

EXPLORIKUM

En verden til levende rollespil

Explorikum er en setting, lavet til at spille levende rollespil i. Den består af en fiktiv verden og nogle centrale temaer. Explorikum er inspireret af tiden omkring Europas opdagelsesrejser og kolonisering af det nordamerikanske kontinent, altså 16-1700 tallet. Flere folkeslag er inspireret fra vores egen verden, men omfortolket og ofte sat sammen på kryds og tværs, i forhold til hvad vi er vant til. Det er også en verden med mystik og videnskab, der tangerer det magiske.

Hovedtemaet i verden er uligheden i den gamle verden og koloniseringen af den ny verden. For velhaverne i den gamle verdens stater, er den ny verden en tilsyneladende udtømmelig kilde til naturressourcer og arbejdskraft i form af slaver, mens mange af den gamle verdens forarmede flytter dertil i håb om en bedre fremtid for dem og deres børn. Den ny verdens indbyggere oplever nu at blive revet bort fra deres hjem eller jaget ud i vildniset, og behandlet som laverestående væsener. Den ny verden rummer en række hemmeligheder, som langsomt afslører sig for kolonisterne og nybyggerne, efterhånden som de trænger dybere ind i vildmarken.

At Explorikum er **lavet til levende rollespil**, betyder at den som spilverden forsøger at holde sig indenfor nogle rammer i forhold til dét, der adskiller levende rollespil fra alle mulige andre fortællemedier.

1. Først og fremmest betyder det noget for hvilke typer **historier**, der bliver fortalt. Historier om samfundskonflikter, slægtsdramaer og kulturmøder, hvor mange kan påvirke handlingen og har noget på spil, er i højsædet. Historier om nogle få udvalgte heltes kamp mod

en mægtig overmagt passer sig bedre til et andet medie, og hører sig sjældent til her.

2. Et andet element der er vigtigt, er den **fysiske del** med dragter, værktøj osv. De centrale elementer i fortællingen og verden skal være mulige at gengive fysisk til et rollespil, uden at det sætter store krav til økonomi eller færdigheder inden for special effects. Mystiske og magiske indslag kan sagtens finde sted, men kun på en måde der kan produceres, uden at det går ud over kvaliteten og troværdigheden. Explorikum lægger op til at bruge de fysiske omgivelser så meget som muligt, for at hjælpe deltagerne med at få en kropslig oplevelse af fortællingen.

3. Det tredje vigtige element er **samskabelse og den åbne fiktion**. Explorikum skal aldrig blive beskrevet færdig, der skal altid være et nyt hjørne af spilverdenen at opleve og beskrive, hvad end det er som arrangør eller spiller. Den beskrivelse der findes her i teksten, er den ramme fortællingerne tager udgangspunkt i. Derefter lægger hvert fortælling lidt til, men aldrig mere end nødvendigt. Explorikum er en Open Source-fiktion, hvilket vil sige at alle kan bruge den. Hertil følger også et ansvar for at efterlade den i god og brugbar stand til de næste.

Det er de færreste rollespil i Explorikum, der forudsætter at deltagerne kender hele fiktionsverdenen. Som sådan er det ikke et krav at alle deltagere læser og husker hele denne tekst. Og det er de færreste roller i rollespillet, der kender til meget andet end deres egen hverdag. Men hvis du er nysgerrig på nogle af de bagvedliggende mekanismer og samfundsstrukturer, der betyder at spilverden ser ud som den gør, er det i denne tekst du finder dem.

Østerled, den nye verden

Kontinentet som Holmslændingene har navngivet Østerled, er et enormt landområde med mange naturressourcer. De oprindelige beboere havde ikke en industriel udnyttelse af ressourcerne, og derfor oplever de velhavende holmslandske slægter Østerled, som en guldgrube af materialer og arbejdskraft.

Ny Holmsland

Kolonien Ny Holmsland ledes af en guvernør, der udpeges af Stortinget i Holmsland. Kolonien administreres efter Koloniloven, der er fastsat af Stortinget, og på mange måder strengere end loven "hjemme".

