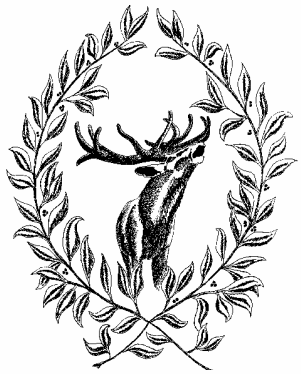
Död Mans Plats

16 - 18 maj

Gyllene Hjortens våräventyr 2003

Väl mött!



Under tre dagar i sunnifagn möts vi där Randersmark inte längre är Randersmark, där Wenheim inte längre är Wenheim.

Tre dagar där de två nätterna kastar långa skuggor. Där möten kan skänka hopp åt den förtvivlade, eller bräcka den triumferande.

Välkommen till ett klassiskt våräventyr i Gyllene Hjortens regi!

Under äventyret knyter vi ihop randerska rep med tvinnade trådar från andra delar världen, till ett nystan som vi hoppas kommer att innebära spänning, gott rollspel, dramatik, sagokänsla och intriger.

Vår vision är att sagan ska komma till liv i skogarna, samtidigt som händelser för många, många, många år sedan kanske kan få sin upplösning.

Projektet började som ett sätt att sluta det som i folkmun kallades för 'den randerska brevkampanjen'. Efter över ett halvårs funderande, skissande på ritbordet och intrigritande beslöt vi oss för att i januari 2003 gå vidare med den Död Mans Plats som du ska få uppleva; Ett klassiskt våräventyr. Vi tror oss ha gjort en grund som kan bli en minnesvärd helg. Om den blir det eller inte avgörs av dig som deltar. Med din kreativitet, lust till äventyr, drömmar om lägereldar och sagor kan det här bli en upplevelse som vi på Stormidsommar 650 kan minnas med njutning.

Vi ses i Skogen!

Arrangörerna:

Peter Engström
Huvudarrangör
E-post: peter.engstrom@sverok.se
Telefon: 070-464 49 71

Patrik Oksanen
E-post: patrikoksanen@hotmail.com
Telefon: 090-77 33 84, 070-597 50 45

Jonathan Mälstam
E-post: taurelda@hotmail.com
Telefon: 026-19 76 81, 070-251 97 76

Lennart Egerquist
E-post: haruwulafar@hotmail.com
Telefon: 018-50 17 70, 073-561 26 27

Månadernas namn

januari	*vetri*
februari	*skaretid*
mars	*havating*
april	*förstesådd*
maj	*sunnifang*
juni	*sumri*
juli	*tystetid*
augusti	*lieting*
september	*lövbrand*
oktober	*vättevind*
november	*starrfrost*
december	*yolatid*

OBS Patrik Oksanen är inte längre arrangör.
Kontakta inte honom för arrangemangsfrågor.

Död Mans Plats

När Randersmark inte längre är Randersmark, när Tårarnas flöde passeras, sträcker sig ett kargt landskap upp mellan Sorgens Flod och Tårarnas Flöde. Ett landskap som ingen behärskar, ett landskap som i århundraden bara tillhört den som passerar, ett landskap som gömt de som flytt.
I de otillgängliga skogarna och kullarna har tusentals små drabbningar stått mellan östra naroniens vättar och randerska ynglingar.
Tårarnas skogar och sorgens kullar kallas landet i randersk folkmun. Många har klagosångarna varit över de ynglingar som ridit stolta in i strid men som aldrig återvänt. Många är de olyckliga öden som slutat sin levnad bland tårarnas skogar och sorgens kullar.
Från hjältarnas tid berättas att tre av randerska rikets största krigsmän omringades av flera hundra vättar från öst- och sydfurstens länder uppe på en häll. I tre dagar och tre nätter slogs de innan först Halvor föll, sedan föll Ervon, sist föll den största av de alla – hjälten Randgrindr, han som gav klanen sitt namn.

Presentation
Årets våräventyr är lite speciellt då det innehåller många olika äventyrs- och intrigtrådar. Det här sättet att arrangera har inte använts förr i Gyllene Hjorten, i all fall inte i den här skalan (vad vi vet). Det gör det mycket svårt att här i utskicket kunna presentera en äventyrshelhet och överhängande handling utan att avslöja allt för många detaljer som vi gärna vill ska dyka upp i spel istället.
Men vi kan lova en mycket spännande helg där många spännande saker kommer hända i skogen och flera nya kurser kommer stakas ut efter det här, både för Randersmark och antagligen för resten av världen med.

Hur får man då en roll?

Man kontaktar en av arrangörerna och diskuterar igenom vad man skulle vilja uppleva och tillsammans kommer man fram till en roll som passar både arrangemanget och spelaren. Det finns en hel del färdiga rollidéer att ta utav och även sådana som är helt färdigskrivna. Efter det så blir man placerad i en grupp och introducerad till gruppens övriga deltagare. Gruppernas egen bakgrundsinformation och upplägg finner man sen på sin grupps respektive hemsida, där finns det dessutom ett diskussionsforum där gruppmedlemmarna i fred kan diskutera och planera inför äventyret. Där kommer även vi arrangörer finnas med och kan svara på frågor eller deltaga i diskussionerna om det behövs.

Frågor?

Kontakta någon av arrangörerna, telefonnummer och mailadresser finns på föregående sida.

Adressen till våräventyrets hemsida är:
www.larp.com/hjorten/dmp

Kort om arrangemanget:

Datum:	16-18 maj 2003 *Äventyret börjar ca 18.00 på fredag kväll och beräknas vara över på söndag klockan 12.00*
Plats:	Flät, ett skogsområde som ligger någon mil söder om Gävle.
Kostnad:	235 kronor för medlemmar (varav 50 kr städavgift). 300 kronor för icke-medlem (varav 50 kr städavgift) *Städavgiften delas mellan de personer som är de som packar insakerna i lokalen efter evenemanget.*
Anmälan:	Förhandsanmälan skall redan vara gjord men det finns fortfarande plats för ytterligare deltagare.
Betalning:	Betalning görs till Gyllene Hjortens postgiro 50 66 19 - 6 senast den 30 april. Glöm inte att skriva namn, adress, e-post samt vad betalningen gäller.

Hur gör Hjortarna när de rollspelar?

Det finns ett otal olika spelstilar och spelvärldar inom levande rollspel. Mycket har vi i Gyllene Hjorten gemensamt med andra föreningar, men på vissa punkter skiljer vi oss.

