

# En Kråkas Sång om Silver

*- Ett Warhammer live om en ödesdiger profetia -*



Högvälborne Leopold Wickerbaum

Jag, Augustus Bombasticus skriver härmed ett bref i kraft af mitt ämbetle som öfverste gruvingenjör. Ni hade eftersänd mig utaf den anledningen, att undersöka hurvida en grufva i edra mäktiga bergsområden innehade silfver. Jag anlände den förra veckan till den lilla byn Bergsdorf där edra trogne undersätar mottog mig vänligt, och jag började genast att undersöka grufvan. Frälsaren måste se med blida ögon på eder, ty ryktet var snart, det fanns silfver i grufvan! Jag råder eder dock att inte lämna denna skatt obevakad, ty här stryker illyeriingsmän och bretoniare omkring. Det fanns också ett annat problem. Byns ryske befälhar att bergsändarnas wedde kommer att uppkändas af vår värdelse i grufvan. Han har uttalat en höskelig förbarne öfver de som stör deras frid. Nädig baron må tro att mitt arbete blir ofvärrare efter detta, men som eder trogne tjänare skall jag icke låta detta hindra mitt jobb. Jag skall åtvotsa favorna och fortsätta mitt arbete fastän det innebär att jag kanske riskerar mitt lif, allt för eder nädig baron.

Augustus Bombasticus

## Historia

Livet utspelar sig i en mörk värld beskriven i rollspelet Warhammer. Den har fastnat på gränsen mellan vad vi skulle kalla medeltid och renässans. Till ytan inte helt olik vår, är den uppdelad i olika länder och stater. Det största kallas för Riket, en stark feodalstat med stora städer och mäktiga arméer. Man skulle kunna jämföra Riket med ett senmedeltida Tyskland, där ett antal småherrar styr över varsitt område som alla tjänar kejsaren. Dess domäner sträcker sig från det kalla havet i norr till sydlandets bördiga mull, och som gränser i öst och väst två stora bergsmassiv.



I människornas begynnelse, då de var blott enkla jägare och bönder började en hord av mörkrets varelser välla ned från de stora bergen. Dessa, i vardagligt tal kallade "oknytt" hotade hela världen och mänskligheten skulle ha utplånats om det inte hade varit för den store hjälten Siegmur Heldenhammer. Som en frälsare, en fadersgestalt och beskyddare samlade han människosläktet och dvärgarna för att driva ut de fruktansvärda fienderna för evigt, och lyckades. Detta



dåd ansågs så storslaget att Siegmar nu har en plats i gudaskaran. Han är Rikets högst skattade gudom och hans skyddande hand vilar över det stora landet.

Detta märks inte minst i Altdorf, Rikets huvudstad, där Siegmars stolta marmorbyster utmejslade av hovskulptören Theodor Goettinger pryder vägen upp till det magnifika kejsarpalatset. En lång, över tusenårig fred följde, och människorna utvecklades snabbt. Ett statsskick utvecklades och Riket delades upp i provinser, alla med en viss del självstyre så länge de tjänade kejsaren. Vissa teologer anser att detta var det tusenåriga rikets glansdagar, och att ingen epok efter denna kommer att nå samma höjder.

Århundraden gick och den siste ättlingen till Siegmar dog, barnlös. Riket stod handfallet, och som den stora krönikan beskriver "...en svart hvind drog öfver hiorden och lämnade folket hielplöst och bittert gråthande..." slängdes mänskligheten ned i de mörka årens svarta kittel. Efter otaliga krig, farsoter och maktskiften som speciellt drabbade de nordvästra delarna av Riket, har världen dock hittat en smal väg ut, och på denna har historien vandrat och lett till den begynnande upplysningen. Människorna är inte längre bundna till jorden och de stora handelsstäderna sprudlar. Folk kommer långväga ifrån för att byta till sig varor och lära och dela med sig kunskap. Ja, många ser det som en början på en ny tid, speciellt efter nyheten om oraklet i Marienburg som plötsligt sprang naken ut ur sitt tempel skrikande "Låtom oss

glädjas". Enligt ryktet hoppade han därefter i det heliga vattnet i Sankt Roderick fontänen som just densamme hade skänkt till staden och plaskade runt tills hans ordensbröder ledde in honom igen.



