

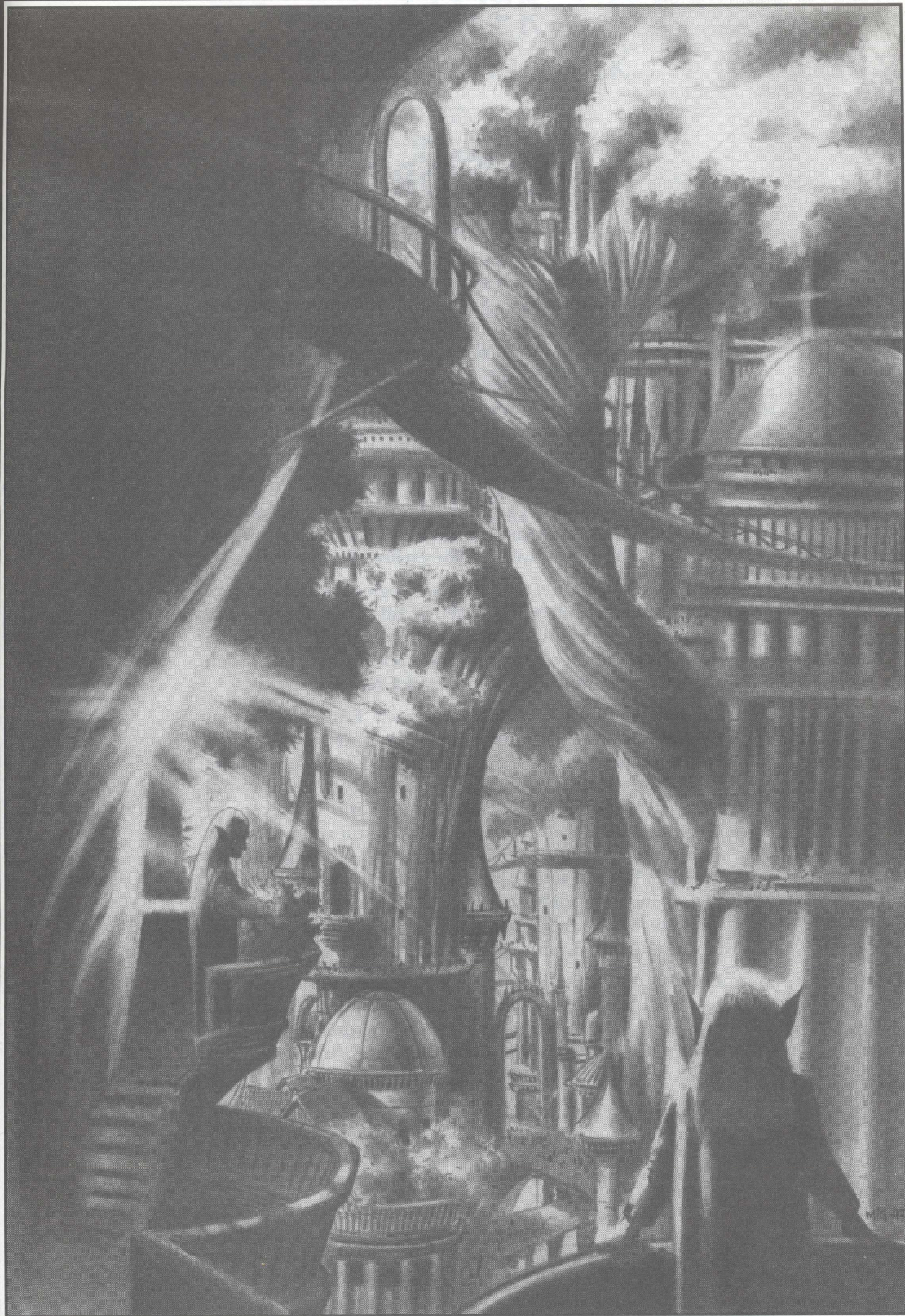
ALVER

Förbannelsens folk



 neoGames®

Alver är ett tillbehör till Eon



FÖRORD

ALVER. Blotta ordet sätter vår fantasi i rörelse. Alver har funnits lika länge som människor berättat sagor, och precis som sagoberättarna har förändrats så har alverna förändrats.

Vad jag vill säga med det här förordet är att oavsett om den bild man har av alver är små kortväxta skogsninjur, de brittiska öarnas Folket under kullarna, nordiska vittrefolk eller långa, ståtliga godhetens förkämpar, så är det fortfarande ett och samma släkte vi talar om.

På Mundana heter det att "för att förstå en alv måste man vara en alv". Varsågod: här får ni möjligheten att prova. För en kväll, för en månad, för ett liv eller för evigt.

Som synes finns det inte mycket regler i Förbannelsens Folk. Informationen i modulen är till för att förklara hur Mundanas alver fungerar, ge uppslag till intressanta äventyr bland alverfolken, samt även att ge spelare och spelledare ett hum om hur man ska rollspela en alv.

En hel del av den information som finns här är helt öppen för spelare vars rollpersoner är alver. Även rollpersoner med färdigheten Kulturkännedom specialiserad mot Alver kan känna till stora delar av det som står här. Andra färdigheter, som till exempel Geografi eller Historia, kan ge tillgång till andra delar av informationen. En del av texten, och då i synnerhet kapitlet 'Hemligheter', bör dock endast spelledaren läsa. Det är ingen katastrof om spelare läser det kapitlet, men det kan förstöra nöjet om spelledaren beslutar sig för att använda den bakgrunden i sin kampanj.

En liten del av det som står här kommer till sin fulla rätt om man har några andra moduler. Mundana är mycket bra att ha, inte minst på grund av den geografiska informationen, den grundläggande informationen om alver samt färgkartan.

*Författaren,
Skövde, hösten 1997*

ALVER

FÖRBANNELSENS FOLK

FÖRSTA TRYCKNINGEN, ISBN 91-8912807-9
COPYRIGHT © MCMVCXII CARL JOHAN STRÖM, KRISTER SUNDELIN



Konstruktion

Krister "Manligt menstruationskomplex" Sundelin

Produktion

Carl Johan "Ja! Ja! Ja! Tiefer! Schneller!" Ström

Tack till

Marco "Nät-Casanova" Behrmann
Rasmus "Now we do jo stick – ho-ho-ho" Hansson
Martin "Grek-keltiskmytologiskt hopkok" Jernberg
Martin "Vänta nu här" Levin
Thérèse "Krille! Jag ska blondera håret!" Novik
Mikael "Det kändes skönt att vara kreativ" Ohlson
Tobias "Har jag missat något?" Olsson
Johan "Jaså, de typerna!" Svensson

Speciellt tack till

Mamma och pappa, för ert tålamod och stöd
Lillbrorsan, för att du finns
Alla snälla människor på Jubileumskliniken på Sahlgrenska

Redigering

Marco "Liksom!" Behrmann
Carl Johan "Ja, men ursäkta då!" Ström

Layout, original, grafik

Carl Johan "Rektal psykos?" Ström

Illustrationer

Michael "Kan jag komma klockan tolv?" Gullbrandson

Omslagsbild

Keith Parkinson

Korrekturläsning

Mathias "Stör jag som vanligt?" Johansson
Martin "Nu får jag sova, ha ha!" Levin
Torbjörn "Jag vill ju hitta fel!" Lindblad
Hans "Jag gick ju vilse" Nordström
Johan "Fettrus" Söderström

Speltestare

Anna "Fritt fall" Bergman
Linnéa "Min aggressivitet sitter bra där den sitter" Connell
Owain "LB" Connell
Magnus "Tre tunnor svarta draken till" Eriksson
Artur "Stora majestätiska plåtbitar" Foxander
Roger "Cormac" Heinänen
Roger "Roger är ju Kaz" Isby
Rickard "Ouppfonstrade krukegods!" Johansson
Tobias "Tror du jag är nån jävla skrivbordsgreve?" Cleveland
Mark "Elfin" Lawson
Rikard "Ägglédare" Lindegren
Martin "Jag är packad så det är bara att skicka efter mig" Lundmark
Amir "Kramaraben" Mansourian
Fredrik "Va? Ingen kråka?" Robertsson
David "Sanslös" Sandström

Tryck

Svenskt tryck / MINAB

INNEHÅLLSFÖRTECKNING



ALVERNA
sidan 5



SAMHÄLLE & KULTUR
sidan 11



GEOGRAFI
sidan 19



DE SEX STAMMARNAS
sidan 23



ALVISK MENTALITET
sidan 41



SPRÅKET
sidan 49



ALVISKA ROLLPERSONER
sidan 55



VAPEN & STRID
sidan 65



BERÖMDA ALVER
sidan 73



HEMLIGHETER
sidan 77

KAPITEL ETT

ALVERNA



TZORCELAN MÄRKTE DEM inte förrän de var tätt inpå honom. De var två stycken och det var de sista dånande vingslagen vid inbromsningen som väckte hans uppmärksamhet. De måste ha glidflugit den sista biten.

De tog mark ett femtiotal fot bort och sprang fram mot honom innan de stannade kanske tio fot från honom. Den ena heavé-draken fnös ljudligt, den andra öppnade munnen och hävde ur sig ett läte som påminde om en duvas kuttrande. Det var vackra djur, men mycket dödliga.

Det var dock inte drakarna som fångade Tzorcelans uppmärksamhet, utan dess ryttare. Två långa och ståtliga alver satt på drakarnas ryggar. Båda var finlemmade, ljushyade, med långsmala öron och intensiva blå ögon som iakttog honom. De var klädda i välpolerade alviska brynjor med ljusblå tunikor över. Deras blickar kändes obehagliga och avvaktande men samtidigt intresserade. Deras ishani-spjut pekade än så länge upp mot den stjärnbeströdda natthimlen, men Tzorcelan var väl medveten om hur fort de kunde riktas om.

Tzorcelan tog två steg bakåt och sparkade till Jac där han sov vid elden. "Va'ereom?" mumlade den ihopkrupne kompanjonen och drog filten över huvudet, fast besluten att sova vidare, då han plötsligt kände alvernas blickar och for upp med ett ryck. Han stirrade förvånat och misstänksamt på nykomlingarna och deras heavé-drakar. Den högra draken rörde sig oroligt och knyckte med huvudet.

"Välkommen, vandrare", sade den vänstra alven med sjungande röst när Jac hade rest sig upp. Han talade felya sanari – den västliga dialekten av alviska och den som Tzorcelan var bäst bevandrad i. "Vi känner Era namn. Vad för Er till våra vackra skogar?"

ALVERNAS URSPRUNG

ALVERNAS URSPRUNG ÄR höljt i dunkel. De första berättelserna som beskriver dem är omkring 10.000 år gamla. Enligt vissa myter har de dock funnits mycket längre på Mundana, kanske längst av alla folk. Andra påstår att alverna 'bara dök upp' med en avancerad kultur, nästan som om de invandrat från en annan kontinent eller en annan värld. Det som talar för dessa teorier är att de finns få eller inga förlämnningar som är äldre än 10.000 år. Vad som är sant vet kanske bara alverna själva, men de säger ingenting. De verkar inte bry sig.

Legender

Legenderna om alvernas ursprung är många. Dvärgiska legenden talar om hur Roghan såg alverna rida in genom en portal i himlen på bevingade riddjur som inte verkar vara helt olika dumdrakar i beskrivningen. Tidiga tokonska legenden talar om en alvernas urmoder, gudinnan Felenna, som skickade iväg hennes döttrars avkomma ut i världen på drakar. Sabriskas vetenskapsmän har spekulerat i att alverna kommer från en kontinent i söder. Enligt Daaks kyrka är alver ingenting annat än ett släkte av människor som vänt sig från Daak och därför straffats med Förbannelsen. Andra menar att alverna i själva verket är ett utkastat släkte från Skugglandet (deras annorlunda utseende hävdas vara beviset för detta). Cirzatemplet nämner alverna i de tidiga Tzorlackrullarna (deras heliga skrifter). Då borde deras existens vara bekräftad till åtminstone 2.000 år före Daak.

Alverna själva drömmer om Stjärnornas hav, vilket av vissa tolkats som andevärlden, av andra som Skugglandet och av ännu andra som en annan värld, parallell med Mundana. Hur det ligger till med detta vet ingen – de förstkomna är sedan länge döda och ingen minns längre ursprunget. Frågar man de äldsta ler de bara, ungefär som för att poängtera att det är oviktigt.



Fiendskapen

Redan tidigt skar det sig mellan alver och dvärgar. Som ett exempel kan nämnas att en tidig dvärgisk sed var att lägga ner vapnen framför sig som ett tecken på fred. Detta tolkades annorlunda av alverna då det enligt alvisk etikett är en krigsförklaring att lägga ner en dragen klinga mellan sig och en fiende. Som synes var det ingen bra start och det blev inte bättre med tiden. Till slut mynnade fientligheten ut i det första stora kriget.

Det första stora kriget utkämpades mestadels ovan mark och huvudsakligen som skärmytslingar och med gerillakrigsföring. Det var inget stort krig, men det fick stora konsekvenser. Då alverna stred på hemmaplan var det inte att undra på att de vann kriget. De krav som framfördes vid förhandlingarna om fred, tillsammans med alvernas allmänt nedlåtande behandling av det stolta dvärgasläktet, slutade enligt legenden om Den uppgående stjärnans eviga fall med att en dvärgamagiker från klanen Drezin offrade sitt liv för att låsa den mest kraftfulla förbannelse som någon dödlig magiker någonsin lagt: han förbannade hela alvsläktet med evigt liv. Om nu detta är sant eller inte vet ingen, alla har sina egna förklaringar på fenomenet. Ingen teori är nödvändigtvis mer rätt än en annan, även om beskrivningen i 'Den uppgående stjärnans eviga fall' är den mest spridda.

Till en början märktes det inte så mycket, men allt eftersom uppdagades de fruktansvärda konsekvenserna av Förbannelsen. Det var nära att alverna dog ut innan de hunnit anpassa sig till den livsstil som Förbannelsen påtvingat dem.

Sedan dess har alver och dvärgar alltid varit fiender. Vid flertalet tillfällen har denna fientlighet utmynnat i nya Stora Krig – inalles fem stycken. Ibland har dvärgarna vunnit, ibland alverna, men på det stora hela har dessa fruktansvärt skoningslösa konflikter tagit ut varandra.

På senare tid har det varit lugnt. Visserligen har det jäst i bakgrunden och ibland har det resulterat i stridigheter och skärmytslingar, men detta är att beteckna som normalt för alver och dvärgar.

De stora krigen

Vad man vet har det utkämpats (åtminstone) fem stora krig mellan alver och dvärgar. Det första stora kriget anses vara det som startade fientligheten mellan alver och dvärgar och som enligt legenden gav upphov till den förbannelse som vilar över alvsläktet.

Det andra stora kriget utkämpades för omkring 8.000 år sedan, och verkar vara en slags hämnd då alverna upptäckte konsekvenserna av Förbannelsen. Vissa alver var emot kriget – men när kriget var oundvikligt gick en stor grupp alver ur samhället, emigrerade österut och startade en egen koloni i de östra delarna av det dåvarande kejsardömet Colonan. Källor från både alverna och dvärgarna är samstämmiga i att alverna förlorade kriget.

Strax efter det andra stora kriget bröt sig de nuvarande henéa ut och blev en egen stam. De bestod av individer som hade varit krigsfångar hos dvärgarna och levit i slaveri i dvärggruvor i sekler innan de tände upprorsfacklan och rymde. Allt sedan dess har de levit undgängda i Mundanas djupaste skogar.

Det tredje stora kriget utkämpades för ungefär 5.500 år sedan. Även detta krig bröt ut som en hämnd för Förbannelsen. Det var i detta krig som motsättningen mellan thism och léaram började skönjas, då léaram vägrade att ställa upp i kriget. Utan den stora numerär som léaram utgjorde kom man snart till ett stillstånd i kriget där vare sig alver eller dvärgar hade vunnit något.

Det fjärde stora kriget bröt ut för ungefär 3.000 år sedan, strax efter Ljusbringarens närvaro i Jargien. Det verkar inte finnas någon vettig orsak till att det bröt ut. Förmodligen var det bara någon förolämpning vid fel tillfälle och fel tidpunkt som utvecklades till en skärmytsling som i sin tur flammade upp till ett nytt blodigt krig. Det fjärde stora kriget är det blodigaste och längsta hittills. Stora delar av Sunariskogen brändes ner av de samlade Ghor- och Roghandvärgarna, och alverna kontrade med att frammana väldiga jordbävningar som ödelade och förstörde flera dvärgafästen. Till slut, efter mer än sextiofyra års blodig konflikt, dog kriget ut. Inte en enda tum alvisk eller dvärgisk mark hade bytt ägare. Hur många som dog i onödan vet ingen, men det rör sig om åtskilliga tiotusentals.

Det femte stora kriget var en direkt följd av ett mindre krig mellan dvärgarna och tirakerna för cirka 2.000 år sedan. I en av de smartaste krigslisterna i historien lyckades tirakerna övertyga alverna att dvärgarna planerade ett nytt stort krig mot alverna. Detta ledde till att alverna anföll dvärgar och det femte stora kriget var i full gång. Det hela slutade dock ganska snöpligt för tirakerna – när det uppdagades hur kriget faktiskt hade startat enades alver och dvärgar för en kort period och straffade tirakerna för deras tilltag.

På grund av samförståndet i det femte stora kriget har den fientliga stämningen mellan alver och dvärgar mildrats något. Man har i alla fall haft tvåtusen års fred, och det finns inga tecken på att ett nytt är på gång. Det verkar faktiskt vara en period av avspänning mellan de båda släktena. Men ingendera sida sänker dock garden mer än nödvändigt.

Befolkning

Enligt legenderna sägs de första alverna påträffats i området kring Khazimbergen, särskilt då i Sunariskogen och i området som nu är Drunok. Från dessa områden tros de ha spridit sig över världen. Expansionen tros i huvudsak ha skett österut. De första att emigrera var de som senare kom att bli pyar, som flyttade in bland människosamhällen i Asharien, Västmark och Soldarn. Léaram flyttade sedan ännu längre österut för att slippa

thism-alverna. Därefter har thism, kiriya och sanari spridit sig ännu längre österut, till Ebhron och bortom. Det finns inga pålitliga uppgifter om hur stor alvernas utbredning är i de avlägsna områden väster om Blå havet. I det sydliga landet Forion ryktas det dock finnas alver, troligen Pyar.

Som det är nu är alvpopulationen koncentrerad kring ett bälte från jargiska kejsardömet till Alarinn. Västerut och söderut, på den södra kontinenten och Gordrion och bortom, är alverna sällsynta. Vare sig klimatet eller mottagandet där är något de trivs med. De har inte heller spridit sig norrut, utan föredrar tempererade klimat. I Momolan är alviska slavar, speciellt den fridsammare kiriya-stammen, mycket populära (men sällsynta och dyra).

Språkets utveckling

På grund av splittringen mellan de olika stammarna har språket tagit egna vägar. Henéas språk var det första som avvek i samband med henéas fångenskap i de dvärgiska gruvorna. I deras språk kan man faktiskt finna rester av rukh (dvärgarnas språk). När henéa delade upp sig i separata flockar hade språket redan utvecklats från den ursprungliga felyan till en ny och korthuggen variant, felya nari. Eftersom henéa inte har haft särskilt mycket kulturellt utbyte har de inte heller fått något enat språk. Det finns alltså inte ett felya nari utan flera, varje dialekt ofta helt olik de andra.

Léarams separation gav upphov till den andra stora språkliga schismen. Då de emigrerade österut kom de i kontakt med en mänsklig barbarstam som hade ungefär samma ideal som léaram. Ett kulturellt och samhälleligt utbyte påbörjades, vilket ledde till att léaram inte bara kom att få en del av tokons blod och vanor, utan även en hel del av deras språk. Således uppstod alari-alviskan eller felya alarina. Léaram har sedan kommit att bli den dominerande stammen i Consaber, vilket har lett till att felya alarina har kommit att bli betraktad som det alviska språket i detta område.

I resten av världen är det dock felya sanari som kommit att associeras som det alviska språket. Huvudsakligen har felya sanari fått influenser från jargiska och på senare tid ashariska och faliska, men grunden är fortfarande det ur-alviska språket som man fortfarande kan hitta skriftexempel på. Eftersom det inte verkar finnas några bevarade fonetiska alviska skrifter vet man dock inte exakt hur det uttalades.

Inga nya krig?

Som spelledare är det absolut inte tillrådligt att starta ett nytt stort krig. Det vore mycket förödande för hela Mundana. Däremot bör man hela tiden anspela på fientligheten mellan dvärgar och alver. Stämningen är att båda sidor är fientligt inställda, men ingen vill dra igång en riktig konflikt. Än så länge nöjer sig båda sidor med hålla ögonen på varandra.

Det är naturligtvis här som rollpersonerna kommer in. Dvärgarna vill naturligtvis veta var deras ärkefiende bor, alverna vill ha ritningar över dvärgafästen och dvärgateknik (exempelvis dvärgarnas högt utvecklade metallurgiska kunskap och deras smideskonst).

ALVERNAS EGENSKAPER

MYTEN OM ALVER är mycket enkel: De är överjordiskt vackra, älvalika, eviga, tidlösa, odödliga, allvetande och allseende. De får ofta stå som symboler för något bättre än människor och något ouppnåeligt och överlägset. I de västliga delarna av Mundana (väster om Rhungsjön) är de ofta långa, ståtliga och majestätiska utbygdssjägare, medan alverna öster om Rhungsjön tros vara mystiska och ädla – men vildsinta – krigare. Sanningen är i många fall betydligt mer alldaglig. Undantaget från dessa myter skulle väl vara pyar, men pyar betraktas inte riktigt som alver utan som något mystiskt mellanting.

Utseende

Alver är så pass lika människor att det är lätt att förväxla de två raserna. Den största synliga skillnaden ligger i alvernas spetsiga öron. Öronens utformning varierar i storlek, från pyar-alvernas öron som visserligen är spetsiga men annars inte mycket större än människors, till henéa-alvernas långsmala och riktbara öron.

Alver saknar i allmänhet kropps- och ansiktsbehåring. Undantaget är léaram, som ser ett helskägg (mellan en kraftig skäggstubb och en eller ett par centimeter tjockt) som ett uttryck för manlighet. Ofta uppfattas alvernas anletsdrag och kroppshållning som androgyna eller feminina. Detta beror till stor del på alvernas smidiga rörelserna och den spensligare kroppsbyggnaden som kan ge dem en könskaraktär som ligger någonstans mellan feminint och maskulint. Det finns undantag – exempelvis kan en vältränad thism-man, vilken léaram-man som helst eller en kiriya-kvinna sakna alla androgyna drag.

Vanarer uppfattar ofta alver som mycket vackra. Alviska rollpersoner och spelledarpersoner kan därför gärna få en nivå lättare (–Ob1T6) på färdigheter som Förföra och Övertala gentemot vanarer. Andra människofolkslag har inte samma uppfattning. Cirefalierna är till exempel skapelsens krona (i deras egna ögon) – alverna är därmed inte fula i deras ögon, det är bara det att cirefalie är vackrare. Darkener och tosher anser ofta att alver är rent ut sagt fula.

Alver kan födas med samma defekter som människor. Missbildningar är visserligen ovanligare än bland människor, men de förekommer. Alverna kan även få samma defekter och sjukdomar som människor senare i livet, inklusive reumatism och fetma. Däremot drabbas de inte av samma ålderskrämpor som människor – dessa är på ett mer mentalt plan än fysiskt.

Normalt sett har alver en spensligare kroppsbyggnad än människor. De är sällan lika starka eller stryktåliga, däremot är de ofta smidigare. Smidigheten kopplad till en bättre hörsel gör att alver ofta rör sig tystare än människor (återigen är pyar undantaget).

Åldrande

Alver åldras på ett annat sätt än människor. Fram till puberteten åldras de ungefär som människor, men så snart hormonerna får fritt spelrum så börjar åldrandet sakta bromsas in. Till en början märks inte så stor skillnad, men åldrandet tycks gå långsammare för varje år som går.

Exakt hur gamla alver kan bli vet man inte, eftersom en annan negativ effekt tar över innan man hinner märka detta, nämligen

Förbannelsen. Långt innan ålderskrämpor börjar märkas gör sig Förbannelsen påmind och vänder alven inåt i sig själv. Samtidigt byggs ett biotropiskt fält upp runt alven som så småningom når man en gräns där det biotropiska fältet inte längre kan stå emot tidens tand, varvid fältet faller sönder och alven tynar bort.

Alvers 'tidlöshet' är en effekt av långt liv och lång erfarenhet. Fysiskt sett åldras de, men de 'åldras med värdighet', som det brukar heta. Minnet drabbas sällan av åldrandet, så alver kan mycket väl komma att minnas ett krig svunnet sedan två sekler som om det inträffade igår. Detta ger äldre alver en känsla av att vara allvetande, vilket kombinerat med en relativt sett ung kropp och en tendens att inte bry sig om tidens gång gör att de ofta verkar odödliga och tidlösa.

Sömn

Alver sover lika länge som människor. En vanlig missuppfattning är att alver sover mycket lite. Detta rykte har förmodligen uppstått då människor mött mycket skickliga alviska krigare som under flera dagar kunnat klara sig med väldigt lite sömn.

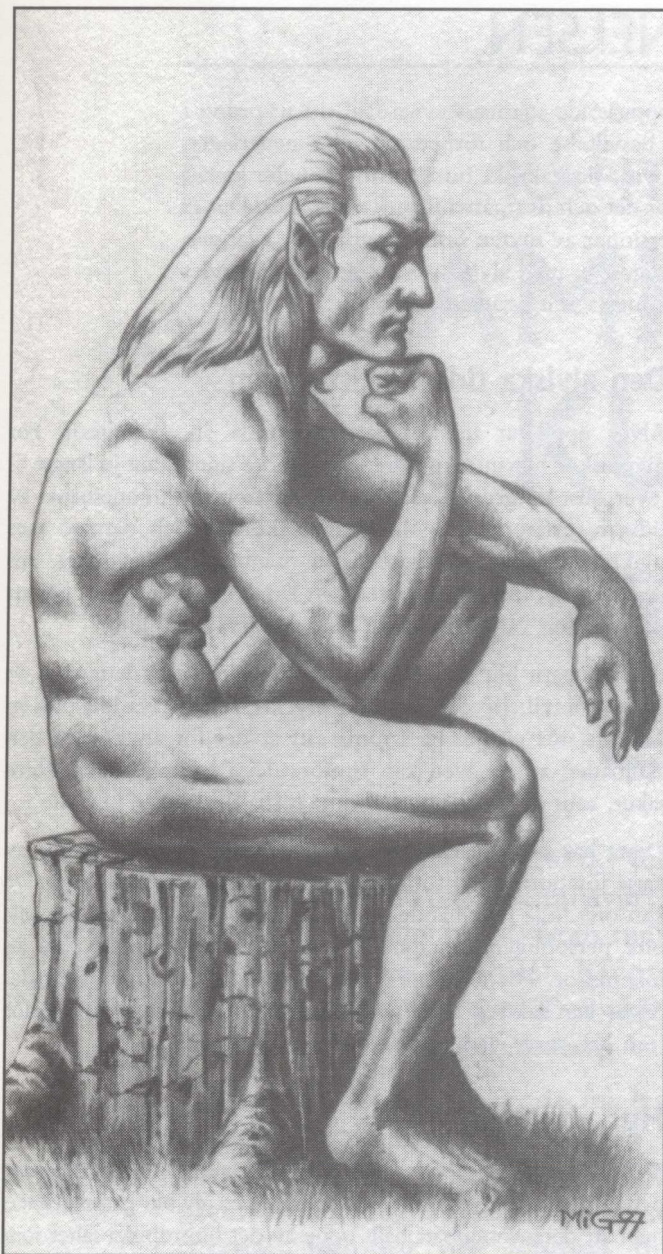
Hälsa

Alver har ungefär samma motståndskraft mot sjukdomar och gifter som människor. Att alver sällan blir sjuka är visserligen sant, men det beror mer på renlighet än på någon särskild mystisk motståndskraft. Detta hindrar visserligen inte den normale obildade och vidskeplige bonden från att missuppfatta situationen.

Den stora skillnaden mellan alvers och människors hälsa är att blödning stoppar mycket snabbare hos alver än hos människor. Detta är också den enda större hälsomässiga skillnaden. Alvernas effektiva blodstillande tros ha att göra med Förbannelsen som vilar över alverna.

Hörseln

Alla stammar utom pyar har större betydligt större ytteröron än människor, vilket gör att de fångar upp mer ljud. I samtliga fall gör den spetsiga formen att de fångar upp större frekvensområden. Några stammar, nämligen henéa och léaram, kan även vrida öronen och därigenom rikta hörseln åt olika håll och få ett fokuserat hörande. Detta sker visserligen till priset av sämre hörsel i alla andra riktningar, men det är helt klart en förbättring inom det specificerade området. Henéa och léaram måste vrida huvudet åt sidan för att kunna lyssna 'rakt bakåt'.



Luktsinnet

De flesta alver har bättre luktsinne än människor. Även här är graden av känslighet varierande, beroende på vilken stam det handlar om. Under goda omständigheter skulle förmodligen en henéa-alv kunna spåra ett byte med lukten, men det skulle kräva att alven kröp omkring på alla fyra. Pyar, å andra sidan, har bara marginellt bättre luktsinne än människor.

Mörkersyn

Alver har också bättre mörkerseende, även om det inte kan se olika färger i riktigt svagt ljus. Stjärnljus under lövhimmel räcker ofta långt. Omställningen mellan mörker och dagssyn går också mycket snabbt. Visserligen blir även alver bländade, och dessutom mer smärtsamt bländade, av en kraftig ljusblxt i mörker. Alver återfår mörkerseendet mycket fortare än människor. De kan inte se i kompakt mörker, men de kan se i månljus och skymningsljus utan problem.

Det alviska ögat

Den kanske mest otäcka och ökända konsekvensen av Förbannelsen (i alla fall tillskrivs denna effekt Förbannelsen) är också kopplad till alvers sinnen. De märker när man iakttar dem, och man märker när man är iakttagen av en alv. Få alver kan koppla bort detta, och de som kan är alltid mycket skickliga magiker eller i vissa fall krigare. Känslan är dubbelriktad, så även alver känner om de är iakttagna

Könsdrift

Könsdriften hos alver förändras med tiden. Unga alver drivs ofta av sina lustar. De upptäcker sin sexualitet, blir förälskade och blir gravida ungefär som människor. Äldre alver använder sex mer som en tröst och en tillfällig lindring från förbannelsen. Könsdriften går i vågor, där vågornas toppar kommer med större och större mellanrum med tiden. Den avtar aldrig helt. De flesta barn tillkommer i alvernas ungdom, även om det inte är sällsynt med barn vars föräldrar är över seklet gamla. Det är inte stor skillnad på graviditetens förlopp för människor och alver. Graviditeten varar i fyrtio veckor precis som för människor.

Fertilitet

En intressant sak med alver är att chansen för befruktning minskar med varje graviditet. Nästan alla alvkvinnor får åtminstone ett barn, många får två barn, några får tre, ett fåtal får fyra och knappt någon får fem eller fler barn. Orsaken till detta vet man inte, men en teori säger att alviska födslar minskar det inneboende biotropiska fältet och att fältet, som en ren försvarsmekanism, försöker förhindra framtida graviditeter. Det förekommer mycket sällan alviska flerfödslar, förmodligen av samma orsak.

Sannolikheten att en alv kvinna blir gravid minskar med varje födsel. Vill man simulera detta i spelet kan man slå ett slag mot TÅL varje år. Svårigheten är normal (Ob3T6) i de flesta fall, men kan öka eller minska en nivå om man är 'flitig' respektive 'försiktig' i sängen. Om slaget lyckas blir kvinnan gravid. För varje barn som alvkvinan fått så ökar svårigheten med två nivåer (+Ob2T6).

Halvalver

Alver och människor kan få barn tillsammans. Det intressanta är att sådan avkomma inte blir något mellanting. Det finns alltså inga 'halvalver' i Mundana så som man normalt uppfattar dem. En person med blandat ursprung blir normalt lite kraftigare än alver och lite spensligare än människor. Det som avgör om barnet blir alv eller människa beror på huruvida barnet ärver Förbannelsen eller inte (50% chans). Om barnet ärver Förbannelsen får det också alvernas fysionomi och eviga liv. Om inte blir barnet en vanliga människa i utseende, livslängd och sinne. Risken för ett havandeskap ökar med två nivåer (+Ob2T6) om paret har olika ras. Man har aldrig hört talas om andra korsbefruktningar än mellan alver och människor – även om man har hört talas om alvkvinnor som blivit våldtagna av tiraker så har dessa illgärningar aldrig givit frukt.