Erborigien
Den fortlevande rollspelsvärlden som möjliggör så kallat kampanjrollspel är en central del i Gyllene Hjortens spelstil. Ett år i Erborigien motsvaras av ett verkligt år och världen utvecklas också mellan de enskilda rollspelstillfällena.

Fasta karaktärer
Eftersom världen förblir densamma har de flesta som rollspelar i Gyllene Hjorten minst en fast karaktär. En fast karaktär är en roll som inte skapas för ett enskilt tillfälle utan som spelas och utvecklas under många äventyr och år.

Sagan
Målet med Gyllene Hjortens rollspelande är att skapa en så fullständig upplevelse som möjligt. När vi spelar med varandra och får känslan av att vara i Erborigien, då skapar vi tillsammans en saga, en gemensam berättelse. Denna illusion stöder sig på de fasta karaktärerna och den kontinuerliga världen, men det är det gemensamma spelet som ger illusionen liv.

Orden
Gyllene Hjortens rollspel utspelar sig i sagovärlden Erborigien där en kamp, som i alla sagor, förs mellan det onda och det goda. För att samla det godas krafter mot det onda har Gyllene Hjortens orden instiftats och denna leder kampen mot det onda, i vilken skepnad det än må dyka upp. I orden samlas en brokig skara män och kvinnor för att alla, var och en på sitt sätt, bidra i kampen mot ondskan. Många fasta karaktärer är medlemmar i orden.

Blanka vapen
På Gyllene Hjortens evenemang bär beväpnade roller blanka vapen. Att bära riktiga vapen kräver mer eftertanke av spelaren eftersom improviserad strid givetvis inte får förekomma. Vi tycker att känslan och tyngden av ett riktigt svärd vid sidan hela äventyret är mer stämningsfull än några korta sekunders mjukvapenstrid.

Konfliktlösning
Då ingen riktig strid får förekomma måste konfliktsituationerna som uppkommer lösas på ett icke våldsamt sätt. Att rollspela sig ur en konfliktsituation är en större utmaning än att slå sig ur den!

Undvik att döda
Att döda en annan roll är inte främjande för rollspelet, eftersom du sätter denna roll helt ur spel, dessutom utesluter du den som spelade rollen från rollspelet då han/hon nu står utan roll. Det förekommer mycket sällan att man dödar roller under det levande rollspelet.

Att bejaka andras rollspel
Genom att vara öppen för andras initiativ, och bejaka dessa kan du skapa rikare upplevelser både för dig och för andra. Om Ragne trevande börjar berätta om älvornas dans på gryningsängen, visa då ditt intresse och fyll i med egna infall, och följ för all del gärna med honom ut nästa gryning...

Hänsyn, Ansvar och Kreativitet
Inom alla former av levande rollspel är hänsyn till sina medrollspelare mycket viktig. Om det finns en känsla av tillit mellan rollspelarna ökar chanserna till bra rollspel.
Även om du spelar en roll finns det gränser för hur långt du kan gå i ditt rollspelande och om du överträder dessa kommer du, personligen, att hållas ansvarig.
Att rollspela handlar till stor del om att improvisera, och att ge utlopp för kreativitet. Genom att aktivt rollspela kommer du att få ut oändligt mycket mer av levande rollspel än om du förhåller dig passiv.

När alternativen är få

Det händer ibland att situationer uppkommer där din roll rimligtvis skulle dra vapen mot sin fiende. Men då det i Gyllene Hjorten är förbjudet att korsa klingor, kräver situationen en annan lösning.
Som utgångspunkt gäller att flest vinner. I varje enskild situation måste man dock ta hänsyn till t.ex. beväpning, om den ena gruppen blev överraskad, och statusskillnaden mellan de två grupperna.
Låt anta att riddarna Rana av Gyllene Hjorten och Jorund av Chelmarorden, två välbeväpnade och prövade krigare, ensamma möter sex usla rövare. Då är det inte troligt att rövarnas antal säkrar dem segern. Här bör gott rollspel försäkra de bägge riddarnas seger. Enbart genom avslöjandet av sina namn och sitt statusutspel bör de övertyga rövarna om sin överlägsenhet. Varvid rövarna föredrar att sakta dra sig tillbaka för att äta gryta i kvällningen istället för att leka lik i vägkanten.

Din grannes välfyllda börs

Det kan ofta vara svårt att spela ohederliga roller, särskilt om man tänker ta det som en vana. Trots detta händer det att man vill stjäla något från en annan roll, det kan vara pengar, skattkartor, heliga amuletter eller något annat som är viktigt för rollens intrig. Eftersom Gyllene Hjortens pengar har ett verkligt värde kan detta ställa till vissa problem.
För att undvika obehagliga efterföljder gäller att allt skall lämnas tillbaka efter arrangemanget. Givetvis stjäl man inget som den som spelar rollen verkligen behöver, till exempel kläder, skor, filtar, mat och så vidare, det handlar om hänsyn.

Praktiska saker

Området
Platsen för våräventyret är en plats som heter Flät och ligger några kilometer väster om Skutskär, som i sin tur ligger strax söder om Gävle. Här har Gyllene Hjorten haft många äventyr under årens lopp men det var nu länge sen sist. Tvärs igenom området går en vandringsled (Upplandsleden) och den är utmärkt med orange färg på träden. Spelområdets huvudsakliga gränser ser ni utmärkta på kartan på nästa sida och innanför dessa gränser bör man förlägga sitt läger och här innanför sker spelet.

Hitta dit (*Se karta i slutet av utskicket*)
Det går att ta sig till äventyrsområdet på flera vägar beroende på var de olika grupperna ska starta. Närmare information om dessa vägar och parkeringsplatser kommer meddelas de berörda grupperna.

Med bil från Gävle:
Kör väg 76 mot Skutskär, åk igenom samhället och ta av höger in på Näsbovägen vid en skylt där det står ”*Södra Industriområdet*” (GH-skylt finns också). Följ den vägen över järnvägen (*Långgatan*) där den snart övergår i grusväg och följ vägen ett någon kilometer tills ni kommer fram till en korsning i skogen. Därifrån är det skyltat.

Med bil från Stockholm/Uppsala:
Sväng av E4:an höger mot Älvkarleby vid Dalälven. Åk igenom samhället och kör mot Gävle och Skutskär (väg 76). När ni efter någon mil kommit fram till Skutskär så sväng vänster in på Näsbovägen vid en skylt där det står ”*Södra Industriområdet*” (GH-skylt finns också). (Det är innan man kommer in i själva Skutskärs centrum.) Följ Näsbovägen över järnvägen (*Långgatan*) där den snart övergår i grusväg och följ vägen ett någon kilometer tills ni kommer fram till en korsning i skogen. Därifrån är det skyltat.