Det meste af befolkningen bor i havnebyerne, der summer af liv. Her skyder store varehuse og industrielle anlæg op i ruinerne af den oprindelige befolknings stenbygninger. Leveforholdene er mange steder ringe, men tryggere end længere ude i kolonien. Landsbyerne længere inde i landet er noget tyndere befolket, og ernærer sig næsten alle sammen ved at indsamle naturressourcer, forarbejde dem og sende dem til kysten. Nybyggerne i vildmarken forsøger at blive selvforsynende og slippe for guvernørens og koloni-lovens åg.

Hvidenords koloni

Mod syd og øst ligger de landområder som Det Frie Nordkystkompagni Hvidenord har erklæret som sin ejendom. Landområderne ligner dem i Ny Holmsland, hvad angår muligheder og ressourcer, og der har været flere konflikter om de rige grænseområder inde i skoven. Kolonien har ikke særstatus ift. Hvidenords øvrige landbesiddelser, men indgår på lige fod med selskabets øvrige aktiver.

Khanatets koloni

Længere sydpå ligger Khanatets koloni. Det er forholdsvist ukendt for folkene i nord, både hvad angår organisering, muligheder og den oprindelige befolknings skæbne.

De oprindelige folk

Kontinentet er beboet af nogle fremmede folkeslag, med sære skikke og kræfter. I de nordlige egne bor der primært de to folk, Skanoi og Sakai.

Før den Holmslandske kolonisering levede skanoi opdelt i to kulturelle undergrupperinger. Dem der levede og ernærede sig som omrejsende hyrder, og de skanoi der havde opbygget et bysamfund med aristokrati og monarki. De to kulturer levede i nogenlunde harmoni og nærhed med hinanden, på trods af deres forskellige levevis. Det store skanoirige gik under i borgerkrig, efterfulgt af en magtovertagelse, kort efter holmslændingene kom til Østerled.

Skanoi er unaturligt stærke og hårdføre ift. deres kropsbygning. Derfor betragtes de som fantastisk, men også farlig, arbejdskraft. For at undgå koordinerede opstande, forsøger man at skille familiegrupper fra hinanden. Men langt de fleste skanoi følger allerede en pacifistisk filosofi, så der er langt mellem voldelige oprør. Næsten alle kolonister omtaler skanoi med den nedsættende betegnelse "skanere".

Dybere inde i Østerleds store skove bor sakai, der lever som jægere og samlere. De er opdelt i stammer eller familiegrupper og flytter deres bopladser med jævne mellemrum. De er ikke bange for konflikter med nybyggerne, men trækker sig længere ind i skoven hvis overmagten viser sig at være for stor.

Sakaierne har nogle uforklarlige mentale kræfter, som de efter sigende både bruger til jagt og til at ændre ved menneskers virkelighedsopfattelse og drømme. Af den grund møder de som regel frygt og mistro fra kolonisterne.

Forholdene mellem skanoi og sakai har langt fra været uproblematisk igennem historien, og det har ikke ændret sig med Holmslændingenes ankomst og kolonisering. Der er stadig en del fordomme og foragt mellem de to folk, som de nytilkomne mennesker ikke altid forstår.

Længere sydpå siges det at der findes andre folkeslag, og at andre store oprindelige riger stadig består.

I forbindelse med overtagelsen af Skanoi og Sakais landområder, opdagede man også dele af deres teknologi der kunne anvendes i kolonierne og den gamle verden. Den mest kendte er krystalresonatoren, der ved hjælp af en særlige type saltkrystaller muliggør kommunikation over lange afstande.

Militærteknologisk er begge folk dog menneskene fra vest underlegne, og der er meget af deres kultur og teknologi der stadig betragtes som uforståelig og ubrugelig.

Den Nye Verdens rigdomme

Når den gamle verdens riger investerer så meget i kolonisering og udbygningen af Østerled, handler det om at der er store summer at tjene. Landet er rigt på tømmer, pelsværk og metaller, men også på forskellige former for kromatiske salte. Dette er mineraler der har forskellige former for forstærkende effekt på deres omgivelser. Grøn Salt tilsættes gødning for større afkast, rødt salt tilføres i esser for højere varmegrader osv.