FÖRBANNELSEN

FÖRBANNELSEN HAR ENLIGT legenden 'Den uppgående stjärnans eviga fall' sitt ursprung i det första stora kriget, då dvärgarna i sin besvikelse och förnedring efter nederlaget, förbannade alversläktet med evigt liv. Huruvida det faktiskt finns en förbannelse kastad över alversläktet är omdiskuterat. Alverna själva tror det och dvärgarna förnekar det inte. Det är allmänt accepterat att den existerar, men lokala versioner av myten finns naturligtvis. I Jargien är det exempelvis inte dvärgarna som kastat Förbannelsen, utan alvernas lidanden – ty lidandet kan man inte förneka – är Daaks straff för deras hedniska och ogudaktiga irrläror.

Förbannelsens natur

Det finns fortfarande folk som tror att Förbannelsen bara är en myt. Tokon hävdar till exempel att det inte finns någon förbannelse, utan att alvernas eviga ungdom är en missuppfattad gåva och att alvernas eviga lidande bara är ett hjärnspöke. Huruvida Förbannelsen är verklig eller inte så är fortfarande följande effekter tillskrivna den: 'det alviska ögat', alvernas eviga ungdom, deras annorlunda tidsuppfattning, samt alvernas speciella sätt att dö.

Det alviska ögat

'Det alviska ögat' är den för icke-alver mest påtagliga effekten. Den tar sig uttryck i att alver känner när de är iakttagna och att andra känner när de är iakttagna av en alv. Detta är en av de två magiskt påvisbara effekterna: det går att med ett rätt kalibrerat tropometriskt laboratorieinstrument mäta den psykotropiska fältstyrkeökningen när en alv riktar blicken mot instrumentet. Effekten är således påvisbar i magiska termer och påverkbar med magi, och därför ser man detta som något som styrker teorin om en Förbannelse.

'Det alviska ögat' har också konsekvenser i vardagslivet. En blick anses vara mycket mer intim hos alver än hos människor. Till exempel finns det få saker som är så kärleksfullt och tröstande som en alvsk förälders blick till sitt barn. Barnens band till familjen blir därigenom mycket starka. På samma sätt märker älskande varandras blickar, vilket för det mesta bara förstärker förälskelsen. Å andra sidan är blickar såpass privata och meddelsamma att det anses ohöfsligt att titta på någon. Därför riktas blicken åt något annat håll när man talar med någon, vilket gör människor nervösa eller irriterade om de inte känner till denna sedvänja. Ofta uppfattas alver som opålitliga just för att de undviker ögonkontakt.

Den eviga ungdomen

Så fort alver når puberteten bromsas deras åldrande in. Till att börja med är inbromsningen ganska lugn, men när alven når en faktisk ålder på ca 150 år (deras skenbara ålder är då ungefär 30 år) så bromsas åldrandet drastiskt in. Plötsligt talar man om "sekel för varje skenbart år".

Det finns teorier som säger att alvers åldrande upphävs sakta av ett biotropiskt fält som kompletterar kroppens egen ämnesomsättning och därmed bromsar in åldrandet. När alven skulle ha dött en naturlig död (om det inte vore för Förbannelsen) så tar det biotropiska helt och hållet över det livsuppehållande i alvens kropp. Det som talar för denna teori är sättet på vilket alver dör.

Den alviska tidsuppfattningen

Alver uppfattar tiden helt annorlunda än människor. För människor blir nuet mindre och mindre signifikant ju längre vi lever, just på grund av att vi bygger upp en 'minnesbank' av tidigare erfarenheter. Nuet känns kortare och därmed mer oviktigt ju längre vi lever. Alver drabbas aldrig av detta. För dem är nuet lika långt oavsett hur länge de lever. Detta gör att de uppfattar varje händelse i historien lika kraftfullt.

Om ett barn blir nekat något uppfattar det ofta detta som en enorm besvikelse och även en mycket enkel gåva blir ofta en oerhört stor glädje. På samma sätt är det för alver, med den skillnaden att de även kan jämföra dessa småsaker med större saker, som då skalas upp i samma förhållande.

Detta har två konsekvenser. För det första känner alverna av varje förändring i historien så mycket mer än en människa. De kan ofta följa hela händelsekedjan från början till slut och blir ofta personligen indragna i den på ett helt annat plan än människor. För det andra blir alla känslor lika uppförstorade. Alver kan faktiskt känna fysiska smärtor orsakade av känslor som hat, sorg, glädje och kärlek.

Hur alver dör

Det andra mätbara fenomenet är när alver dör. Yngre alver dör och förruttnas precis som människor. Då en alv blir gammal antar man att deras liv enbart hålls uppe av det biotropiska fältet som Förbannelsens skapar. Om alver dör då de är riktigt gamla så tonar de bort och försvinner, i en effekt som man även ibland kan se hos trollkarlar som förlorat för mycket Qadosh. Just i samband med denna borttoning – som går fortare ju äldre alven är – kan man mäta hur det biotropiska fältet upplöses och försvinner.

Hur lång tid borttoningen tar beror på åldern. Hos alver som är under 500 år gamla är det huvudsakligen förruttningen som står för kroppens försvinnande. Alver som dör under en ålder på 1000 år tonar bort, men förruttnar också. Tusenåriga eller äldre alver tonar dock bort inom loppet av timmar. Det sägs att när Visana Lothrani av sanaris stam dog vid den aktningsvärda åldern av nästan 7000 år (åldern har bestämts genom att jämföra Visana Lothrani's skrifter med historiskt kända fakta) tonade hennes kropp bort inom loppet av några sekunder.

En alvsk begravning är en smakfull historia. Om det finns något kvar av kroppen bränns den på ett gravbål varefter askan sprids för vinden. Om de inte finns något kvar av kroppen tänder man ett symboliskt gravbål. Efter bälet samlas alla vänner och bekanta som kan komma hos de närmast sörjande för att hjälpa dessa ur sin sorg. Ett av de vanligaste sätten att hjälpa är att återberätta alla goda tillfällen i den avlidnes liv.

KAPITEL TVÅ

SAMHÄLLE
& KULTUR

DET KRÄVDES EN särskild teknik för att putsa ett carwelansvärd. Då det var så fruktansvärt skarpt kunde man inte putsa det som ett vanligt svärd, utan man var tvungen att med mjuka rörelser putsa från basen och utåt. Kiyona satt på en huggkubbe och putsade med van hand svärdet. Två unga thism-alver satt och tittade på när husfurstens arvtagare, Ysanan Vilanial stannade en bit ifrån henne.

"Du där!" Ysanan pekade på Kiyona, "Skulle du vilja hämta vatten åt mig?" Frågan var visserligen formulerad som en artig fråga, men tonfallet avslöjade att det var en befallning. Kiyona ignorerade thism-alven och fortsatte att vårda svärdet. "Hörde du inte, kvinna?" sade Ysanan irriterat när Kiyona inte reagerade. "Jag bad dig hämta vatten. Så sätt fart!"

"Nej," sade Kiyona lugnt.

Ysanan kunde inte tro sina öron. En befallning från honom, husfurstens andreman, hade inte blivit åtlydd. "Vad menar du, 'nej'?"

"Nej" upprepade Kiyona lugnt och fortsatte med vapenvården. "Vattnet finns i ån. Det gör dig gott att hämta det själv."

"Hör här, olydiga slyna..." började Ysanan, men han avbröts snabbt.

"Hör här själv, ers uppblåsthet, jag är léarama. Om du så vore stamfurst skulle jag inte lyda dina befallningar, och det är likförbannat ovärdigt att ge en så löjlig order."

"Strunt!" fräste Ysanan. "Det är en överordnades rätt att ge befallningar."

Kiyona fnyste. "Det är en överordnades plikt att ta ansvar, varken mer eller mindre." Demonstrativt satte hon svärdet i skidan och gick därifrån.

SAMHÄLLET

ALVERNAS SAMHÄLLE ÄR genomsyrat av två begrepp: Förbannelsen och stammen. Stammen är det absolut viktigaste på det medvetna planet, medan Förbannelsen är det viktigaste på ett undermedvetet plan. Båda spelar en mycket stor roll i alvernas dagliga liv. Utan att förstå dessa två begrepp och hur de påverkar alver, kan man lika gärna glömma att studera dem närmare.

Stammen

Från vad man kan finna i historiska källor så verkar det som om det ursprungligen inte fanns någon uppdelning i olika stammar. Alversläktet var ett och enat. Denna situation varade dock inte för evigt. Tidigt skedde flera splittringar strax efter det andra stora kriget.

En grupp försvann österut bestående av alver som hade varit emot det andra stora kriget och inte längre ville ha med krigshetsarna att göra. Denna grupp blev de som idag kallas 'léaram' eller 'de hedersamma' (ordet kommer från alviskans 'léara' som betyder 'vara hedersam').

En annan grupp som skiljdes från de övriga alverna var en stor grupp av alver som blivit krigsfångar hos dvärgar. De hade utlovats undsättning av de andra alverna, men undsättningen uteblev och de tillfångatagna tvingades att arbeta som slavar i dvärgarnas gruvor under långa tider. Detta fick dem att utveckla ett intensivt hat mot 'de andra' och naturligtvis mot dvärgarna. Till slut lyckades de befria sig från fångenskapen, men de kunde inte återanpassas i det alviska samhället. Dessa alver kallade sig 'henéa' eller 'de fria' (ordet kommer från alviskans 'hen'aiy' som betyder 'frihet').

Den tredje gruppen som försvann från mängden var de som handlade och levde med människor. Gradvis blev de en helt egen grupp av alver som levde betydligt mer som människor, mitt i deras samhälle, och därför inte hade så mycket kontakt med andra alver. De fick snart namnet 'pyar' eller 'köpmännen' (från alviskans 'pyari' som betyder 'handla').

De kvarvarande alverna delades så småningom också in. En grupp blev mer specialiserad på magi, lärdom och vetenskap. De blev mer eller mindre automatiskt utsedda till denna gruppens ledarkast, förmodligen på grund av deras omfattande kunskap och deras magi. 'Sanari', som stammen kom att kallas, drar just sitt namn från det alviska ordet 'sani' som betyder 'trollkarl'. En annan grupp var de som agerade hela tiden, och det är också dessa som har kommit att dra igång flera av de stora krigen. De fick namnet 'thism', av det alviska verbet 'tisimi' som betyder 'agera'. En sista grupp var inte så överdrivet intresserad av krig eller magi. De var poeter, sångare, vagabonder, dansare och andra estetiker. Magi och krig låg inte för dem och denna lilla grupp blev så småningom större och så småningom den sista stammen. De kallas för 'kiriya' eller 'de glada', av det alviska substantivet 'kiri' som betyder 'glädje'.

Sanari, thism och kiriya har en hel del gemensamt och är därför allierade i den 'sanariska alliansen', med sanari som ledare. De övriga stammarna står helt utanför denna allians: henéa har förklarat krig mot thism; léaram har förklarat sig fiender mot thism, och pyar är en naturlig del av människosamhällena och bryr sig därför inte om sanariska alliansen.

En intressant observation är att det är stor skillnad på 'krig' och 'fiendskap' för alver – det är inte säkert att man ligger i krig med en fiende, och en fiende kan till och med vinna stor heder bland alver. Krig är mycket mer allvarligt och slutar alltid med blodspillan – fiendskap behöver aldrig gå så långt.

Hushållet

För att få struktur på de ofta geografiskt utbredda alverna har olika familjer gått samman i ett så kallat hushåll. Termen 'hushåll' är egentligen en generalisering av hela begreppet, men eftersom man finner något motsvarande hushåll hos alla stammar så har man valt det som en generell beteckning. Hushållet är en enhet av ett antal allierade familjer, ofta (men inte alltid) inom ett visst geografiskt område.

Husfursten

Ett hushåll har en husfurst som högste ledare. Hur han tillsätts, hans faktiska makt och exakt vad han kallas beror väldigt mycket på stammen. Hos thism ärvs positionen som husfurst, oftast av det äldsta barnet. Den gamle husfursten kan ibland gå förbi arvsföljden när han drar sig tillbaka eller dör, men det händer inte särskilt ofta.

En husfurst hos léaram pekar ut sin efterträdare, men alla familjeöverhuvuden i huset måste godkänna efterträdaren och de kan när som helst avsätta husfursten om de är missnöjda med honom. I vissa fall förekommer det att man till och med mördar en husfurst. Dessa seder härstammar från Tokon, ett barbarfolk i norra Consaber med vilka léaram har mycket gemensamt.

En flockledare, henéas motsvarighet till husfurst, lever ett osäkert liv. Han måste hela tiden visa sig stark nog att behålla sin position som ledare, med våld om så krävs. För henéa är det naturligt att rangordning bestäms genom duglighet i strid, vilket naturligtvis även gäller positionen som flockledare.

Hos sanari är det vanligt att en husfurst utser sin efterträdare, som sedan automatiskt tar över när den gamle drar sig tillbaka eller dör. Det förekommer inget val eller arv – efterträdaren utses av husfurst.

Kiriya bryr sig inte om titeln som husfurst. I och med att de ändå alltid gör som de själva vill har husfurstens ingenting att säga till om. Därmed blir husfurstens mer en hederstitel som delas ut till den som vill ha den och som förtjänar den. Kiriya har ganska hög omsättning på sina husfurstar, dels på grund av att fler ska få chansen att få titeln, dels på grund av att det egentligen inte är särskilt viktigt vem som är husfurst och slutligen på grund av att det är lika stor heder att ha haft titeln som husfurst som att inneha den.

Pyar har inga hus och således inga husfurstar. Ordet 'eli', vilket betyder 'ätt', används ibland men har ingen praktisk betydelse.

Pyar följer istället de lokala människosedvänjorna. Till exempel är pyar-alver i Consaber en del av det feodala samhället – de pyar som har adelsrang svär också Konungen trohet, och alvernas stampolitik är för dem långt underordnad Consabers fientligheter mot Thalamur och konkurrensen med cirefalierna, två väldigt lokala och mänskliga politiska problem.

Familjen

Den alviska familjen är betydligt större än det vi kallar för familj. Alverna inkluderar även barn, barnbarn, barnbarns barn, föräldrar, far- och morföräldrar – kort sagt, alla inom samma storfamilj.

Den alviska familjen är, delvis genom alvernas långa livslängd, mycket större och dessutom mer sammanhållen än motsvarande mänskliga familj. Även de inåtvända ingår i familjen, och tas om hand av de övriga alverna i den mån det behövs.

Detta innebär att den alviska familjen inte nödvändigtvis finns på samma ställe. Oftast är det dock så. Till exempel består thisms och kiriyas byar av ett fåtal familjer som håller sig på samma plats och henéas jaktlag består ofta av en eller två familjer. Å andra sidan har léarams familjer ofta spridit ut sig över ett stort geografiskt område vilket de delar med flera andra familjer (för enkelhetens skull oftast inom samma hus), så att ett område motsvarande ett grevskap kan hålla ett tjugotal familjer. Minst fem av dessa familjer är representerade i en och samma by. Pyars familjer är ofta mycket geografiskt utspridda – till exempel kan man hitta medlemmar av familjen Elisari från Consaber även i Asharien, Soldarn, Caserion, Jargiska Kejsardömet och till och med det fjärran och mystiska Ebhron.



LAGAR

DE FEM 'HÖGSTA LAGARNA' är nedtecknade i skrifterna, det verk som sanari ansvarar för, där alvernas historia förs in hela tiden. I teorin är dessa fem lagar överställda allt annat för alver och brott mot dem straffas strängt. I verkligheten är det dock helt annorlunda. I synnerhet de oberoende går ifrån lagarna – i pyars fall överger de dem helt för människornas lagar, léaram har en helt egen uppsättning lagar och henéa har knappt några lagar alls.

Lagen om ordning

"En herre är högst inom sitt område. Hans ord är rättvisan och domsrätten. Hans ord är lag. Han skall bli åtlydd av alla undersåtar och respektera sina överordnade."

Verklighet: Så länge man håller sig inom sanari, thism och kiriya efterlevs denna regel strikt. Sanari anses alltid ha högre status än thism, som i sin tur står över kiriya. Thism anser sig för övrigt stå över alla andra stammar utom sanari, vilket leder till en hel del problem med pyar som lever i de dödligas samhällen och har deras värderingar. Henéa hatar thism. Léaram har alltid ansett sig ha en medfödd rätt att gå sina egna vägar. Léaram, henéa och en majoritet av pyar struntar högaktningfullt i denna lag. De har istället sin egen version, där varje individ tar ansvar för jaktlagets eller familjens väl och ve. Det finns alltid en person som är

samordnare och som bär ansvaret, men det är upp till familjens eller jaktlagets medlemmar att se till att det händer något och att allt utvecklas åt rätt håll. Ordningen finns där, men det är bara en ordning som thism vare sig erkänner eller förstår. Pyar erkänner också det lokala samhället som sin överordnade.

Lagen om skydd

"Alla har rätt att förvänta sig skydd mot en fientlig omgivning. Vi lever tillsammans i en farofylld värld. Det är vårt ansvar att skydda de våra. Försvara därför sångarns ätt som om de vore av ditt eget blod."

Verklighet: Henéa skulle aldrig sätta sitt jaktlag eller sina hem i fara och skulle hellre ignorera en annan alv i nöd. Pyar är ofta 'för upptagna med annat' för att efterleva denna regel och

sanari undviker att hamna i en situation där de tvingas ingripa. Léaram har inte någon större lust att hjälpa en thism-alv i nöd, men kommer att göra det om ingen annan ställer upp.

Lagen om gästfrihet

”Alla alvboningar är helgade. Ingen får någonsin sätta dessa i fara, vare sig genom inre eller yttre fara. Alla som söker skydd i dessa platser måste tas emot med den gästfrihet som kan erbjudas.”

Verklighet: Återigen är henéa undantaget. De tycker inte om besökare. Med väldigt få undantag avvisas de flesta som kommer i närheten av deras boningar. Däremot är léaram alltid mycket gästfria, till och med mot besökande thism. Gästfriheten är en sådan självskriven lag i Alarinn att ingen skulle någonsin kunna tänka sig att förråda eller skada en gäst. Visserligen är léaram inte glada i att få en thism under taket, men om en thism-alv på något sätt vinner en léarams respekt (det vill säga att han låter bli att förolämpa sina värdar) är chansen stor att han får smaka på léarams gästfrihet. Thism är inte så hårda på den här regeln. Sanari är också alldeles för hemlighetsfulla för att till fullo efterleva denna lag. Man visar inte någon på dörren, men ska aldrig förvänta sig någon komfort hos sanari om man inte är inbjuden.

Lagen om livet

”Ingen av sångarns ätt skall någonsin dra blod från någon av sitt folk. Ingen av sångarns ätt skall bringa tårar i en annans ögon. Ingen av sångarns ätt får någonsin sändas till döden av de sina.”

Verklighet: Alliansens alver efterlever denna lag mycket hårt, men 'de oberoende' håller inte alls lika hårt på lagen. Till exempel kan léaram mycket väl få för sig att döda någon i självförsvar, krig eller av hedersskäl, inklusive andra alver. Deras fejder kan ofta blir tämligen blodiga, även om det är få som drabbas. Henéa är naturligtvis också ett undantag, då de alltid skjuter en person i varje grupp av thism som går innanför deras jaktmarker och i övrigt inte tvekar att döda de som hotar deras jaktlag eller boplatser. Faktum är att henéa betraktar det som ett svaghetstecken att inte döda i dessa situationer. Ett stort och generellt undantag är dödshjälp och självmord. Vid tillfällen då en alvs liv inte går att rädda eller då plågan att fortleva är för stor kan det hända att en alv tar sitt liv. Om det inte är möjligt att göra det själv ber han ofta en god vän, en nära släkting eller en hedrad fiende om hjälp. Om alven själv inte kan kommunicera kan en nära släkting eller livskamrat be om samma hjälp från en god vän till alven eller en hedrad fiende – observera att släktingen eller livskamraten aldrig ska genomföra själva dådet, bara be om det. Vännen eller den hedrade fienden måste vara övertygad om att alven ifråga skulle ha bett om dödshjälp i det fallet. Vare sig den som ber om det eller den som genomför dådet får någonsin tjäna på det – det är alltså aldrig en 'theyn' eller annan efterträdare som gör det. Allt detta är strikt ritualiserat för att alla inblandade ska vara säkra på att det går rätt till.

Lagen om egendom

”Ingen av sångarns ätt skall någonsin stjäla något från någon annan. Egendom är ens egen, oavsett ens ursprung eller förflutna, och skall så förbli i all tid.”

Verklighet: Detta är en av de få lagar som nästan alla alver håller benhårt på. Alver stjälar helt enkelt inte – inte ens pyrar gör det, trots århundraden av assimilering. Att stjäla något är helt enkelt otänkbart. Pyrar har med tiden lärt sig att människor är tämligen opålitliga, men andra alver har helt enkelt inte fått det inpräntat i sig. Således hittar man sällan låsta dörrar hos alver (man hittar sällan dörrar över huvud taget, utom hos léaram och pyrar), och nästan aldrig låsta kistor heller. Lagen om egendom går djupare än till fysiska föremål. Att fläcka någons heder är minst lika stort brott som att stjäla en persons egendom. Samma sak gäller när man 'stjälar någons sinne', en av alver ofta använd poetisk omskrivning för att ljuga. Alver ljugar sällan och ser det som en fläck på ens heder om man tvingas göra det. Man ser det också som en stor fläck på ens heder om någon anklagar en för att vara lögnare och en sådan anklagelse svaras ofta med våld. Léaram följer inte den här lagen, annat än vad gäller deras heder. De låter aldrig någon fläcka ens heder och svarar ofta mycket våldsamt på sådana angrepp. Däremot är tjuvnad av egendom ganska långt underordnad. Det är fortfarande ett brott att stjäla något, men ibland stjälar léaram ändå av olika anledningar. Boskapsstölder är förmodligen den vanligaste formen av stöld och hittar man den skyldige straffas han ofta med spöstraff. Däremot skulle ingen léaram ens drömma om att stjäla någon annans svärd – detta skulle vara att fläcka hans heder och skulle förmodligen svaras med fejd.

Brott och straff

De fem lagarna är de fem mest grundläggande för alviskt uppträdande. Det finns hundratals andra lagar nedtecknade, men alla andra lagar är tolkningar av de ovanstående lagarna i olika fall.

Straffen för brott mot de olika lagarna är alltid någon form av botgöring mot den drabbade. I riktigt grova fall kastas man till och med ut ur stammen och vandrar då omkring som stamlös. En stamlös alv lever sällan länge. Utan stöd från familj och hushåll är han ingenting och i många fall tar alven livet av sig, om inte hans bitterhet driver in honom i en situation där någon annan dödar honom. I båda fallen är det en befrielse. Normalt sett avgörs skuld och straff av överordnade inom familj, hus eller stam. Båda parterna måste se domaren som sin överordnade, så om en alv från ett hus begår ett brott mot en alv från ett annat hus så måste stamfursten avgöra skuld och straff, då han är den ende som är överordnad båda.

Léaram överlåter dock domsrätt åt en domstol om fem lagkunniga där alla bevis presenteras. Domstolen ska aldrig bestå av personer som är involverade i målet och det ska heller inte vara ett överhuvud för hus eller familj som faller domen, utan en person som står under dessa. På så sätt garanteras båda parterna en rättvis och opartisk dom. Det innebär också att om en léaram begår ett brott mot en annan léaram av ett annat hus så blir det en domstol från ett tredje hus som faller domen.

ALVISKA KLÄDER

ALVISKT MODE ÄR ofta väldigt löst och fladdrigt. Dräkterna består ofta av mycket tyg som vid första anblicken kan tyckas vara ett hinder för de flesta fysiska aktiviteter. Eftersom alviskt mode har utvecklats under tusentals år är kläderna i praktiken mycket sällan till hinder. Det är bara sanari-alvernas åtsmitande kreationer som är undantaget från regeln – dessa kreationer, som är avsedda för festliga tillfällen, kan göra fysiska aktiviteter i det närmaste omöjliga. Sanari-alver väver dock ofta in skyddsbesvärjelser i kläderna liksom andra besvärjelser för att göra kläderna smidigare och mer följsamma.

Vanliga alviska plagg

Även om alla de alviska stammarna har olika stilar på sina respektive klädesdräkter så finns det ändå vissa gemensamma plagg som de flesta stammar använder.

Sinyé: Ett vanligt plagg bland alver är 'sinyé' som är en lång tygremsa med flera olika användningar. Sinyé används bland annat att hålla ihop de övriga kläderna (bälten är inte så vanliga hos alver). I övrigt undviker alver spännen och knappar. De knyter hellre ihop kläderna med remmar och tygremsor – och speciellt med sin sinyé.

Vynya: Detta är ett slags underplagg helt utan ärmor som är öppet i ryggen och med ett framstycke som går ner till grenen, där det dras upp runt baken och knyts med två långa tygremsor runt midjan.

Talasa: Detta plagg är en knälång långärmad tunika, slitsad upp till höften, vilket är ett vanligt grundplagg hos alver. Alverna bär den ofta ovanpå vynyan, men har man en sinyé behövs ingen vynya (även om många alver bär alla tre plaggen på en gång).

Visari: Ett annat vanligt plagg är den kaftan-liknande visarin som når ner till vaderna på baksidan och sedan går snett upp framtill, så att den möts en bra bit upp på låren. När man stänger visarin hamnar framstyckena något omlott, vilket gör att den är öppen från ungefär knäna och neråt. Visarin används både av män och kvinnor, men är huvudsakligen ett något mer feminint plagg.

Tupari: Alviska kvinnor föredrar ofta tuparin som är ett stort fyrkantigt tygstycke med hål i mitten som mest liknar en poncho. Man drar huvudet genom hålet och snör ihop den vid midjan med sinyé. Tuparin ska nå från axlarna ner till marken på båda sidorna och nå från handled till handled när armarna är utsträckta. Tuparin är ofta gjord i mycket tunna tyger i ljusa färger. Tuparin liknar misslornas lurva, men lurvan brukar vara kortare och är dessutom tillverkad i betydligt tjockare ylle.

Breacam feile: Det genomgående vanligaste plagget bland léaram är breacam feile, vilket är en konstfärdigt vävd yllepläd som mäter nästan två gånger sex meter. Det finns flera sätt att sätta på sig en breacam feile. Det snabbaste är att vika den på mitten och slänga den över axlarna som en mantel. Det traditionella sättet kallas 'rinva lamine' då pläden viks så att den bildar en slags kort kjol som når ner till strax nedanför knäna. Det som blir över slängs över axlarna och sticks ner i bältet.

Tarrach: Detta plagg är en yllemössa som mest liknar en stor påse som knyts fast. Tarrachen hjälper till att hålla håret på

plats. Eftersom tarrachen är ganska stor så kommer den ofelbart att hänga ner någonstans. Det krävs en viss ansträngning för att få ett snyggt stuk på den.

Triuvas: Detta klädesplagg består av ett par lösa och fladdriga byxor som har mer gemensamt med moderna byxor än med medeltida hosor. De används huvudsakligen av thism, kiriya och sanari, men följde även med léaram när dessa vandrade österut. Där kom de att användas av det inhemska människofolket, token. Bruket av detta klädesplagg, som kort och gott kallas 'byxor' av människor, har spritt sig till många andra människokulturer.

Mesevi: Mesevin är en kvinnodräkt som ofta bärs av sanari. Även högt stående thism-kvinnor bär ibland denna dräkt. Överdelen, som saknar axel- och ärmor, är styv och kroppsnära. Klädesplagget snöras ihop i ryggen. Underdelen består av ett frasigt tyg som är dubbelvikt på så sätt att man får en avrundad nederkant på kjolen. Nederdelen är inte ihopsydd, utan ligger istället omlott framtill där kanten går upp. Detta gör att man kan se knäna framtill.

Sorgedräkt

Den alviska sorgedräkten är mycket enkel. Den bärs enbart när alven sörjer en nära anhörig, som till exempel en förälder, ett barn, en älskare eller livskamrat. Dräkten består av en rostbrun vynya. Man lindar också händer och fötter med långa tygremsor. Vynyan och hand- och fotlindningarna är i en rostbrun färg som av tradition är den alviska sorgefärgen. Thism, kiriya och sanari har en visari ovanför vynya om det skulle vara kallt, medan léaram föredrar att svepa breacam omkring sig.

Henéa har ingen sorgedräkt. Istället går de helt omålade.

Smycken

De flesta alver, speciellt thism, léaram och henéa, föredrar rikt utsmyckade och broderade kläder framför smycken och ädelstenar. Thism föredrar vackra kläder, léaram är rent generellt för fattiga och henéa tycker att de låter och syns för mycket. Naturligtvis finns det undantag: särskilt sanari är förtjusta i smycken som artefakter och för att gömma magisk energi. Pyar uppskattar de smycken som anses gott mode bland människor. Enskilda individer hos samtliga alvstammar kan också ha annorlunda smak. Kiriya har ibland eleganta armringar, vilkas syfte mest är att skramla melodiskt och rytmiskt i dans.

ALVISK MUSIK

ALVISK MUSIK ÄR känd för att vara annorlunda men otroligt vacker. Den mest omtalade musiken är den från kiriya, vilken påstås kunna förleda vem som helst. Hemligheten bakom alvisk musik är att den har en annan skala än den normala mänskliga och att den framförs på annorlunda instrument. Musikerna som framför den har dessutom lång erfarenhet och en djupt rotad musikalitet. Som med det mesta annat uppfattas musiken som magisk och förtrollande. Alver spelar helst solo, men de sjunger gärna i kör.

Musikinstrument

Vakari: (luta) Detta stränginstrument är en tresträngad kort-halsad luta som huvudsakligen används av kiriya-alver. Den är lätt och smidig att bära på och kan lätt spelas gående. Således har den kommit att bli mycket populär bland vandrande kiriya-spelmän som ofta ackompanjerar sin egen sång. Vakarin har kommit att bli ett kännetecken för just vandrande spelmän. Termen 'yenéashen vakari' (alviska för 'lutbärare') är synonymt med vagabond.

Micala: (skedflöjt) Micalan är en slags tvärflöjt med ett sked-format munstycke. Munstycket ger ett mycket speciellt ljud, som är både mjukt och hårt samtidigt. Det är lätt att förlora kontrollen över luftströmmen så att tonen försvinner i ett glissando. Skickliga skedflöjtister utnyttjar detta i sitt flöjtspel, medan nybörjare försöker undvika detta så mycket som möjligt. Micalan föredras av léaram och pyar öster om Rhungsjön.

