

# Guldfeber i Digerveden

Kampanjförslag till Gondica av Anders Blixt

Om spelledaren vill satsa på en vildmarkskampanj som utspelar sig i Digervedens djup är guldruschen vid floden Jizre en god avstamp. Detta är en miljö som har vissa tydliga kännetecken, men som antagligen inte räcker för en väldigt lång kampanj. Det är istället klokt att låta guldgravandet tjäna som drivkraft för en avgränsad serie äventyr, med en tydlig inledning och ett tydligt slut, efter vilket äventyrarna ger sig i kast med något helt annat någon helt annan stans.

## Jizre med omnejd

Jizre flyter igenom en tämligen kuperad del av Digerveden. Klimatet är typiskt nordsvenskt, med kalla snöiga vintrar och hyfsat varma somrar. Den tämligen grunda Jizre med sina många små bifloder rinner från kullregionen i sydväst mot Taggus huvudfåra. Regionen är täckt med barrskog, gran och tall, med en del lövträd insprängda, till exempel björk och lind. Faunan är varierad med både hjort, visent, älg, björn, huggtiger och leopard. Det ryktas att man till och med har sett någon enstaka mantikora i trakten. Den guldförande sanden finns både i Jizre och en del av

bifloderna. Vattendjupet varierar mellan en halv och två meter. Jizre är i detta område kanske tio meter bred, medan bifloderna är 2-5 meter vida.

## Guldgravarnas skara

Guld utövar en stark lockelse på många individer, särskilt på de fattiga. Tyvärr är det dock så att drömmar om rikedom ofta förblir just drömmar. Få guldgravare har tur och blir förmögna. De flesta tillbringar några hårda år i vildmarken och återvänder sedan hem lika fattiga som de en gång satte ut. De om har riktig otur kommer inte ens hem, utan bränns på gravbål utanför lägren. Den typiske guldgravaren är en hårdig bondgrabb från Vidonia (de få kvinnorna är hustrur eller döttrar till guldgravare). Han lyssnade på ryktena om guld i skogen och spenderade sina fåtaliga sekiner på utrustning och resa. När han kom fram var han nog lite bortkommen, men han lärde sig snabbt de färdigheter som krävdes för att överleva. Dessutom lärde han sig att samarbeta. En ensamvarg har föga chans att klara sig i denna vildmark som saknar lag och myndigheter. De vanliga guldgravarna, vilka skämtsamt kallar sig uttrar eftersom de arbetar i de kyliga vattendragen, håller i stor utsträckning ihop. De har byggt

palissadomgärdade läger där de försöker upprätthålla någon form av lag och ordning. För att förhindra bråk har det varit nödvändigt att utveckla sätt att avgränsa inmutningar och lösa dispyter utan våld. De har anpassat termalisk sedvanerätt till vad situationen kräver och valt sina egna domare. Brott mot uttrarnas lagar straffas med böter, spörrapp, fördrivning eller döden. Det sistnämnda straffet utdöms vid bland annat rån och överlagt mord.

Här finns också en del individer som inte är termalier, t ex fauner och enstaka minotaurer, vilka har slagit sig ner bland termalierna. De få vedingar som har blivit guldgravare håller sig däremot för sig själva. En uttrar är stationär. Han tillbringar långa och enformiga dagar med att sila sand i det vattendragsavsnitt han har mutat in. Han söker efter guldkorn som har eroderats ut ur kullarna och fraktas nedströms av det rinnande vattnet. Kornen är små och svåra att hitta för den oerfarne. Guldgravare bor helst i robusta tält av segelduk, vilka är lätta att transportera. Ett normalt läger har 20-100 invånare. Det omges av en stockpalissad som håller oönskade djur och besökare ute. Läget är indelat i olika områden för tält, matlagning, latriner och klövveddjur. Vanligtvis sköts latriner och stall gemensamt, av hygieniska skäl, medan allt annat hantearas av smågrupper eller individer. På vissa ställen har banditgång mutat in stora områden och fördrivit andra uttrar. Dessa gäng leds av varsin hårdför boss som styr med skrupelfria metoder. De utövar oftast något som är en parodi på traditionell termalisk rättvisa.