Kromatisk Salt findes også i den gamle verden, men slet ikke i samme omfang som i Østerled. Det udvindes både af lykkesøgere og nybyggere, og af store virksomheder. Grønt salt vaskes ud af

mosejord, typisk i gamle sumpe og skove. Den røde salt findes dybt i vulkanske bjergegne, eller i ørkenområder i syden. Blåt salt, der har hærdende egenskaber, findes typisk som krystalårer i dybe geologiske lag og skal udvindes gennem minedrift.

De store landområder bruges også til at anlægge plantager og store farme til produktion af afgrøder og dyrehold i større skala, end der er mulighed for at den gamle verden. I disse tilfælde er det pladsen og den billige arbejdskraft, i form af trælle ellers gældsslaver, der er den egentlige ressource.

Foruden disse forskellige former for naturressourcer, florerer historierne også om de vildes skjulte skatte og vidundere, der gemmer sig dybt i de store skove. Private samlere og store universiteter betaler dyre domme for sådanne kulturskatte, og mange håbefulde skattejægere er rejst dybt ind i vildmarken, for aldrig at blive set igen.

Den Gamle Verden

Den Gamle Verden er betegnelsen for alle staterne på det vestlige kontinent. De har en lang fælles historie, der strækker sig et årtusind tilbage, til verdens jernalder.

Staterne i den gamle verden udgør det marked, der betyder at koloniseringen er profitabel for de tre kolonimagter, der ligger på kontinentets østkyst. Der er andre lande i den gamle verden, end dem der her er beskrevet, men de er ikke relevante for spillet.

Den gamle verdens riger er meget forskellige i deres samfundsstrukturer og værdier. Det kan måske synes lidt kunstigt at naboriger har så forskellige syn på verden, men variation er prioriteret over historiske realisme i dette tilfælde. Der er en grad af fælles kulturelt fællesskab blandt de nordlige riger og de sydlige riger.

Alle rigerne i den gamle verden befinder sig på et teknologisk udviklingsniveau der minder om europa mellem 16- og 1800tallet. Industrialiseringen er så småt ved at tage fat i de mest udviklede lande, og der er stor forskel på leveforholdene by og land.

Kolonimagterne



Nordkysten

Holmsland

Gerbrand

Hvidenord

Valmark

Altari Khanatet

Karelgrad

Ny Holmsland

Salteuhavet

Hvidenord

Østerled
Kolonierne

Holmsland

Det Holmslandske Søforbund, i daglig tale kaldet Holmsland, er en sammenslutning af søfarerrigerne langs Salthavets kyster. Forbundet har i flere hundrede år været ledet af Stortinget, lige siden jarlernes tålmodighed med den tidligere fælles kongeslægt slap op. Kongeslægten var krigsglad og hensynsløs, og efter en længere periode med borgerkrige, anført af rivaliserende tronarvinger, satte jarlerne foden ned. Man gik derefter tilbage til systemet med regionalt selvstyre i jarldømmerne, med en fælles lov stadfæstet i Stortinget.

Folkene i disse egne har siden før historieskrivningen været dygtige søfarere, og har drevet både handel og strid med nabostaterne mod syd. Engang rejste de i små lette drageskibe, nu i karaveller og galleoner.

Holmsland er et klientsamfund, hvor de mægtigste slægter, Storætterne, har pladser i Stortinget, der sætter retningen og lovgiver for Holmsland. Disse Storætter har desuden en række mindre velstående slægter bundet til sig af troskabseder, til gengæld for tjenester, afgifter og indflydelse. Også disse mindre indflydelsesrige slægter har mindre familier bundet til sig igennem troskabseder, og således består det lagdelte samfund af en lang række indbyrdes troskabsforhold mellem slægter.