Riket har någorlunda goda förhållanden till sina grannar. Den största av dem är Bretonnia, som skulle kunna liknas med Frankrike. Det bedrivs mycken handel, men kulturskillnaderna är stora och det finns ett visst ogillande mellan de båda. Ordspråket "Bättre dö i regelrätt slag än festa i bretonniars dryckeslag" som myntades av den legendariske stridsmannen Adrian Langenschwerd används fortfarande friskt av Rikets legoknektar, och det finns många liknande. Bretonnia har ett dekadent feodalt samhälle, med otaliga inkompetenta prinsar, baroner och grevar som styr och ställer. Gemene man ser ogillande på bretonniarna på grund av deras högfärdiga och arroganta uppträdande.

— Förutom vinet endast ont från Bretonnia

— Gillesmästare Stefaan Eyck



## Bergsdorf



I en liten by vid de grå bergen, den stora bergskedja som skiljer Riket från Bretonnia ligger den lilla byn Bergsdorf. Här lever circa 300 själar, de flesta livegna bönder i greve Wickenbaums tjänst. Det var under de många farsoternas tid, då människorna flydde pestens härjningar som en grupp djarva bosättare slog sig ned vid grå bergens utlöpare och grundade Bergsdorf. Efter en tid återgick livet till det normala i Riket, och adelsherrarna sökte folk att förtrycka. Således kom byn att stå under släkten Wickenbaums förläning. Efter åtskilliga dispyter har livet kommit att gå sin gilla gång, fastän tillvaron många gånger är hård under grevens styre. Det kompenseras dock något av byns vackra läge. Väster om byn ligger de grå bergen, och en handelsväg leder genom det lilla passet ända till Bretonnias gräns. Det är inte sällan främlingar på resande fot besöker byn för att vila och fröjda sig på Herbert Kramers värdshus. Söder och öster om byn breder den stora skogen ut sig och norrut ligger åkarna där vete odlas. Rakt genom byn flyter den lilla ån som förser byborna med dricksvatten. Förutom bönderna så finns här även hantverkare, en väl bevärdad mjölnare och skogshuggaren som bland många anses som en underlig kuf. Ett antal gruvingenjörer har på senaste tiden börjat arbeta i den gamla grottan. De har tillfälligt bosatt sig här och verkar vara heder

liga män. Ett litet följe knektar har nyss anlant till byn, men det är inget ovanligt i dessa dagar. Det är dock någonting underligt på gång i Bergsdorf.

Emil, pojken som kan tala med andarna i berget förbannar gruvarbetet och hans ord väger tungt i bybornas sinnen, han är trots allt sonen till den högt respekterade torparen Peer, som vågade stå upp mot greven. Hans föräldrar är båda döda, men byborna har adopterat pojken och hyser ömsom respekt, ömsom fruktan till honom. För en tid sedan föddes en vit kalv av bonden Karls bästa ko, och detta bland mycket annat såg Emil som ett järtecken. Han har siat om att andarnas vrede kommer att upptändas och sända byn i fördärvet, denna profetia har inte stöd av prästen, men man vet aldrig.

Det är sällan i dessa dagar som bönderna har en ledig stund, men när det inträffar söker sig många till Kramers välskötta värdshus "Kramers Keller" och fröjdar sig med gott sällskap, mat och dryck. Kramer är en man som håller på principerna och folk har vett nog att inte ställa till förtret. Besökarskaran brukar vara brokig, en handelsväg leder trots allt genom byn, och den misstänksamhet mot främlingar som finns på så många andra ställen är inte så stark här. Deras berättelser långväga ifrån brukar uppskattas och ibland kan kringresande spelemän uppträda för gästerna.