Allmän parkering
Det finns gott om parkeringsplats i utkanten av området på en gammal ödetomt. Det finns även möjlighet att parkera på ett par andra platser runt om området, men kontakta arrangörerna för närmare information.

Sjukvård
En välfylld sjukvårdsväska kommer att finnas på plats i 'Sköldarna' läger om olyckan skulle vara framme. I den kommer även en mobiltelefon att finnas om räddningstjänsten skulle behövas tillkallas.

Tält
Arrangörerna fördelar Hjortens egna tält till grupperna efter behov innan äventyrets början eller efter överenskommelse. Planerar du att ta med dig eget tält så meddela detta till arrangören.

Mat
Varje grupp ansvarar för sin egen mathållning.

Vatten
Mitt på området finns en färskvattenkälla med gott, friskt vatten. Den ligger dock olämpligt till för flera av deltagargrupperna så därför kommer två vattenstationer placeras ut på andra platser i området. (Närmare detaljer om deras exakta placering kommer senare) Dessa kommer i spel räknas som källflöden eller gamla brunnar de också.

Eldning och ved
Eldning får endast ske i väl uppförda eldstäder och där släckningsutrustning finns till hands i dess närhet. (hink med vatten och eldkvast) Om eldningsförbud mot förmodan utfärdas för området så återkommer vi med nya instruktioner innan äventyret börjar.

Torr tändved finns till hands för grupperna och kommer att finnas för avhämtning på parkeringsplatsen innan äventyret börjar.

Latrin
Latringropar skall grävas och sedan täckas igen efter äventyret. Detta skall ombesörjas av respektive grupp. Glöm inte att markera platsen och vägen dit väl.

Arrangörskontakt
Arrangörerna kommer att finnas tillgängliga på mobiltelefon fram till fredag midnatt. Därefter kan meddelanden lämnas via SMS eller på respektive telefonsvarare.

Peter Engström 070-464 49 71

Lennart Egerquist 073-561 26 27

Jonathan Mälstam 070-251 97 76

Patrik Oksanen 070-597 50 45 OBS Patrik är inte längre arrangör

Randersmark idag

Randersmark, klanernas land. Där vidderna är fria och otämjda. Där hett blod pumpar i de ungas ådror när de spränger fram på vildhästar över vida slätter.

Randersmark är ett land av 103 klaner uppdelade i fyra fjärdingar. Landet styrs av en kung av Randersborgsklanen med säte i huvudstaden Randersborg. Kungens makt i fredstid är begränsad och hans första uppgift är att leda hären. Jordegendomar ägs och ärvs av kvinnorna, männen har sitt namn och sin heder. För att finna goda giften måste männen göra sig ett namn, oftast i hären.

Randersmark är trots sin månghundraåriga historia ett rike som sjuder av kraft och otyglad energi. Landet kan beskrivas som oborstat, hårdfört och rättframt. En beskrivning som antagligen både besökare och innevånare skulle ställa upp på. För just kraft och rättframhet är ideal som ligger randersmarkarna nära.

Tyvärr kan man också säga att denna randerska energi är vad som nu hotar riket. Många konflikter genomkorsar riket och spänningarna är stora mellan olika delar av dett. Den kraft som är landets särprägel hotar nu att riva sönder det. Så låt oss titta på ett antal av de mer betydelsefulla konflikterna.

De bakomliggande konflikterna

Vi börjar med en geografisk. Randersmark delas i en nordlig och sydlig del av begskedjan Vettirvellir. Norr om bergen ligger de äldsta delarna av riket i de tre fjärdingarna Erd, Utby och Lambe, söder därom ligger Markrike fjärding. Klimatet och naturen skiljer sig avsevärt mellan dessa delar. I söder är klimatet varmare och jordarna är rikare. Det har gjort jordbruket där mer lönsamt och produktivt än på någon annan plats i Randersmark. Helt jämförbart med de rika jordarna i Noedren och Åtuna i Aralantha. Närheten till Aralantha har även i kulturellt påverkat Markrike så att det i vissa avseenden har större likheter med Aralantha än med det övriga Randersmark.

En annan konflikt i Randersmark råder mellan jordägare och jordlösa. För att få rösträtt på ting och för att överhuvud taget vara någon att räkna med i Randersmark måste man vara gift och äga jord. För det mesta går gårdarna odelade vid arv. Därför finns det många jordlösa randersmarkare utan politisk representation. I lyckliga omständigheter har en syster eller svägerska ärvt marken och då finns det ofta möjligheter att arrendera en bit. Då finns det också en nära släkting som kan tala för ens räkning på tingen. Men det finns många som föds av jordlösa föräldrar och för dem finns få möjligheter, annat än att ta tjänst som pigor och drängar eller att flytta till städerna.

Städerna står även de i konflikt med de traditionella randerska värdena. Handel, hantverk och ekonomi som basers på annat än jordägande är inte särskilt högt ansedda. Dessutom äger få av städernas innevånare jord, så de saknar represantion i de traditionella klantingen. Men städerna har en växande ekonomisk makt och de söker på olika sätt omsätta den även i politisk makt.

Mellan kungen och klanerna pågår sedan länge en dragkamp om makten i riket. Under flera hundra år har kungamakten succecivt stärkt sin ställning och skapat en allt större central administration. Det är länge sedan kungarna enbart var krigshövdingar som ledde hären i ofred. Förändingarna har gått långsamt, så det har inte alltid varit uppenbart vad som skett, men det mesta av kungens stärkta makt har klanerna i motsvarande grad lämnat ifrån sig.

De ovan beskrivna vittgående konflikterna ligger som bakgrund till de senaste årens mer akuta konflikter. Men innan vi går in på dessa bör nämnas att idag har åtminstone tre starka maktcentra utmejslats, dessa är Randersborgsklanen (kungen), Trivaldiklanen (Markrike) och Rygjardal (städerna och handeln). De baserar sin makt hos olika grupper i de randerska konflikterna.

Maktcentra i Randersmark

Kungen har som ledare för hären en stark sammanhållande funktion i Randersmark. Hären är en av de få saker som är gemensamma för hela riket. För de mindre bemedlade erbjuder hären också en chans till socialt avancemang eftersom ynglingarna därmed ges chans att finna bättre giftermål. Kungarnas strävan att stärka centralmaktens position har även flera gånger lett till allianser med städerna och deras befolkning.