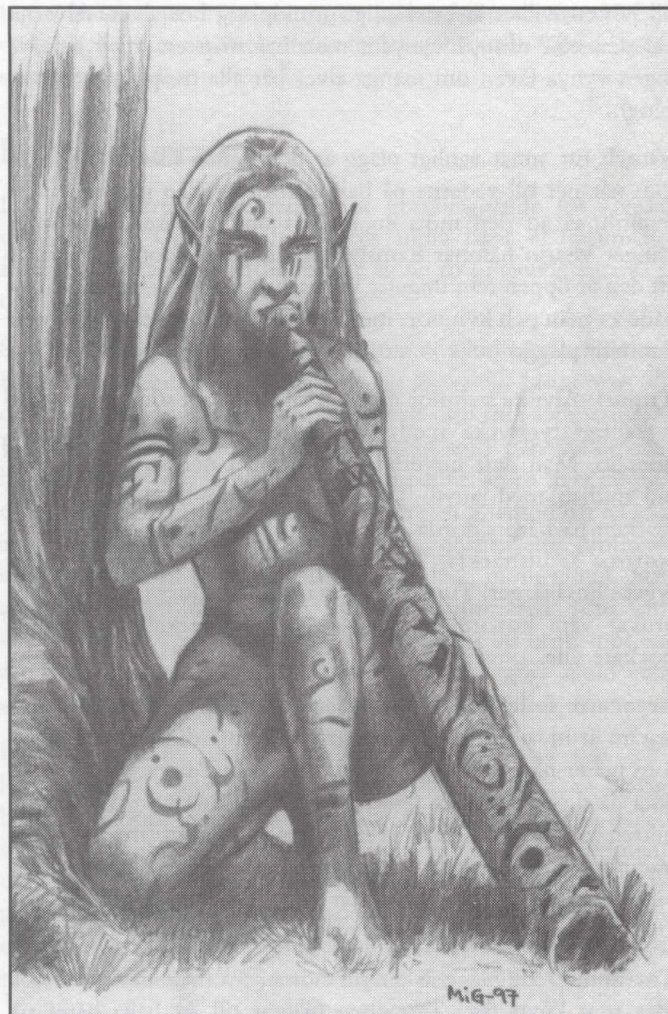
Scirla: (säckpipa) Alari-alverna hämtade ursprungligen säckpipan från token och använde den ursprungligen i krig. Medan den vanliga säckpipan, 'scirla lamine' eller traditionell säckpipa, med endast en baspipa försvann från slagfältet och kom att användas som vanligt folkmusikinstrument utvecklades en ny säckpipa, alari-säckpipan, vilket är en säckpipa med en melodipipa, tre baspipor och ett munstycke. Denna större säckpipa kallas för 'scirla ferlani' eller krigssäckpipa. Scirla ferlani används sällan för vanlig musik, men det händer ibland. Som med alla säckpipor har man alltid konstant tryck i säcken och därmed också alltid konstant ton. För att skilja på två toner tvingas piparen att sätta in mellannoter mellan dem. Det finns inget givet system för hur dessa mellannoter ska låta, utan detta varierar beroende på lärare och individuell smak. Mellannoterna har hittills aldrig skrivits ut i några notsystem, utan dessa är någonting som man måste lära sig. Att koordinera flera pipare är alltså ett enormt konststycke, särskilt om de har haft olika lärare och därmed har olika mellannotssystem. Det finns ett gemensamt, mycket enkelt system som de flesta pipare lär sig, men det har ett enda syfte: krig. Det används därför enbart med scirla ferlani. Scirla ferlani används tillsammans med krigstrumman som signalmedel på slagfältet, till vilket den med sitt tjut som färdas långt i hög bergsluft är mycket väl lämpad. Den används även för att höja den egna sidans moral och sänka den andra sidans. Även detta fungerar ovanligt väl.

Visha: Detta är ett sextonsträngat instrument format som en lätt välvd låda som spelas med ett stort gaffelformat plektrum som gör att man kan slå till upp till sex strängar samtidigt. Så gott som alla stammar utom henéa använder det. En skicklig visha-spelare rör knappt på vänsterhanden – den verkar vara

helt stilla, strax ovanför strängarna, medan högerhanden far fram och tillbaka över strängarna. Detta får ibland okunniga människor att dra slutsatsen att magi är inblandat.

Mese: (rörflöjt, henéaflöjt) Denna flöjt består av ett två meter långt och böjt rör vars övre ände har en mycket tunn och böjd träplatta fastspänd i senor. När man blåser i rätt vinkel kan man få träplattan att vibrera och ljudet förstärks i röret till ett mystiskt brummande ljud. Instrumentet är helgat och används endast i två syften, som kommunikationsmedel och i vissa ritualer.

Todo: (rörtrumma) Detta slaginstrument består av ett antal rör av varierande längd uppspända på ett stativ. Genom att slå på rören med en läderplatta fastsatt på en pinne får man ett burkigt slagljud med en tonhöjd beroende på rörets längd. Todomusik är snabb och rytmisk och – för att vara ett slaginstrument – tämligen melodiskt.



SÅNG

ALVISK SÅNG FRAMFÖRS nästan alltid i form av en ballad – ett sätt att berätta en saga till musik. Ofta är dessa ballader på rim och med versmått – i detta fall deklameras de snarare än sjunges. Kiriya är specialiserade på denna typ av 'deklamerade' ballader. Léaram föredrar dock att sjunga balladerna istället. Körsång är också en djupt uppskattad konst hos alverna.

Olika sångtyper

Donaé: (hjalteballader) De stora sångerna, eller donaé, är långa hjelteballader eller fabler på vers. Léaram sjunger dessa, ofta i stämsång och utan övrigt ackompanjemang. Léarams sätt (donaé léarama) att framföra hjelteballader framhäver léaram-alvernas hederskänsla och ofta även stammens historia. Kiriya föredrar att en bard deklamerar hjelteballaden ackompanjerat med något instrument. Kiriyas sätt (donaé léarama) att framföra hjelteballader betonar att livet är till för att levas.

Dosi'in: (visor) Dessa korta och inte sällan ganska underfundiga visor är mycket populära bland alverna. Det är ett mycket uppskattat tidsfördriv hos alverna att hitta på nya verser till dessa visor.

Dosi'in cenari: (dryckesvisor). Denna grupp består av ett mycket stort antal visor som för det mesta sjunger vinets (eller annan alkoholhaltig drycks) lov. Dosi'in cenari är framförallt vanlig i Alarinn, där de framförs med glädje utan att på något sätt vara raa 'fyllevisor'. Dosi'in cenari har influerat liknande sångformer bland människorna i Consaber. Det finns naturligtvis enkla fyllevisor i princip i alla människokulturer, men dessa har inte så mycket att göra med Dosi'in cenari.

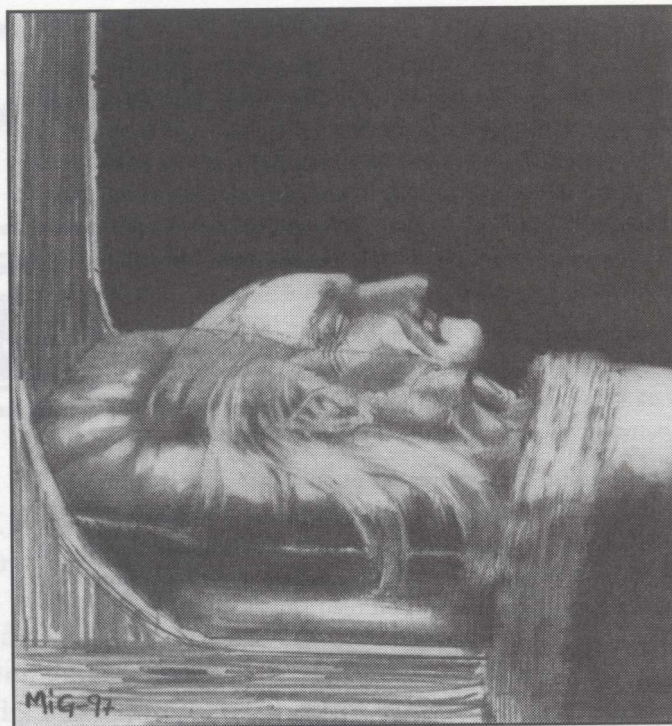
Dosi'in scéaltai: (sinnliga visor) Detta är en annan stor grupp av visor som ofta och felaktigt tolkas som 'kärleksvisor'. Dessa visor handlar inte så mycket om kärlek som om erotik. Det är väldigt få av dosi'in scéaltai som kan användas för att förklara ens odödliga kärlek till någon av det andra könet. De framförs dock alltid med glädje.

Dosi'in bereii: (arbetssånger) Denna typ av sånger är särskilt vanliga hos kiriya och henéa, särskilt då någon form av lagarbete utförs. En typisk dosi'in bereii är en ropsång där en person ropar och alla andra i arbetslaget svarar. De är mer rytmiska än melodiska, varför kraven på sångbegåvning är låga.

Dosi'in doshiav: (sånger utan ord) Termen används för att beskriva en viss typ av musik som framförs med rösten men utan några egentliga ord. 'Tralla' eller 'nynna' är förmodligen mer lämpliga termer, med den stora skillnaden att dosi'in doshiav är en ganska väl utvecklad konstart. Då man har tillgång till instrument händer det ofta att dessa används för att ackompanjera.

Do ferlani: (krigshymner) Denna typ av sånger förekommer både i Alarinn och Sunari som marschsånger eller som moralhöjare i anloppet. De är alltid rytmiska och lämpar sig utmärkt för att gorma för full hals.

Do uliani: (läkandets sånger) Termen används för en tradition som förts vidare från urminnes tider bland alviska helare. Från början var de förmodligen del i någon form av läkande ritual, men har så småningom blivit en sed bland många andra. De lugna och stilla sångerna lugnar de mest plågade sårade, ger livsgnistan tillbaka och bringar hopp till de som förlorat hoppet,



och de har en positiv inverkan på själva läkandet. Ofta sitter det en läkare och sjunger eller spelar do uliani i närheten av de sårades tält, inte bara för de sårades skull, utan även för alla de som förlorat en vän på slagfältet eller vars vänner ligger inne bland de sårade. Do uliani används ofta som vaggvisor, något som de mest ortodoxa bland alviska läkare inte tycker om.

Musik och krig

Som med mycket annat är alvisk musik nära länkat till krigskonsten och vapenträning. Visha används för att träna handkontroll, vilket är essentiellt i sahlamfäktning och högre nivåer av fäktning med vanliga svärd. Micana används i finträning av andning, medan sång och de båda scirla används för att träna lungkapaciteten. Således är det inte ovanligt att finna alviska 'krigarbarden' – tvärtom har de flesta alviska kämpar faktiskt någon form av musikalisk träning.

Även under själva krigandet spelar musiken en stor roll. Do ferlani används som marschsång för att hålla takten och öka moralen. En del sjunger dem till och med under själva anloppet. Léaram använder också scirla ferlani och krigstrummor som signalmedel på slagfältet.

Många alver som sysslar med helande konster sjunger sånger under sitt yrkesutövande. Förmodligen har denna sed sitt ursprung i tron att sång hjälper läkandet. Även om läkesångerna inte direkt har med kriget att göra så är de ändå en del av det och bör därför nämnas här.

ALVISK DANS

ALVISK DANS ÄR sällan pardans. Dansens syfte är inte att få ihop två personer av motsatt kön. Istället är alvisk dans en mer estetisk uppvisning i rörlighetens symfoni. Ofta är den alviska dansen mer besläktad med balett, stridskonster och fäktning än med ren dans. Undantagna är pyar vilka oftast dansar normala mänskliga danser och léaram som är betydligt mer livsbejakande i sina danser.

Alviska danser

Armkroksdans: Léarams armkroksdans är en snabb och vild tvåtaktig pardans som de förmodligen lärt sig från token. Den är mycket populär i Alarinn och har konkurrerat ut alla former av uppvisningsdanser utom trappdansen. Syftet är att man ska delta, inte titta på den. Alarinnsk armkroksdans dansas ofta till dosi'in doshiav eller instrumentala stycken med samma känsloläge.

Svärdsdans: Den kiriyaniska svärdsdansen är en vacker stiliserad och balettlänkande fäktning, vars uppgift enbart är att vara vacker och estetisk. Kiriyanisk svärdsdans utförs med svärd (naturligtvis) men även med ishani och fanor.

Trappdans: Trappdansen är populär hos alla alver. Trappdans dansas ensam i en trappa, där man med glada skutt och höjda armar dansar upp och ner. Trappdansen är en smula riskabel – är trappan ojämn och dansaren oskicklig kan det mycket väl hända att han råkar ut för en rejäl fadäs.

Calanadans: Pyar är förmodligen ansvariga för den stora spridningen av sabrisk danskultur, då pyar-alverna har kommit att bli mycket förtjusta i calanadans och den tillhörande musiken. Det är med andra ord inte förvånande att hitta fyra musiker av tio med alviska namn i en typisk sabrisk orkester. Även den sabrisk dansaftonen, med allt vad det innebär, har fallit pyar i smaken.

Midvinterdansen

Denna sång sjungs av tradition alltid på midvinterfesten, den fest som alver alltid firar när året är som mörkast, i början av december. Vid denna tidpunkt brukar alverna samlas för att festa och dansa, bara för att påminna sig om att de lever och att världen (och då i synnerhet Förbannelsen) inte är så elak som man annars kan tro i dessa mörka tider. Inga fientligheter finns under denna fest – till och med henéa kan släppa på fiendskapen till thism bara på grund av midvinter.

Midvinterfesten är en mycket gammal sed – förmodligen härstammar den från före det första stora kriget – som har hängt med ända till våra dagar. Alla stammar firar midvinter, utom sanari och thism, som båda anser sig vara för ädla för sådana barbariska tilltag. Till och med pyar firar midvinter, trots att de oftast assimileras med människosamhällen.

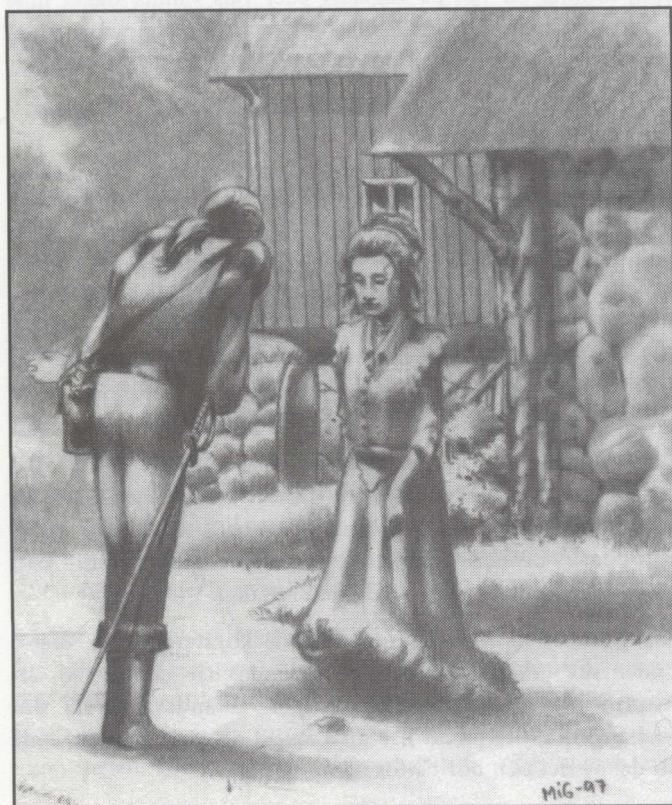
Cian'an na'shienniili

Cian'an na'shienniili
Teren deyasdi'
Cecona'an tiri na'shienniili
Neh deyashean'ev
Teren'an na'shienniili
Cecona'an ti'avooiyn
Vani'a'an na'shienniili
Duni'an yana'ioiyn

Fek'shienni, tantadan, ra'ya'ilacen
Valian shiennii avo'ev, ne'ari
Fek'shienni, fek'shienni sa'shienniro
Fek'shienni, fek'shienni, ne'ariléa

Jag dansade på morgonen
När världen var helt ung
Jag dansade i solens sken
Jag dansade mig ung
Jag dansade på jorden
Från himlen kom jag då
Jag dansade i natten svart
Försökte månen nå

"Dansa då, tamtadam, om du kan
För jag är dansens mästare," sa han!
"Dansa, dansa, allihop, jag er leda kan
Dansa, dansa, allihop. Dansa," sade han!



KAPITEL TRE

GEOGRAFI



DET LÅG SNÖ i luften när Kiyona nådde toppen. Det skulle förmodligen komma att börja snöa inom ett dygn, det kände hon på sig. Det innebar att hon borde ta sig ner från toppen inom kort, ner till den stuga som låg i dalen nedan. Men nu var hon på toppen och njöt av utsikten. Det var visserligen kallt och mulet, men luften var klar och hon kunde se långt bort till nästa dalgång. Hon kunde till och med skymta havet långt borta i väster.

Kiyona tog ett djupt andetag och njöt av den kalla luften i Alarinn. Det var något annat än den varma och fuktiga luften i Sunari.

Det var stor skillnad på Sunari och Alarinn. Sunaris solbelysta skogar såg på något sätt gladare ut än Alarinns karga berg och djupa dalar, men Kiyona visste ändå var hon hörde hemma. Den glädje som fanns i Sunari kändes för henne artificiell. Visst var städerna vackra och sanaris fantastiska hus var mycket imponerande, men det fanns en annan form av skönhet i Alarinn, en mer naturlig skönhet.

Här var bergen stolta och eviga, liksom alverna. Ingen ställde sig över alari-alverna. De gjorde som de själva ville, och av egen vilja hade de bosatt sig här. De arbetade, älskade, krigade, föddes och dog i dessa berg och dalar. De var sina egna herrar och stortrivdes med det.

”Hör ni det, era uppblåsta långa drasuter!!!” ropade hon från bergstoppen där hon stod, väl medveten att det skulle mycket till för att hennes stolta rop skulle höras från Alarinn till Sunari. Men hon ropade i alla fall och tog i så mycket hon orkade: ”Vi är léaram och vi trivs här!!!”

Som en bekräftelse av hennes stolta utrop hördes det klagande ljudet av en scirla lamine, den traditionella säckpipan, från långt borta. Den spelade en stolt hymn över Alarinns berg och dalar.

OMRÅDEN MED ALVER

DE STÖRSTA KONCENTRATIONERNA av alver finns i den stora Sunariskogen och i alvriket Alarinn. Sunari har den rikaste koncentration av alver i den kända delen av Mundana, men Alarinn är det enda av människor erkända alvriket. Alarinn har sina egna lagar och är helt självstyrande. Alverna i Sunariskogen har alltid i praktiken varit självstyrande, men Sunari är inte officiellt erkänd som självständig stat. Det finns naturligtvis alver även utanför bältet från Sunari till Alarinn. Även om det mest troliga är att man träffar på pyar-alver, så finns det fortfarande en och annan alvisk koloni från de andra stammarna.

Alvernas spridning

Rent generellt finns det alver i Mundanas norra tempererade områden. De flesta alver tycker att den tropiska och subtropiska värmen är obehaglig. Det finns inte heller många alver som lyckats leta sig upp till de stora slätterna i norr eller till polartrakterna. Alver är vanligast i den del som sträcker sig från jargiska kejsardömet i väst till Alarinn i öst. Det finns små enklaver här och där i resten av världen, huvudsakligen pyarfamiljer vilka lever mitt i människors samhällen, men det finns också kiriya- och thismbosättningar här och där. De blir dock mer och mer sällsynta ju längre från Sunariskogen man kommer. Ett undantag är dock de pyaralver som lever i det sydliga landet Forion.

Huvudsakligen har alverna vandrat åt två håll från Sunariskogen. Dels har de vandrat österut till Rhung-Alari, och dels väst och nordväst. Den stora folkvandringen skedde dock österut, varför alvernas intressesfär sträcker sig huvudsakligen från Sunari till Alarinn. Alvernas första folkvandring var den som påbörjades med léarams uppbrott. Den stannade så småningom upp i det område som senare skulle bli Consaber och Alarinn. Henéa har utgjort en helt egen folkvandring och spridit sig över hela Mundana helt på egen hand. Detta var den andra stora folkvandringen och utlöstes av upproret i dvärgarnas slavgruvor. Den skedde huvudsakligen åt söder och nordväst, men en stor koloni gömde sig i Consaber. Den tredje folkvandringen inträffade då thism och sanari spred sina kolonier vida omkring i Mundana. Det är i och med denna folkvandring som samhällena i Savias-skogen, Järnslogen, Forion och långt borta i det mytomspunna Ebhron sattes upp.

Sunari

Mellan Asharien och Khazimbergen ligger den stora och omfattande Sunariskogen. Skogen vattnas av Järnforsen och Bzarfloden, men också av det sista av den fuktighet som lyckas pressa sig över Khazimbergen. Det, kombinerat med en rik mylla, gör området till ett av de bördigaste i världen och det är i detta område som Sunariskogen har brett ut sig. Skogen är av varierande typ. Längst i norr och högst upp utgörs den huvudsakligen av barrskog, medan den är ren lövskog i lågländet och västlandet. I området däremellan är det blandskog. Sunariskogen är till största delen en mycket ljus och luftig skog. Undantaget är sydlanden, som är den vildaste urskog man kan tänka sig. I sydlanden växer träden så tätt att knappt något solljus släpps ner till marken. Även på dagen kan det vara fullständigt mörkt, vilket gör att det nästan inte finns någon vegetation på marken sänar som på parasitiska växter

och svamp. Djurlivet är ganska glest. Det finns dock alver även i södra Sunari.

Serinetträdet, ett lövträd med mycket hög och rak stam och stora, hjärtformade löv, är vanligt till mycket vanligt förekommande, särskilt i västlanden men även i resten av Sunari. Ett serinetträd som får möjlighet att växa har en förmåga att tränga ut alla andra träd i sin omgivning, varför marken i serinebeväxta områden huvudsakligen är bar eller gräsbeväxt.

I mitten av Sunari finner man lågländerna, en sänka som huvudsakligen är beväxt med de höga serinetträden. Markvegetationen är dock rikare än i sydlanden. Lågländerna är huvudsakligen thisms område. De älskar att rida i full galopp i skogarna för att jaga skogens djur.

Södra Sunari är stängt för utomstående. Här lever en av de mest civiliserade henéa-stammarna i hela Mundana – en av de få henéastammar som faktiskt brukar kläder regelbundet. Bzarfloden utgör henéas norra och östra gränser.

Den sjungande trädgården

Den sjungande trädgården är ett fristående skogsområde som ses som en del av Sunari. Skogsområdet är välskött och prydligt. Det liknar mer en ofantlig trädgård än en regelrätt skog. Undervegetationen är kraftig, kanske beroende på att det är glest mellan serine-träden. Sjungande trädgården befolkas huvudsakligen av sanari och kiriya. Namnet på skogsområdet kommer inte så mycket av skogens karaktär utan mer från det faktum att kiriya-alverna gärna brister ut i sång eller musik i den vackra skogen.

Kelenibergen

Kelenibergen är en utstickare av Khazim-bergen som ligger precis väster om sjungande trädgården. Kelenibergen delar Sunari i två delar: den nordvästra och den sydöstra delen. Normalt sett undviks Kelenibergen av alverna, då det finns ett stort bestånd av heavé-drakar bland bergen. Unga thism-alver ser det som ett manbarhetsprov att gå upp i bergen och stanna där ett dygn. Detta är en mycket farlig sedvänja som aktivt motarbetas av thisms husfurstar. De få ungdomar som lyckas komma tillbaka med en heavé-unge i släptåg har dessutom sin karriär gjord.

Consaber

Consaber är ovanligt alvrikt för att vara ett människodominerat område. En stor del av pyar har kommit att söka sig hit, då de goda handelsmöjligheterna passar dem väl. Dessutom är

sabrierna inte så fientligt inställda till alver och påtvingar dem inte särskilda skatter. Det var till detta område som léaram en gång i tiden utvandrade. Även om léaram numera är koncentrerade till Alarinn så finns det fortfarande léaram-bosättningar även utanför Alarinns gränser.

Rinyaskogen i Consaber

Den mörka och vilda Rinyaskogen är den största hemvisten för henéa i de östliga länderna. Det är en mörk blandskog, där låga lövträd dväls i skuggan av majestätiska granar och tallar. Skogen är snårig och terrängen kuperad – området är i princip ogenomträngligt om man inte känner till de rätta vägarna.

Rinyaskogen stänger effektivt av passet mellan västra och östra Consaber eftersom skogens dåliga rykte gör att det är väldigt få som vågar sig genom skogen. Är det inte henéa som man är rädd för så är det tirakerna från Tokonmassivet i norr. I Rinyaskogen sägs till råga på allt skugglandet ligga "nära" Mundana i denna oländiga terräng. Det ryktas att tiraker såväl som henéa slutit mörka pakter med ondskefulla varelser från skugglandet.

I skogen lever fem eller sex ovanligt stora flockar med henéa-alver – totalt omkring 10.000 individer. Henéas grepp om skogen är obestritt. Consaber har genom tiderna försökt införliva skogen i riket utan att lyckas. Vid flera tillfällen i historien har Consaber slutit pakter med henéa för att få tillåtelse att flytta arméer genom Rinyaskogen. Detta skedde exempelvis i de återkommande krigen mot Thalamur.

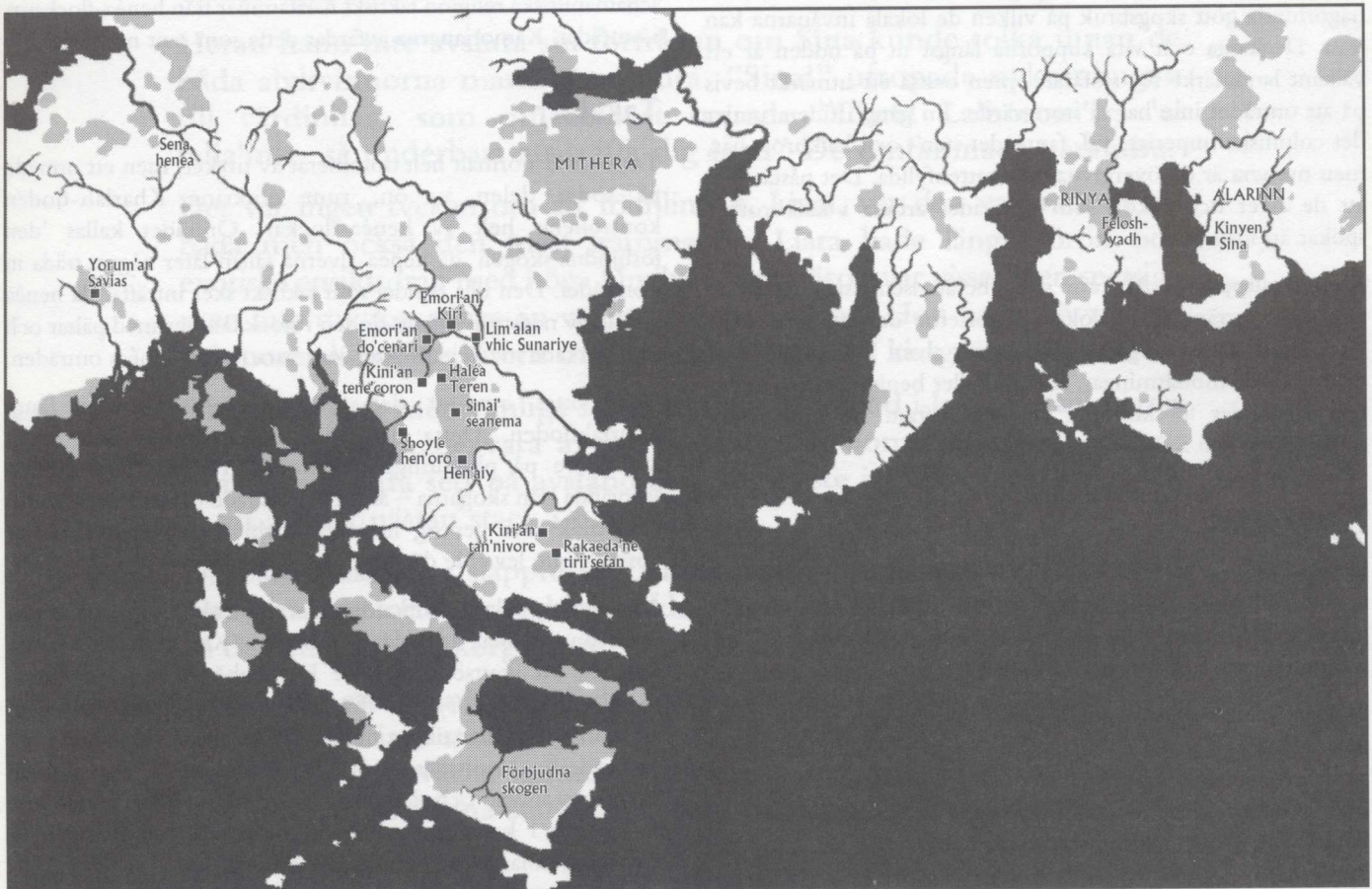
Feloshyadh

I grevskapet Felosi lever omkring 25.000 léaram i högsta välmåga. Dessa alver omfattas av en särskild lag i Consabers lagsamling: "Felosi alv tillhör Kinyen Sina, därför må konungen avsvära sig allt ansvar för dem och alla rättigheter från dem, utom straffrätt. Felosi grevskap är sabriskt land, sabrisk lag där gälla, och även felosi alv svara inför Konungen för brott mot sabrisk lag." I praktiken får felosi-alverna (det vill säga léaram som bor i grevskapet Felosi) sköta sina egna affärer. Detta inkluderar skatter som samlas in enligt alarinnska lagar och sedan betalas till sabriska länsherrar som tribut. Léaram trivs alldeles utmärkt med detta arrangemang och Consaber har hittills inte haft någon anledning att klaga.

Äventyrssuppslag: Vad händer om en lokal länsherre struntar i sabrisk lag och kräver skatt direkt av léaram i Felosi? Situationen kan med stor lätthet bryta ut i rent inbördeskrig. Hur kommer Consaber att ställa sig till det hela? Å ena sidan har situationen sin upprinnelse i att en länsherre bryter mot sabrisk lag, men å andra sidan kan man inte heller tolerera att Consaber blir av med ännu en bit land till Alarinn. Det här kan man bygga mycket intressanta äventyr på.

Alarinn

Alarinn är ett område som huvudsakligen domineras av höga berg och djupa dalar. De många floderna är strida och kalla, och de sjöar som de då och då gör uppehåll i är mycket djupa. Det påstås att allehanda urtidsmonster har överlevt i dessa djupa och kalla sjöar. Alarinn är det enda av människor erkända



alvriket. De har sina egna lagar, vilka visserligen härstammar från 'de fem högsta lagarna' men modifierats för att passa léarams behov. Stora influenser, både vad gäller samhällsstruktur och lagarnas utformning, kommer från de tokonska invånarna som en gång i tiden välkomnade léaram som bröder.

Alarinns väst- och nordland

De norra delarna av Alarinn (väst- och nordlanden) hade varit riktigt bördiga om det inte hade varit för den bergiga terrängen som har en tendens att urlaka jorden. De fuktiga havsvindarna förser dock området med riklig nederbörd – huvudsakligen regn och sällan snö. De rikliga regnen gör att norra Alarinn är grönt året om. Hedarna och bergssluttningarna är utmärkta för boskapsvallning och i de djupa dalarna kan man ofta odla korn och råg.

Alari-passet

Alari-passet är Alarinns bördigaste område, där den relativt släta ytan vattnas av regn som pressats ur de fuktiga havsvindarna mellan högländerna och tokenmassivet. Högländerna hindrar alverna i norr från att dra nytta av de goda skördarna i de södra delarna. Skogsbruket är dock ganska utvecklat i Alari-passet.

Alarinns sydland

Sydlandens största tillgång är de skogsområden som ligger mitt på halvön. Utan dessa skogar hade området varit ännu kargare än nordlanden, men tack vare skogarna finns det ett någorlunda gott skogsbruk på vilken de lokala invånarna kan leva. De karga och vita klipporna längst ut på udden är ett välkänt landmärke för sjöfarare, men också ett utmärkt bevis på att området inte har så stort värde. En gång i tiden, under det coloniska imperiets tid, fanns det sten- och kalkbrott här, men numera är de övergivna och vattenfyllda. Det påstås ofta att de alver och token som tvingades arbeta i kalkbrotten spökar än idag.

Äventyrsuppslag: Alarinns stora berättelsemässiga fördel är den vilda terrängen, de lokala historierna och att léaram på intet sätt är en homogen enad samling alver. Tvärtom dräller det av lokala motsättningar, léaram håller benhårt på sin heder och klanfejder förekommer allt som oftast. En och annan spökhistoria kan man nog också hinna med.

Järvskogen

Järvskogen i Damarin är känd för de stora antal thism som lever i den mörka skogen. Till skillnad från andra thism trivs Järvskogens thism-alver i de mycket mörka och djupa skogstrakterna norr om Svarta floden.

Skogen är en mycket snårig lövskog och det går inte att ta sig fram annat än på de röjda stigarna som finns här och där. På grund av den kuperade terrängen är det också mycket lätt att gå vilse i Järvskogens norra delar. Järvskogens otillgänglighet är ett skydd som alverna alltid tyckt mycket om.

Äventyrsuppslag: Alverna i Järvskogen tycker inte om besökare. De kommer att avvisa alla besökare så hårt de orkar. De kommer dock undvika dödligt våld, i synnerhet om besökarna är alver. Problemet kan vara att rollpersonerna av en eller annan anledning måste igenom Järvskogen. Ännu värre vore det om rollpersonerna dessutom var ute efter att besöka alverna i Järvskogen. Kanske Damariens härskare, Thamas Vitfjäder, blivit blödersjuk och det sägs att endast Järvskogens alver har ett botemedel mot sjukdomen. Huruvida alverna verkligen har ett botemedel är egentligen tveksamt.

Savias-skogen

I provinsen Jargien i det jargiska kejsardömet ligger Savias-skogen, en tät lövskog befolkad huvudsakligen av thism och kiriya. Skogen är helt självstyrande, även om både kejsaren och Daaks kyrka kräver sin tribut i form av päls och timmer. Vid tidigare försök att införliva skogen i kejsardömet har alverna gjort så kraftigt motstånd att försöken misslyckats. Detta har lett till att alver ses på med stor misstänksamhet i kejsardömet.