Det är på Kramers Keller som livet kommer att utspelas, år 2501 efter Siegmars.

## Karaktären

*Sälunda talar narren: "umgängent med människor förstör karaktären, i synnerhet om man ingen har."*

- Nietzsche

Skapnaden av karaktären utgör din viktigaste förberedelse inför livekvällen. Med en väl genomtänkt rollfigur kommer improvisationen att underlättas, ju mer du funderar ut hur din rollfigur fungerar desto naturligare kommer det att kännas att spela den under livet.

Här följer en rad tips och råd för hur du skall gå till väga i ditt skapande.

1. Utgå från en enkel stomme. Välj din karaktär efter en sk. arketypp, detta gör den tämligen extrem och lätt att uttrycka sig med. Här följer arketyper som kan användas i skapandet av karaktärer.

### Martyren

Du är medlaren i konflikterna, du lever kanske fanatiskt upp i din etiska övertygelse, kanske njuter du bara av att vara moraliskt överlägsen, helgon och hjälte eller den klagande gubbstrutten och satmaran.



### Visionären

Du är drömmaren, du ser framtiden och möjligheten, men sitter handlingsförlamad fast i nuet. Du agiterar och blåser eld i glöden men kan inte själv sätta dina planer i verket. Du är filosofen och tänkaren, vetenskapsmannen, munken eller den utskrattade bonden.

### Diktatorn

Du är van att bestämma och van att bli åtlydd. Du skyr få medel i kampen om makt och låter ingen lägga resa sig över dig. Du är den våldsamme fadern, den hårdnackade krigaren, den självutnämnde ledaren och svinet som alla hatar.

### Cynikern

Avundsjukan upprätthåller din avsky mot medmänniskan, de krossade drömmarna håller din livsglädje i schack. Du är den snikne köpmannen, den slagne suputen, den övergivna modern.

*Vad är en cyniker?*

*En som vet alltings pris men ingentingens värde.*

- Wilde

### Livsnjutaren

Livets bästa frukt finns på armlängds avstånd och smakar alltid väl. Världen är ettäventyr redo att i varje

stund avslöja en fantastisk hemlighet, du är den inkarnerade optimismen, den obotlige äventyraren, den sjukligt depraverade ädlingen den lycklige mjölnaren som glädjer sig över sitt enkla öde.

2. På vilket sätt utmärker din rollfigur sin arketypp? Vilka övriga personlighetsdrag karaktäriserar henne? Hur reagerar hon i en given situation? Med ovanstående tes att hålla karaktären enkel i bakhuvudet ska du nu fundera ut hennes nyanser. Karaktären kan försöka upprätthålla livsnjutarens utsvängda liv men samtidigt känna sig mycket skyldig och ångerfull då hennes utsvävningar sårar andra människor. Ge karaktären en dylik inre motsättning, bestäm på vilket sätt den är sin arketypp och i vilken grad.

3. När du funnit din rollfigurs personlighet börjar arbetet med att ge karaktären dess kött och blod, du skriver dess bakgrundshistoria, funderar ut var din karaktär växte upp, vilka han umgicks med vad han ägnade sig åt och vad han sysslar med nu. Ge platser och personer i din bakgrundshistoria namn. Detta gör att de upplevs påtagligare och du får en säker grund att stå på under livet.

4. Sist men inte minst: Ta ut svängarna! Vi spelar under en relativt kort tidsperiod vilket medför att

subtilare karaktärsdrag kanske aldrig kommer att uppmärksammas. Efterhand märker du dock själv hur mycket du behöver skrika för att folk ska höra dig. Vi litar till ditt omdöme i fråga om hur stort utrymme din karaktär ska ta i förhållande till dess omgivning.