Rygjardalsklanen har genom sitt monopol på handel med exklusiva och dyrbara varor från den fjärran östern blivit oerhört rik. Men de har ändå relativt nyligt kommit att bli synonym med och representant för städerna och deras befolkningar. Det beror på att rygjardalingarna inte är så delaktiga i det övriga Randersmark. De följer sina egna traditioner och delar inte alla värderingar med resten av landet. Men i de växande städernas önskan att få bättre förutsättningar för hantverk och handel har de en självklar allierad.

Trivaldi är sedan flera generationer fjärdingsväktare i Markrike. Denna klan representerar allt av Markrikes olikhet mot resten av landet. Klanen har genom vinhandel och skatter blivit oerhört rik (jämförbart med Rygjardal). De har utvecklat egna sedvänjor (ärftlighet) vad det gäller tjänstetillsättningar och styr Markrike mer och mer som sin egen förläning.

Trivaldi och Rygjardal verkar bägge på sina sätt ekonomisk förändring, men på olika sätt. Rygjardal satsar på städer och penningekonomi, kanske i kombination med en stark kungamakt. Trivaldi satsar på lantbruksekonomi och feodalism, inte nödvändigtvis med så mycket starkare kungamakt. Trots detta har Randersborgs och Trivaldiklanerna av tradition stått varandra nära men ingen av dem har sökt Rygjardals stöd.

Ny konflikter under Vidar

De senaste åren, det vill säga under Vidars regentskap, har lagt ett antal ytterligare konflikter till den Randerska målningen. Framför allt gäller detta två saker, förlust i krig och aralanthiskt inflytande.

Två gånger har Vidar tvingats till förödmjukande fredsuppgörelser med sina grannar efter nederlag. Den först gången var 622 i Wenheim där Rannvi lyckades överlista en randersk styrka under Vidars ledning och fick konungen att svära att aldrig mer jaga Wenheimska vättar. Förlusten behövde inte varit så stor om det inte var för att hären på detta sätt förlorade sitt raison d'etre. I hundratals år har randersmarkarna snart sagt varje sommar gjort räder över Sorgens flod för att skydda sina gränser och dräpa vättar. Genom överenskommelsen med Wenheimarna blev detta omöjligt. Ynglingarna i hären fick mindre träning, men framför allt mindre möjligheter att skaffa sig ära, och därmed blev deras chanser till giftermål sämre. De fulla effekterna av denna krigsinnaktivitet har ännu inte helt uppdagats. Men det är möjligt att de klassiska randerska idéalen kan komma att ändras.

Den andra freden var den värsta. Det var efter Hovas kulle, slaget där större delen av Randersmarks här besegrades i grunden. För randersmarkarna var detta något oerhört. Hären var deras stolthet och ansedd som den bästa i hela världen. Kapitulationen var förödmjukande och övertygade många randersmarkare om att man inte borde ha med Aralantha att göra vare sig i krig eller fred.

Därmed kommer vi in på den andra och viktiga konflikten under Vidars tid; det aralanthiska inflytandet. Vidar själv är utbildad i Aralantha både på internatskolan i Lisya och vid Skolan för Skalder och Lekare i Aahren. Hans far Arngrim var god vän till Aralanthas förre kung Gladoron, vars dotter Nanna nu är Vidars drottning. Aralantha har länge övat starkt inflytande på Randersmark, främst i Markrike men även i städer som Havaport och Lärke har handeln fört in ny tankar därifrån. I och med Vidar har dock inflytandet tagit ett hastigt steg framåt, och det har retat många.

Som nybliven kung hade Vidar många planer på hur hans rike skulle kunna förbättras och moderniseras. Han såg de många konflikterna och trodde att idéer från Aralanthas skulle kunna rädda riket. Så med en ynglings övermod sjösatte han reformer i otålig takt.

Under de fredligare åren efter Naroniens fall lade han sig i allt från vinodlingens skötsel till den utrikiska handeln och byggandet av broar och vägar. Han lät bygga den nya handelstaden Vidars borg på andra sidan Lambesjön vid Rakenälvens mynning. Han ändrade på frälsesystemet och instiftade en ny landslag och han sökte stöd hos grupper som inte tidigare haft politiskt inflytande, såsom ogifta kvinnor. Allt detta gjorde han i en rasande fart och utan djupare förankring hos klanerna eller rådet.

I allt detta fick Nanna en allt mer framträdande roll. Hon hanterade bland annat en gränskonflikt med Åtuna med stor framgång. Särskilt tydligt blev hennes inflytande 627 när Vidar efter den randerska förlusten vi Hovas kulle för en lång tid blev oförmögen att regera. Då tog hon med säker hand över styret, men blev snart utmanövrerad av Vidars farbror Arnod.

Ofta är det just Nanna som blivit centrum för de anti-aralanthiska stämningarna. Hon är duglig och handlingskraftig, men en utlänning och främling. Bland de anklagelser som brukar riktas mot henne finns att

hon förlett Vidar till hans pro-aralanthiska sätt och att hon förmått Vidar att skänka iväg prinsessan Svava till en osäker framtid i Aralantha.

Dessutom finns de märkliga händelserna kring bröllopet med Vidar. Hur hon och hennes eskort under resan till bröllopet försvann i den fruktade Ödeskogen och blev borta i många månader. Och om hur den fruktade trollkarlen Zaffra försökte omintetgöra bröllopet och om hur ett tjurhövdat monster gick till anfall. Mer än en av de vidskepliga randersmarkarna är övertygade om att Nanna står i förbund med mörka makter och att hon har förtrollat deras älskade konung.

Kända personer i Randersmark

Konung Vidar
Konung över Randersmark sedan snart 15 år tillbaka då hans far, konung Arngrim föll i ett vättebakhåll. Vidar har gått i skola i Aralantha och är en klok om än något hetsig regent. Ledde förr många härjningar efter vättar in i Wenheim tills hövding Rannvi satte stopp för det. Han sårades svårt i slaget vid Hovas Kulle för ett antal år sedan och har sedan dess hållit sig på hemmaplan. Han är gift med Nanna och de har tre barn. Gorm, som är kronprins och tvillingarna Sigrlinn och Svava. Vissa anser att Vidar har för mycket Aralanthiska idéer och ogillar hans sätt att försöka skaffa sig mer makt över landet.