## Hantverkare och köpmän

De som verkligen tjänar pengar på guldruschen är de som tillhandahåller vitala varor och tjänster - t ex redskap och mat - till höga priser. Här finns alltid behov av smeder, tältmakare och skräddare för att underhålla och reparera uttrarnas ägodelar. Prissättningen styrs av tillgång och efterfrågan. En skicklig hantverkare kan ta flera gånger så mycket betalt som i Tekeburg. De flesta hantverkare är också guldgravare och delar sin tid mellan olika sysslor. Eftersom hantverkarna är nödvändiga för lägrens överlevnad har de hög status i gemenskapen. Utrarna kan införskaffa en hel del mat genom jakt, hönsavel och egen odling runt lägren, men vissa livsmedel måste köpas utifrån, t ex salt. De kringresande köpmän som säljer sådana varor tjänar bra och måste därför ofta leja vakter för att skydda sina kassakistor.

## Vedingarna

Många vedingar ogillar utbölingarnas ankomst och anser att trakten tillhör dem. Det har varit en del sammandrabbningar mellan bybor och uttrar, särskilt

när uttrarna tanklöst har ignorerat uppmaningar från völvor att lämna vissa platser ifred. Laxfisket har också hamnat i farozonen på många ställen, eftersom åtskilliga uttrar inte vill avbryta sin verksamhet för att låta vedingarna genomföra denna årliga handling. Vaskningen kan också störa fiskens lek eller skada bottenfloran i stor skala. En del vedingar har dock skaffat sig bra sidoinkomster genom att sälja förnödenheter till uttrarna, t ex öl, skinnkläder och potatis. I utbyte brukar de begära termaliska redskap. Vedingarna står sålunda inte enade gentemot nykomlingarna. Ibland har de istället vistat inbördes om hur man bör bete sig. Detta är nog lyckosamt för termalierna, eftersom de inte skulle överleva länge om vedingarna gick samman för att fördriva dem. Kommunikationen mellan termalier och vedingar är dock så begränsad att få uttrar vet vad som händer bland lokalbefolkningen.

## Bygg kampanjen i fem steg

1 Rita en karta över trakten med utterläger, vedingbyar, floder, kullar, rovdjursrevir och annat av betydelse utmarkerat. Tänk ut vilka konflikter som råder mellan olika grupper i trakten och vilka metoder varje grupp är beredda att vidta för att säkra sina intressen. Gör sedan en annan version av kartan med bara den information som spelarnas rollpersoner känner till.

2 Tänk ut ett antal viktiga SLP som spelarnas rollpersoner kommer att möta. Du behöver inte placera ut alla på bestämda platser, utan håll några i beredskap så att de kan presenteras för rollpersonerna oavsett plats. Det finns ju en del personer som reser runt i trakten, t ex köpmän.

3 Låt spelarna konstruera sina rollpersoner.

4 Konstruera inledningsäventyret, i vilket rollpersonerna kommer fram till området.

5 Expandera sedan kampanjen gradvis allteftersom vad äventyren kräver.

## Inledningen

En lämplig startplats är Atreburg, den sista civiliserade anhalten på vägen till Digerveden. Här kan rollpersoner hamna på samma skepp till Nygard och lära känna varandra. När de så kommer till Nygard kan de komplettera sin utrustning, skaffa mer information om guldruschområdet från återvändande guldgravare och lista ut bästa sättet att ta sig vidare.

## Inspiration

Det finns en rätt så bra westernfilm som tematiskt stämmer överens med den här kampanjmiljön: Pale Rider med Clintan i huvudrollen. Den kan faktiskt inspirera en del, särskilt om någon av spelarnas rollpersoner råkar vara mystagog eller mystiker. ✕