svärgenomtränglig bergsrygg som i sin spets allt mer övergår i skogsklädda kullar. Denna kuperade trakt kallas Klintje och utgör en gränstrakt i många avseenden.

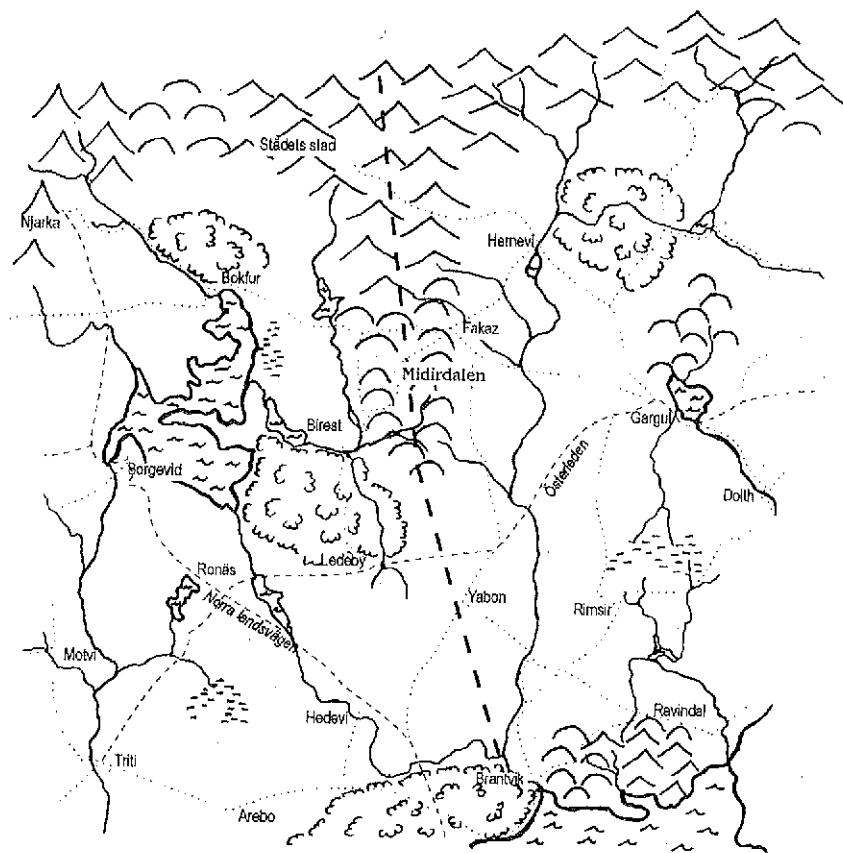
Söder om Klintje blir landet mer flackt och skogen glesnar till vidsträckt höglänta och vindpinade hedar.

Genom Klintje löper två större vägar. En går från Fakaz mot väst in i Njarkas områden. Numera är den sällan använd annat än av soldater. De som går den vägen kan med säkerhet vänta sig en del obehagliga frågor från gränsvakter om ärende i det ena eller andra området.

Den andra vägen går mot sydväst till Birest, varifrån man sedan kan ta sig till Borgevid. Den vägen är livligare trafikerad än den norra, de flesta handelsmän från Gargul föredrar visserligen Österleden mot Tritid men en och annan vågar sig på den osäkrare och sämre underhållna vägen genom Klintje. Måhända föredrar de en mer fördold färdväg?

Längs vägen passerar man genom Midirdalen, en trakt som de flesta resande får höra historier om på värdshusen i Fakaz och Birest. Få kan dock minnas att någon verkligen har råkat illa ut där, det tycks mest vara ett omtyckt ämne för berättarnas fantasi.

Naronien och Wenheim



Resor

Nedan presenteras ett utdrag ur de tabeller som Patrik Oksanen sammanställde till Hjortspår oktober 1996.

Från Fakaz till...

Birest	6
Bokfur	9
Gargul	6
Hernevi	4
Yabon	8

Anmälan

Anmälan sker genom att avgiften betalas in till Gyllene Hjortens postgiro 50 66 19-6. Muntliga löften om att betala räcker inte. För medlemmar i Gyllene Hjorten är avgiften 150 kr, för andra 190 kr. Anmälan måste göras före den 1 augusti. Därefter krävs dubbel avgift enligt Gyllene Hjortens vanliga regler.

Plats

I Erborigien utspelar sig äventyret i Midirdalen i Klintje mellan Wenheim och Naronien. Trakten är glest befolkad och främlingar är ovanliga. Äventyrsområdet kommer att ligga i Gästrikland men vi kan i dagsläget inte avslöja var.

Speltiden

Spelet börjar torsdag 21 augusti 19.00. Då skall all ofrån materiel vara borta ur lägren. De som kommer senare får lov att transportera in sina prylar på annat sätt än med bil.

Spelet kommer ovillkorligen att brytas söndag 24 augusti 13.00. Antagligen kommer det inte att vara möjligt att nå samtliga spelare med någon signal, därför ger vi redan nu klara besked om när vi slutar.

Läger

Alla grupper kommer att ha egna läger på olika delar av området. Dessa ansvarar de själva för, både i för-

beredelser och under spelet. Det innebär bland annat att alla förväntas ha med sig egen mat. De grupper som vill bo i tält får låna ur Gyllene Hjortens förråd. Vi hoppas på att så många som möjligt kan transportera tältet själva.

Information

Den information som är tillgänglig är bl.a.:

- ◆ Detta utskick.
- ◆ Midirdalens hemsida <http://www.docs.uu.se/~t96toa/midir>
- ◆ Världshandboken (fämst det om Wenheim men även Naronien).
- ◆ Gruppkamrater och andra deltagare.
- ◆ Arrangörerna.
- ◆ Sagogruppen.

Till samtliga deltagare kommer ytterligare information senare. Där kommer detaljer om äventyrsområdet, beredskap för olycksfall m.m.

Välkomna till Midirdalen

Tobias Amnell
026-140742
Björn Bejerfjord
08-656 82 58
026-10 12 09