Kamor

Kamors mörka barrskogar är ännu ett av de ställen där henéa har bosatt sig. De lokala flockarna är också en av de få som klär sig – deras kläder tillverkas av hudar och pälsar från nedgjorda bytesdjur. Alverna skulle förmodligen inte överleva utan dessa kläder. Detta innebär att kroppsmålningen rationaliserats till armar och ansikte, men har också fått en mycket mer religiös betydelse.

Det finns betydande antropologer som hävdar att Kamors schamanistiska religion faktiskt härstammar från henéa-flockarna i området. Kamorianerna avfärdar detta som rent nonsens.

Takalorr

Takalorr är normalt helt dominerat av tiraker, men ett område på södra delen av ön, runt omkring Kharlah-floden kontrolleras helt av henéa-flockar. Området kallas 'den förbjudna skogen' då henéa-alverna sällan låter någon träda in i området. Den lilla handel som faktiskt sker inträffar då henéa ger sig av nedströms längs floden i stockkanoter med pälsar och vissa torkade medicinalväxter som bara finns i henéas områden.

Det ryktas om att det finns övergivna ruiner längs Kharlahfloden. Detta har ofta lockat tiraker och andra lycksökare på plundringsexpeditioner. Få har dock lyckats återvända från skogarna – alltid svårt sårade och ofta helt galna. Den tirak som ger sig in i den förbjudna skogen kommer normalt inte levande därifrån.

Äventyrsuppslag: Mörka djungler, mystiska ruiner, primitiva alver som bevakar sitt helgade område... Kan man få en bättre plats för ett skattsökaräventyr? Det behöver inte ens finnas någon skatt, men rykten drar äventyrare till Kharlahfloden värre än dynga drar till sig flugor. Om man dessutom antar att de underliga ruinerna vid Kharlahfloden är en gammal övergiven alvstad och dessutom tar i beaktande de myter som presenteras i kapitlet med hemligheter, då kan man få ett mycket spännande och avslöjande äventyr.

KAPITEL FYRA

DE SEX
STAMMARNAS

HERAN KLEV IN på Brustna Hjulet, "Ursäkta mig, fröken?" Världshusvärdinnan Sina tvärstannade och vände sig mot dörren, "Ja?" Heran vände sig om och vinkade in en alvkvinna, "Jo, jag hittade den här alvflickan vid Norrporten, och hon verkar inte kunna tala sabrisk. Eftersom du är den enda jag vet..."

Heran hann inte avsluta sin förfrågan om Sina kunde tolka innan de båda alkvinnorna märkte varandra. "Sina!" utropade nykomlingen till värdinnan, som omedelbart svarade "Liar! La'boroni'iys 'e' talia'in! – så underbart att träffa dig igen" De omfamnade varandra.

Det var ingen tvekan om att främlingen, Liar, var den vackrare av de båda men också den mest främmande. Liar hade längre öron och exotiska ansiktsdrag med höga kindben. Sinas öron var visserligen spetsiga men inte mycket större än vanliga människoöron. Hon hade i övrigt ett helt normalt ansikte, utom möjligen för de alldeles klargröna ögonen.

Sinas välskötta men vanliga sabrisk yllekläder stod i kontrast till Liaras kläder som verkade vara av något underligt bomullsliknande, något som Heran bara sett på avstånd hos de rikaste i adeln. Liaras kjol var så vit att det nästan stack i ögonen.

De båda kusinerna släppte omfamningen och stod med händerna på varandras överarmar och betraktade varandra. Så lade de högerhanden på den andres bröstskorg, strax över hjärtat, och bugade sig för varandra.

Heran såg ett ögonblick på de återförenade kusinerna och återvände sedan ut i Firinas stadsvimmel för att fortsätta med sin plikt. Det var nog bäst att förvarna kamraterna om att det kunde bli trubbel vid Brustna hjulet. Firina stad hade allt för många ogifta ynglingar...

DE SEX STAMMARN

DE SEX STAMMARN (på alviska: 'hecrea feleg' eller 'ef eflev feleg') används ibland som ett samlingsbegrepp på det alviska folket. Något vanligare är termen 'felyana' (förbannelsens folk) och nästan lika vanligt är 'elieda doshi' (sångarns ätter). De sex stammarna delades upp för länge sedan, förmodligen någon gång mellan det andra och det tredje stora kriget mot dvärgarna. Sedan dess har stammarna delats upp mer och mer. Nu talar man om sex helt skilda alviska folkslag. Det är fortfarande möjligt för alver av olika stammar att få barn ihop, men av kulturella skäl sker detta mer och mer sällan. Faktum är att det är vanligare att alver och människor får barn ihop än att alver från olika stammar får barn ihop.

Folkmängder

Alverna har aldrig varit särskilt många. De har aldrig haft behov av att sprida sig särskilt mycket, utan har mest fortlevt på sina traditionella platser. Förbannelsen har naturligtvis gjort sitt till för att hålla befolkningen nere, liksom krig, yttre fiender samt en medfödd förmåga att skapa problem. Totalt sett finns det omkring fyra miljoner alver på den kända delen av Mundanas norra halvklot.

De mest mångtaliga alverna är förmodligen pyar, vilka är spridda över hela världen och som regel utgör en normal del av människosamhällena. Totalt sett utgör pyar omkring 1,1 miljoner individer, men de är den alv-stam som märks minst.

Thism består av ungefär en miljon individer, som huvudsakligen bor i Sunariskogen (ca 600.000 individer) och i Ebhron (omkring 350.000 alver). Resterande är utspridda över hela världen i mindre enklaver som dock har god kontakt med resten av thism.

Kiriya utgör kanske totalt 800.000 alver. Drygt hälften av dessa lever i Sunariskogen, medan resten är någorlunda jämt utspridda över världen. Kiriya föredrar att leva för sig själva och håller sig i egna byar där de endast accepterar de alviska lagarna. Ibland tvingas de betala tribut till lokala mänskliga härskare, men för det mesta håller de sig för sig själva.

Léaram är mest koncentrerade i Alarinn, där ca 300.000 av dem lever i sitt eget erkända och självständiga rike. Ytterligare omkring 50.000 léaram lever i området kring Tokon, Consaber och Colonan.

Sanari-stammen består av omkring 200.000 individer. Ungefär hälften av dessa lever i Sunariskogen och resten finns som små enklaver här och där, huvudsakligen i områden som är tämligen fria vad gäller magi. En av de största enklaverna finns i Pereine och en annan finns i Ebhron. Dessa enklaver är tätt sammanslutna med resten av stammen och skickar ofta bud mellan varandra. Vissa meddelanden skickas med kurirer, andra med dumdrakar tillhörande Liljans Garde, men det finns de som påstår att sanari har satt upp portaler mellan de viktigaste enklaverna.

Henéa är den minsta stammen. Totalt sett finns det kanske femtio flockar i världen, det vill säga omkring 50.000 individer, huvudsakligen koncentrerade i Soldarn, södra Sunari och Rinyaskogen i Consaber.

Det finns alver på andra ställen i världen. Som ett exempel kan man nämna den ovan nämnda thism-enklaven i Ebhron. I Savias-skogen, som ligger i västra delen av provinsen Jargien i Jargiska Kejsardömet, finns en ganska stor enklav av thism- och kiriya-alver, vilka tolereras av både kejsaren och Daaks kyrka så länge de inte gör väsen av sig. Även i Kamor påstås det att det

finns alver långt in i de otillgängliga skogarna. I det sydliga landet Forion sägs det finnas en stor befolkningsgrupp som utgörs av Pyar-alver. Det mest tragiska exemplet på alvisk spridning är i Momolan, där de exotiska alverfolken, i synnerhet då de fridsamma och behagliga kiriya, utgör det högsta slav-monet. Alver inbringar även de högsta priserna på slavmarknaden. Det är inte att undra på att alverna kallar västlanden med den gemensamma benämningen 'slavlanden'.

Halvalver

Det finns inget släkte som kallas för halvalver, då avkomman av en förening mellan en alv och en människa antingen ärver förbannelsen och blir alv eller inte ärver den och blir människa. Termen är dock ganska vanlig i normalt språkbruk och används om de människor som föds med en alv och en människa som föräldrar. Ofta används det som ett nedvärderande uttryck, då blandäktenskap mellan alver och människor normalt inte är särskilt väl ansedda vare sig i alvers kultur eller bland människors.

Alverna själva använder inte ordet 'halvalv'. Det finns inget motsvarande ord i något av de alviska språken. 'Shelim feleshi' (alviska för 'dubbelt förbannad') är det vanligaste uttrycket för en alv vars ena förälder är människa. Sådana personer tar man hand om som om de vore förlorade barn, oavsett hur alviskt eller vuxet de uppträder i övrigt. Denna behandling tvingar ofta de 'dubbelt förbannade' till det inåtvända stadiet långt tidigare än vad som är normalt.

Naturligtvis finns det undantag från denna behandling. Huvudsakligen är det pyars avkomma med människor som utgör dessa undantag – Riddersdamen Inalea Elisari utgör ett mycket bra exempel – men även léaram ligger bra till, vilket bevisades med Consabers konung Con'Felya Halvalv (som levde 1118–1160 sabrisk tideräkning).

Äventyrsuppslag: En mycket olycklig alvkvinna ber rollpersonerna om hjälp. Hennes nyfödda barn är en 'halvalv', i det här fallet en människa, och kommer att få det mycket svårt i ett alviskt samhälle. Dessutom kan hela hennes samhälle komma att vändas upp och ner på grund av det kortlivade barnet. Hon ber därför rollpersonerna att finna en fosterfamilj som kan uppfostra det oskyldiga barnet. Vill man skapa lite moralisk debatt i det hela, tillsammans med gott rollspel, så kan man också använda följande tillägg. Alvkvinnans position hos alverna har också kraftigt försämrats, och hon har planerat att ta livet av sig så fort barnets framtid är säkrad. Det kan vara intressant att se hur hårdhudade rollpersoner tar sig an ett sådant, mycket annorlunda problem.

Den sanariska alliansen

Den sanariska alliansen är både en försvarsallians och ett rangsystem mellan de olika stammarna. Enligt den sanariska alliansen står sanari högst på grund av sin magiska kunskap, därefter thism och under dem kiriya. Officiellt står de övriga tre stammarna på samma nivå som kiriya. De övriga tre ('de oberoende') vägrar att acceptera detta – även om de officiellt ingår i alliansen. Henéa vägrar på grund av sitt hat mot thism. Pyar svär oftare trohet till mänskliga länsherrar än till alviska herrar då det lönar sig bättre. Leáram har å sin sida ensidigt svurit sig fria från den sanariska alliansen.

Alvisk splittring

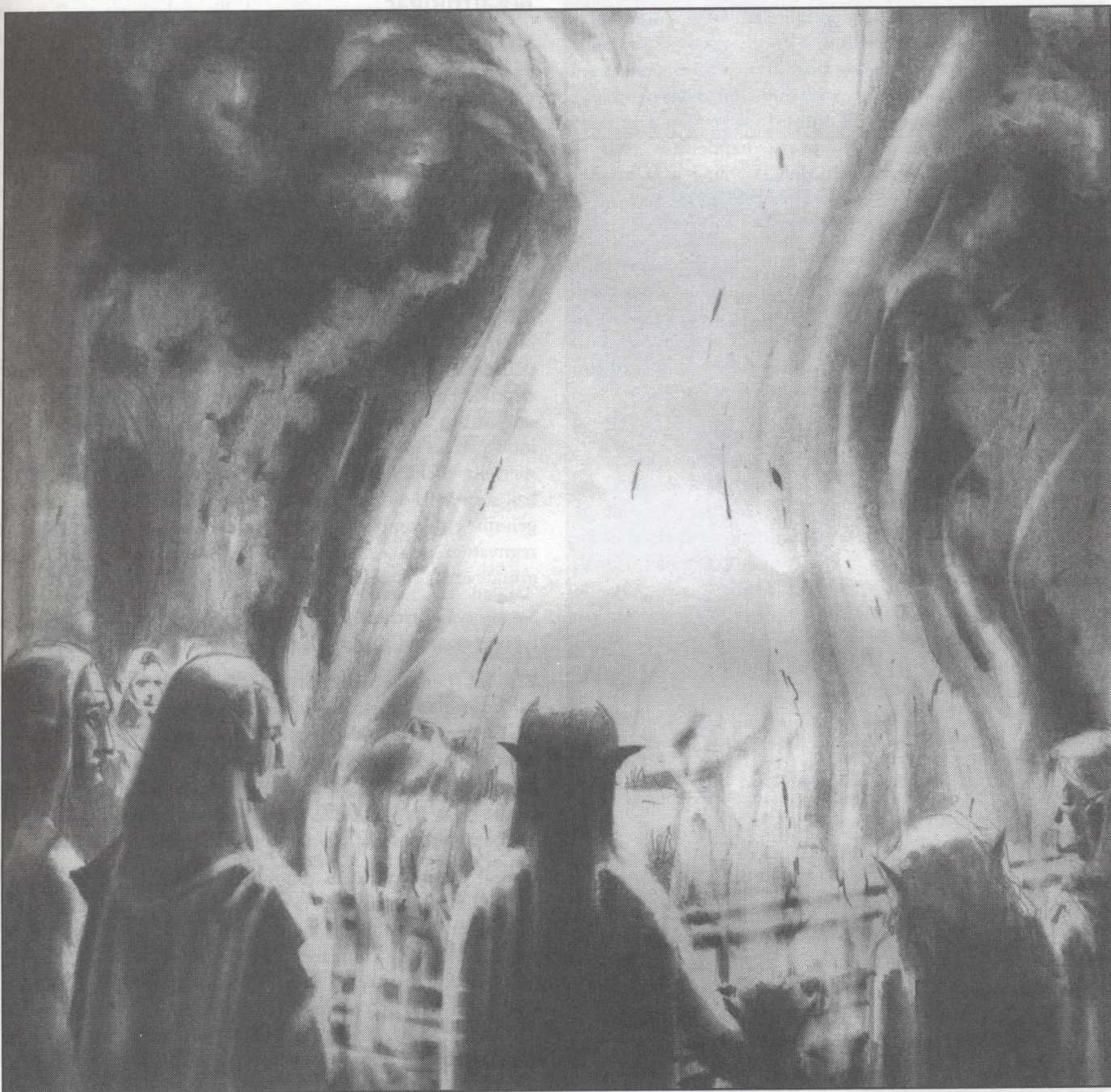
Alverna är splittrat i två läger: 'alliansen' och 'de oberoende'. Detta retar thism till vansinne – de ser sig som de högst stående alverna med undantag av sanari och överlägsna de övriga.

Thism-alver kallar 'de oberoende' för överlöpare och förrädare. De kan inte gå med på att andra alver är likvärdiga eller ens oberoende från thism.

Den största skillnaden mellan alliansen och de oberoende är att alliansen har en uppsättning lagar eller regler om hur en alv ska uppträda som de oberoende inte erkänner. De fem högsta lagarna står alltid över alla andra lagar. Problemet är att de inte alltid efterlevs, i synnerhet inte av de stammar som står utanför alliansen.

De huvudsakliga politiska aktörerna i kampen mellan alliansen och de oberoende är thism respektive leáram. Detta ställningstagande förstärker naturligtvis motsättningen mellan de båda stammarna.

Äventyrsuppslag: Motsättningen mellan 'alliansen' och 'de oberoende' kan användas för att bygga intressanta äventyr på, men det är också något som man bör vara försiktig med. En thism och en leáram i samma grupp kan lätt sluta med ett rejält inbördes politiskt käbbel om meningsskiljaktigheterna renodlas.



SANARI

ANDÅ SEDAN ALVERFOLKENS splittring har denna numerärt lilla stam hållit sig inom vetenskap, konst och magi. Än idag är sanari aktiva inom dessa områden. På senare tid har de dock gett sig in i ännu ett område – politikens. Sanari har genom sitt djupa magiska och vetenskapliga intresse nått en slags ledarposition bland alver. Därmed har de också gradvis tvingats in i rollen som politiker. De möts alltid med respekt, kanske inte som överordnade men alltid som välbildade och erfarna personer.

Konspirationernas stam

Sanaris främsta mål är att stärka alverfolken. Det påstås också att sanari försöker bryta Förbannelsen och att de har långt gångna planer på expansion, inte på Mundana utan bortom stjärnorna. Naturligtvis får man inga svar om dessa planer om man frågar sanari. Som mest ler de bara.

Sanari kallas ibland 'konspirationernas stam' av illasinnade tungor. Det ligger mycket i det. Det finns få folk som är så erfarna i konsten att samla komprometterande uppgifter och få andra att stå i tacksamhetsskuld. Genom sitt konspirerande försöker de hålla ihop alverfolket, tätt knutna till en gemensam faktor: de själva. Thism är redan tätt slutna till sanari och kiriya ingår då de är nära allierade till thism. Pyar är även de knutna till sanari, då många av pyars handelshus står i tacksamhetsskuld till sanari, men den kopplingen är mycket tunnare och bräckligare. Det stora problemet för sanari är henéa och léaram.

Då henéa vägrar att ha med thism att göra kan henéa inte fungera i ett alviskt samhälle där båda stammarna finns med. Sanari tvingas därmed välja, och då thism är mer lika sanari än vad henéa är har man valt thism som den viktigaste partnern. Som tur är undviker thism och henéa varandra, varför man inte behöver ingripa mot henéa.

Léaram är en helt annan sak. Dessa vill helst sköta sina egna affärer och har därför ställt sig utanför den sanariska alliansen av egen fri vilja och bildat sitt eget samhälle. De har också en mycket stark hederskänsla, vilken dels hindrar dem att gå andras affärer och dels kraftigt begränsar deras användbarhet för sanari. Sanari behöver lydiga undersåtar för att uppnå sina mål, inte självständiga orosstiftare. Det värsta med léaram är att de har erövrat ett eget rike som dessutom blivit erkänt av människornas riken. Detta ger léaram en reell politisk fördel och det lamslår dessutom vissa av sanaris planer. Léaram motarbetas därför av sanari.

Utseende

Alla sanari-alver är svarthåriga. Männen är ungefär 175 centimeter långa och kvinnorna är något längre. Sanari ger sällan intryck av att vara fysiskt starka. De bär sällan vapen, med undantag för ett antal sahlamdolkar här och där i kläderna. Om man undantar Liljans garde lär man inte hitta några större vapen.

Sanari följer inte särskilt ofta de normala alviska klädkonventionerna och deras kläder är ofta mycket opraktiska. Kläderna är textiltkniska monster, jämfört med människors kläder eller de andra stammarnas. De sitter tätt utmed kroppen, är ofta mycket tunga och mycket kraftigt broderade.

Kvinnorna bär mesevi, en särskild dräkt där kjoldelen är gjord av dubbla tyglager vars överdel är ryggknuten. Mesevin är kroppsnära och försedd med en riktigt djup urringning. Tuparin och visarin är också ganska vanliga, men är ofta överdrivet broderade. Sanari använder dessutom en ganska kort mantel som är något längre mitt på än vid kanterna, och den bäres ofta öppen så att de underliggande kläderna är synliga.

Bosättningar

Sanari samlar sig alltid i städer – de bosätter sig i princip aldrig på landsbygden. Det verkar vara något av en regel för sanari att ge sina städer så majestätiska namn som möjligt. Sanari livnär så gott som enbart genom administration och på sin magi. De har ett mycket centraliserat styre – order från Liljans råd sprids snabbt ut till sanari i de perifera områdena och sänds därefter neråt i hierarkin så att de även når thism och kiriya.

En typisk sanari-stad består av smäckra stentorn, sammanbundna med stenlagda vägar och långsmala broar. Broar och torn verkar trotsa tyngdkraften och de skimrar ofta i nattmörkret. Grönska är fortfarande mycket viktig och man hittar ofta otroliga blomsterarrangemang och välansade trädgårdar. Man anstränger sig till och med för att bygga särskilda balkonger för växter och man ska inte vara förvånad om en bro visar sig vara belagd med en mycket tät och näst intill perfekt gräsmatta. Ofta används trolldom för att få vissa speciella effekter, till exempel en öppen och till synes taklös hall som ändå aldrig påverkas av elementen. Bevattning sköts genom en kombination av vattencisterner som samlar in regnvatten och ett sinnrikt pumpsystem som pumpar upp grundvattnet till dessa cisterner.

Sanaris två största städer ligger i Sunari-skogen. Båda är mycket typiska exempel på den rådande arkitekturen:

Kini'an Tenev'coron: (maktens och magins högsäte) Staden var ursprungligen sanaris huvudstad, men den låg för oländigt till. Stadens torn är klädda med färgat glas som ger hela staden en sällsamt skimmer. Staden är dock den största alvstaden – alla kategorier – och befolkas även av andra alver än sanari. Totalt har staden omkring 50.000 invånare, varav det ledande toppskiktet om ca 12.000 personer är sanari.

Haléa Teren: (världens mittpunkt) Staden ligger längst ut i den utlöpare av Khazimbergen som går in i Sunariskogen och delar in den i dess sydöstra och nordvästra delar. Tack vare sin centrala placering i Sunariskogen har sanari lyckats stärka sin maktposition i Sunari. Haléa Teren har en typisk sanarisk arkitektur, med rikt utsmyckade stentorn, smäckra broar och gott om grönska. Staden är ordnad som koncentrisk ringar kring Kisharnias torn, i vilket Liljans råd sammanträder.

Omkring 30.000 invånare lever i den vackra staden, av vilka omkring 9.000 är sanari.

Kisharnias torn är ett arkitektoniskt mästerverk. Basen av tornet är utskuren direkt ut klippan och bara putsad här och där för att förhöja stenens naturliga skönhet. Den övre delen är en färgad kristall, flera hundra fot hög, oregelbundet slipad och putsad och skimrande i regnbågens alla färger. Högst upp i Kisharnias torn finns Himmelssalen, en sal vars pelare håller upp ett magiskt fält som enbart håller vind och regn ute. Här kan Liljans råd eller delegater från de sex stammarna och även från andra folkslag samlas till sammanträde.

Samhälle

Sanari styrs inte av någon enskild person, utan av Liljans råd. Det finns dock en autokrat som fungerar som ordförande i rådet. Liljans råd är dels sanaris högsta samordnande organ, men också en av de många kanaler som sanari har till sitt förfogande för att få ut sin önskan till de andra stammarna. Liljans råd samlas i staden Haléa Teren i Sunariskogen. Liljans råd har femton ledamöter, en från vart och ett av de tolv linjerna i sanari, en representant för thism, en från kiriya och slutligen autokraten – sanaris högsta ledare. Dessa femton personer är de mest inflytelserika personerna inom alverfolket. Av dessa femton samlas fem (samtliga sanari) i ett speciellt utskott för hemliga överläggningar.

Samhället är indelat i olika kretsar. Liljans råd samt dess funktionärer utgör den första kretsen. Den andra kretsen utgörs av det styrande skiktet i en sanari-stad. Själva kontrollapparaten för staden utgörs av den tredje kretsen. Den fjärde kretsen omfattar lärare och administratörer, medan alla vanliga medborgare tillhör den femte kretsen. Det ryktas om en 'inre krets' som till och med är högre än den första kretsen och som planerar hela alversläktets framtid. Det är möjligt att denna 'inre krets' är lika med de fem som har hemliga överläggningar i Liljerådets särskilda utskott.

Krigsmakt

För rådets och ambassadörernas säkerhet svarar Liljans garde. Liljans garde är sanaris elitstyrka. Förutom att ha en imponerande ceremoniell vakthållning är Liljans garde synnerligen kompetenta i strid. De 250 sanarialverna i Liljans garde är utrustade med yelani-rustningar och lyfali-svärd. De har dessutom djup expertis i ett antal andra vapen, huvudsakligen alviska.

Att bli utvald till Liljans garde är sannerligen inte lätt. Till att börja med ska man ha anlag för att bli skicklig i vapenbruk, med dessa förutsättningar kan gardet ordna resten. Man måste vara sanari-alv och man måste dessutom rekommenderas av andra gardister. Dessutom måste man ha den rätta personligheten och det rätta sinnet för hemligheter. Som man kan förstå är Liljans garde i en sådan position att man knappast kan undgå att upptäcka hemligheter och alla medlemmar har svurit en ed att aldrig avslöja någonting utanför gardet, inte ens till Liljerådet. Fyra heavé-drakar finns i Liljans garde. Dessa utnyttjas huvudsakligen för kurirtjänst och samtränas med thisms molnryttare.

Fakta om Sanari

Styrelseskick: Oligarki.

Överhuvud: Autokrat Eleia Sevane fin Valaina, ordförande för Liljans råd.

Rättsväsende: Domsrätten tillhör en överordnad.

Utbredning: Nordvästra och centrala Sunari, i övrigt utspridda över världen.

Antal: ca 200.000.

Språk: Felya sanari.

Huvudstad: Haléa Teren.

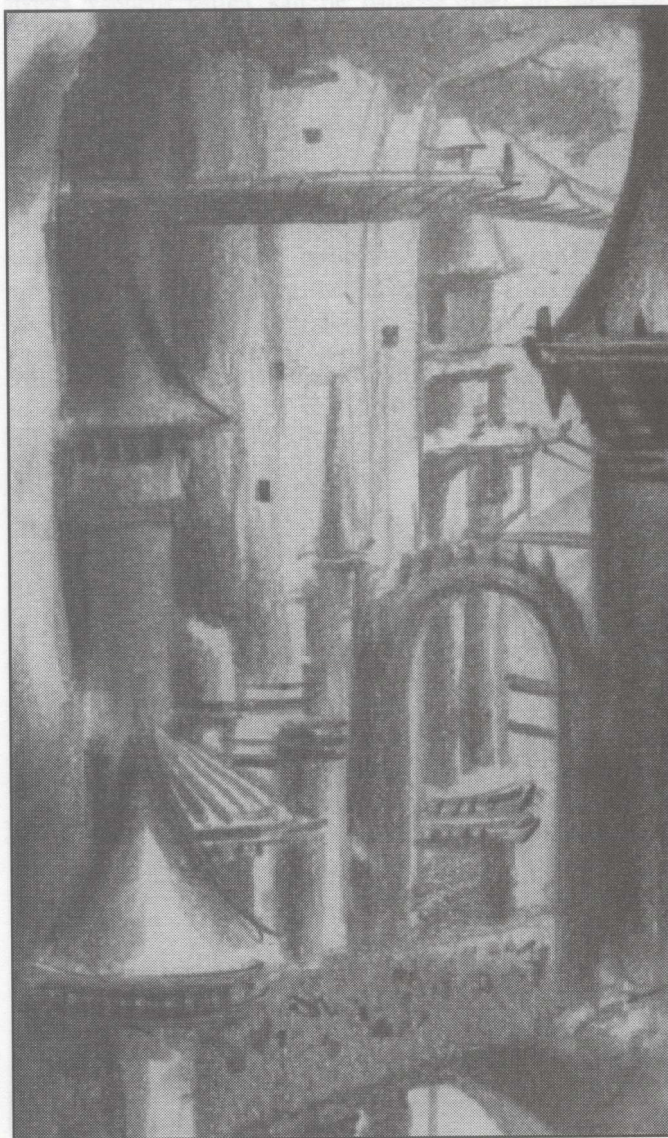
Huvudnäring: Magi, politik.

Militära resurser: Liljans Garde, 250 man. Utöver detta ställer thism upp med vapenmakt om det behövs.

Vänner: Thism, kiriya.

Fiender: Dvärgar, tiraker.

Myntfot: Sunuvai. 1 sunuvai motsvarar 2 silver.



THISM

FYSISKT SETT ÄR thism de mest storvuxna bland de olika alvstammarna. De är långa och ståtliga att se på och är ytterst noggranna med sitt yttre, på gränsen till fäfånga. Thism anses vara urtypen för alver, men detta är något missvisande eftersom det inte längre finns någon ur-alv. Thism är däremot en av de mest mångtaliga stammarna och den som märks mest. Detta gör att många, framförallt väster om Rhung-sjön, anser att thism är de 'riktiga' alverna.

Thisms spridning

Thism återfinns huvudsakligen i Sunariskogen. Man tror att det var till detta område i skuggan av Khazimbergen som alverna först anlände. Just att detta område ligger en bra bit in i landet stärker teorin att de kom på flygande riddjur, förmodligen förfäderna till de heavé-drakar som än idag är ett av Mundanas farligaste rovdjur.

En stor grupp thism-alver har också utvandrat till Ebhron i öster. Dessa ebhronitiska thism-alver lever i enlighet med kejsardömetts lagar men är ändå lika sina västliga kusiner.

I och med att Thism är mest lika ursprungsalverna (enligt vad de själva säger, i alla fall) är thism väldigt självsäkra och överlägsna. De anser sig ofta vara 'renare' och 'bättre' än de andra alvstammarna. De tycker inte om pyar, då dessa besudlat det alviska blodet med sina blandäktenskap med människor. Av samma anledning tycker de inte om léaram. Denna känsla förstärks av att léaram konsekvent vägrat att ställa upp i de stora krigen mot dvärgarna. Enda orsaken till att thism inte kallar léaram för fega uslingar rätt upp i ansiktet är att thism-alven allt för ofta skulle upptäcka att han har en morchan uppkörd under revbenen – det finns nämligen inget som hindrar léaram att svara på förolämpningar med blodspillan. Således nöjer sig thism med en allmänt nedlåtande attityd mot 'bergsländskusiner'.

Utseende

Thism är långa, drygt 190 cm, och ganska smalt byggda. De väger ungefär 70 kg. Hårfärgen är huvudsakligen blond eller brun och ögonen är oftast klarblå, men även stålgrå och blågrön ögonfärg förekommer.

Thism och kiriya har ungefär samma mode. Mannen har en knälång tunika kallad talasa. På benen har de oftast ett par vida byxor kallade triuvas, vilka stoppas ner i ett par knähöga stövlar. På överkroppen bäres en smidig väst, ofta i skinn. En rejäl halveller helrundelmantel utan huva är slängd över axlarna och en kraghuva skyddar huvudet mot regn och rusk. Kvinnor har en något längre talasa med slits upp på låren. De bär sällan hosor, byxor eller skinnväst, utan föredrar tuparin. Visarin är ett annat vanligt plagg. En vanlig vana bland thism-kvinnor är att binda in håret med färgglada band. Eftersom håret ofta är mycket långt och välkött blir resultatet som regel mycket vackert. Grått, brunt, vitt och grönt är dominerande i thisms kläddal.

Bosättningar

Thisms stadsarkitektur är till stor del beroende av platsen de byggs på. Man föredrar de ljusa och luftiga serineskogarna vilka så gott som enbart finns i Sunari, men vilken skog som helst med större lövträd går bra.

Till skillnad från sanari faller thism ogärna träd för att bygga hus. Istället bygger de sina hus i träden och drar på så sätt nytta av trädens höjd i försvarssyfte. Detta gör att stadsarkitekturen blir väldigt vid och luftig. Hus byggs in i trädskronorna, ofta i flera våningar och på sådant sätt att man utnyttjar grenverket för att få flera våningar. Husen förbinds med trappor, broar och i vissa fall fantastiskt stora torg som byggts upp högt upp i grenverket, ibland till och med mellan träden. Huvudsakligen används trä, rep och lera som material och man har oftast halmtak på husen.

Emori: (ursprunget) Thisms huvudort ligger precis där Järnforsen och Vitälven rinner ihop, strax innan Järnforsen rinner ut ur skogen. Emori är en stor stad, inte bara till ytan utan även till invånarantalet. Närmare femtiotusen alver bor i staden och nästan fyrtiotusen är thism. Emori är till stor del byggd på marken och men även uppe i trädtopparna. Huvudsakligen gäller det de stora magasinerna vid hamnarna där inkommande och utgående gods förvaras, men ett högt stentorn markerar även sanaris närvaro i staden.

Sholye hen'oro: (våra fränder vid bergen) Sholye hen'oro ligger på andra sidan Khazimbergen, närmare bestämt i den mörka Järvskogen i Damarien. Stadens namn är det ursprungliga namn som den lilla kolonin i Järvskogen fick efter att de lämnade Sunari. Sholye hen'oro är en typisk thism-stad – det finns ingen bebyggelse på marken. Om man inte vet vad man letar efter är det mycket möjligt att man vandrar rakt igenom staden utan att märka det (förutsatt att alverna tillåter en komma så långt in på deras territorium). Alverna i Sholye hen'oro är bland de mest främlingsfientliga som finns. Sholye hen'oro har ungefär 12.000 invånare.