Almue-standen, som man normalt betegner de familier, der ikke er indflydelsesrige landejere, ernærer sig primært som håndværkere, bønder og kræmmere. Der er befolkningsvækst og fremgang, om end den fremgang sjældent kommer almuen til gode.

En ny bevægelse, som følger af de nye industrialiserede produktionsformers indførsel, er at de magtfulde slægter i højere grad benytter sig af billig arbejdskraft, fra trælle, udlændinge og uuddannede, fremfor deres egne edsvorne slægter fra almuestanden. Maskinproduktionen og plantagearbejde kræver nemlig ikke den samme grad af håndværksmæssig kunnen, og derfor ser flere og flere af storætterne muligheden for at opnå større rigdom til dem selv.



Hvidenord

Det Frie Nordkystkompagni Hvidenord var oprindeligt et Holmslandsk handelskompagni, der drev handel med stammefolket på nordkysten. Grundet deres store dygtighed tjente kompagniet en formue på handel med pels og trælle. Ved tålmodigt og målrettet at investere i land i den sydlige del af Holmsland og på de Vallandske kyster, lykkedes det Hvidenord-kompagniet at få så store sammenhængende besiddelser at de snart var en stat i egen ret. For 150 år siden indgik de en forsvarsalliance med Khanatet, og erklærede deres landområder uafhængige af Valmark og Holmsland, til de to gamle staters store frustration.

Hvidenord har dog aldrig forkastet sit ophav som handelskompagni. Det ledes af de rigeste ejere og partnere, der samles i Direktoratet og udpeger Generaldirektøren, Hvidenords daglige leder.

Hvidenord er i mindre grad hæmmet af gamle slægters traditioner og interne fejder, og landet er på forkant med den teknologiske og

økonomiske udvikling. Her er enhver sin egen lykkes smed, uanset baggrund og familiære bånd. Alle indbyggere er, på den ene eller anden måde, bundet til kompagniet igennem kontrakter og evt. gæld. Grundlæggende borgerrettigheder er ikke et begreb der anvendes i Hvidenord. Her er den enkelte præcis så meget værd som hun eller han kan skabe af værdi ved sit arbejde eller sine investeringer. Uligheden mellem rig og fattig i Hvidenord er af den grund enorm, og ikke noget staten betragter som sit ansvar.

Sprogligt og kulturelt fremstår Hvidenord hovedsageligt som en blanding af Holmsland og Valmark, men alliance-forholdet med Khanatet har også åbnet for kulturel og teknologisk indflydelse. Denne indflydelse er en stigende kilde til bekymring blandt samfundets spidser, der frygter at Hvidenords magt ikke kan vokse i Khanatets skygge.

Det Altariske Khanat

Khanatet er et kollektivistisk teknokratisk storrige, der ligger i den sydlige del af den gamle verden. Her praktiseres religiøs dyrkelse af Solen og Månen, og stræben efter videnskabelig udvikling og forståelse for verden. Ligesom det er befolkningens forpligtelse at arbejde for statens mål, er staten forpligtet til at sørge for sine borgere, hvilket den også gør.

Khanatet er den mest magtfulde stat, men da deres interesser for tiden ikke kolliderer med de øvrige stater eller kolonier har det medført en opdeling af nord og syd, frem for åben konflikt.

Det Altariske Khanat er i dag en skygge af sin territoriale storhedstid. De Altariske folk var oprindeligt nomader på de vestlige stepper, der levede af deres store dyreflokke og af at røve deres naboer. På et tidspunkt ændrede deres røvertogter sig til egentlige erobringskrige, og i løbet af et par generationer havde de skabt et rige, der strakte sig fra kyst til kyst på hele den sydlige del af kontinentet. Det var ikke Khanernes praksis at udskifte kulturen hos de erobrede folk. De så sig tilfredse med at indsætte administratorer og lokale lyde-herskere, og opkrævede skat af de underlagte folk. Kulturel udveksling inden for khanatet var velset og khanerne selv nysgerrige på de mange folk i deres rige.