Drottning Nanna
Dotter till konung Gladoron och född och uppvuxen i Aralantha som prinsessa. Träffade Vidar under sin skoltid i Aahren och de gifte sig sedermera. Nanna är av Nars blod och det märks, hon är en mycket stark och duglig kvinna för att vara utlänning anses det i landet. Hon tog upp styret av landet när Vidar var sårad men blev utmanövrerad av Vidars farbror Arnod. Hon har även stävjat ett par tvister mellan Åtuna och Markevi vad det gäller gränsen vid Tiriaån. Vissa anser dock att hon har ett allt för stort inflytande över sin man.

Jarl Ingjald
Oäkta halvbror till konung Vidar. Är dock en mycket populär person i landet, framför allt bland de unga kämparna i hären är han en stor förebild. Han trivs inte i hovlivet och tillbringar mesta delen av sin tid i hären eller på något trevligt värdshus någonstans.

Ragnvald Skulason av Randgrindr
Översteklanherre och medlem av riksrådet. Han är den som har mest inflytande över klanerna och har mest med dem att göra. Har gjort sig ett namn i landet de senaste åren och står på god fot med det mäktigaste och rikaste klanerna i landet.

Thorgeir Boklärd
Läromäster vid Tempelskolan i Lärke. Nära bundsförvant med drottning Nanna och en man som vet mycket och inte dristar sig för att säga sin åsikt, oavsett om den går emot etablissemanget eller är kontroversiellt. Har stort inflytande över skolan.

Ranod Rickmundson
Den åldrige översteprästen i landet. Har med åren blivit en man att räkna med i kyrkliga kretsar, även utanför landets gränser. Har styrt den randerska kyrkan väl och ser på konungen med välvilja då denne spenderat stora summor i Lärke för att bygga ut templet och skolan. Vigde för övrigt kungaparet.

Wenheim idag

Wenheim var tidigare Naroniens östliga provins. Detta ”Östra Naronien” utgjorde redan under Nars tid en mer vidsträckt men folkfattig landsdel med stora skogar och vildmarker. Med utgångspunkt från de centrala bygderna i Gargul och Ravindal utvecklades det långsamt pälsjakt, skogsbruk och fårvall med påföljande nybyggen. Fortfarande är jakt och herdekultur dominerande i rikets utkanter och Wenheim består egentligen av ett antal små bygder tämligen löst sammanknutna med huvudstaden.

Under ödestrotiden kom fursten i Gargul oftare att utses mera direkt från Nemevid (nuvarande Borgevid) istället för att komma från en lokal ätt. Dessa furstar i Östra Naronien var inte så sällan hårda och giriga med siktet inställt på att få så mycket ur det fattiga landet som möjligt. Den siste fursten Agnor hade rykte om sig att var extra grym och fasansfull och han skall till och med ha ätit sina fienders kött, om man nu vill tro sådant. Agnor störtades emellertid år 618 då folket i Östra Naronien reste sig under ledning av den mytiska Varghuvud. Upprorsmannen Gissur från Gargul valdes till hövding, men mördades bara någon tid därefter. Innan han dog hade Gissur gift sig med en aralanthiska vid namn Rannvi. Hon valdes till hövding i hans ställe, och efter ytterligare några år antogs namnet Wenheim på det nya riket. Varghuvud kom senare att gifta sig med prins Kei innan hon dog.

Styret

Hövding Rannvi sitter fortfarande vid makten. Hon uppskattas av många och accepteras som en symbol för denna annars ganska färska riksbildning. Den wenheimska nationalkänslan grundar sig mycket i just detta, att man själva kastat av sig fursteoket och skapat sin egen stat. Någon egentlig rikstradition förutom detta finns knappast och tidvis har det förekommit oroligheter i vissa bygder. År 625 drabbades Wenheim till och med av ett inbördeskrig där en man vid namn Gyllensköld, med hemligt stöd från den aralanthiske adelsmannen Mornam, försökte gripa makten från hövding Rannvi. Försöket slogs ned, bland annat tack vare hjälp från Randersmark, och sedan dess har Wenheim inom sina gränser haft fred.

Rannvis största gåva till det Wenheimska riket är den statsförvaltning som byggts upp, och som faktiskt fungerar. Ett antal rådsherrar sköter både rikets övergripande förvaltning samt den i området kring Gargul. Vidare finns i de större städerna (Ravindal, Arnak och sedan några år Fakaz samt Triti som arrenderas) dels ett borgråd som svarar för den civila administrationen, dels en borgknekt som svarar för den militära. Under dessa finns byråd och byknektar ute i bygderna. Administrationen i de större städerna har underlättats mycket tack vare de aralanthier som flyttat in eller som flydde undan Mornams statskupp.

Religion och kyrka

Redan under ödestrotiden fanns hemliga fickor av asatroende i landet och dessa kom att stå i första linjen då landet slog sig fritt. Sedan dess har mycket av kyrkans högre organisation och prästutbildning byggts upp med hjälp av präster från Aralantha. Längre utåt landsbygden företräds asatron främst av kringresande predikanter eller lokala kultledare med mer eller mindre utbildning. Det finns framför allt mycket färre tempel och präster jämfört med kyrkan i söder. Kulten har också fått många lokalt färgade inslag. Till exempel har blot blivit nya inslag i uråldriga folkfester, såsom bröllop och begravningar. Men mycket av det gamla finns också kvar.

Liksom i Aralantha är det inte förbjudet att vara ödestroende i sig, även om många i framför allt städerna ser mycket illa på det. Att syssla med organiserad ödestro är dock strängt förbjudet och straffas hårt. Det är inte vanligt att någon i städerna eller i de folktätare områdena öppet bekänner sig till ödestron (under frihetskrigets tidiga utrensningar av furstetrogna uppfattades all ödestro som organiserad), men ju längre ut på landsbygden man kommer desto mer blandas asatron upp med gamla föreställningar och talesätt. Så finns det till exempel de som istället för att säga "ödet har bestämt det" säger "gudarna har sagt så" och resignerar inför ödet på samma sätt som förr. Längst ute i obygderna händer det till och med att man inte alls bryr sig om att skilja de båda religionerna åt. Kyrkan ser naturligtvis allvarligt på denna brist på upplysning men kan inte gärna straffa bort det utan försöker i stället missionera.