5. I val av yrke och härkomst rekommenderar vi att ni väljer lokala bybor d.v.s. bönder, mjölnare, smeder, skomakare råttfångare och liknande. Anledningen är som ni förstår att skapa en bykänsla där främlingar synas med något skeptiska ögon och lojaliteten mot grannen är oomkullrunkelig.

6. Nedteckna gärna de citat och uttryck som din karaktär omger sig med, träna in röstläget, kroppshållningen, gester och rörelser. Har karaktären överlevt pesten kan du sminka ärr från koppor och bölder. Ditt kroppsspråk blir oerhört viktigt för dina medspelares bedömning av din person. Den ängslige slår ned ögonen, den överlägsne sätter hakan i vädret, gycklaren ler krampaktigt och den gamle rynkar pannan.

7. Kläderna göra mannen är en välkänd sanning såväl i verkligheten som i fantasin. En passande klädedräkt kan förstärka en personlighet men en liten anakronism (som ett digitalur) kan förstöra ett helt live. Modet kan jämföras med renässans och barock, men en medeltida klädsel går lika bra.

8. Lämna in karaktären i samband med anmälan, senast den 1:a November (först till kvarn). Vi vill ha en utförlig karaktärsbeskrivning med bakgrunds historia och allt. Vi kommer sedan att höra av oss och meddela om nödvändiga förändringar, ge dig kännedom om för din karaktär bekanta personer som kan dyka upp under livet. Tag gärna kontakt med andra deltagare och skriv samman era karaktärer. Varför inte låta karaktärerna vara goda vänner, släkt eller liknande?

9. Vi kommer att ordna ett par roller som sköter den övergripande handlingen och ser till att det sker som skall ske, är du intresserad av att spela en dylik hör då av dig till oss. Vi behöver tre knektar och en sagoberättare.





## Spelets regler

Värdshusvärden Herbert Kramer ogillar bråk inne på värdshuset och bråkstakar riskerar att få smaka på hans omilda påk. Eventuella vapen måste lämnas vid ingången, endast knivar får medföras i stugan.

All improviserad strid är förbjuden. Är ni intresserade av att slåss hör då av er till oss innan livet.

Stridskämparna skall sedan träna in sin strid för att den på livedagen ska se så bra ut som möjligt. Det kan hända att vi hör av oss till dig och ber dig delta i strid efter att vi fått din karaktär och anmälan.

Ha i åtanke att herr Kramer ogillar stupfulla och redlösa gäster. Spela hellre onykter än var det.

Det är förbjudet att tala om saker som ej rör spelet på live-området (hoppas det är nog uppenbart utan att upphöja det till regel). Glöm omvärlden från det livet börjat tills dess det avblåsits.

Kallskänk och dryckjom betalas i myntenheterna 10 och 5 skr (guldrmynt och daler).

Eventuella övernattare måste vara beredda att hjälpa till med röjningen dagen efter. Alla måste ha lämnat stugan renstädad innan 12.00 söndag.



*Kejsare Karl Franz Vapensköld*

## Viktiga Notiser

Viktiga tidpunkter:

**Lördagen den 30:onde November i  
Ombergstugan, Holmsund klockan 20.00 och  
beräknas sluta c.a 02.00**

Karaktären och betalningen skall senast vara inne:  
**Fredagen den 1:a November**

Priser:

**"En Kråkas Sång om Silver" kostar 80 skr.**

**Mat och dryck under livet betalas med:**

**Guldrmynt (10 kronorsmynt)**

**Silverdaler (5 kronorsmynt)**

Deltagargräns:

**40 personer (först till kvarn...)**

**Åldersgränsen är 16 år**

Om ni har idéer eller frågor eller vill spela färdigskapade karaktärer bland annat knektar, hör av er till oss:

**Linus Holm  
tel: 090-192902  
Marmorvägen 54  
907 42 Umeå**

**Linus Andersson  
tel: 090-187638  
Södra slevgr. 67  
906 27 Umeå**