Af den årsag fik et lille og relativt ubetydeligt folk, aegeterne, mulighed for at sprede deres religion igennem hele Khanatet, og det betød store omvæltninger. Aegeterne dyrkede en religion hvor himmelgæmmerne og søgen efter påviselig sandhed stod i centrum. Shulga Khagan, der var storkhan på den tid, blev så fascineret af denne filosofi, at hun udstedte et dekret om at hele riget fremover skulle regeres efter disse principper. Det strenge fokus på statens interne forhold, betød at en række yderlige vassalriger, som Valmark, fik muligheden for at løsrive sig og genvinde deres selvstændighed, uden de store repressalier.

Siden dengang har khanatet været ledet og organiseret af lektor-præsteskabet, og foruden den religiøse tilbedelse af himmelgæmmerne og den rationelle, videnskabelige sandhed, er den irrationelle idé om en "landssjæl" fremkommet, især blandt den store del af befolkningen der udgør produktionsapparatet og militæret.



Øvrige riger i den gamle verden

Gerbrand

Gerbranderne er efterkommere af et folk, der for mange århundreder siden blev fordrevet fra deres hjem ved de store floder mod vest. De rejste østpå, til højlandet, hvor de slog sig ned, i bjergene og skovens skygge. Gerbrand er ikke noget frodigt land, og modgang er nærmest blevet en del af Gerbrandernes kulturelle selvforståelse.

Landet er formelt set regeret af en hertug, men er underinddelt i mindre voivodater, og det er her magten egentlig ligger. Voivoden og dennes slægt, ejer jorden og alle ressourcerne og har hånds- og halsret over de mennesker der bor i deres voivodat. Resultatet er et land hvor uligheden er enorm, og hvor langt hovedparten af befolkningen arbejder for et lille adeligt mindretals velstand.

Gerbrand er på mange måder afhængigt af naborigerne, for at fungere på den måde det gør. Hvad landet mangler af frodig landbrugsjord, gør det op for i enorme mængder kul og jern, der udvindes af store mineselskaber. Hovedparten af materialerne sælges til Holmsland og Hvidenord, hvor efterspørgslen er stor. Adelsstanden i Gerbrand har desuden en forkærlighed for alt der er holmslandsk og vallandsk finkultur, og det er både normalt at sende sine børn på en holmslandsk kostskole, eller hyre vallandske lærere og kunstnere til sit gods.

Hovedparten af den gerbrandske befolkning, ser dog ikke meget til det velstand eller den importerede kultur. De arbejder i minerne, i markerne eller i tømmerproduktionen.. Det er blandt disse folk at den gamle gerbrandske historier og sange stadig synges, og årstidernes festligholdelse dyrkes. Den kultur, som adlen foragter som bondefolk, lever her i bedste velgående.

Blandt den gerbrandske adel er der de, der mener at man burde modernisere landets produktion, og selv forarbejde de mange råvarer, for at øge velstanden i landet. Endnu er de et ubetydeligt

mindretal, men for hver generation af unge adelige der har modtaget udenlandsk undervisning, bliver de lidt flere.

De arbejdende Gerbranderes svar på befolkningens armod er et andet. Større andel i indtægterne fra de råvarer der udvindes og eksporteres, og bedre vilkår for bønder og arbejdere, er typisk parolerne der lyder, når en opstand bryder ud. Men opstandene slås hurtigt og hårdt ned af adlen og militæret, og det synes umuligt for en bred bevægelse af tage fat i Gerbrand