Kyrkan i Wenheim började som en egen gren, underordnad Kyrkan med säte i Aralantha. Överstepräst blev förre blotaren av Chelmar, Derion Dahl, som först vigdes i Gargul och sedan i Borgevid. Vid Mornams kupp i Aralantha klövs kyrkan i två delar, en trogen Derion Dahl och en trogen upprorsmakarna. När nu Mornam har fallit har kyrkan enats under överstepräst Derion Dahl. Översteprästen tillbringar sin tid mellan främst Borgevid och Gargul då läget är kritiskt gentemot Njarka, men även i Aahren. Kyrkans huvudsäte anses numera vara Borgevid. I Wenheim finns blotare sedan många år i Gargul, Ravindal och Triti. Sedan en tid tillbaka har blotare utsetts i Arnak samt Fakaz. Det senare för att skärpa skyddet mot lokedyrkare från Njarka som infiltrerar.

Vättarna

Medan de närmast ses som kreatur av naronierna, som livsfarliga vildjur av aralanthierna och som ohyra av randersmarkarna, har vättarna erkänts som fullvärdiga medborgare i Wenheim. Den hjälp de gav Varghuvud då Östra Naronien befriades finns ännu i varje övrig wenheimares minne. Uppblandningen är inte total utan fortfarande bor vättar och människor i sina respektive byar, men man träffas ofta vid handelsplatser och ting. Visserligen misstros vättarna ofta i smyg men den wenheimska nationalmyten förhindrar varje handling mot dem och nu börjar tecken på verklig acceptans synas. Ett fåtal vättar har till och med fått betydande platser i den wenheimska maktapparaten. Så kan nämnas borgknekten Kaulab i Fakaz eller Kara el-Bash, riddare av Wenheim samt ledare för det beryktade Vargklogardet. Gardet blev visserligen förflyttat till gränsen mot Njarka för några år sedan till följd av ett upplopp de var inblandade i. Samtidigt säger rykten att vättarna i nordväst utsatts för medvetna försök till påverkan av Njarka, så både Kaulab och Kara el-Bash kan kanske behövas där de är för att hålla ett öga på sina fränder.

Wenheimare tycker om …

**Naronier*: Medan Njarkabor ser ned på aralanthier och randersmarkare för att de utvandrade och Borgevidsbor ordar vitt och brett om Nar och trons vagga, så intar wenheimaren en mera enkel och självsäker hållning. ”Man är ju wenheimare och det är väl gott nog. Om de andra hade klarat av att slå sig fria själva så hade man ju kunnat lyssna till dem, men … nä nä.”
**Aralanthier*: Man är tacksam för det som inflyttade aralanthier gjort för att hjälpa till att bygga upp landet. Nog kan man dra på munnen förstås, när man tänker litet på Aahrenska sprättar och papperstravare eller kyrkliga predikanter som fumlar bort sig i skogen, men på det stora hela accepteras de och man är glada för det de gör inom administration och kyrka.
**Randersmarkare*: ”Folket i öster är en smula hetsiga får man säga, och man får ju se upp litet med dem. Det är visst det här med vättarna som gör dem så stingsliga. Förr skulle de jämnt bråka men år 621 var allt sista gången, för då fick Rannvi köra ut dem ordentligt. De var för all del snälla och hjälpte henne med Gyllenskölds upprorsförsök år 625, och det var ju bra. Fast vad hade de egentligen här att göra? Vi wenheimare hade nog klarat av det själva också.”

Arnak och dess omgivning

Idag har Arnak vuxit till en ganska stor stad gentemot vad den var för tio år sedan. Handeln med pälsar har sakta ökat och fler och fler har sökt sig till staden för att söka lyckan. Uppskattningsvis så bor det idag nästan 6000 personer i staden. Rannvis administration har också gjort sitt till för staden. Borgrådet, som är utsett av hövding Rannvi i Gargul, har gjort ett gott arbete med att strukturera upp stadens arbete med uppbyggnader, skatteindrivning och sett till att lag och ordning efterföljs. En borgknekt är tillsatt för att sköta den biten. De flesta myndighetsbyggnader har restaurerats och stadens ekonomi är god även om den inte är blomstrande.
Stadens befästning består av en bastant men låg stenmur. Den har varit dåligt underhållen i många år men har nu rustats upp ordentligt. En större mängd stenhus, ibland med två våningar har börjat uppföras i staden. Den gamla fästningen i stadens östra del är fortfarande dock den största och högsta stenbyggnaden i staden.

Huvudnäring

Pälshandeln är fortfarande den mest betydelsefulla. Det faktum att staden ligger vid den sista farbara sträckan av Sorgens flod gör den viktig som omlastningsplats för all nord- och sydgående handel. Staden fungerar också som uppsamlingsplats för alla produkter fårskötarna i bergstrakterna och byarna runtomkring har att erbjuda. Tyvärr så är jordarna i trakten ganska mager och ger inte allt för mycket i form av grödor så mycket spannmål måste tyvärr importeras till regionen för dyra penningar.

Kyrkan

Idag ståtar staden med ett eget, stort tempel i trä och en egen blotare. Blotaren tillsattes bara för något år sedan och har haft ett styvt jobb att få i ordning sin egen administration och se till att templet färdigställdes. Nu bedrivs det en del skolverksamhet där samt en hel del missionsarbete ut till byarna norr och söder om staden.

Övrigt

De populäraste värdshusen i staden är *Björnpiken* och *Ankomsten*. Björnpiken är ett gemytligt värdshus inrymt i en väl tilltagen timmerstuga. Värden serverar mat och dryck till bra priser. Här hittar man mestadels stadens egen

befolkning. De resande föredrar oftast Ankomsten som ligger alldeles innanför östra porten. Här finns en väl tilltagen gilleshall, boskaps. Och redskapslänga samt gott om rum. Då vädret är milt och kvällarna ljumma serveras gästerna sina måltider på den öppna innergården. Värdshusets morgonmål gör bara det att man överväger att övernatta.
Stadens stora folkfest är det så kallade *Mjödlöpet*. Det går av stapeln den 8:e november varje år. Då har stadens omtalade honungsmjöd blivit klart och årgången testas under festliga och stundtals våldsamma former.

Kända personer

Dolgan Vävare, Arnaks borgknekt, är vida berömd för sin skicklighet i fält och sin förmåga att avstyra bråk och annat trubbel runt vättebyarna. Han är ansvarig för staden säkerhet och dess stadsvakt.

Renolf Skarpasträng, en mycket skicklig jägare, känd för sina fina skinn. Renolf är en riktig hårding som brukar anlitas som vägvisare av borgknekten och andra som har ärenden runt trakten.