Sinai'seanema: (vänskap till människorna) Stadens namn är ett av de mer diplomatiska namnen på en thism-stad. Den ligger i Sunaris lågland och ganska nära Asharien. Det finns fortfarande en gammal och väl underhållen väg till Sunaris gräns, men bortom skogsbrynet har vägen förfallit och nästan försvunnit – bara en vältrampad karavanled leder till Sinai'seanema. Staden har numera kommit att bli lite av en legend bland människofolk. Sinai'seanema är ganska annorlunda jämfört med andra thism-städer. Den har till exempel stenlagda gator, en stadsmur och hus i gatunivå. Trädhusen har man dock aldrig gått ifrån och de högre nivåerna i staden brukar besökande människor aldrig få se. Staden är en blomstrande handelsstad dit mänskliga karavaner kommer för att köpa exotiska tyger och kryddor. Det finns till och med ett antal bosatta människor i Sinai'seanema – av stadens 22.000 invånare är nästan 3.000 människor, huvudsakligen ashariar och cirefalier.

Kini'an tan'nivore: (högsätet i söder) I Soldarn ligger Kini'an tan'nivore eller "Högsätet i Söder", en av de få alvbosättningar som ligger på 'främmande mark'. Soldarn gör inte längre anspråk på marken – det skulle kosta för mycket att införliva det i riket

'på riktigt' och dessutom har drottning Marian Solfjäder kraftigt motsatt sig varje tanke på införlivandet. Slutligen är Kini'an tan'nivore mycket skickliga bågtillverkare. Kini'an tan'nivore står än så länge neutralt i det till synes nära inbördeskriget i Soldarn. Förmodligen är drottning Marian Solfjäder Soldarns största hopp om att thism-alverna ställer sig på rikskonungens sida. Det bor omkring 12.000 alver i Kini'an tan'nivore, av dessa är 1.000 pyar och 1.500 kiriya, resten är thism.

Yorum'an Savias: Den största alvbosättningen i jargiska kejsardömet ligger i Savias-skogen, längst i väster i provinsen Jargien. De anses vara en del av provinsen och tvingas således att betala skatt och svära trohet till Daak-kyrkan. De flesta alver är dock bara troende till ordet – som de flesta andra alver är alverna i Savias tämligen agnostiskt lagda. Trots detta, och tack vare Daaks kyrkas ständiga mission, så är ungefär en tiondel av skogens 40.000 alver troende. Ungefär hälften av dessa alver är thism, resten är huvudsakligen kiriya eller pyar. Yorum'an Savias betalar sin skatt till kejsardömet huvudsakligen i form av pälsar, timmer och de snabba alvhästarna – tomon. Den byråkrati som annars är så vanlig i resten av kejsardömet lyser med sin frånvaro i Savias. Officiellt ingår Savias i provinsen Charino och lyder således under ämbetsmännen i Sabesta, men det är något man inte lägger märke till i Savias. Alverna håller istället hårt på sin feodala struktur och husfurst Feshela delegerar sitt ansvar över 'underdistriktet' till underordnade på ett sätt som dels är effektivt och dels retar gallfeber på de ämbetsmän som blivit ditsända. De jargiska observatorerna har lite att göra i Savias – den alviska enklaven fungerar ändå, vare sig byråkratin är där eller inte och så länge som Savias betalar skatt så klagar de inte. Dessutom vill man undvika att skapa ett 'nytt Alarinn'.

Samhälle

Av alla sex stammar är det thism som har den mest strikta samhällsstrukturen. Stammen har ett feodalt system som inte är helt olik människors feodala system (i de fall där de förekommer). Högst upp i thisms samhälle står autokraten, ibland kallad kung eller drottning. Förhållandet mellan autokraten och sanaris högsta råd är ungefär som förhållandet mellan dem jargiske kejsaren och aboraten i Tibara – formellt sett underlydande men i praktiken självstyrande.

De olika husfurstarna – närmast motsvarande grevar och hertigar, beroende på husens storlek – står under autokraten. Därunder hittar man furstar, vilka motsvarar baroner och vissa landägande adelsmän och under dem ädlingarna vilka motsvarar vanliga riddare. Längst ner hittar man folket. Titlar är ärftliga och det är den tidigare innehavaren som kan utse någon för en titel. En överordnad kan åsidosätta dessa beslut och till och med uppfinna nya titlar och dela ut dessa som han behagar. Hela samhället bygger på trohetseder, alltid riktade uppåt i samhällspyramiden. Således är thisms samhälle inte riktigt feodalt i ordets rätta bemärkelse.

Krigsmakt

Thism har alvernas mest kända krigare. De är också den stam som kan mönstra flest krigare – ungefär hälften av de alviska kämparna i de stora krigen har varit thism. De använder i första hand serine-bågarna och lyfali-svärd, även om andra svärd inte

är dem främmande. Huvudsakligen består krigsmakten av bågskytter, infanteri och lätt kavalleri.

Varje man är skyldig att lära sig att hantera ett vapen för att försvara sin stam, sitt hus, sin familj och sin heder. Kvinnor lär sig ofta hantera vapen av samma skäl, men de är inte tvungna att göra det. Det är dock inte alla thism som har tillgång till vapen. Endast en tredjedel är beväpnade med något större än en sahlam.

Thism använder så gott som alla alviska vapen, med undantag av noloin och cinneach. Deras favorit är lyfali, tvåhandssvärdet av alvglas, och serine, den långa alviska bågen. Carwelan är också populärt. Noloin används inte över huvud taget av thism. Niamh och ishani används huvudsakligen av kvinnor och som vanligt när det gäller alver har de flesta krigare minst en sahlam någonstans i kläderna. Förutom serine tillverkar thism inte sina egna vapen. Lyfali tillverkas enbart av sanari, och niamh, ishani och sahlam importeras från kiriya eller i undantagsfall från pyar. Carwelan har visserligen sitt ursprung hos thism, men det första vapnet var magiskt och framtaget av sanari. Numera tvingas man erkänna att leáram skapar skarpere svärd än vad thism eller sanari någonsin kommer att lyckas med utan magi. Många thism har försökt få reda på leárams hemlighet, utan att lyckas.

Kavalleriet är av den lätta typen. Förutom både från hästryggen använder de huvudsakligen lyfali eller ishani – tack vare de alviska vapnens lätthet kan de hanteras med en hand från hästryggen, och ishani används ibland som lans. Kavalleriet tar sig snabbt fram över slagfältet och gör insatser där de behövs. Vissa thism är modiga nog att ge sig in i heavé-drakarnas revir och försöka fånga en heavé-unge. De som lyckas – och överlever – får tillsammans med sin drake en plats i det luftburna kavalleriet. Sunaris molnryttare är en legendarisk styrka och förmodligen det första organiserade förbandet som utnyttjade heavé som riddjur. Det är också den största styrkan i världen med hela trettiofem riddjur. Molnryttarna utnyttjas enbart för kurirtjänst och spaning. Ungefär en tredjedel av molnryttarna är kiriya. Två molnryttare är sanari och resten är thism.

Fakta om Thism

Styrelseskick: Feodalism.

Överhuvud: Autokrat Halarion Ashtarian vhic Tanyi'ena.

Rättsväsende: Domsrätten tillhör en överordnad.

Utbredning: Västra och centrala Sunari, Ebhron, Savias.

Antal: ca 1.000.000.

Språk: Felya sanari.

Huvudstad: Emori.

Huvudnäring: Jordbruk, skogsbruk.

Militära resurser: Ungefär en femtedel kan mönstras.

Vänner: Sanari, kiriya.

Fiender: Léaram, henéa, dvärgar, tiraker.

Myntfot: Sunuvai. 1 sunuvai motsvarar 2 silver.

KIRIYA

KIRIYA INGÅR I SAMMA samhällen som thism. Således delar de autokrat med thism, men har egna husfurstar, furstar och ädlingar. Dessa har dessutom mindre att säga till om hos folket, som för det mesta sköter sig själva. Det finns få saker som kiriya bryr sig om – världsiga och materiella ting förgås med tiden. Därför har de ett mer evigt mål – det estetiska. Vad de än gör så ska det vara vackert.

Den glada stammen

Ofta finner kiriya det vackra i det enkla och naturliga. Således är inte kläder och smycken särskilt viktiga för kiriya – kläder görs för att vara bekväma och varma. För den skull behöver plaggen inte vara fula. Kiriya går på ett så vackert sätt som möjligt. På samma sätt lär sig kiriya inte att fäktas effektivt och bygger inte utsmyckade vapen. De lär sig istället att fäktas på ett estetiskt sätt. Denna fäfånga kan tyckas överdriven, men för kiriya är det livsnödvändigt. Att göra livet vackert är för dem ett sätt att mildra förbannelsen. Det finns få saker som kan göra en kiriya så sorgsen i själen som fulhet eller förlorad skönhet. Det kan mycket väl hända att kiriya undviker att gå över ett öppet, snötäckt fält just på grund av att det obrutna snötäcket är så vackert och de vill inte besudla det med sina fotspår.

Kiriya anser att glädje är det enda som kan dämpa förbannelsen. Därför anstränger de sig till det yttersta för att vara glada och även sprida glädje till andra. Uttrycket "delad glädje är dubbel glädje" är mer en naturlag för kiriya än ett ordstäv. Många kiriya finner glädje i de vardagliga tingen. De finner en djup och tillfredsställande glädje i att arbeta och utföra ett gott dagsverke. Att utföra det i samarbete med

andra ökar glädjen och kan man dessutom finna sinnesro i en sång så är det ännu bättre. Kiriyas arbetssånger är kända för sin förmåga att inspirera dem till även tråkigt fysiskt arbete.

Ett gott hantverk är glädjande, både för hantverkaren och för kunden. Andra kiriya finner glädje i sång, musik och historier och flera av dessa försöker ofta finna sånger och sagor som ingen annan har, antingen genom att komponera egna sagor eller genom att vandra i världen för att hitta någon annans saga. På samma sätt finns det kiriya som finner sin glädje i konsten att hantera vapen och tränar därför de kiriyanska krigskonsterna till perfektion. Dessa krigskonster är inte så överdrivet praktiska, men de är mycket vackra att se på.

Man kan kanske tycka att denna strävan efter glädje och estetisk perfektion är ett stort tecken på fäfånga. Det är det inte. För kiriya är denna strävan livsnödvändig. Det är den som ger dem mening med livet. Vad andra tolkar som fäfånga är för kiriya ett sätt att överleva.

Utseende

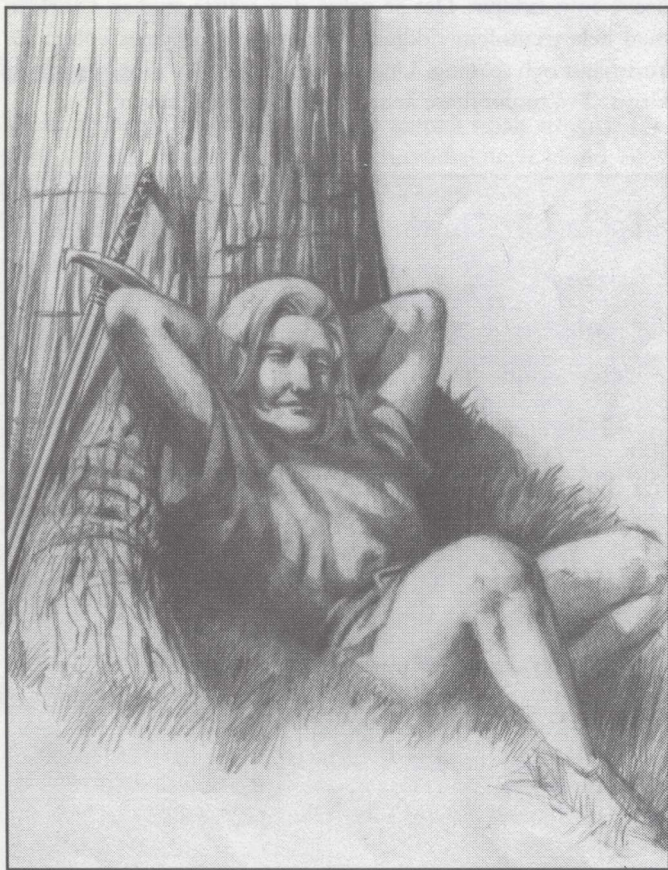
En typisk kiriya är ungefär 175 cm lång. Männen är något längre än kvinnorna. De har ljust hår och ljusa ögon. De har inte möjlighet att rikta hörseln, men de har generellt sett bättre hörsel än de flesta andra alver och dessutom ett bättre ljudminne.

Kiriyas kläder är så gott som alltid luftiga och mycket klara i färgerna. För mannen utgör grunden en talasa, den alviska tunikan. Han har ett par triuvas på benen, inlindade i tygremsor för att inte fladdra och låga smidiga tygskor på fötterna. En vackert broderad väst bäres ofta på överkroppen och om vädret så kräver har man ofta en mantel med lös kraghuva på sig. Kvinnorna har ofta tupari eller visari istället för talasa. Kvinnor har sällan väst. Triuvas bär de dock alltid på benen, även om de har kjol.

En vanlig vana bland kiriya är att binda in håret med färgglada band. Eftersom håret är långt och välkött blir resultatet ofta mycket vackert.

Bosättningar

Den typiska kiriyanska staden är mer en mycket stor by. Vägarna är ofta stenlagda, inte för att det är praktiskt utan för att en stenlagd och välkött väg på ett vackert sätt ramar in naturen. Raka vägar är därmed inget krav. Gräsmattor och trädgårdar – samtliga mycket vackra och välkötta – omringar husen, som oftast är breda, med låga väggar och väldigt höga halmtäckta tak. Burspråk och balkonger är vanliga.



Avfallshantering är också något som är synnerligen effektivt i en kiriysk stad. Ingen kiriya skulle kunna gå med på att kasta ut träck, dynga och avfall på gatorna. Istället brukar de flesta städer ha ett väl fungerande system för hantering av avskrädet – där avfall läggs i tunnor som sedan hämtas och körs ut till böndernas åkrar.

Emori'an kiri: (glädjekällan) Den nordligaste delen av Sunari är så gott som helt befolkad av kiriya. Det finns gott om små byar och bosättningar i hela skogen, men det finns bara en större stad, nämligen Emori'an Kiri. Denna stad lever i ett slags konstant glädjers och verkar enbart finnas till som en plats att ha karnevaler på. Alla andra funktioner som städer brukar ha – administrativt centrum, handelscentrum och hantverk – finns naturligtvis också i staden, men det är det som pågår på dagarna. På nätterna tänds lyktorna och folk börjar spela upp och dansa, och det är nätterna som alla besökare minns. Dagarna är sömniga i jämförelse. Staden är mycket utbredd, och skulle egentligen ha plats till en mångdubbelt större befolkning, men de ca 9.000 kiriya-alverna i staden trivs alldeles utmärkt med sin utbredda och vackra stad. Det bor en hel del besökare i staden, och världshuset är förmodligen den enskilda affärsrörelse som går bäst i staden. Exakt hur många som bor i staden varierar därmed.

Emori'an do'cenari: (vinets och sångens källa) En liten bit norr om Kemithor Riskoz ligger Emori'an do'cenari. Det sydliga läget gör att det är ett utmärkt vindistrikt, vilket namnet också förtydligar. Vin är Emori'an do'cenaris största industri och de alviska vinerna är kända över hela världen. Utöver de båda alviska klassikerna, det ljusa röda cimani-vinet och det mousserande blå veliam-vinet, tillverkar man också en inhemsk vit specialitet, leselli-vinet, likören fiessa och portvinerna sharilye och tulien. Samtliga är väl kända över hela världen och mycket dyra utomlands. Emori'an do'cenari har omkring 6.500 invånare.

Samhälle

Kiriya är en del av den sanariska alliansen. De är de som står längst ner i den politiska rangskalan, under thism. Egentligen delar de denna position med pyar, léaram och henéa, men då de två senare avsvurit sig all lydnad till sanariska alliansen och pyar normalt är svåra att få stöd ifrån, har kiriya kommit att stå ensamma längst ner på rangordningen. Hade kiriya varit mer ambitionsrika hade det kunnat leda till problem, men nu är dock kiriya tämligen fria i sinnet och bryr sig inte så mycket om politik.

Krigsmakt

Kiriyas krigsmakt existerar egentligen inte. Ibland ställer sig ett antal individer från kiriya till thisms förfogande, och ibland samlas en milis ihop för någon större sammandrabbning, nästan alltid under thisms ledning. Kiriya är dock vältränade i vapenbruk. Ungefär var tredje kiriya kan hantera ett vapen. Detta vapenbruk är dock mer åt det duellartade och stridskonstartade hållet och på hela taget ganska opraktiskt på slagfältet.

Fakta om Kiriya

Styrelseskick: Feodalism, men för thisms skull.

Överhuvud: Autokrat Halarion Ashtarian vhiç Tanyi'ena, från thisms stam.

Rättsväsende: Domsrätten tillhör en överordnad.

Utbredning: Norra Sunari, i övrigt utspridda över hela världen.

Antal: ca 800.000 individer.

Språk: Felya Sanari.

Huvudstad: Emori'an Kiri, 9.000 invånare.

Huvudnäring: Jordbruk, hantverk, underhållning.

Militära resurser: Ungefär tre av tio har tillgång till vapen.

Vänner: De flesta.

Fiender: Dvärgar, men inte någon påtaglig fiendskap.

Myntfot: Sunuvai. 1 sunuvai motsvarar 2 silver.



HENÉA

HENÉA ÄR DEN alvstam som är minst till antalet. De är dessutom också minst till växten. Henéa är de sorgliga resterna av den gruppen alver som klan Roghan förde krig mot under det andra stora kriget. Alverna höll länge stånd mot dvärgarna, till *stor del på ett löfte från thism att dessa skulle komma till undsättning. Thism kom aldrig,* situationen blev för alverna ohållbar och det som var kvar av stammen tvingades kapitulera. De överlevande hölls i sträng fångenskap och sattes i arbete i Roghans gruvor och stenbrott. Ändå hoppades henéa att thism skulle komma till undsättning. Efter ett sekel dog hoppet ut – man fick höra att det andra stora kriget var till ända och thism-stammen hade lagt ner sina vapen, ett faktum som hade undanhållits krigsfångarna i de isolerade arbetslägren under hela tiden. Nyheten knäckte moralen fullkomligt och flera av de fångslade alverna dog av sorg.

Frihetens låga

En del av Henéa-stammen lät sitt hat näras av *thisms* svek. En av dessa var Noloïn, en kvinna som fötts i fångenskap och aldrig sett friheten. Hon byggde en båge i största hemlighet av ben från de större av de djur som henéa fick som föda, gjorde en bågsträng av rådjursenor och tillverkade fem pilar. Så en dag snubblade hon i arbetet och blev piskad. Hon grep tag i piskan, fällde sin dvärgiska fångvaktare och ströp honom med hans egen piska. Hatet och hennes frihetslängtan gav henne den styrka hon behövde. Med piskan i ena handen och sin primitiva båge i den andra eldade hon upp de övriga fångarna till uppror. Upprorets lågor spred sig snabbt till andra fångläger och efter korta strider hade de alviska slavarna gjort sig fria och flytt. Klan Roghan skickade genast ut straffexpeditioner, men de flyende alverna utövade gerillataklik på vägen, dödade ur bakhåll, brände dvärgarnas tross och sköt dvärgofficerare på långt håll. Efter en tid gav Roghan upp, men det som kom att bli henéa-stammen fortsatte in i de absolut mörkaste skogarna. Där håller de sig gömda än idag.

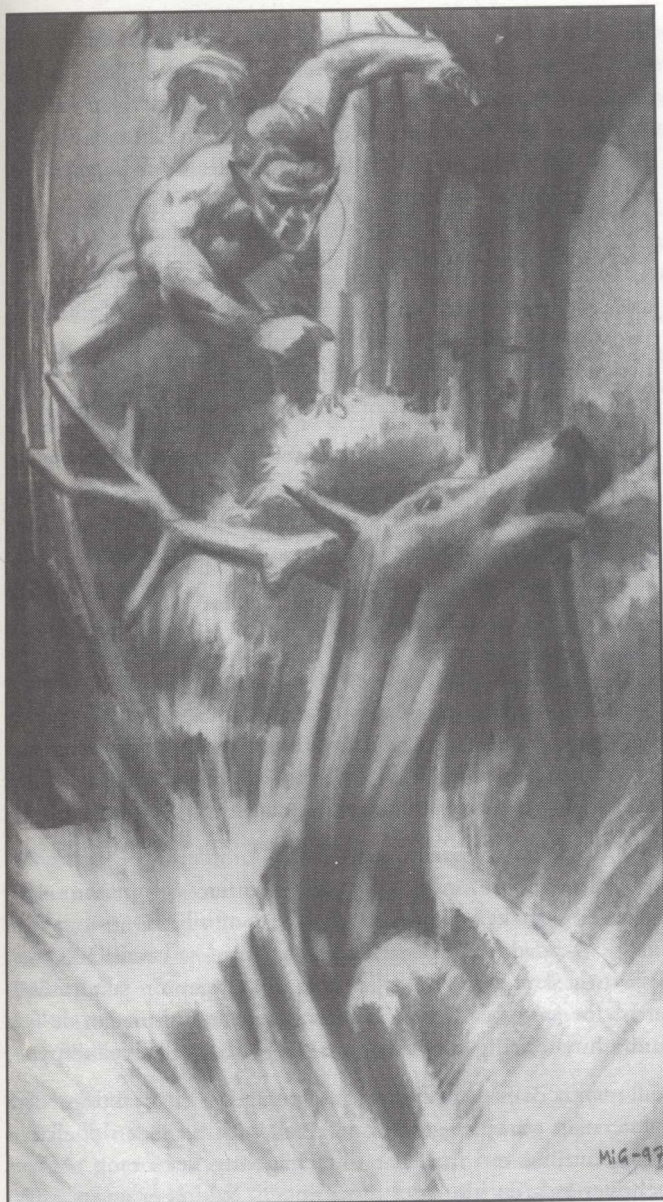
Liksom de övriga alvstammarna är henéa hierarkiskt uppdelad. Varje större henéa-kontrollerat område hålls av en flock. Riktigt stora geografiska områden, som Rynyskogen i Consaber eller Rakaeda'ne Tirii'sefian i Soldarn, delas ofta mellan flera flockar som var och en har ett eget markerat revir.

Flocken är i sin tur indelad i ett antal jaktlag, vilka är det närmaste familj som henéa kan komma. Barn och oinvidga ynglingar är inte en del av jaktlaget, men de skyddas och vördas som lagets framtid. Ett jaktlag består normalt av ungefär hundralet individer och en flock brukar bestå av ungefär tio sådana lag.

Det finns bara ett fåtal vuxna individer som inte är invigda i jaktlagen. De viktigaste av dessa är schamanerna, som står för sig själva. Det finns utomstående som är själsbundna. Dessa håller en särställning och kan i vissa fall delta i rådsringarna. Vissa helare står utanför jaktlaget och de flesta gravida kvinnor ställer sig utanför jaktlaget tills dess att de har återhämtat sig från födseln och barnet kan klara sig utan modern. Henéa har liten förståelse för begreppet 'fader'. De känner igen ordet, men associerar det med de större andarna. De reciterar sina mödrars och mormödrars (och så vidare) namn långt tillbaka i tiden. Om en 'fader' är värd att nämnas nämns han som moderns livskamrat, aldrig som fader.

Henéa lever för två orsaker: hatet mot dvärgarna och hatet mot thism. Det första har sitt ursprung i fångenskapen och det andra i thism-sveket. Ingen dvärg kan någonsin gå in i en henéa-kontrollerad skog. I utkanten av varje flockrevir finns en markör i form av skallen av antingen ett djur eller en dvärg. Om en dvärg går förbi denna markör är han dödsmärkt – han får ingen förvarning förrän det sitter en pil i hans öga. Thism hade en gång lovat att komma till henéas undsättning. Då de aldrig kom anklagar henéa thism för ett sekels lidande i dvärgarnas arbetsläger. Av varje grupp thism-alver som går innanför nämnda markörer kommer en av tio att dödas av henéas pilar. Denna decimering kommer fortgå tills varje död henéa i fångenskap och under flykten har växlats mot en död thism. Ibland gör man undantag för vissa namnkunniga thism och de thism som respekterar markörerna och begär fri lejd genom flockens revir. Det bästa sättet för en thism att få en sådan fri lejd är att ta av sig varje form av vapen utanför markörerna och sedan med öppna ögon och ensam stiga innanför gränsen och fortsätta tills dess att henéa tar kontakt med honom. Sådana modiga individer respekteras och garanteras en fri lejd tillbaka. Om thism-alven dessutom är känd som hederlig, eller uppriktigt visar sig ångra sina förfäders misstag, kan dessutom resten av thism-alvens sällskap få fri lejd igenom flockens revir.

Jakten är central för henéa. Det är deras huvudsakliga näringskälla. Visserligen samlar de en del föda, men den huvudsakliga födan utgörs av kött. På grund av deras religion vördas bytet som en broder, mestadels på grund av själsbanden, men också på grund av att alla varelser är Ranis skapelse. En jakt inleds med en rit tillägnad jaktens ande. Detta för att vörda denna 'nan'chake' (se stycket om behandlar religion) och för att den inte i vredesmod ska ta jaktlyckan från jaktlaget. Man ber också till den ande vars djur man tänker fälla. Därefter börjar själva jakten. Uppspårandet av bytet kan ta lång tid. Man ger sig dock inte förrän man har hittat det byte man har utsett och bett till. Man ignorerar alla andra byten, hur lättfångade de än är. När bytet är uppspåret sätter jaktlaget fart. En liten grupp om två till fyra jägare rusar i förväg till en uppgjord mötesplats, mot vilket jaktlaget driver bytet. Så fort jägarna har fått fritt skottfält skjuter de. När bytet är fällt reciterar man en sång över det fallna bytet, där man ursäktar att man var tvungen att döda djuret och prisar dess egenskaper. Henéa dödar sitt byte för att de måste. Sådana är tingens ordning – jägare och rovdjur dödar för att äta. De har inte mycket till övers för dem som dödar för nöjes skull (som till exempel mänskliga adelsmän, pyar-ädlingar



eller thism). Dessa anser henéa vara lika mycket värda som en galen björn – de bör alltså dödas på fläcken.

Då unga alver ska invigas i jaktlaget frångås dessa regler något. Som tidigare driver jaktlaget bytet mot jägarna, men jägarna är bara två: en invigd vägvisare och den som skall invigas. Vägvisaren är beväpnad med båge, utifall något oförutsett skulle hända, medan den unge alven bara är beväpnad med kniv. I invigningen är man mycket noggrann med hur man driver bytet – däremot är bytets natur nästan ointressant. Vägvisaren hjälper den unge alven att komma såpass nära bytet så att det går att hoppa på det och döda det med kniven. Invigningsriten avslutas med att den unge alven får dricka bytets blod, varpå en del av dess ande överförs till alven. I de fall där alven inte är bunden till en ande följer sedan en invigningsrit där man genomför ett själsband med bytets ande. Från och med nu anses alven vara vuxen och en del i jaktlaget.

Utseende

Henéa-alver är ca 140 cm långa. De är nästan alltid brun- eller svarthåriga och har mörka ögon. Till skillnad från alla andra alvstammar har Henéa sällan några kläder på sig. Som

mest rör det sig om ett höftskynke, en fäll över axlarna och mjuka skinnstövlar – de senare är ofta de enda kläder Henéa har på sig, och det för att det är ett utmärkt ställe att ha en dolk på. Kvinnor har ofta ett långt höftskynke med underkläder av mjuk päls, men annars föredrar henéa-alver av båda könen att gå nakna. Schamanerna använder ett höftskynke och en skinnfäll svept över axlarna, dekorerad med allehanda färgade fjädrar.

Istället för kläder brukar henéa-alver måla sina kroppar. Färgen tillverkas av fett, aska och växtfärgämnen och är någorlunda lätt att tvätta bort. Huvudsakligen används grönt, brunt och svart i kroppsmålningen, utom vid festligheter då klarare färger används som dekoration. Själva kroppsmålningen är en viktig ritual för Henéa. Den dagen då man går över från de klara gula och röda färgerna till de mörkare anses man ha gått från barndom till vuxen ålder. Henéa markerar även fiendskap och dödade fiender med kroppsmålningen: varje blå rand runt armen motsvarar en svuren fiende och varje röd rand runt armen symboliserar en dödad fiende. Varje Henéa har minst två blå ränder: en symboliserar fiendskapen med dvärgarna och en fiendskapen med Thism. Henéa målar sig sällan själva. Ofta hjälper man till att måla varandra, inte bara av praktiska skäl utan av rituella. Vissa kombinationer av färger och mönster måste utföras av flockens schaman och kan inte utföras av jaktlagets medlemmar.

Det är sällan Henéa är helt omålade. Ett av de tillfällen är då en alv har sorg. Detta märks tydligast på att alven försvinner från flocken en längre stund (normalt ett par dagar till en vecka) och återkommer helt omålade. Den nya kroppsmålningen utföres inte förrän sorgen är över – och detta kan ibland ta år. Under denna tid kan ingen tvinga den sörjande alven att ta till vapen mot någon, inte ens dvärgar eller thism.

Det finns tillfällen då Henéa använder kläder. Ett av de få tillfällen är då man har kontakt med utomstående. Om en Henéa ger sig av från flocken in i 'de andras värld' syr denne sig ofta kläder för att passa in bättre. Höftskynke och jacka är det vanligaste, men även en vynya av skinn förekommer. Kroppsmålningen överges dock inte bara för att henéa-alven bär kläder.

Bosättningar

Henéa lever oftast i hyddor på marken eller i träden nära marken. Ofta används stenblock och träd som en naturlig vägg i hyddan. Henéa bygger så gott som alltid en extra utgång i sina hyddor, ofta i form av en tunnel. Tunnlar från flera hus går ofta samman och kombineras med underjordiska matförråd, vilket ger ett förvillande nätverk av tunnlar under marken. Att dessa tunnlar finns är väl känt, men vad man inte känner till är deras omfattning.

Hen'aiy: I södra Sunari, i de mest oländiga och de mörkaste delarna av den stora skogen, ligger Hen'aiy, det närmaste henéa kan kalla huvudstad. Hela den södra delen av Sunariskogen är avstängd för thism. De övriga stammarna tillåts enbart i Hen'aiy som fungerar som handelsport norrut. Det finns omkring 1.200 invånare i själva staden, medan resten av henéas flockar, som består av omkring 15.000 individer, är utspridda i sina respektive revir i resten av skogen.

Rakaeda'ne tiri'sefian: (den bleka solens jägare) Detta revir i sydvästra Soldarn är ett av de mer öppna reviren. Flockarna är här ganska gästvänliga – vilket i henéas fall innebär att de inte automatiskt avvisar besökare. Namnet 'Rakaeda'ne tiri'sefian' är faktiskt kiriya-alvernas namn på området. Det är således alldeles för långt och poetiskt för henéa – henéa själva föredrar 'yorum' (vilket betyder 'hem'). Det finns omkring 4.000 individer i området.

Kharlah: Vid Kharlah-floden på södra Takalorr finns det underliga ruinstäder. Enligt de som överlevt resor i dessa trakter, verkar de vara av alviskt och kanske till och med sanariskt ursprung. Det är mycket svårt att få se dem, dels för att området är bevuxet med tät djungel och dels på grund av de henéa-flockar som bevakar ruinerna och vägrar släppa dit främlingar. Alverna vid Kharlah lever huvudsakligen av jakt och fiske. De är långt mer fientligt inställda än de flesta andra henéa. Få besökare tolereras och inte ens andra alver släpps in i reviren särskilt ofta. Denna fientlighet kommer huvudsakligen av närvaron av tirakerna på ön, vilka ibland ger sig in på skattsökarexpeditioner. Mycket få av dessa expeditioner har någonsin återvänt.

Kamor: I sydöstra Kamor finns ett litet begränsat område som behärras av henéa. Till skillnad från de flesta andra flockar lever dessa henéa-alver på en så nordlig breddgrad att de alltid bär kläder. Kläderna är enkla och alltid tillverkade av pälsar och skinn, men de överger trots detta inte sin kroppsmålning på armar, överkropp och ansikte. Kamoriska henéa ses som värdiga jämlingar av kamorianerna. Alverna får faktiskt vara en egen klan med ett eget totem, nämligen falken Sena. Typiskt nog använder kamorianska henéa inte ordet 'flock' – utan det mer kamorianska ordet 'klan'. För det mesta håller de sig dock för sig själva, men ibland ger de sig av på handelsresor. Kamoriska henéa är ovanligt gästfria och tar gärna emot besökare, så länge det inte är thism eller dvärgar. På grund av dessa skillnader är det nästan befogat att betrakta de kamorianska henéa-alverna som en egen kamoriansk klan.