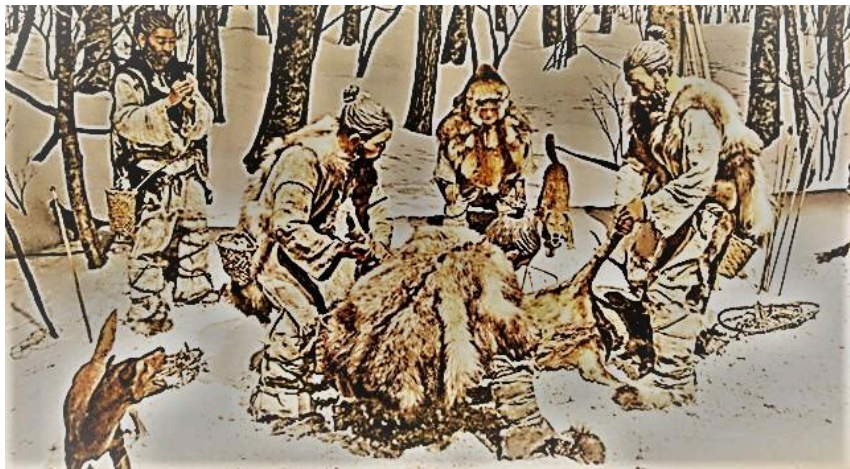


Norrlinge-stammerne

På nordkysten, afskåret fra resten af den gamle verden af sneklædte fjelde og sletter, lever et folk af hårdføre jægere og fangere. De er i mange forskellige stammer, hvor nogle er mere indstillet på handel med fremmede rejsende sydfra og andre er fjendtligt indstillede.

De enkelte stammer er i princippet selvforsynende. Der er dog en stor interesse fra handlende fra Holmsland og Hvidenord for der er mange værdifulde ressourcer i det kolde land. Det er også almindeligt at de stammer der har konflikter med hinanden, sælger deres krigsfanger som trælle til Holmslandske slavehandlere.

De primære handelsvarer fra nordkysten er reb af hvalroshud, pels, skind, ben og narhvaltand. Handlen med disse varer er så indbringende at Det Frie Nordkystkompagni Hvidenord blev så velhavende at de kunne opkøbe store mængder land og med tiden etablere sig som en selvstændig stat.



Valmark

I det frugtbare land mellem floderne Gniesel og Hergen, ligger Valmark, der i århundreder har sikret sin magt og rigdom ved at være den gamle verdens kornkammer. Valmarks udstrækning er enorm, og et vidt forgrenet netværk af kanaler og højveje binder landet sammen. Landet er tilbagestående i forhold til den kulturelle og teknologiske udvikling, men stadig en stor magtfaktor på grund af sine store befolkning og fødevareproduktion.

Valmark er et enevældigt monarki, med en stærk central ledelse i form af en dronning og hendes embedsvæsen. Adlen i Valmark er jordbesiddere og officerer, men er for optaget af intern rivalisering til at være en egentlig modpol til dronningens magt.

I en periode på mere end hundrede år var Valmark indlemmet i det altariske Khanat, og brødfødte Khanernes soldater på deres erobringstogter. Tiden som ufrivillig provins vejer stadig tungt i det vallandske selvforståelse, skønt det nu er mere end 300 år siden. Siden løsrivelsen fra Khanatet har Valmark arbejdet hårdt på at styrke sin militærmagt og nationale selvrespekt, og i dag råder staten over den gamle verdens største landhær.

Et nyere sår på Valmarks stolthed, var da Handelskompagniet Hvidenord lykkedes at opkøbe stort set alle de vallandske kystområder i gennem mellemmænd, og med et slag etablere sig selv som stat og samtidig frarøve Valmark den direkte adgang til verdenshavet og den oversøiske handel.



Tidslinje

Gerbrand, Holmsland og Hvidenord kaldes samlet "Nordlige riger" og har langt hen af vejen samme kulturforståelse og tidsregning. Historiske begivenheder er beskrevet fra Holmslandsk perspektiv, hvilket har betydning for hvilke navne og begreber der bruges i teksten.

Tidsregningens følger Holmslands vigtigste historiske begivenhed "Kongens Fald" i år 0, hvor de Holmslandske Jarler forkaster kongemagten i landet og går tilbage til det regionale selvstyre og stortinget som lovgivende magt. Alle årstal regnes derfor som før og efter Kongens Fald (f.KF. og e.KF.). Der er stadig ingen konger i de Nordlige Riger.

300-200 f.KF.

Rytterfolket på Altaristepperne samles under en række stærke ledere, og begynder at ekspandere til deres naboer. Hele Khanatets befolkning er efterkommere af disse rytterfolk.