Geralf Långnäse, huvudman för Arnaks borgråd. Geralf har fått sitt tillnamn efter att vid unga år flytt till Aralantha och av prästerna i Laumarn lärt sig både att läsa, skriva och räkna, förr ovanliga färdigheter i dessa trakter. Han är en mycket väl ansedd man i staden numera och många anser att de har honom att tacka för att staden växer och är välmående.

Ewald Trosse, stadens förste Blotare. Han är en rund och gladlynt herre i femtioårsåldern. Han flyttade hit från Gargul då översteprästen gjorde Arnak till blotarskap. Han har bråda dagar då det tidigare varit lite si och så med prästerskapet i trakten och han har infört obligatorisk skolning nu för alla bypräster och lokala asakultledare.

Byarna kring staden

Det finns en mängd större och mindre byar i trakten kring staden. Dessa är mestadels självförsörjande och livnär sig mest på det marken kan ge, fårskötsel och jakt. Söder om staden breder stora hedar ut sig och där växer det mycket ljung bland annat. Detta har de lokala biodlarna och mjödtillverkarna tagit fasta på. Mjödet som kommer från den här trakten har en karaktäristisk, något sträv ljungsmak. Det har blivit så omtyckt att mjödet härifrån i viss mån exporteras till huvudstadens värdshus.
Ett antal vättebyar finns i trakten, men de är lokaliserade mestadels norr om staden, i källflödesskogens kant. Vättarna syns sällan till utanför sina områden. Ibland kan någon söka sig till andra byar och vill göra byteshandel men oftast så sköter de sig själva i mesta mån.

På andra sidan Sorgens flod…

Bortom Wenheim, bortom Randersmark kan den som inte är önskvärd i något land försöka överleva. För att klara sig i ogästvänliga trakter med inte särskilt vänliga grannar söker sig flyktingarna till den trygghet de kan få. Således kan man i dessa trakter hitta grupper från fyra upp till 50 personer som lever samman och försöker överleva. Ibland lever gruppen på svedjebruk och jakt. Andra gånger är de mer våldsamma och lever på att angripa grannar. Några grupper är mer djärva och ger sig in Randersmark eller Wenheim för att då och då plundra någon avlägsen gård. Gemensamt för de flesta grupper är dock att de gärna tar ut skatt från resande som av någon anledning förvirrat sig in i området. De flesta grupperna föredrar skatt framför att dräpa folk rakt av, eftersom man fruktar att få för mycket uppmärksamhet från Wenheim och Randersmark. Särskilt fruktade är de svarta randerska patrullerna. Det sägs att de svarta krigarna inte fruktar något, utan tycks söka en så ärofull död som möjligt. Det har hänt att blott två av de galna svarta krigarna angripit hela läger och dräpt de som inte lyckats fly till skogs. Randersmarkare som flytt undan vet att berätta att krigarna tillhör Sorgens Garde, de som inte bär klanhalsduk, de som inte kan återvända hem. Trots att olycksödena tycks vara de samma är ändå hatet mellan de svarta krigarna och de vinddrivna stort.

Kända personer i Wenheim

Hövding Rannvi

Rannvi är en högrest och stolt kvinna som åtnjuter hög respekt i landet. Hon är egentligen ingen infödd Wenheimare utan flyttade hit 619 då hon gifte sig med den nyutnämnde hövdingen Gissur, den segerrike frihetskämpen och upprorsledaren som slogs jämte Varghuvud mot Agnors styre.
Rannvi kommer från Aahren i Aralantha och var en av kyrkans tempeldanserskor. "*Odens danserskor*" som de kallades är utbildade i både krigets och ceremoniernas prövningar och tjänade även som Översteprästens personliga garde. Rannvi var den främste av dem alla, och det var inte sällan överstepräst Ar sökte råd hos henne i olika kyrkliga spörsmål.

Hon tar sitt ämbete på allvar men syns sällan till i staden, utan finns främst i borgen i Gargul eller på resande fot. Ännu större aktning fick hon den gången då hon med list lurade hela den randerska hären, med konung Vidar i spetsen, in i en fälla och där avtvingade Vidar ett löfte att för all framtid freda Wenheims vättar.

Varghuvud, frihetskämpe

Wenheims stora hjältinna och den utan tvekan populäraste personen bland folket och tillika den mest omtalade. Hon var den som ledde upproret mot Agnor och legenderna om henne var redan under den tiden många och mystiska. Varghuvuds undergång samman med Agnors borg och hennes mirakulösa återkomst är en historia som ofta berättas i alla hus och hem. Hon gifte sig sedermera med prins Kei av Naronien men dog senare vid en olycka under en ridtur. Hon sörjs än i Wenheim och aldrig kommer minnet av henne att blekna.

Derion Dahl, överstepräst

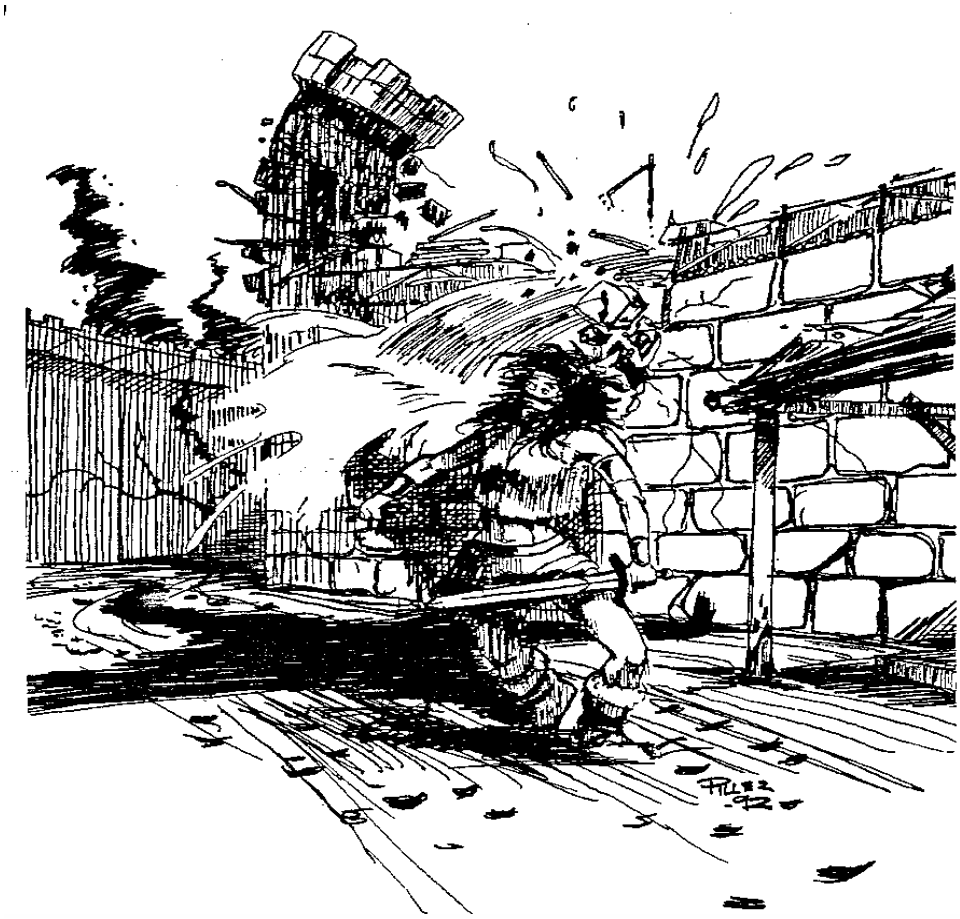
Den forne blotaren av Chelmar vigdes till överstepräst i Gargul och sedermera i Borgevid efter forne översteprästen Ars död i inbördeskriget i Aralantha. Sedan dess har Derion kämpat hårt för att återuppbygga kyrkan i Wenheim och Naronien. Just hans personliga engagemang i den här saken har gjort landets invånare mer benägna att tillmötesgå kyrkans utbredning än om det hade beordrats från Aahren eller Borgevid. Derion och hövdingen är vänner sedan gammalt och har ett gott samarbete.