Rinya: Mellan hertigdömena Uriens och Tokon i norra Consaber ligger den vilda Rinya-skogen, en tät och hotfull blandskog. De flockar som lever här tycker inte om inkräktare. Fiendskapen beror på flertaliga försök att inkorporera Rinya-skogen i Consaber. Hittills har alverna lyckats kasta ut inkräktarna vid varje tillfälle. Men vid flera tillfällen har Rinya-alverna i skogen faktiskt allierat sig med Consaber och låtit arméer förflytta sig från Tokon till Uriens genom Rinyaskogen för att stoppa de thalaskiska trupperna.

Samhälle

Bland henéa är den individuella rangen i flocken det viktigaste. Individens rang provas ständigt, oavsett hur högt man står. Endast schamaner och gravida kvinnor kan klara sig undan sådana utmaningar och möjligtvis också de som är själsbundna till en 'nan'chake' (en sorts halvgudar). Barn står alltid under de vuxna, men även de har en inbördes rangordning som ständigt provas. De flesta rangprovningar är i formen av duell genom vilja och utlyses mer eller mindre spontant. Däremot är våldsamma provningar ganska sällsynta.

Det exakta rangsystemet är ganska svårt att skönja. Att flockledaren är högst rankad och alltid är den äldsta alven i flockens territorium är det enda som är säkert. Flockledarens plats är endast en slags ordförandeposition – de enda tillfällen då han har verklig makt är då två eller fler sidor är jämnstarka och flockledaren kan utnyttja en utslagsröst för att avgöra. Han kan också förklara jaktlagsledare som ovärdiga och kalla till flockmöte, men det är också allt han kan göra.

Jaktlagsledaren är den starkaste alven i jaktlaget. Exakt vad som menas med 'starkaste' varierar – fysisk styrka är lika viktigt som mental styrka och 'politisk trovärdighet'. En jaktlagsledare är den som styr ett jaktlag, vilket ofta är ungefär detsamma som en by.

Därunder finns det bara en relation och det är underordnad kontra överordnad. Det här kan ge ett mycket komplext nätverk av relationer som ofta går kors och tvärs genom jaktlaget. Ofta är en person som är överordnad en annan också överordnad alla de som är underordnade denna andra person – men inte alltid...

Utmaningar

Henéa tävlar alltid om sin plats i flocken. Ofta sker det genom en duell till första blodsdroppen, men erfarna kämpar nöjer sig med att stirra mot varandra och den som vänder bort blicken först förlorar. Även sakfrågor löses på samma sätt. Den som förlorar en duell har fel, oavsett vad frågan rörde sig om, och måste ge sig.

Duellerna genomförs på ett av följande fem sätt: genom eld, i vatten, på stock, genom jakt eller genom vilja. Den som först blir skärskadad har förlorat. Krosskador måste orsaka blödning för att de ska anses vara avgörande. Duell genom jakt används oftast för att avgöra ens inbördes rangordning, medan de fyra andra huvudsakligen används i sakfrågor och tillfälliga dispyter.

Vill man ta över en position som flockledare eller jaktlagsledare måste man göra det genom en duell, och en sådan duell kan endast utföras om man har tillräckligt mycket i rang. Annars behöver ledaren inte anta utmaningen. Sakfrågor är en annan sak. Man kan alltid utmana någon i en sakfråga, men han behöver inte avsäga sig sin post för att han förlorar.

Krigsmakt

Henéa har ingen krigsmakt som sådan. Varje vuxen henéa kan hantera någon form av vapen, oftast noloïn-bågen eller primitiva spjut samt naturligtvis också en dolk.

Henéas vapentechnologi är primitiv. Stålvapen finns bara om man har haft tillfälle att byta till sig några sådana från omvärlden. Annars är det stenspetsar, vässade och härdade träspetsar och flintknivar som används.

Religion

Henéa är unika bland alver i det att de har en riktig religion och trossystem. Det är en schamanistisk religion, där man tror på skaparguden 'Rani'. Rani är en könlös gudom som enligt henéas schamaner skapade världen i tidens gryning då det endast fanns drömmar. Skaparen är dock ett alldeles för högt stående väsen för att lyssna på böner från dödliga. Man ber inte direkt till Rani, men man vördar Rani som den som skapade världen.

Henéa tror att Rani är allsmäktig i sin egenskap av skapare och genom sin grymhet. När dvärgarna skulle låsa förbannelsen över alverna drog de kraft från sina gudar. Naturligtvis kunde Rani ha motverkat detta och gjort dvärgarnas arbete om intet – vilket Rani bevisligen inte gjorde.

Orsaken till detta (enligt henéa) är att Rani ser allt som ett spel. När Rani skapade världens invånare var det för att se om dess invånare skulle klara sig och om invånarna skulle finna orsaken till varför de fanns.

När dvärgarnas gudar hjälpte igenom förbannelsen såg Rani det som en prövning för alverna. Den ville se om alverna kunde bryta förbannelsen själva. På grund av detta har de flesta alverna vänt sitt ansikte från Ranis sanna väsen och låtsas som om Rani inte finns.

Under Rani finns 'nan'chake' – halvgudar som utför skaparens uppgifter. De är sexton till antalet och har var och en sin speciella plats i en slags panteon. Normalt sett är inte heller nan'chake intresserade av de dödligas göromål. Liksom med skaparen ber man inte till nan'chake – man vördar och fruktar dem.

Ibland kan det hända att någon av nan'chake binder sig till en dödlig. Dessa är ofta förutbestämda att bli stora schamaner och vinner ofta ryktbarhet utanför henéa. Det är inte ofta detta händer – första gången var förmodligen då Noloïn ledde henéa till friheten. Just frihetens ande är dessutom den nan'chake som vördas mest.

Längst ner i den gudomliga rangskalan finns sek'chake, andarna. Dessa har inte någon större makt och tar inte heller något större ansvar. De lyssnar ofta på böner och kan tänkas uppfylla dem – fast alltid mot ett pris. Det finns en nästan oändlig mängd sek'chake. Varje träd har sin sek'chake, varje djurart har sin egen sek'chake, vissa platser i naturen har en sek'chake och så vidare. Det är till dessa som henéa ber om de vill ha hjälp.

Själen är det som gör tänkande varelser speciella. Själen är en större och starkare gnista av Rani. I och med att själen är en ande är den också en del av Rani och därför odödlig. Alvernas själar är så hårt knutna till kroppen på grund av förbannelsen att den inte lämnar kroppen när den borde. Istället hänger den sig kvar, år efter år, tills dess att 'trycket' blir för starkt och alvens kropp tonar bort då själen frigör sig.

En del av sek'chake, oftast djurandar, fattar tycke för dödliga. Det är dessa som knyter detta band till de dödligas själar. De personer som de binder till sig är ofta lika i mentaliteten – en stark jägare har ofta ett rovdjurs sek'chake, som till exempel varg, bunden till sig. Att finna en ande och ingå band med den är för henéa en slags invigningsrit. Bandet som skapas kallas ett 'själsband' och kan aldrig brytas.

Bindningsriten är i de flesta fall en spännande upplevelse som endast schamanen och den bundne är med om. I vissa fall, speciellt i de starkare bindningarna och i samtliga fall med band till nan'chake, är det en fruktansvärt skrämmande upplevelse. En sådan bindning bör rollspelas. Spelaren ska bli verkligt skrämmd när han ställs inför den stora anden och inse att bandet inte enbart är till fördel.

De som aldrig blir bundna av en ande blir ofta utkastade ur flocken. De anses föra otur med sig och när man lever ett så hårt liv som henéa har man inte råd med otur. Det kan tyckas grymt, men henéa är ett grymt släkte.

Fakta om Henéa

Styrelseskick: Stamsamhälle.

Överhuvud: Varje flock har en egen flockledare.

Rättsväsende: Domsrätten tillhör flockledaren.

Utbredning: Södra Sunari, skogarna kring Kharlah på Takalorr, Rinya-skogen i Consaber, djupa skogar i Kamor, Soldarn med flera.

Antal: ca 50.000 individer.

Språk: Felya nari.

Huvudstad: –

Huvudnäring: Jakt, samlande.

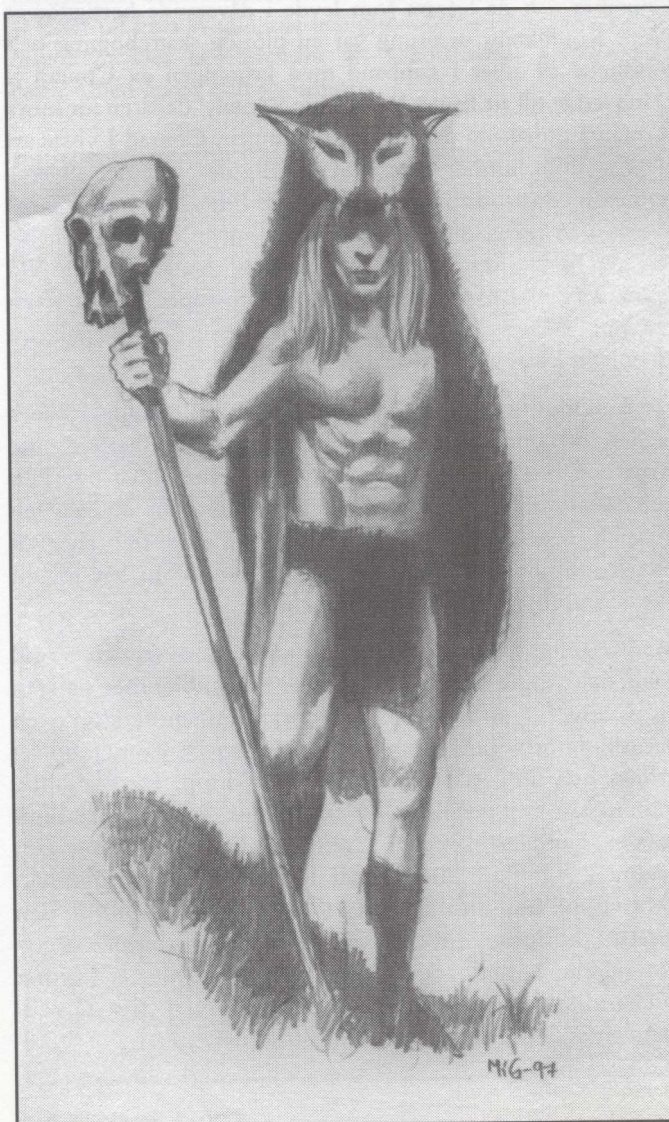
Militära resurser: Alla vuxna kan hantera jaktvapen.

Religion: Schamanism.

Vänner: Skogstroll (likvärdig inställning till naturen).

Fiender: Dvärgar, thism.

Myntfot: Byteshandel.



LÉARAM

LEARAM ÄR den enda alvstam som har fått, eller snarare tagit sig, ett eget rike och dessutom fått det erkänt som en självständig statsbildning av omgivande människosamhällen. Näst efter pyar är leáram de som har bäst kontakt med människor. Alariska ambassadörer har till och med tagits emot i det jargiska kejsardömet, även om de där på grund av sin 'hedniska tro' förklarades 'icke önskvärda' och kastades ut nästan lika fort som de kom.

De hedersamma

Leáram är den stam som drabbats minst av förbannelsen. Detta har sin grund i att de har annat att tänka på – de har ett eget rike vilket måste skötas, de har yttre fiender och ibland också fiender inom stammen. Det karga klimatet och landskapet bidrar också till att leáram koncentrerar sig mer på att överleva istället för att beklaga sig över förbannelsen.

Det har dock ett pris. Livslängden för leáram är ganska kort, inte för att de åldras och dör, utan för att livet är hårt. Leáram klagar inte – klagomål ett tecken på vekhet. Det hårda livet gör också att det tar längre tid för leáram att bli inåtvända. Fem eller sex sekler av 'vaken' tid är ingen ovanlighet – om man får leva så länge. "Bättre att dö blomstrande ung än att leva vissnad för evigt," säger de.

För niohundra år sedan stod en blodig konflikt mellan Consaber och de leáram som levde i dåvarande hertigdömet Alari. Konflikts ursprung var en plötslig skattehöjning och förföljelse av alver i samband med kröningen av Conrad I. Detta ledde till att Irinya Yorik vhic Kentaiy' (ledaren för huset Kentaiy') utmanade den nykrönte kungen. Conrad I visste att alven framför honom, som med allvarlig min lade ner sahlam-dolken med spetsen mot kungens hjärta, inte var någon känd kämpe och antog duellen som vilken annan duell som helst. Kungen valde tidpunkten för duellen, nästa morgon vid gryningen. När han skulle välja plats och vapen avbröt alven honom: "Ni misstar er, ers majestät. Ferlani är långt allvarligare än en svärdskamp. Detta är den fullständiga duellen."

Nästa morgon var alven försvunnen. Kungen tolkade det som feghet, men fick snart rapporter om uppror i hertigdömet Alari och hur kungens transporter och ämbetsmän överfölls och rånades. Han fick dessutom meddelandet att duellen fortgick. Motståndet mot kungens män i Alari från alvernas sida ledde till att kung Conrad I kallade in sin här för att "kväsa upproret bland spetsöringarna".

Med skicklighet, diplomati, mord, landsvägsröveri och två väl valda och vunna fältslag ökade leáram missnöjet mot kungen såpass mycket att kungens halvbror Constantin gjorde en palatskupp och fängslade kungen. Därefter lät Constantin sig krönas och drog tillbaka hären från Alarinn. Hertigdömet, som nästan helt avfolkats av människor, var nu i leárams händer. Slutligen skeppade Constantin över den gamle och avsatte kungen till Alarinn till Kentaiy's stora förtjusning. "Nu vet Ni hur allvarligt ferlani är," var Irinyas ord till den avsatte kungen, precis innan carwelansvärdet skilde konungens huvud från kroppen. Conrad hade förlorat duellen, sin heder, sitt rike och slutligen sitt huvud. Händelsen kallas alltjämt 'Alarinns frigörelse'.

Utseende

Manliga leáram har ofta en mörk men kort skäggväxt, i längd varierande från kraftig skäggstubb till en eller ett par centimeter. De har också en viss kroppsbehåring, till skillnad från de flesta andra alver. Leáram har normalt brunt till svart hår, även om rött hår förekommer och anses vara ett skönhetsdrag. Manliga leáram är omkring 180 cm långa, medan kvinnliga leáram är betydligt kortare – omkring 150 cm.

Leáram har en lång tradition av att väva och färga ylleyger. Varje hus har en uppsättning med färgkombinationer, vilka sedan varierar mellan de olika familjerna i huset. Grönt och svart förekommer till exempel i huset Dah'Touin, men varierar mellan de stora, jämnbredda gröna, mörkgröna och svarta rutorna hos familjen Nentari och de komplexa och varierande rutorna hos familjen Leaclan. Den sistnämnda familjen har inte mindre än fem olika rutbredder i sitt mönster. Mönster- och färgkombinationer är en hel liten vetenskap för sig och är leárams närmaste motsvarighet till heraldik. Observera att det inte finns någon bestämd uppteckning över mönster- och färgkombinationer, utan dessa är mest beroende på tradition.

Leáram har som vanligt sina egna traditioner, även vad gäller kläder. Längst in mot kroppen har de, som många andra alver, en talasa fastbunden som sinyé lamine, eller en vynya, men där upphör likheterna. Tunikan är till att börja med kortärmad. Ovanpå detta bärs en breacam feile, antingen snabbt över axlarna eller som rinva lamine. Tarrach bärs ofta.

En viktig tradition bland leáram är krigsmålningen. Inför ett slag målar leáram sig med blå kroppsmålningar på armar, ben, ansikte och i vissa fall även bröstkorgen. Ursprungligen kommer denna tradition från token, som också har samma vana.

Bosättningar

Leáram lever huvudsakligen i byar. Det finns en enda leáramstad och den övertogs från Consaber efter Alarinnska frigörelsen: Kinyen Sina. Leárams arkitektur är mycket materialsnål. Man gräver en grop i marken till drygt en halvmeters djup. Uppgrävd sten används för att bygga väggar och uppgrävd jord används för att fylla väggarna och isolera dem. Torvtaket hålls uppe av en eller två takbjälkar, vilket ger det stadga nog för att man ska kunna gå över taket utan problem. Ofta får getter och får beta på taket. Byar består av ett antal sådana här byggnader, där man också håller boskap i ena änden och folk i den andra. Boskapskjul och ekonomibyggnader består ofta av ruiner av gamla hus som nödtorftigt reparerats.

Mestadels samlas léaram i små byar i de djupa dalarna i den alarinnska terrängen. Tittar man på en karta ser man tydligt hur byarna ligger på en linje längs med dalen. I dessa dalar förekommer visst jordbruk, men boskapsbruk är vanligare och för léaram en större näringskälla.

Kinyen Sina: (vänskapens stad) Alarinnns enda stad är en kvarleva från den tid då Consaber även omfattade Alarinn. Staden hette då 'Insamaidh'. Med tanke på gästfrihetens lag och hur hårt léaram håller på denna så kan man förstå att främlingar tycker det nya namnet är passande. Kinyen Sina har fortfarande stadsprivilegier från före Alarinnska frigörelsen. Detta spelar dock inte så stor roll numera, men de 2.500 invånarna i staden talar gärna om det för främlingar. Kinyen Sina är byggd i ganska brant terräng. Vägarna och gatorna slingrar sig oregelbundet upp och ner mellan de låga stenhusen. Stora delar av gatorna är stenbelagda. På en klippa vid hamninloppet står slottet, ett av de få befästningsverk som finns i Alarinn. Det är med sabrisk mått ett ganska litet slott. I slottet samlas husens råd och det är också här som Alarinnns enda stående styrka är baserad – den hedersvakt om 120 man som ansvarar för rådets säkerhet och ordning i staden. Ett Daak-kloster med tillhörande kyrka ligger en bit norr om Kinyen Sina. Ingen aktiv mission utförs i landet, men munkarna hjälper ibland till när nöden och svälten blir stor. Detta har lett till att omkring en procent av alari-alverna faktiskt har kommit att tro på och tillbedja Daak.

Samhälle

Léaram-stammen är indelad i 68 hus eller klaner, var och en med sina egna färgkombinationer i sina 'breacam'. Husen består i sin tur av en mängd familjer. Varje hus har ett område som sitt eget och är i princip självstyrande. Varje hus har en representant i husens råd i Kinyen Sina, vilken motsvarar ungefär en regeringsledamot. Representanten väljs på tolv år av familjeöverhuvudena i huset och sänds sedan iväg till Kinyen Sina med en liten stab som sköter administration- och kurirverksamheten. Representanten är ett språkrör för husets ledare.

Husets ledare väljs på ett liknande sätt, men mandatet är inte tidsbegränsat. Ämbetet som ledare upphör när ledaren inte längre vill eller inte anser sig kapabel att leda huset, eller då huset misstroendeförklarar honom. Den gamle ledaren nominerar en kandidat för positionen som ledare, varpå husets medlemmar röstar för eller mot. Det krävs av tradition att ingen röstar emot för att en kandidat ska bli vald.

De fem största husen är för närvarande Kentaiy', Dah'touin, Simren, Nan'sela och Rudani. Ambassadörer utses alltid från dessa hus, och det är ledarna för dessa hus som tar emot vid officiella statsbesök utifrån.

Krigsmakt

Léaram har ingen ordnad krigsmakt, förutom en liten väpnad styrka om 120 man som utgör en hedersvakt för husens råd i Kinyen Sina. Däremot kan de flesta män och kvinnor hantera ett vapen. Upp till ungefär tre tiondelar av befolkningen kan mönstras i en folkmilis om det skulle behövas. Normalt sett behövs inte så många, och den vanligaste orsaken att samla milisen är räder av tiraker från Tokonmassivet. Det är då en

lokal husfurst eller hövding samlar ihop så många milismän som behövs.

Alarinnsk krigsföring bygger i stort på gerillataktik. Snabba förflyttningar till fots och god kännedom om terrängen möjliggör plötsliga anfall, ofta innan fienden hunnit ställa upp till slagordning. En sådan taktik är nödvändig om man ska kunna hinna slå till mot tiraker innan de är försvunna eller mot ett fiendehus i de ganska ofta förekommande fejderna. Taktiken visade sig också vara mycket effektiv mot sabriskt kavalleri och vanliga styrkor i samband med den alarinnska frigörelsen.

Religion

Tokons gamla tro är en panteistisk religion som lyckats sprida sig till de annars så agnostiska alverna. De flesta léaram känner till en hel del av sagorna och hjältesångerna, men endast en tiondel är aktivt troende i denna religion. De flesta sänder nog ändå en tanke till någon av gudarna, gudinnorna eller till och med Draken då och då, och de flesta iakttar de riter och högtider som följt med religionen från token.

Enligt den gamla tron är magi ett resultat av Drakens närvaro, samma drake som också är Tokons, Consabers och Alarinnns själ och som en gång i tiden enade tokons alla klaner mot thalaskerna. Utan Draken skulle magin i världen dö ut. Draken är fader till flera av gudarna och gudinnorna i den Gamla trons mytologi. Det är intressant att token sätter Draken som överordnad gudar och gudinnor.

Fakta om Léaram

Styrelseskick: Klansamhälle.

Överhuvud: Husens råd i Kinyen Sina.

Rättsväsende: Fem neutrala lagkunniga ger sin dom efter att båda sidor presenterat sina bevis. Dom kan överklagas till Husens råd.

Utbredning: Alarinn, Tokon, Consaber.

Antal: ca 350.000 individer.

Språk: Felya alarina. Tokons runor används förvånansvärt ofta i skrift.

Huvudstad: Kinyen Sina, 2.500 invånare.

Huvudnäring: Boskapsskötsel, jordbruk, skogsbruk, fiske.

Militära resurser: Folkmilis. Teoretiskt kan 90.000 män och kvinnor mönstras.

Religion: Tokons gamla tro (10%), Daak (1%).

Vänner: Tokon, Consaber.

Fiender: Tiraker i östra Tokonmassivet, formellt även dvärgar.

Myntfot: Järnstång. Två järnstänger har ungefär samma värde som ett silver.

PYAR

NÄR ALVERNA BÖRJADE få kontakt med människor flyttade många alver in i människosamhällena. Blandäktenskap kom snart att uppstå och pyaralverna började skilja sig från övriga stammar även fysiskt. Pyar blev så en helt egen stam med egna sedvänjor och ena vanor och närmade sig allt mer människorna. Trots att stammen är så vitt spridd har de fortfarande mycket god kontakt med varandra över hela världen. Kanske beror det på att de enbart har varandra att ty sig till.

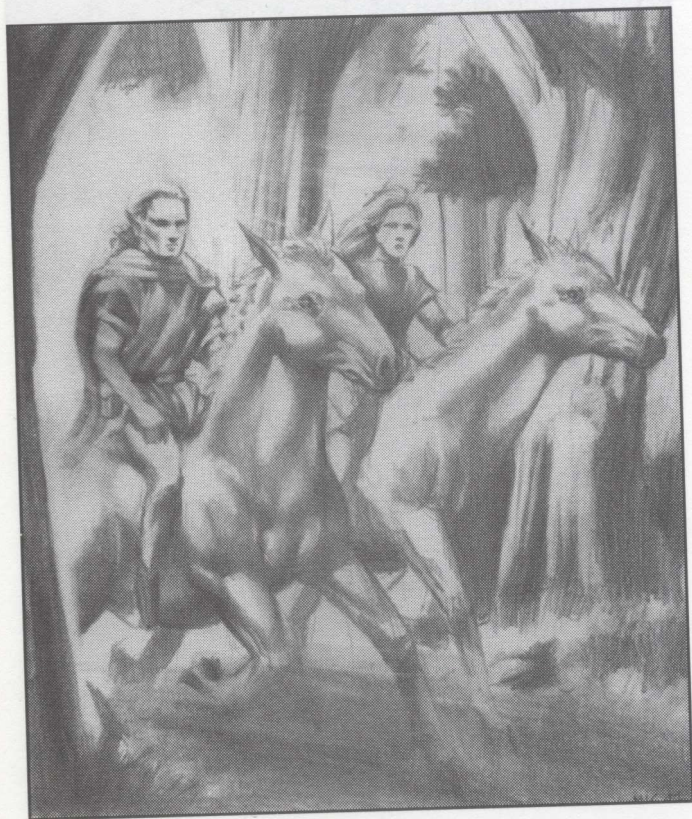
Folket utan land

Pyar ses ofta som 'folket utan land'. De är såpass lika människor att de lever mitt ibland människorna i deras samhällen, men är såpass olika att de ändå anses vara ett eget folk.

Lustigt nog är det inte pyar som är det första som människor tänker på när de hör ordet 'alv'. Paradoxen har sitt ursprung i det faktum att pyar är de alver som har mest kontakt med människor och att pyar är så väl assimilerade i människokulturen. Människor ser ofta på pyar nästan, men inte riktigt, som likvärdiga sig själva. Deras underliga kultur och ofta främmande brytning gör att pyar skiljer sig från det normala i samhället.

Utseende

Pyar är fysiskt mer människolika än någon annan alvstam. En normal pyar-alve är något spensligare än den normale vanaren. Då pyar dessutom inte har samma krigartraditioner som andra alver rör de också mindre på sig, vilket resulterar i att pyar-alverna i princip är de enda alver som drabbas av fetma. Deras öron är spetsiga men inte mycket större än människoöron. I övrigt är det svårt att se skillnad på pyar och vanarer – hade det inte varit för det 'alviska ögat' som så effektivt avslöjar dem så hade de inte alls stuckit ut från mängden.



Bosättningar

Lim'alan vhic Sunariye: (porten till Sunari) Den största enskilda koncentrationen av pyar finns i Lim'alan vhic Sunariye. Med mänskliga mått är det en helt vanlig stad, vilket inte är särskilt förvånande om man betänker att pyar flyttade in från närbelägna ashariska bosättningar och grundade staden. Staden har sedan länge tjänat som handelscentrum mellan Asharina-området och Sunari. Här kan man finna exotiska varor från Jargien, Consaber men naturligtvis också från Sunari. Det finns ett stort bibliotek i staden, där man kan hitta många alviska skrifter. Huvudsakligen är husen i Lim'alan byggda i trä, med undantag för ett fåtal dvärgabyggda stenhus. Arkitekturen på trähusen är inspirerad av övrig alvsk arkitektur och byggnaderna är således ganska höga. Trevåningshus är ingen ovanlighet.

Lim'alan tillhör egentligen Asharien och styrs av frijarl Fimanol. Fimanol är för övrigt 'halvalv', i det här fallet en människa med en alvsk fader. Ett gemensamhetsråd finns också i staden för att lösa dispyter mellan de olika etniska grupperna. De vildaste dispyterna uppkommer oftast mellan kiriyahuset Samunali och dvärgahuset Ramiz. Samordningsrådet, som även det sammanträder i Lim'alan, är ett råd som är helt friställt från frijarl Fimanol. Det fungerar huvudsakligen som ett samordningsorgan för pyar över hela världen.

Samhälle

Pyar är en egen stam, trots att de lever mitt i människors samhällen och har assimilerats med detta. De firar visserligen lokala högtider, men huvudsakligen håller de mycket hårt på alviska seder och bruk. Pyar lär sig ofta felya i hemmet – närmare bestämt felya alarina i Rhung-Alari och felya sanari i övriga områden. Det lokala människospråket lär sig en pyar-alv först senare. Detta gör att pyar ofta har en omisskännlig brytning, även om den är mindre än hos andra alver och det förstärker känslan av att de inte riktigt är människor.

Handelshuset är det som håller ihop pyar som stam och det som förmedlar kontakten mellan pyar över hela Mundana. Bland pyar ses medlemskap i handelshuset lika viktiga som eventuella andra titlar som pyar kan råka erövr. Pyar ser ofta handelshuset som ett slags kollektiv som alla inblandade har del av och delar ansvaret för. Att 'äga' ett handelshus är för pyar inte mer än att vara handelshusets representant utåt. Som 'ägare' har man lite mer att säga till om, precis som en ambassadör faktiskt kan tala för det land som han representerar. I grund och botten är 'ägaren' inte mer än en galjonsfigur. Pyars handelshus arbetar huvudsakligen med Consaber, Caserion, Asharien eller Forion som bas. Pyars handelshus

tingas ofta betala vansinniga mängder skatt, men på grund av deras stora erfarenhet och skicklighet – samt att de väldigt ofta sysslar med mycket penninginbringande affärer – så lyckas de för det mesta göra stora vinster.

Pyars hantverkare är nästan lika berömda som deras handelshus. Ofta är hantverkarna både en del av sina respektive hantverkarskrån och dessutom tätt knutna till något alviskt handelshus. Alviska hantverkare tros ofta vara trollkarlar – dels håller de hårt på sina hemligheter och dels är lärlingstiden ovanligt lång. Dessutom är de hantverk som skapas ofta långt överlägsna mänskliga hantverkares arbeten.

Ett antal pyarätter har vunnit adelstitlar i människornas samhällen. Dessa står något utanför pyars samvaro, då de inte är knutna till handelshusen utom möjligen tillfälligt som investerare. Adliga pyaralver har tätare band med den överhöghet som de har svurit trohet till. De är också mer individualister, så det kan mycket väl hända att två bröder svär trohet till två separata överhögheter. Dessa adliga pyar utgör en 'stam i stammen' så att säga. Alvernas romantiska läggning gör att adliga pyar ofta är obrottsligt lojala mot adelns ideal, ofta mer än gentemot konung eller rike. För dem är riddaridealen inte något man frångår, utan något som man håller fast vid även om det kommer att kosta en ens liv. Detta gör att pyars adliga ofta har ett mycket gott anseende bland ofrälse. Många statsmakter är dock inte så förtjusta i detta – en riddare som är mer lojal mot idealen än mot statsmakten (oftast konungen) ställer lätt till problem i riket.

Pyar har ingen egentlig stamfurst. Det finns dock ett samordningsråd i Lim'alan vhic Sunraiye som är det närmaste man kan komma en regering. Rådet förmedlar information från region till region om till exempel skatter, tullar och andra lokala handelspåverkande faktorer. Även om den större delen av denna information förs från handelshus till handelshus från mun till mun så är det positivt för pyar-handelsmän att kunna slå upp aktuella uppgifter utan att lyssna på osäkra rykten. Rådet har dessutom viss bankverksamhet vilket ökar pyars stabilitet och därmed konkurrenskraft.

Krigsmakt

Pyar har ingen krigsmakt. I de länder där adelsskapet ännu inte frångått monopolet på krigande lär sig adliga pyar ofta konsten att hantera vapen, men de är mer en del av den lokala krigsmakten. Ett fåtal pyar söker sig till legoknektssyrket, men i övrigt lär sig pyar sällan hantera vapen.

I många länder, till exempel Consaber, måste en man från varje gård ställa upp i härtjänst i fyrtio dagar om året. Detta innebär att en hel del pyar blir tvugna att lära sig att hantera kortsvärd eller spjut. Många lär sig istället hantera en pilbåge och blir därmed utmärkta bågskyttar.

Religion

Pyar har ingen egen religion, men med tanke på att många länder har en lagstadgad statsreligion har de ofta inget annat val än att indoktrineras i den lokala religionen. I Soldarn och Asharien tillhör de flesta pyar den samoriska läran, medan de i Jargien och Consaber oftast tillhör Daaks kyrka.

Fakta om Pyar

Styrelseskick: Varierar efter land.

Överhuvud: Inget.

Rättsväsende: Varierar efter land.

Utbredning: Stora delar av Mundana, men huvudsakligen i kuststäder.

Antal: ca 1.100.000 individer.

Språk: Felya sanari, utom i Rhung-Alari, där felya alarina används. Lokalt människospråk.

Huvudstad: Lim'alan vhic Sunari'ye, 2.600 invånare

Huvudnäring: Handel, hantverk.