Khanatet i syd adskiller sig markant fra de Nordlige Riger ved at have en langt mere dogmatisk religion, teknokrati og kollektivistisk tankegang

Omkring 150 f.KF.

En folkevandring fra altaristepperne fra vest mod øst til det Gerbrandske Højland og Gerbrand grundlægges som stat.

112.f.KF.

De Holmslandske jarler sværger troskab til Jarl Ravn af Ketillsætten, der lader sig udråbe som konge af Holmsland. Kong Ravns efterkommere kendes som Ravnungerne og kaster det næste århundrede riget ud i en række blodige tronfølgestridigheder.

År 1 - Kongens Fald:

Ved en samling på Stortinget i Egeborg opgiver kong Mons den Sidste titlen som Konge af Holmsland. Kort efter tinget myrdes Mons og hans datter Jernhildr af ukendte gerningspersoner, på vej hjem fra en gæstebud. Ravnunge-ætten dør tilsyneladende med de to.

255 e.KF.

Khanatet når sin videste udstrækning med erobringen af Valmark og de Aegetiske øer i sydvest.

287 e.KF.

Shulga Khagan kommer til magten i Khanatet, og påbegynder transformationen af Khanatet til et teknokrati efter at have oplevet denne Aegetiske styreform. Khanatet styres stadig idag stadig som et teknokrati med akademisk uddannede præster i ledende positioner.

367 e.KF.

Valmark løsriver sig fra Khanatet og bliver et selvstændigt rige klemmt inde mellem De Nordlige Riger og Khanatet.

374 e.KF.

Karegrad i syd løsriver sig fra Khanatet.

495 e.KF.

Holmslandske søfolk krydser Saltenhavet og opdager det kontinent i øst som de navngiver Østerled.

503 e.KF.

Handelskompagniet Hvidenord, opkøber et stort landområde Holmslandske og Vallandske jordbesiddere og erklærer sin suverænitet med opbakning fra Khanatet. Der udbryder stridigheder i grænseegnene mellem Holmsland og Hvidenord.

511 e.KF.

Der udbryder borgerkrig i skanoi-riget Peiromikon i øst efter at Holmslandske søfarere er kommet til.

518 e.KF.

Borgerkrigen i Peiromikon slutter, landet ligger i ruiner og overtages af menneskene fra Holmsland. Adskillige skanoi, det oprindelige folk i Østerled, tages som trælle og føres enten tilbage til Holmsland eller arbejder med at bygge kolonien Ny Holmsland op.

520 e.KF.

Første store bølge af immigranter forlader den gamle verden og rejser mod Østerled, for at undgå krigen og skabe en bedre tilværelse.

521 e.KF.

Grænsekrigen mellem Hvidenord og Holmsland afsluttes med en fredsftale og grænsedragning.

525 e.KF.

Explorikum: Røvertinge

526 e.KF.

Hvidenord påbegynder etableringen af kolonirige umiddelbart syd for de Holmslandske bosættelser, og underlægger sig befolkningen der.

534 e.KF.

Søfolk fra Hvidenord opdager at Khanatet har grundlagt kolonier længere mod syd, og på rekordtid har etableret sig som en stormagt i den nye verden.

538 e.KF.

Ny Holmsland erklæres som en koloni af Stortinget i Holmsland og der udpeges en række embedspersoner fra Holmsland til at varetage ledelsen.

620-640 e.KF.

Nybyggere fra Holmsland, Hvidenord og Gerbrand starter bosættelser længere ude i Østerleds vidtstrakte skove. Her møder de et andet lokalt folk. Der opstår små stridigheder mellem de forskellige grupper af nybyggere og lokale.

642 e.KF.

Der opstår uoverensstemmelser om rettighederne til nogle store moseområder i Østerled, der er rige på grøn salt, mellem velhavende Holmslandske slægter og Hvidenord. Uoverensstemmelserne tager til over de næste to år med tiltagende sammenstød mellem de to kolonimagter.

644 e.KF.