Aldor Irrfärdur Räv, handelsman

Den mest förmögne och förslagne köpmannen norr om Lambesjön. Har sitt handelshus i Ravindal men gör affärer i alla länderna. Han syns sällan till i staden då han ofta är på resande fot.
Rykten säger att han var inblandad i det Aralanthiska inbördeskriget och slogs mot Mornam. Andra rykten är inte så snälla, utan viskar om skumraskaffärer och smuggling, men än finns det ingen som helst grund för sådan påståenden utan antagligen bara avundsjuka konkurrenters ord.

Kara el-Bash, riddare av Wenheim

Den ende vätte som dubbats till riddare i Wenheim. Ledare för Vargklogardet som tappert slogs tillsammans med Varghuvud mot furst Agnor under frihetskriget.



Äventyrsområde

©Lantmäteriverket, Gävle, 2003

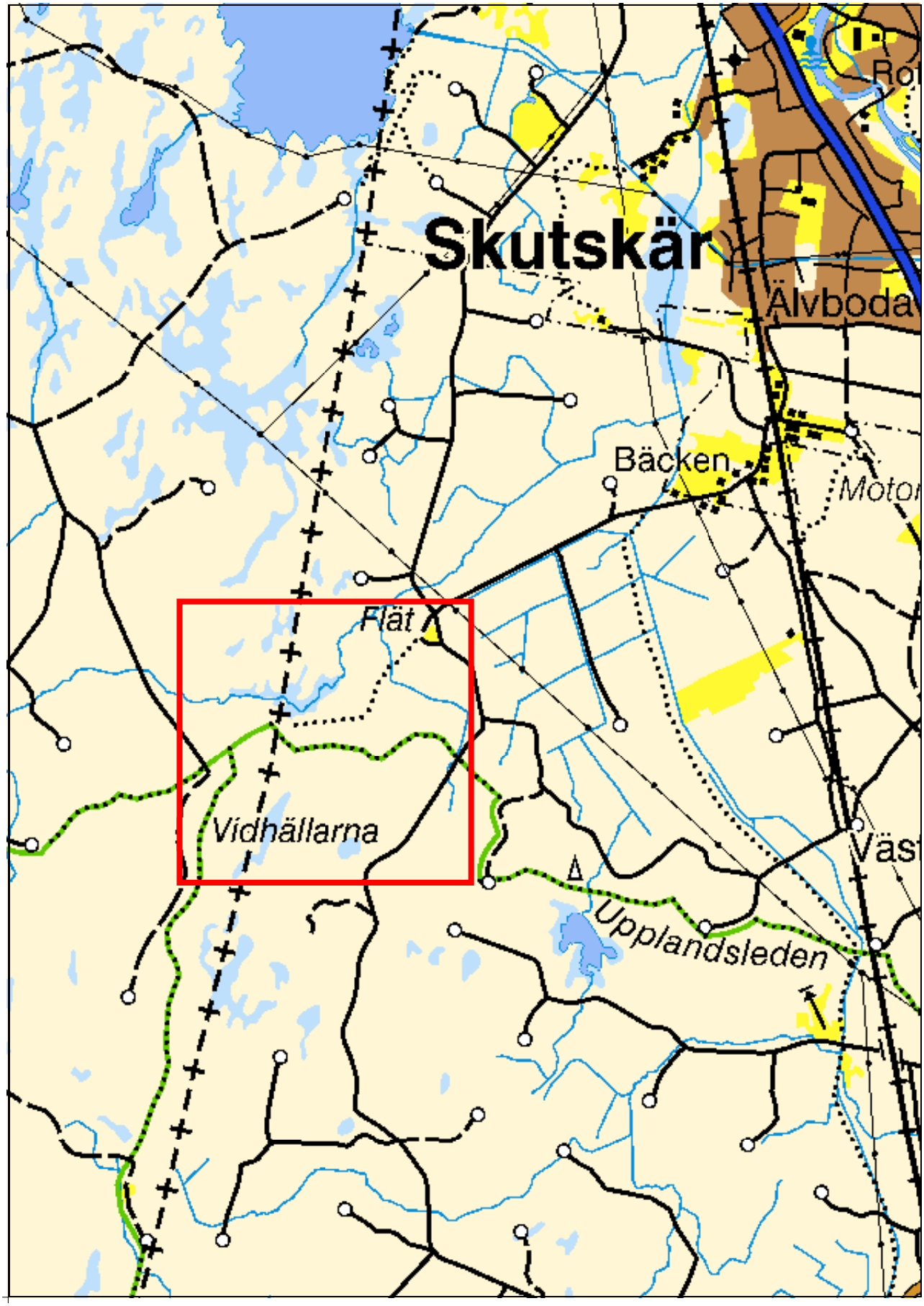
5 km

Skala 1:114453

Detaljkarta över området

Inkl. äventyrsområdets ungefärliga gränser.

©Lantmäteriverket, Gävle, 2003



500 m

Skala 1:35490