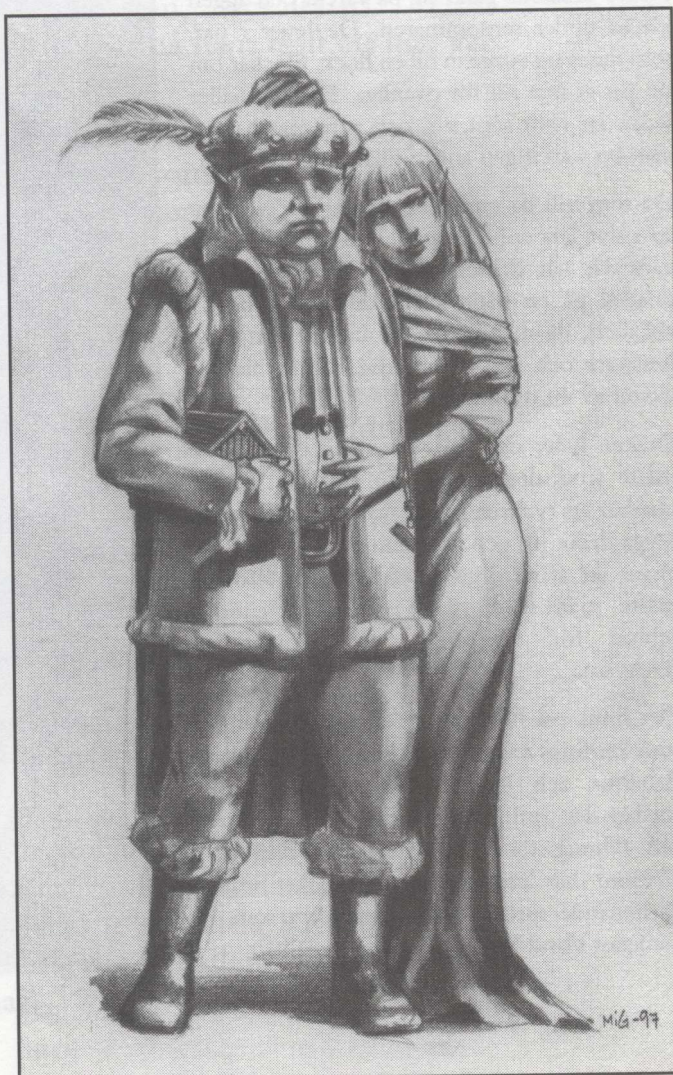
Militära resurser: –

Religion: Varierar från land till land. Vanligast är den lokala människoreligionen.

Vänner: De flesta.

Fiender: Cirefaliska samväldet (handelskonkurrenter).

Myntfot: De flesta valutor accepteras.



DUMDRAKEN

HEAVÉ ÄR ETT alviskt ord som närmast kan översättas med 'dum drake'. Ordet används om en ras av ganska små och ointelligenta drakar. De kallas ofta pseudodrakar då de saknar en hel del av de 'riktiga' drakarnas egenskaper. Héave är ungefär lika intelligenta som en chimpans, de har endast två bakben och ett vingpar och saknar alltså framben. De har ingen förmåga att spruta eld. Inte heller kan de kommunicera annat än rudimentärt med kvittrande, knäppande och visslande läten. Ibland kallas de också lite vanvördigt men väldigt träffande för 'dumdrakar'. Kort sagt, heavé-drakarna är i princip djur – de bör därför behandlas som sådana.

Heavé

Heavé har en hel uppsättning med kvittrande och knäppande ljud som de använder sinsemellan. Detta är deras sätt att kommunicera och länka ihop flocken. Skickliga flygdragoner kan tolka dessa ljud, i alla fall till viss del.

En fullvuxen heavé är ungefär sex meter långa och har ett vingspann på nio meter. De kan präglas och tämjas om detta sker i samband med kläckningen. I vilt tillstånd är de rovdjur och ganska livsfarliga, medan de präglade och tämjda djuren är utmärkta flygande riddjur.

Heavé-drakarna parar sig på våren, och äggen kläcks under sensommaren. De lever i par, som sluter sig samman till en flock. Flockar om tio par är inte allt för ovanliga. Flocken håller sedan ett revir som sitt, och varje par har ett eget bo som ingen annan tillåts komma in i.

De som vill ha en heavé-drake blir tvungna att själva leta upp ett bo på sensommaren och vara där när draken kläcks, så att den blir präglad på en själv istället. Detta är ganska riskabelt, då mamma drake inte är förtjust i besökare och rätt så livsfarlig. Oftast händer sådant av en ren slump.

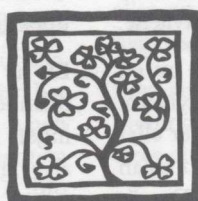
Draken lyder den som den präglas på, men måste trots det tämjas och ridas in. Detta innebär att rytturen måste skaffa färdigheterna Flyga drake [0] och Djurträning [0] för att ha chans att träna djuret och rida det. Vidare måste man skaffa sadel och specialgjorda seldon för draken – ryggspikarna är obekväma...

Det finns två heavé-raser: den västliga rasen som återfinns väster om Rhung-sjön (Sunari, Asharina och Jargien) har ett fåtal horn, medan den östliga rasen som återfinns öster om Rhung-sjön (Thalamur, Consaber och Alarinn) har ett stort antal mycket tunna hårlignande spröt. Det är den förra som är vanligast bland Molnryttarna.



KAPITEL FEM

DEN ALVISKA MENTALITETEN



Kiyonas röst hördes viskande genom natten, "scéalta-iri?" Hon kunde höra på Fredericks andning och känna på hans doft att han var vaken. "Vad håller dig vaken?" frågade hon.

"Du." Hon kände hur hans blick fixerades på henne, så hon öppnade ögonen och såg in i de där djupblå ögonen som hade sett rakt in i hennes själ för så länge sedan. "Jag vill inte förlora dig." fortsatte han. "Inte nu, aldrig någonsin."

"Det kommer inte att ske." Hon suckade, "Jag kommer se ut som jag gör nu när du har dött av ålderdom."

"Men kommer du att vara dig själv? Kommer du att vara den Kiyona som får mig att skratta när jag är nedstämd, som lugnande lägger handen på min axel när jag vill ge mig in i stridens hetta?"

"Jag vet inte, scéalta-iri. Då allt det försvinner lämnar jag Dunbaton."

Frederick smekte hennes hår i nattmörkret, lekte med hennes långa öra och fortsatte ner mot halsen. "Jag hoppas att det dröjer länge än" sade han med ett finurligt leende.

Frederick kände hennes nyfikna blick. "Hurså?" frågade hon.

"Någon måste laga maten när jag ska resa."

"Åh, din..." utropade Kiyona, greppade en kudde, hoppade skrattande upp och pressade ner kudden i Fredericks ansikte. Han gjorde sitt bästa för att kämpa bort den våldsamma kudden, men fann att det enda sättet att få bort den var att kittla Kiyona i sidan.

"Du får mig att skratta vid de underligaste tillfällen" mumlade hon innan de somnade i varandras armar.

ALVISK PSYKOLOGI

FTT GAMMALT ORDSPRÅK säger att "för att förstå en alv måste man vara alv". En mer korrekt översättning kan vara "för att förstå en alv måste man själv dela förbannelsen". Mycket av den alviska mentaliteten härstammar just från denna förbannelse. Detta har i sin tur lett till att alver tyr sig mest till varandra.

Alviska personlighetstyper

Alver kan ytligt indelas in i tre grupper: ansvarsfulla individer, introverta och självdestruktiva, och flegmatiska lättingar.

Den första gruppen är också den minsta. De ansvarsfulla är inte bara medvetna om hur historien har påverkat dem, utan också hur de har påverkat historien. De kan sitta stilla och noggrant planera framtida händelser i årtal och vänta på rätt tillfälle, allt för att händelseutvecklingen ska ta en så positiv vändning som möjligt. Ansvarsfulla alver kan viga hela sin existens åt en enda plan och offra nästan vad som helst för att den ska gå i uppfyllelse.

De introverta och självdestruktiva alverna är ofta fyllda av ett självförakt som få andra kan förstå. De är ofta bittra och cyniska. En liten men icke föraktlig del försöker dränka sina sorger eller fastnar på annat sätt i något slags drogberoende. Man kan sällan förklara detta beteende med någon enskild händelse. Det är snarare alla andra småhändelser som tillsammans blir en enda jätteförklaring på detta bittra uppträdande.

Den sista gruppen är de som inte bryr sig. "Det ordnar sig, och ordnar det sig inte så kvittar det" är ett ordspråk som på ett ganska bra sätt beskriver den sista gruppens reaktioner på omgivningen. Ofta försöker de dämpa förbannelsen genom att se på livet som en lek.

Förbannelsens inverkan på mentaliteten

En alv genomlever tre olika mentala stadier, nämligen: 'ung', 'lidande' och 'inåtvänd'. Dessa tre stadier är en direkt följd av hur alver påverkas av förbannelsen. Naturligtvis genomlever inte alla alver dessa tre stadier, men förvånansvärt många gör det och antalet är så stort att man med god precision kan göra generaliseringen.

De unga

Den unga alven är fylld med tillförsikt. Han har växt upp i ett samhälle där förbannelsen hela tiden gör sig påmind, men har själv ännu inte märkt av den. Den unga alven är ofta fylld av optimism och en tilltro inför framtiden. Inte sällan är han övertygad om att han kan göra något åt förbannelsen – om inte direkt genom att upphäva förbannelsen så kanske indirekt genom att lindra plågan.

De lidande

Efter omkring ett halvt sekel börjar förbannelsen påverka alven. Till skillnad från en människa, vars tidsuppfattning gradvis ändras med åldern, så ändras alvers tidsuppfattning på ett makalöst sätt. De har fortfarande kvar de unga alvernas 'nu-uppfattning' och lever intensivt i nuet på ett sätt som inte är helt olikt barns sätt att uppleva nuet. Å andra sidan börjar nu

alla olyckor från forna dagar att göra sig påmind. De blir allt mer medvetna om konsekvenserna av sina handlingar och de minns alla händelser med lika kraft – minnena bleknar aldrig bort med tiden. Det sägs ibland att "historiens vingslag träffar alverna med full kraft" – detta ordspråk är förmodligen det mest korrekta sättet att beskriva hur alver uppfattar tiden. Ändå hankar sig de lidande alverna framåt. De ger inte upp, utan fortsätter med en ofattbar själsstyrka. Det finns många historier om hur alver slagit sig fram genom överväldigande odds och obeskrivliga faror men ändå lyckas överleva tills dess att deras uppgift är avklarad.

Ett av de tydligaste tecknen på att en alv är på väg in i det lidande stadiet är att alven slutar att räkna sin ålder. Det spelar ingen roll längre att hålla koll på sådana trivialiteter. En del alver glömmmer till och med bort när de är födda.

De inåtvända

Det tredje stadiet är då alverna börjar dra sig bort från världen mer och mer. Det inträffar vid ungefär 250 års ålder och de kallas då 'inåtvända'. Det bör dock påpekas att det finns alver som aldrig når detta stadium och de som når det först efter ett halvt eller ett helt årtusende. De inåtvända drar sig tillbaka och flyr från världen, allt mer förbittrad över den. De går in mer och mer i sig själva. De drar sig undan, först till släkten, sedan familjen, och slutligen enbart till sig själva. En del alver får en överdrivet stor ansvarskänsla för historiens utveckling. De vänder sig då inåt på ett helt annat sätt och börjar planera inför framtiden. Denna ansvarskänsla tar sig ibland absurda övertoner. De kan ibland fastna i en obeslutsamhet som kommer av att de inte kan bestämma sig för att agera eller inte, då båda alternativen kan medföra helt olika konsekvenser som inte går att förutse.

Tillfällig lindring

Alver kan få tillfällig lindring från sin plåga, oftast tillsammans med en livskamrat, men även tillsammans med mycket trogna vänner. Detta gör att alver oftast är extremt lojala mot de som de finner är deras sanna vänner. De har helt enkelt inte råd att förlora denna lindring från förbannelsen som vännerna innebär. Det händer ofta att alver slår följe med sådana personer som de anser vara sanna vänner utan att någonsin överge dem. De band som då knyts kan ofta visa sig fruktansvärt svåra att bryta.

Ofta är denna lindring mycket tillfällig. När man förlorar en vän, livskamrat, älskare eller älskarinna blir denna smärta så ohyggligt djup att den bara accelererar förbannelsens utveckling. Det finns alviska sagor som handlar om hur en alv och en människa finner varandra och när människan dör av ålder tynar alven bokstavligt talat bort av sorg.

PERSONLIGA RELATIONER

DET FINNS TVÅ typer av 'äktenskap' bland alver. Inget av dem liknar de rituella äktenskapsband som människor sluter och de har över huvud taget ingenting att göra med vare sig religion eller det juridiska bindandet av en arvsföljd. Alver knyter istället lösa äktenskapsliknande band av antingen känslomässiga eller förnuftsmässiga skäl. Utöver dessa relationer är det också vanligt med en slags stark mentor-relation.

Förälskelse

Den ena motsvarigheten till äktenskap är ett band som kommer som följd av att alver förälskar sig. Om förälskelsen är besvarad händer det ofta att de båda försvinner från familjen ett tag. De håller sig undan och låter förälskelsen svepa över dem. Det är under sådana förhållanden som den större delen av alviska barn kommer till. Sådana förhållanden är ofta ganska korta, sällan mer än ett par decennier eller så.

Denna typ av förhållanden kallas helt enkelt förälskelse eller 'scéaltainae'. Det är något som alver helst inte vill råka ut för. Alver försöker ofta undvika det i det längsta, men tyvärr har man sällan så god kontroll över situationen. Den värsta typen av förälskelse är den mellan en kortlivad och en alv. Observera att alver inte ser älskare respektive älskarinnor som något fult. Det är något sorgset, vemodigt och tragiskt – bara i vissa fall romantiskt – men det är aldrig fult eller omoraliskt.



Livskamratskap

Det andra äktenskapsliknande bandet är ett mer förnuftsmässigt band. Två alver beslutar sig helt enkelt att leva ihop för att tillsammans lindra förbannelsens plåga. En hel del av dessa band tillkommer genom ren vänskap som utvecklas och fördjupas, andra är ursprungligen av den första typen som fått lugna ner sig lite. Dessa förhållanden varar betydligt längre, ofta livet ut och kallas för livskamratsskap. En 'sinasiscéa farag' (livskamrat) eller en 'heren' (älskare/älskarinna) är helt enkelt någon som man kan tänka sig att tillbringa resten av livet med.

Livskamraten är alltid en alv – aldrig en människa. Det är meningslöst för alven att ha en livskamrat som dör av ålder efter ett bara halvt sekel eller så.

Ingendera av de två 'äktenskapen' involverar någon som helst ritual eller formellt bandbildande. Livskamratsskapet är väl det som är mest officiellt, men sker tämligen ceremonilöst. Som mest flyttar de båda inblandade ihop. För det mesta är dessa förhållanden monogama. Undantag finns – det finns exempel på månggifte från båda parterna och det finns åtskilliga livskamratsskap som tillfälligt avbrutits då endera eller båda parterna drabbats av en förälskelse på annat håll.

Mentor

En vanlig sed bland alver är mentorskap. En ung alv får helt enkelt en mentor som lär denne grunderna i livet. Detta mentorskap är mycket viktigt bland alver, såpass viktigt att mentorn ofta ses som en andra förälder. Faktiskt betyder de båda uttrycken för mentor, 'sarik sheldiv' och 'visna sheldiv', just 'andra fader' respektive 'andra moder'. Om man ska vara mycket formell när man presenterar sig nämner man ofta vem som var ens mentor.

Att få en väl ansedd alv (eller för den delen människa) som mentor är en stor heder, liksom det är en stor heder att tillfrågas om man kan anta 'jobbet' som mentor. Väldigt få tackar nej till ett sådant erbjudande. Mentorn är aldrig ens föräldrar, men ofta andra släktingar.

Mentorskapet börjar i varierande åldrar. Det enda som är bestämt är att det måste börja medan lärlingen är 'ung' och det slutar när mentorn tycker att det är dags. Det finns inga regler för vad en mentor ska lära ut. Mentorn lär helt enkelt ut det som han eller hon tycker behövs.

Äventyrssuppslag: Vad händer om en alv frågar en erfaren och kunnig rollperson om rollpersonen kan bli mentor åt någon av alvens söner eller döttrar? Mentor-lärlingsförhållandet är något som sällan är utnyttjat i rollspel (av någon underlig anledning) och detta är en unik möjlighet. Dels kan det leda till intressanta äventyr då rollpersonen måste lära ynglingen om livet alternativt då ynglingen dabbar sig (alla lärlingar dabbar sig, om man får tro fantasylitteraturen).

KONFLIKTER

ALVER ÄR YTTERST formella vad gäller konflikter. För alver finns det tre slag av konflikter, nämligen: opposition, fiendskap och krig. Var och en innebär tre helt skilda saker och har nödvändigtvis inte särskilt mycket med de begrepp som människor förknippar med de tre termerna. Det finns en hel del ritualer och traditioner gällande konflikter som måste efterlevas. En okunnig människa som inte är försiktig kan mycket väl omedvetet råka förklara någon krig.

Opposition

Opposition är den mildaste formen. Det är helt enkelt ett förhållande där minst två alver tar olika sidor angående någonting. Typiska oppositionsförhållanden är träningsdueller, debatter, tävlingar, lekar, spel och andra liknande situationer. Även om vänskap under och efter konflikten inte är nödvändig så förekommer vänskap ofta trots oppositionen.

Fiendskap

Fiendskap innebär helt enkelt att man förklarar sig vara varandras fiender. Än så länge behöver det inte gå till rena våldsamheter, men rent undermedvetet försöker man ofta förstöra för ens fiende alternativt hålla sig ur vägen för dem. Det är fullt möjligt att en kraftig fiendskap resulterar i den ena partens död, men det är inget krav. Man söker aldrig aktivt att döda ens fiende. Paradoxalt nog är fiendskap inget som alver tycker illa om. Faktum är att en fiende är något som man kan lita på. Vänner ljugar för att skydda en, älskarinnor kommer att överge en förr eller senare, men en fiende vet man var man har.

Att bli kallad för 'kovoraléa' (hederssam fiende) är en stor ära och ett mycket gott vitsord. Att en fiende talar väl om en är en av de högsta formerna av ära som en alv kan få. I ett fåtal fall (huvudsakligen hos léaram) har det till och med hänt att en fiende anförts en hemlighet som inte kan anförts ens vänner. Man är då bunden av heder att bevara den hemligheten. I léarams fall, där de flesta sådana situationer har inträffat, har hemligheten bevarats, till och med i ett efterföljande krig.

Alla dvärgar är automatiskt fiender till alla alver. Det kan tyckas vara långsint, men betänker man alvernas syn på fiendskap så innebär det egentligen inte särskilt mycket och kan i vissa fall till och med vara hedrande.

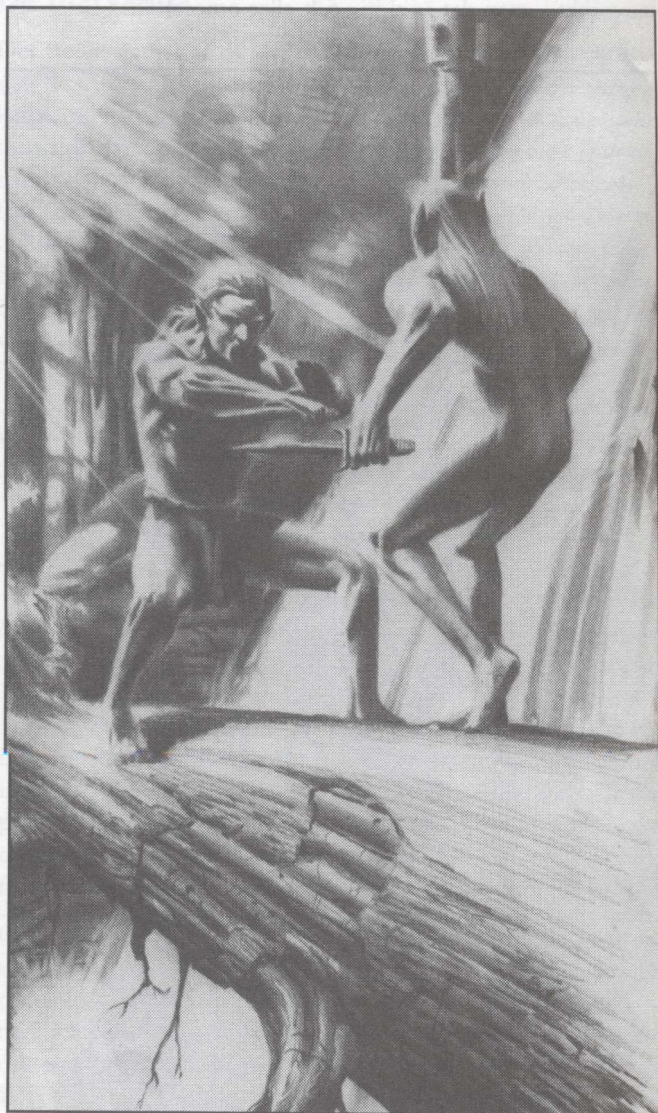
Krig

Det tredje slaget av konflikt är 'ferlaninaé' (krig). Den alviska definitionen på 'krig' är en 'konflikt som enbart kan lösas med blod och död. Antalet inblandade spelar ingen som helst roll. De värre formerna av 'krig' nöjer sig inte enbart med motståndarens blod eller liv, utan man försöker även vanhedra honom och kasta ut honom från samhället. Det är på grund av att en sådan konflikt ofta drar in familj och vänner och ibland även hus och stam, samt konfliktens totalitära natur, som situationen har benämnts 'krig'.

På grund av att 'krig' är ett så allvarligt och omfattande begrepp med så fruktansvärda konsekvenser är det mycket stränga ritualer angående en sådan konflikts utlysande. Den alviska

dolken, sahlam, spelar här en mycket stor roll. Att överlämna en dolk med spetsen först är en formell krigsförklaring och om man dessutom gör det via ombud eller sändebud, då visar man att man verkligen menar allvar. Att kasta dolken på golvet framför ens antagonist är inte bara en krigsförklaring, utan också en förolämpning. Att hålla en dragen sahlam mellan sig och en person är en formell förklaring av fiendskap – släpper man den, då är det krig.

Äventyrsuppslag: Behöver dina rollpersoner en bra fiende? Prova att ge dem en alv som fiende. Fiendskapen blir ytterst formell och alven kommer att anstränga sig för att uppträda helt korrekt i sin fiendskap. Det är inte nödvändigt att det går så långt som krig, utan håll det helst på en mer fridsam nivå.



VÄRDERINGAR

ALVER HAR EN del åsikter om det mesta. En del är generella, så att de flesta alver delar den. Andra är individuella och flera är stamanknutna. Andra folk har åsikter om alver, vilket gör att relationen är dubbelriktad. De beskrivningar som ges i detta avsnitt är enbart generella och behöver inte alltid gälla – det kan mycket väl finnas människor som förstår sig på förbannelsen och alver som förstår människor.

Människors syn på alver

Människor kan inte begripa sig på alver. Hade det inte varit för det där med 'förbannelsen' så hade det inte funnits någon förklaring på varför alver är som de är. Nu finns det något som man kan skylla det mesta på – så om en alv gör något som en människa inte begriper sig på så skyller människan oftast det på 'förbannelsen'.

Människor har också en tendens att tro att det är magi med i bilden i allt som alver gör. Detta har att göra med en kombination av känslan att vara iakttagen av alven, samt att alverna ofta har årtionden av erfarenhet. Den höga skickligheten och det 'alviska ögat' gör att människor ofta uppfattar det som att alver använder någon form av magi i allt.

Människor kan inte heller förstå varför alver är sådana känslövelser, som antingen sitter helt känslolösa eller knappt kan hålla kontroll på sina känslor.

Alvers syn på människor

Alver har å sin sida en del konstiga föreställningar om människor. I och med att de inte kan relatera till hur en 'kortlivads' liv är så kan de inte förstå en kortlivads begreppsvärld. De förväntar sig hela tiden att de kortlivade är förhastade och har bråttom i alla situationer och alver kan därför bli mycket förvånade om det visar sig att de har mycket tålamod.

Alver kan inte heller riktigt förstå 'känslornas medelväg' som människor ofta har. Alver stänger själva in sina känslor eller släpper ut dem alla på en gång – de kan därför inte riktigt förstå hur människor kan hantera sina känslor i någon form av mellanläge.

Alver är ganska petiga med identiteter och titlar, vilket gör att de ofta får problem med stambegreppet. Till skillnad från dvärgarna, vars klanbegrepp lätt överförs till stam, har människor ofta ingen motsvarighet. Man hör ofta hur alver ersätter stambegreppet med grevskap, hertigdömen, provinser, nationer eller till och med olika människoraser.

Misslor och alver

Alver tycker om misslor. De små och upptägsfulla varelserna skänker ofta mycket glädje åt alverna. Misslor är å andra sidan mycket osäkra på var de har alverna. 'Det alviska ögat' stör ofta misslornas förmåga att 'dela sinne', vilket gör misslor nervösa.

Vad alver och misslor inte tycker om är att de ofta misstas för varandra av utomstående. Eftersom båda folkslagen har tämligen långa och spetsiga öron är det ganska lätt att tro att de är släkt. Ingendera anser sig dock vara förnedrad av att bli misstagen för den andra rasen.

Dvärgar och alver

Alver och dvärgar är fiender. Det råder ett långvarigt vapenstillestånd mellan dessa båda släkten – båda håller ett mycket vaksamt öga på varandra för att finna tecken på lömska planer, men båda undviker att förolämpa den andre av rädsla för ett nytt stort krig. Detta innebär att alver på sätt och vis 'litar' på dvärgar – man kan ju alltid lita på att dvärgarna kommer att reagera på ett visst vis. Eftersom dvärgar dessutom har en mycket stark hederskodex kan det mycket väl att enskilda dvärgar kan komma att bli 'hedervärda fiender' eller 'de bästa fiender'.

Något som dvärgar inte tycker om är alvernas namn på dem. Det alviska ordet för 'dvärg' är 'ru'cha' (kort och bred), vilket i dvärgarnas ögon är en nidbild.

De kulturella skillnaderna mellan alver och dvärgar kan ställa till stora problem. Om man lägger ner ett vapen framför sig är det lika med ett parlamentärsbudskap för dvärgar och en fredsinvit. Samma gest – att lägga ner ett vapen mellan sig och en annan – är en krigsförklaring för alver.

Alver är gärna lite poetiskt långdragna i språket och har långa hälsningsritualer med vackert tal. Vidare har alver en tendens att vilja dra ut på affärerna – först måste man komma på god fot med



den andre, med mat, musik, dans och allmänt avslappnande. Detta krockar naturligtvis med dvärgakulturen vars enda hälsningsfras är "vad vill du?". Därmed är det inte förvånande att dvärgar och alver inte drar jämt.

Tiraker och alver

Tiraker och alver är fiender. Till skillnad från dvärgarna litar man inte ett dugg på en tirak då de är väldigt opålitliga och oorganiserade. Just tirakernas oorganisation gör också att alverna inte kan ta i med hårdhandskarna på det sätt de önskar. Det enda de kan göra är att kasta ut tiraker från sina områden och slå tillbaka om någon tirakstam anfaller. Till skillnad från dvärgar blir tiraker sällan 'hedervärda fiender'. Betydligt oftare får tiraker tilltalsnamnet 'kovorasi'in' (obetydlig) eller 'kovoravé' (korkad fiende). Liksom med dvärgar är alvernas namn på tiraker nedsättande. Man kallar dem för 'kartsim' (påsing). Andra namn som används är kartsimsi'in (gûrd) och kartsimnaé (trukh) men dessa används inte så ofta – tiraker förtjänar helt enkelt inte att man tilltalar dem korrekt.

Drakar och alver

Alver betraktar drakar med yttersta vördnad. De ser dem nästan aldrig som monster. I värsta fall kan de hamna i kategorin 'ärade fiender' men i de flesta fall ser alver på drakar som vördnadsvärda varelser, ofta på gränsen till gudomlighet. En

drake är en symbol för det magiska som genomsyrar alla alvers liv och som en symbol för bandet till det övernaturliga. I många fall bemöts drakar med någonting som mest kan liknas vid respekt för ens fångvaktare. Drakar å sin sida har alltid haft en öm punkt för alver. Det sägs att en drake landade vid Carwelan en synnerligen regnig och stormig natt och gav honom skydd mot väder och vind med sina vingar och sin kropp. Thism och léaram är de som bemöts bäst av drakar. Däremot undviker drakarna helt sanari. Henéa, kiriya och pyar verkar vara marginellt mer intressanta än människor.

Alver och magi

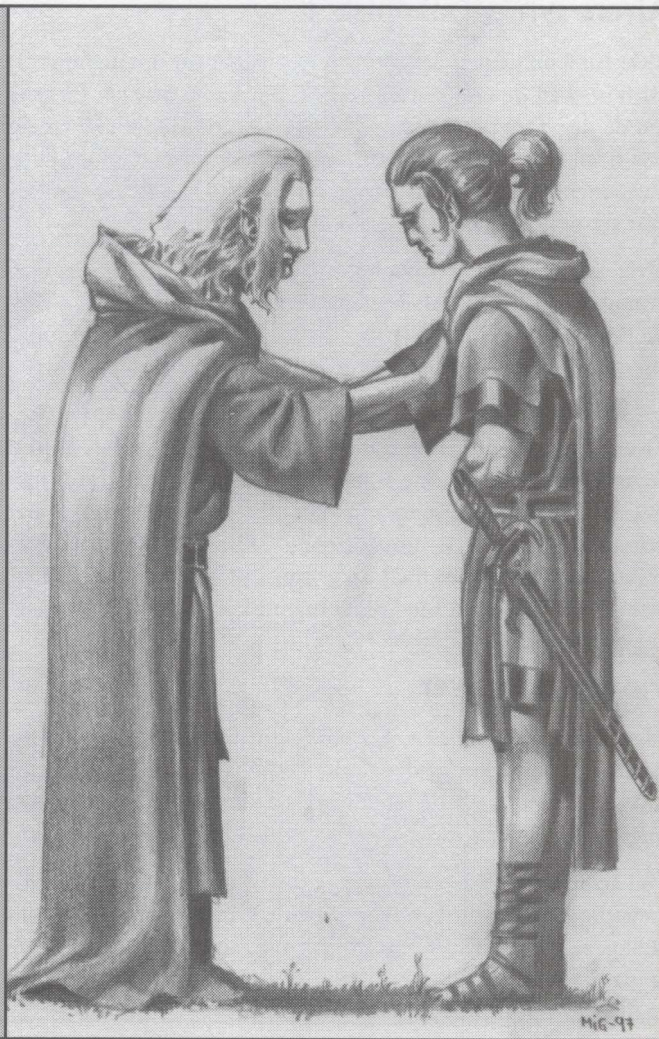
Magi är lustigt nog inte särskilt populärt bland alver. Med undantag för sanari är det få alver som ger sig in på magikerns bana. En och annan pyar kan komma att bli upplärd enligt mänskliga magikertraditioner och léaram har trollkarlsdruider på samma sätt som Consabers token, vilkas yrke har förts vidare muntligt från lärare till elev sedan före Kejsardömet Colonans fall. Därmed är det inte sagt att alver hatar magi och magiker, det är helt enkelt bara ett yrkesval som de inte väljer. Däremot vördar de ofta de som väljer magikerns bana, då dessa besitter stor vishet och kunskap. En orsak till att alver undviker magikeryrket är det alviska ögat, vars receptiva effekter förstärks av känsligheten för de magiska strömmarna. Detta innebär också att de som faktiskt lär sig magikeryrket ofta blir tillbakadragna och inte tycker om besök.

Alvisk Hälsning

Det finns tre sätt på vilket alver hälsar. Det oftast sedda är den alviska bugningen. Det är en kort bugning på gränsen till nickning, samtidigt som man blundar och håller händerna framför ögonen för att dölja blicken. Denna vana har uppkommit genom förbannelsen – man vill helt enkelt inte utmana den andre med en potentiell fientlig blick. Ju djupare bugningen är desto mer respekt har man för den andre. Bugningen används gentemot främlingar eller personer som man inte känner och sker typiskt nog på mellan tre och tio meters avstånd.

Om man känner den andre personen väl och ser honom som en kamrat och vän går man fram till honom och lägger höger hand på hans högra axel. Den andre besvarar hälsningen på samma sätt, varpå man lägger sin vänsterhand på hans högerarm. Ofta hälsar man den andre med namn och ofta med den kamratliga formen av namn (det vill säga endast person- och familjenamn).