Mæglingsmøde forsøger at opnå et kompromis mellem Ny Holmsland og Hvidenord, men slår fejl. Kolonikrigen mellem Ny Holmsland og Hvidenord starter.

Explorikum: Sange fra den nye verden

649 e.KF.

Kolonikrigen mellem Ny Holmsland og Hvidenord slutter efter at nå til enighed om fordelingen af nye territorier mellem de to lande. Runas Virkegenopbygges.

675 e.KF.

Explorikum: Jordens Salt

Følgje-dyrkelse, religion i de nordlige riger og kolonierne

Til Jordens Salt findes ikke religioner i traditionel forstand. Der er ingen præster, ordener eller bud man skal leve efter. Religionen i de nordlige riger er en folkereligion, uden præsteskaber, dogmer for rigtig opførsel og særlige påbud. De fleste opfatter ikke engang religionen som noget der er adskilt fra deres traditionelle livsførelse i øvrigt.

Opfattelsen er at verden er befolket af følger, en slags skytsånder, der mod den rette betaling kan hjælpe med den sag, som den enkelte følger er knyttet til. Nogle har altid været, andre er afdøde mennesker eller dyr, som efter deres død har taget en plads blandt følgerne. Følgerne er i reglen usynlige og mystiske, men kan vise sig i dyreskikkelse eller menneskeskikkelse, ved særlige lejligheder.

Der er Følger tilknyttet begreber, slægter, håndværk, dyr, særlige steder og hvad man ellers kan forestille sig. Miruna er de slægtsløses beskytter, Ulfgerd Sølvskjold er sølverættens Slægtsfølger og Orast er den følger der advarer minearbejdere, når der er iltsvind i de dybe minegange, for at nævne nogle eksempler. Blandt holmslændinge er det også almindelig opfattelse, at alle skibe har deres egen følger, der våger over skibet og besætningen.

Husfølger og følgerbrud

En familie eller forretning vil oftest have en lille plade eller et lille bord stående udenfor indgangen til deres hus, hvor deres følger præsenteres, og hvor gaver til følgerne placeres.. Det kaldes et følgerbrud. Det er forskelligt hvordan man griber det an, men man går op i at gøre den så præsentabel som muligt, og tjekke op på den i løbet af dagen. En gave til en følger kan tage mange former. En sang, lidt mad og drikke, en lille vers eller en genstand der bliver brændt.

De fleste familier, forretninger og andre fællesskaber tager løbende op, hvilke følger de dyrker. Det afhænger af hvilke udfordringer i

tilværelsen de oplever, og har behov for følgerens hjælp til at løse. Der er ikke en fast tidsramme for, hvor længe man dyrker en følger. Det er dog velanset løbende at skifte ud, ud fra opfattelsen af, at det er vigtigt at flytte sig fremad, tilpasse sig og drømme nyt, for at klare sig.

Det er normalt at individer også selv dyrker følger, som svarer på deres personlige behov og udfordringer. Dette gøres typisk igennem amuletter eller andre små symbolske genstande der bæres synligt på kroppen og gennem små symbolske handlinger, som at hælde en tår øl på jorden, fløjte to gange inden man slår sine terninger i et spil og.

Hvis følgerbrud, amuletter eller gaver til følgerne bliver ødelagt eller forstyrret, opfattes det som dårlig lykke og uheld. Det er en alvorlig sag, som det kræves at der rettes op på, både for at undgå følgerens og naboernes ringeagt.

Der findes steder hvor følgerne kan dyrkes i ro, fred og eftertænksomhed.. Dette er oftest rolige lunde og haver omkring et stort træ, oftest en gammel eg.

Følgedyrkelse som meta-kommunikation mellem deltagere

Som deltagere har I lov til at opfinde følger, og give dem navn og en historie. Bare sørg for at holde det konsistent med resten af fiktionen, de andre deltagere og stemningen til spillet.

Det er normalt at følger er noget der tales åbent om, og på den måde bliver det også et værktøj for deltagerne til at kommunikere tydeligt hvilke temaer og problemer der ligger deres gruppe og rolle på sinde for tiden, og hvornår disse skifter.