Om man ser på någon som en nära och kär vän går man fram till honom och lägger höger hand på hans bröstorg, strax ovanför hjärtat. Den andre gör likadant, varpå båda bugar sig. Detta är en mycket vänskaplig gest som är få förunnad. Ofta är det bara en alvs mentor eller en mentors elever som hälsas på det här sättet. Mycket omtyckta släktingar kan också hälsas så här, liksom väldigt nära vänner. Föräldrar och barn, älskande par eller livskamrater hälsar normalt inte så här – de omfamnar varandra utan några formaliteter.



RELIGION & LIVSFILOSOFI

DE FLESTA ALVER går att placera i kategorierna ateister (gudsförnekare) eller agnostiker (gudstvivlare). Omkring en tiondel är troende och av dessa är henéa den enda stam som har en helt egen religion. Förutom henéas schamanistiska naturreligion så finns det inga övriga unika alviska religioner. Det finns ett par andra religioner som hävdar att alverna skapades av en viss gud – typexemplet är token vars gamla tro har en panteon som innehåller 'alvernas urmoder'.

Agnostiker eller fanatiker

Ingen har riktigt fått klart för sig varför alver är så agnostiskt lagda, eller varför de inte är särskilt beroende av en myt som förklarar varför universum är som det är. Man vet bara att av alla folk i Mundana är alverna de minst troende. Lustigt nog finns det ett extremt motsatsförhållande mellan agnostiska och troende alver – antingen är alver extremt agnostiska eller så är de djupt troende, tillräckligt djupt troende för att gå i kloster eller för att kämpa för tron i främmande land.

Det finns fornlämningar och historiska tecken som tyder på att alla alver en gång i tiden hade en panteistisk religion som dessutom förespråkade reinkarnation. Ett tydligt tecken på detta är en avskedsfras som överlevt årtusendena: "Minns mig i nästa liv, för vi ses inte mer i detta" Detta är en slutgiltig alvisk avskedsfras. Ofta säger en döende alv detta på sin dödsbädd och enligt legenderna var detta hjälten Carwelan t'un Thisms sista ord innan han försvann. Varför denna tro har försvunnit vet man inte och inte ens heller hur religionen fungerade. Just denna fras har i alla fall överlevt tiden.

Livsfilosofi

Alvers livsfilosofi är för det mesta en enkel sådan. Man ser förbannelsen som ett problem som måste övervinnas eller kringgås. Man arbetar med att på olika sätt lindra effekterna av förbannelsen, och man försöker annars få livet att gå framåt som vanligt. De eviga frågorna "varför finns jag?", "vem är jag?" och liknande – spelar liten roll för alver.

Alverna är sig själva och följer nästan alltid sitt samvetes röst, ett samvete som inpräntas hårt i deras undermedvetna av deras föräldrar, familj och hushåll. De är känslovarelser som sveps med av stunden, eller så stänger de av alla känslor och agerar på rent intellekt. Frågor om Gud och religion är främmande för de flesta alver. I ett liv som präglas helt av förbannelsen är det helt naturligt att se övernaturligheter som något som alltid finns. För alver är det ingen mening med att söka en förklaring till det som inte kan förklaras, det vill säga genom religionerna.

Värderingar

Det finns fyra övergripande värderingar hos alver, samtliga ganska beroende av stamtillhörighet.

Thism och sanari står för värderingen att ordning och stabilitet är viktigast av allt. För att uppnå detta måste man ha kunskap

och makt att upprätthålla ordningen. Någon måste ta på sig detta ansvar och thism och sanari brukar anse att det är de själva som ska ta på sig ansvaret.

Léaram och henéa är mer liberala (för att inte säga anarkistiska) i sitt synsätt. De anser att den personliga friheten är det viktigaste. Har man inte friheten att göra vad man vill så spelar det inte så stor roll med resten heller. Samordning och överordnande är oftast inte viktiga ingredienser. Naturligtvis kommer denna frihet med ett ansvar – man kan inte löpa amok helt utan att ta ansvar för sina handlingar.

Kiriyas värderingar kan huvudsakligen sammanfattas med frasen "än sen?". För dem spelar glädje och njutning mycket större roll än ordning eller frihet.

Pyar, slutligen, ligger någonstans mitt emellan alla de andra åsikterna. Ordning är bra för samhället i stort, men det krävs också frihet för att individen ska trivas. Glädjen och njutningen är motorn till det hela, den kraft som för den enskilda personen framåt att förverkliga sig själv och samhället. Denna medelväg ligger ganska nära de flesta mänskliga samhällen, så det kanske inte är så förvånande att det finns fler pyar än någon annan stam.

Fanatiskt troende

Ingen regel utan undantag, heter det: en del alver väljer att söka frälsning och mening i religioner av olika slag. De blir då ofta mycket nitiska i sin religiösa tro och många troende alver går i kloster eller motsvarande.

Alver och Daak

Enligt Daaks tro är alvernas ogudaktighet orsaken bakom förbannelsen. Genom att alverna antingen notoriskt vägrat erkänna Daak som den ende guden, eller helt enkelt ignorerat Daak, har Daak till slut sett sig tvungen att straffa alvsläktet. Han ålade dem därför förbannelsen och lät alverna veta att den dag då de vände bort blicken från sina irrvägar, då skulle förbannelsen brytas. Daak-trogna har därför oftast antingen en nedlåtande syn på alver, eller en medlidande. De nedlåtande brukar normalt inte göra något åt en 'hednisk' eller 'gudslös' alv – han är ju redan straffad av den högsta tribunalen.

De alver som söker religionen gör det ofta i Daaks kloster, där de tas emot med respekt för visheten från deras långa liv och deras ofta allvarliga religiösa nit. De alver som svär klosterlöftet gör det ofta som en slags botgöring för de ogudaktigheter deras förfäder en gång gjorde, i hopp om att verka för att förbannelsen en gång hävs.

Den sabriska kyrkan är mer tolerant mot alverna. Detta beror på att den sabriska kyrkan är en variant av den jargiska Daak-



tron som har lättare att acceptera magi och kan därmed acceptera teorin om att det var en dvärgamagiker som kastade förbannelsen någon gång i urtiden. Visserligen hävdas det officiellt från den sabriska kyrkan att det är Daak som förbannat alvsläktet, men man bränns inte på bål om man hävdar annorlunda i Consaber.

Cirefaliernas syn på alverna

Cirefaliernas tro på Cirza har ingen särskild skapelsemyt för alver. De nämns mest i förbigående i 'tzorlack' (Cirzas heliga skrift) med raderna "Cirza såg att mångfalden var god; tävlan sporrade hans skapelse, så Han delade sin skapelse. Pälade tiraker, Sångarns ätter, Stenens söner, småfolk och storfolk; alla kämpade uppåt mot saligheten." I övrigt har cirefalierna inga särskilda känslor för alver. Man tycker det är synd att ett så magnifikt släktes framsteg dämpas så effektivt av förbannelsen, men å andra sidan är det ännu en konkurrent ur vägen. Den konkurrens som pyar står för stävjas dock effektivt med skattemedel, men detta är mer ett politiskt beslut och inte alls särskilt religiöst.

Den samoriska läran

Den samoriska läran och alver fungerar inte så bra ihop. I och med att den samoriska läran hävdar att man ska vara tacksam för att man får leva ännu en dag och alverna absolut inte vill påminnas om att tiden går så drar de inte jämt. Samoris och alvernas grundläggande syn på tid är helt enkelt för olika för att passa ihop.

Det finns ingen fientlighet mellan samoripräster och alver, men samoriprästerna tar ofta varje tillfälle att försöka 'muntra upp' de dystra alverna. Att det dessutom inte finns en enhetlig lära komplicerar naturligtvis förhållandet. Ibland lånas alviska fåktare in av den krigiska Zoriánorden för att studenterna ska få möjlighet att lära sig att kontra andras stridskonster. Den alviska stavfäktningen är mycket lik den som Zoriánorden lär ut.

Den gamla tron

Alversläktets gudomliga ursprung förklarar, enligt den gamla tron, alvernas 'övernaturliga' förmågor. Alverna är inte förbannade, utan i själva verket välsignade. Endast léaram i norra Alarinn tror på den gamla tron, men å andra sidan är det också dessa alver som lever längst innan de blir inåtvända. De delar alla andra religiösa symboler med token och dyrkar inte Felenna nämnvärt mer än någon annan gudom i den gamla trons panteon.

Det finns tecken som pekar på att delar av tokons panteon faktiskt är rester av den gamla alviska tron, vilket antyder att den tron dog ut för ungefär sjutusen år sedan, då léaram vandrade till Tokon och Alarinn.

Ubheanaidh (uttalas "uvanai") är tokons namn på Draken. Draken har inte skapat världen, utan bringat ordning i det kaos som en gång rådde genom att föda ubheanni, tokons gudafolk. Ubheanaidh samlade en gång i tiden alverfolk, människor och dvärgar för att kämpa mot Ondskan och kastade ut ondskans folk i havet. Ubheanaidh är far till Gudinnan, Lorach, Debheann, Todh Sach och Felenna.

Ilana, Sulami och Eyleri är de tre aspekterna av Gudinnan. De tre aspekterna är modern, systemen respektive älskarinnan, och det är i aspekten modern Ilana som Gudinnan är mor till alla de andra gudarna. Fadern är ofta Ubheanaidh (hennes far), Lorach (hennes son) eller ingen alls. Eyleri och Ilana fyller rollen som fruktbarghetskudinna, medan Sulami är något av en lurifax och faktiskt också en krigare. Sulami är dock inte den farliga skojaren, utan mer en busig syster.

Utöver dessa gudar och gudinnor finns det fler gudar och gudinnor samt åtskilliga hjältar och hjältinnor som tillskrivs egenskaper på en nivå som måste vara mytiska. Till exempel står det i sångerna att hjälten Toliam hoppade jämfota över ett staket som var lika högt som tre män med sin älskade slängd över axeln. Samme hjälte sjöng en sorgesång så vackert att en hel här dog av sorg.

Alla dessa sagor är kärleksfullt diktade och förs vidare muntligt från generation till generation, antingen i form av berättelser, dikter eller sånger. De är en del av léarams levande traditioner och mytologi.

KAPITEL SEX

SPRÅKET



RAFALI SLÄCKTE NER de lysande, magiska tecknen i luften och såg sig omkring i lärosalen. Samtliga studenter såg trötta ut – tre timmars alvisk grammatik på raken har normalt den effekten, till och med på henne själv trots att hon var van att studera ändlösa timmar i sträck.

Hon hade bara ett ämne kvar att täcka innan det var rast. Rafali strök det långa korpsvarta håret ur ögonen, rättade till glasögonen och harklade sig.

"Det stora problemerna med felya," började hon, "är att man tvingas tänka som alver för att till fullo kunna tala språket. Ett av de bästa exemplen på den annorlunda psykologi är att alver egentligen inte använder adjektiv."

"Oj!" utropade Sigor, en skärpt, rödhårig student. "Och jag som trodde att adjektiv var centrala i alla språk..."

"Vad ska alver med adjektiv till?" kontrade Rafali retoriskt. "Alverna använder istället verb och substantiv för att beskriva en egenskap. Vi säger att 'boken är svår' – medan alverna säger ungefär att 'boken försvårar'. Tyngdpunkten förskjuts från egenskapen till en handling, vilket är ett tydligt tecken på alvers känslomässiga natur."

Rafali pekade på den stora och mycket omfattande boken Lingvia felya på skrivpulpeten framför henne. "Eftersom Lingvia felya inte tar upp sådana tankegångar är det svårt att finna dem, så det är på intet sätt förvånande att alviskan anses så komplicerad."

"Så felya är egentligen enkelt?"

Rafali log. "Det svåra ligger i att tänka som en alv. Alver analyserar inte ett föremål. De använder det och njuter av det." Hon slog igen boken. "Och du har inte sett dvärgarnas rukh än!"

FELYA, EN KORT INTRODUKTION

DET ALVISKA SPRÅKET 'felya' är mycket speciellt. Det är sjungande och trevligt att lyssna till, men har ett par speciella egenheter. Den stora egenheten med felya är att det inte ändras särskilt mycket. Den alarinnska dialekten har skilt sig lite mer från sanari-dialekten, men det är också det enda. Orsaken till att felya inte ändras är förmodligen alvernas tidsuppfattning. Alver tycker inte om att påminnas om att tiden flyter, vilket i sin tur avspeglas inte bara i frånvaron av tempus i språket utan också i språkets oföränderlighet. Skriftspråkets uppbyggnad gör också talspråket statiskt.

Dialekter

Det finns tre huvudsakliga dialekter av alviska: felya sanari, felya alarina och felya nari. Under dessa tre dialekter finns det en uppsjö av underdialekter som varierar från område till område. De flesta har egna uttalsvarianter, några har egna ord och ett fåtal har till och med egna ändelser som inte finns i andra dialekter.

Felya sanari: Den största dialekten är felya sanari, även kallad sanari- eller sunari-alviska (det förra efter stammen sanari, det senare efter Sunari-skogen), och motsvaras av en slags 'riksalviska'. Det är den mest spridda dialekten och talas av thism, sanari och kiriya, samt de flesta pyar.

Felya alarina: Som god tvåa kommer felya alarina, en dialekt som talas av léaram i Alarinn och pyar i Rhung-Alari-området. Felya alarina skiljer sig främst genom uttalet, samt genom att ha särskilda ändelser för komparativ- och superlativformen av de verb som används för att uttrycka det som vi använder adjektiv till.

Felya nari: Den minsta dialekten, felya nari, talas av henéa. Strukturellt är den väldigt likt en dialekt som används på slagfältet av alla alver, där man kapar bort en massa ändelser, prefix och annat som tar tid.

Grammatik

Felya kan vid första anblicken tyckas vara ovanligt klumpigt med sina fruktansvärt långa och många ord, men eftersom orden består av en grund och ett antal ändelser blir mängden ord ganska liten i alla fall. Dessutom kan man säga mycket med få ord.

ᄁ cav (0 ₅)	ᄁ néa (0 ₁₀)
ᄂ ef (1 ₅)	ᄃ ena (1 ₁₀)
ᄄ shel (2 ₅)	ᄅ duvi (2 ₁₀)
ᄆ niv (3 ₅)	ᄇ reja (3 ₁₀)
ᄈ rem (4 ₅)	ᄉ via (4 ₁₀)
ᄊ -lev (5-tal)	ᄋ véa (5 ₁₀)
ᄌ -mi (25-tal)	ᄍ hecra (6 ₁₀)
ᄎ -cad (125-tal)	ᄏ sepin (7 ₁₀)
ᄐ -eli (625-tal)	ᄑ ekta (8 ₁₀)
	ᄒ novi (9 ₁₀)

Felyans två viktiga ordklasser är substantiv och verb. Substantiv är ganska självförklarande. Verb är ord som beskriver en handling, men det ingår också ord som beskriver handlingen att inneha en egenskap: 'gå' är ett typiskt verb, men alver räknar även 'röd' (eller mer korrekt 'vara röd') som ett verb. Det här är ofta den första fällan som icke-alver fastnar i. Felya sanari skiljer sig här genom att särbehandla dessa egenskapsbeskrivande verb och ha särskilda ändelser för komparativ och superlativ ('vara rödare' respektive 'vara rödast').

En väldigt intressant egenhet med felya är att det inte finns något tempus. Det finns aspektändelser som talar om huruvida en händelse som beskrivs av ett verb är avslutad, pågående eller avsiktlig, men de fyller bara till viss del samma funktion som tempus. Aspekt och tempus är inte samma sak.

Det ursprungliga alviska talsystemet var pentalt, det vill säga att det innehåller entalen noll till och med fyra. Det har på senare tid kompletterats med ett vanligt decimalt talsystem (med entalen noll till och med nio), men det finns fortfarande alver som regelmässigt använder det gamla pentala systemet.

Uttal

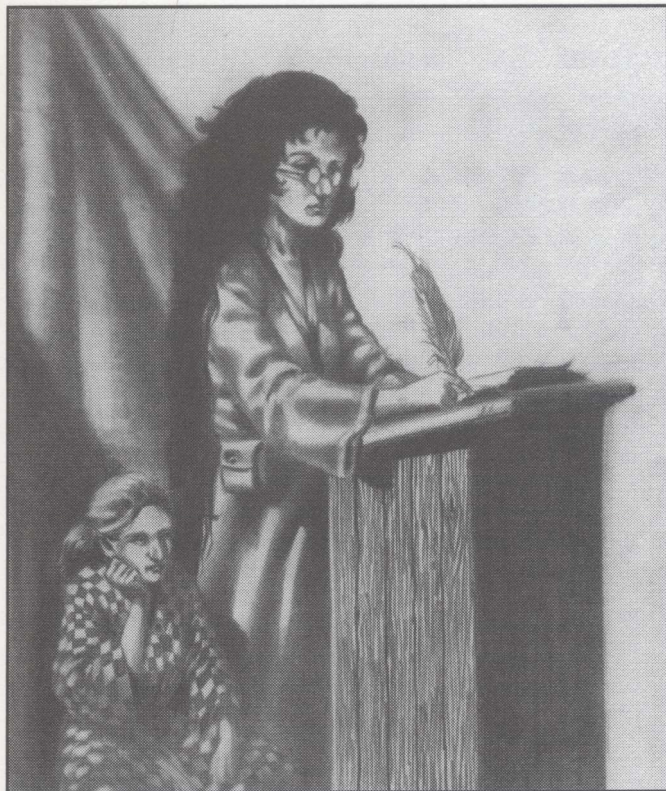
Eftersom skriftspråket är uppbyggt med bildsymboler och tecken för hela ord ger det inga som helst ledtrådar till hur felya ska uttalas. Därför måste man antingen veta hur det ska uttalas, eller läsa en så kallad transkriberad felya. Det finns flera system som kan användas för att transkribera felya till ljudalfabet, men det som presenteras här nedan är ganska likt det system som är vanligast i det jargiska kejsadömet (och därmed även vanligast över hela Mundana).

Alla vokalljud i felya har samma värde. Det finns alltså inga vokalljud som kan uttalas på två sätt som till exempel de två olika a-ljuden i svenska 'ana' (som i 'ana oråd').

Det faktiska a-ljudet i felya ligger någonstans mitt emellan de båda a-ljuden i 'ana', men något närmare det korta ljudet än det längre. Därmed ska 'sanari' i felya sanari helst uttalas med det korta a-ljudet och inte som de flesta svenskar skulle säga: 'sannaari'. Försök hellre med att säga stavelserna 'sa-na-ri' var för sig.

Ofta undertrycks vokaler som står sist i ett ord, särskilt 'e', 'i' och 'u' råkar ut för detta. De är inte stumma, de uttalas bara väldigt tyst. Särskilt felya alarina har denna egenhet, men även inom felya sanari förekommer det, beroende på var man befinner sig. Det är inte fel att uttala dessa ljud, så om man gör det misstaget har man inte gjort bort sig. Det är säkrare att uttala vokalljudet än att inte göra det om man är osäker.

Konsonantljuden är något enklare, då de uttalas exakt som våra svenska. Ett 'c' uttalas som ett tjockt k-ljud. Ett 'k' uttalas också som k-ljud men något 'tunnare' än ett 'c'. Ett 'th' uttalas som i engelskans 'thin', dock med ett lite hårdare ljud.



Normalt sett ska alla stavelser i ett ord betonas lika, utom i fallet med dubbel konsonant som innebär att betoningen läggs på föregående vokal, exempelvis i 'deleenn' (ambassadör), som alltså uttalas 'de-lenn', med betoning på andra stavelsen.

En apostrof (') är det vanligaste sättet att markera att ljuden på båda sidor om apostrofen ska separeras från varandra. Annars ska ljuden flyta ihop så mycket som möjligt. Detta är ofta en källa för missuppfattningar. Jämför till exempel på 'halwi' (grönsak) och 'h'alwi' (inkognito). I det första exempel ska h- och a-ljudet flyta ihop, i det andra uttalas h-ljudet först, därefter kommer en distinkt gräns varpå a-ljudet uttalas.

Dubbelvokaler uttalas separat på samma sätt som om det hade varit en apostrof – fast avgränsningen är lite mindre. Ordet 'Ishi'esanaav' (det hindrade mig inte) ska alltså uttalas 'ishi-esana-av'. En apostrof (') efter en vokal sist i ett ord används för att markera att sista stavelsen ska betonas, till exempel skall 'kenariy' (skörda) uttalas 'ke-na-rij' med betoningen på sista stavelsen.

Felya alarina uttalas något annorlunda än felya sanari. Exempelvis uttalas c-ljudet lite tjockare och kombinationen 'ch' är också tjockare (nästan som det tyska ch i 'Bach'). Dh-ljudet uttalas som i engelskans 'this'. I felya alarina uttalas th-ljudet mer som 't' och dh-ljud sist i ett ord uttalas ofta inte alls. Diftonger används sällan. Istället modifierar alarialverna uttalet på den första vokalen med den andra, så att till exempel 'ae' uttalas mer som 'ä'.

Alviska namn

Utan undantag betyder alla alviska namn någonting. För att skilja ordet från dess namn sätter man tre prickar vågrätt innan ett tecken används som ett namn. Detta innebär att man plötsligt kan hitta ett verb som i namnbetydelsen används som ett substantiv.

Ett fåtal substantiv har uppstått på det här sättet: till exempel består substantivet ru'cha (dvärg) av en sammandragning av

verben 'vara kort' och 'vara bred'. Sådana konstruerade substantiv åtskiljs med två prickar vågrätt innan och efter de tecken som bildar det nya ordet. I vissa fall har det bildats ett nytt tecken för det nya sammansatta ordet. I så fall finns det inga prickar.

Felya sanari har en möjlighet att lägga till en särskild namnformande ändelse för att skapa ett personnamn. Det finns omkring femton sådana namnändelser, varav de flesta är en konsonant följt av '-el' eller '-an', till exempel Alurindel eller Morollan. Namnändelsen kan hakas på verb såväl som substantiv. Efter verb får den betydelsen av 'den som utför en handling'. Denna konvention används aldrig i felya nari eller felya alarina: henéa tycker det är slöseri med tid och léaram anser att det är ett tecken på fåfänga.

Pyar följer antingen konventionerna i felya sanari, eller så följer de lokala människoseder vad det gäller namngivning. Det är dock vanligt att de struntar i den namnformande ändelsen, precis som léaram.

Hos léaram är det sed att flick- och familjenamn ska sluta på ett vokalljud, medan pojknamn oftast slutar med konsonantljud. Denna regel är inte särskilt hårt efterlevd, men det är i alla fall ett tydligt mönster.

I översättningar av alviska texter brukar man sällan översätta namn. De får ofta stå som de är. Undantaget är henéa, vars namn man ofta översätter.

Föräldrarna väljer ofta ett namn som de tycker passar med sitt barn, som låter vackert och dessutom fyller deras förväntningar av framtiden. Ibland ändrar de sitt namn längre fram i livet, när man kommit underfund med sig själv, men framförallt léaram är för stolta för att göra det. Hos henéa får man ett namn när man föds och ett nytt namn när man inträder i jaktlaget.

Alviska personnamn och deras betydelse

Alean	(den som är principfast)
Alurian	från 'alurin' (vara ljushårig)
Alurindel	från 'alurin' (vara ljushårig)
Aralion	från 'arali' (stjärna)
Cailean	(den som står på egna ben)
Ceranidan	från 'cerani' (kol)
Cinneach	(smed)
Denelian	från 'denel' (svärdsfäste)
Donnocadh	(vara rutig)
Elasaid	(vind om våren)
Inalea	ett människonamn från Consaber
Kiyona	(snöfall)
Kornay	(fjord)
Letesse	(vitsippa)
Liusad	(ungefär 'sjusovare')
Lunerian	(den som är beslutsam)
Lyvani	från 'lyva' (vårblomning)
Morollan	från 'morol' (fiskmå)
Niare	från 'ni' (ny)
Nomarian	från 'nomari' (öppen stäpp)
Nyneve	från 'nyne' (vaggvisa)
Sennira	från 'senni' (vacker)
Seskasenni	(ungefär 'vild och vacker')
Shoni	(morgonregn)
Tearlach	(trogen kamrat)
Vire'an	från 'vire' (hård)

Formella namn

Vill man vara formell på alviska använder man inte bara titlar i en presentation, utan dessutom härstamning. Normalt sett är ett alviskt namn uppbyggt av ett personnamn följt av familjens och hushållets namn. Mellan familjenamnet och hushållets namn kommer ett litet ord som kan översättas till just det ord för hushåll som används i alvens stam. Följande ord används för 'hushållet':

Thism:	'vhic' (hus)
Léaram:	'siol' (hus eller klan)
Henéa:	'shol' (jaktlag eller flock)
Sanari:	'fin' (linje)
Kiriya:	'sholi' (hushåll)

Vissa alver nämner också sin stam och hela sin härstamning. Särskilt léaram gör det då de är synnerligen stolta över sin härstamning och ursprung. Ibland kan det också vara det enda sättet att särskilja två individer åt.

Man kan lätt se att Kiyona Nentari t'an Kornay t'an Ailean t'an Cinneach är en helt annan person än Kiyona Nentari t'an Cailean t'an Donnocadh t'an Cinneach – men de är förmodligen i alla fall släkt. Som synes är det ordet 't'an' som kan översättas med 'son/dotter till'. Härstamningen dras oftast på faderns sida – hos henéa drar man dock härstamningen på moderns sida.

Om man är verkligen formell nämner man också vem som har varit ens mentor. Att ha en god mentor är hedrande och att nämna sin mentor hedrar honom eller henne. Frasen "Emrynn sarik sheldiv avo Kiyona" betyder att Emrynn är mentor åt Kiyona.

Undantaget från dessa namnkonventioner är återigen pyar, som har namnseder som är mycket lika människors. Ordet 'eli' används i sällsynta fall för 'hushåll' trots att det betyder 'ätt'. Oftare använder man en patronym (ett exempel betyder 'Seskasenni t'an Shari' ungefär 'Seskasenni Sharis dotter') eller bara ett familjenamn (till exempel Inalea Elisari), ungefär som människor i området gör. Pyar använder ofta den lilla egenheten att sätta tre prickar lodrätt före och efter namn i texter då de skrivs på lokala människospråk. Detta har kommit att bli högsta mode på sina håll och plagieras även av människor här och där i världen.

Titlar kräver ett särskilt omnämnande. Den viktigaste titeln placeras alltid först i presentationen, medan alla andra titlar placeras sist, i rangordning från högst till lägst.

Kiyonas fullständiga namn är Kiyona Nentari siol Dah'toiun t'un Léarama t'an Kornay t'an Ailean t'an Cinneach – en harang som säger att personnamnet är Kiyona, familjenamnet är Nentari, hon tillhör huset Dah'Toiun (ett av de fem största husen i Alarinn) och stammen är léaram om det inte skulle framgå vid det här laget. Man vet också att hennes far heter Kornay, hennes farfar heter Ailean och hennes farfarsfar hette Cinneach. Kiyona kan förmodligen dra sin härstamning ännu längre bak i tiden – de flesta alari-alver kan sin ättelinje ända bak till alarinnska frigörelsen för omkring niohundra år sedan i huvudet.

En tämligen inflytelserik person i Rhung-Alari-området är den före detta magikraten miraye Lytesse Visanni fin Visha saniye

Titel	Motsvarighet
nevri	herr
mira	fru eller fröken (alver har ingen motsvarighet till äktenskap och därför är det ingen skillnad på gifta och ogifta kvinnor)
nevriye	husfurst (även baron, greve eller hertig)
nevriyi'	min herre, ers nåd
miraye	husfurstinna
miravi'	min fru, min dam, ers nåd
sicranniye	stamfurst (även konung/kejsare)
meranniye	stamfurstinna (även drottning/kejsarinna)
delenn	ambassadör, kurir, sändebud
valian	lärare
sani	magiker
saniye	magikrat
heren	gemål eller livskamrat – i de fall där en person är gift med en regent kombineras detta ofta med regentens titel.
heren sicranniye	drottning/kejsarinna gift med regenten
heren meranniye	drottning/kejsarinnegemål
heren nevriye	baronessa/grevinna/hertiginna (ingift)
herenvi'	min livskamrat/hustru

Pereina. Titlarna fullkomligt haglar över henne: först hittar vi titeln miraye, vilket betyder 'husfurstinna'. Lytesse är alltså husfurstinna över linjen/huset Visha. Vi hittar också titeln saniye Pereina. Saniye betyder 'magikrat' och det är precis vad hon är: magikrat över utbrytarprovinsen Pereine som numera brutit sig ur magikraten Thalamur. Lagg märke till att Lytesse anser att titeln som husfurstinna (motsvarande hertiginna) är mer värd än titeln som magikrat i Pereine (motsvarande president eller statsminister).

Skriftspråket

Felya-nai är det alviska skriftspråket. Det är ett idiografiskt skriftspråk som består av över 6000 tecken. Varje tecken står för ett ord, begrepp eller ändelse. Detta gör att skriftspråket går tvärs över de tre huvudsakliga dialekterna. Det finns knappt något som inte kan skrivas med detta skriftspråk i samtliga tre dialekter.

Det gör också att man inte behöver så stor kunskap i alvisk grammatik och meningsbyggnad för att kunna läsa idiogrammen. Det räcker ganska gott med grundläggande meningsbyggnad och en stor mängd glosor för att kunna läsa alvisk skrift. Inte heller behöver man veta hur man uttalar de olika tecknen, det räcker med att veta vad de betyder.

Utöver de ideografiska tecknen finns det ett sjuttioal tecken som representerar enskilda stavelser och ljud. De används ofta

Ꞥ Felyana (alv)	Ꞥ Henéa (henéa)	Ꞥ Yoashi (mat)
Ꞥ Anema (människa)	Ꞥ Léarama (léaram)	Ꞥ Tomon (häst)
Ꞥ Kartsim (tirak)	Ꞥ Pyara (pyar)	Ꞥ Oro (berg)
Ꞥ Ru'cha (dvärg)	Ꞥ Sanari (sanari)	Ꞥ T'un (stam)
Ꞥ Delenn (ambassadör)	Ꞥ Thisma (thism)	Ꞥ Vhic/Siol (hus)
Ꞥ Vilia (träd)	Ꞥ Kiriya (kiriya)	Ꞥ Yenetai (vind)

Ꞥ a	Ꞥ ko Ꞥ co Ꞥ cho	Ꞥ ri Ꞥ ry
Ꞥ b Ꞥ bh	Ꞥ l Ꞥ ll	Ꞥ ro Ꞥ ru
Ꞥ bri Ꞥ bry	Ꞥ la	Ꞥ s Ꞥ ss
Ꞥ d	Ꞥ lé	Ꞥ sa
Ꞥ da	Ꞥ le	Ꞥ se
Ꞥ de	Ꞥ li Ꞥ ly	Ꞥ sey
Ꞥ do Ꞥ du	Ꞥ lo Ꞥ lu	Ꞥ sh
Ꞥ e	Ꞥ m Ꞥ mh	Ꞥ sha
Ꞥ éa	Ꞥ ma	Ꞥ she
Ꞥ fa	Ꞥ me	Ꞥ shi Ꞥ shy
Ꞥ fe	Ꞥ mi Ꞥ my	Ꞥ sho Ꞥ shu
Ꞥ fi Ꞥ fy	Ꞥ mo	Ꞥ si Ꞥ sy
Ꞥ gi Ꞥ gy	Ꞥ mia Ꞥ mya	Ꞥ so Ꞥ su
Ꞥ go Ꞥ gu	Ꞥ n Ꞥ nn	Ꞥ t Ꞥ th Ꞥ dh
Ꞥ h	Ꞥ na	Ꞥ ta
Ꞥ ha	Ꞥ ne	Ꞥ te
Ꞥ he	Ꞥ néa	Ꞥ ti Ꞥ ty
Ꞥ i Ꞥ y Ꞥ yi	Ꞥ ni Ꞥ ny	Ꞥ to Ꞥ tu
Ꞥ ia Ꞥ ya	Ꞥ no Ꞥ nu	Ꞥ v Ꞥ w
Ꞥ ie Ꞥ ye	Ꞥ o Ꞥ u	Ꞥ va Ꞥ wa
Ꞥ k Ꞥ c Ꞥ ch	Ꞥ p	Ꞥ ve Ꞥ we
Ꞥ ka Ꞥ ca Ꞥ cha	Ꞥ r Ꞥ rr	Ꞥ vhi Ꞥ vhy
Ꞥ ke Ꞥ ce Ꞥ che	Ꞥ ra	Ꞥ vi Ꞥ vy
Ꞥ ki Ꞥ ci Ꞥ chi	Ꞥ re	

för utländska namn och låneord – bara undantagsvis för alviska ord. Utländska namn 'transkriberas' till felya med hjälp av dessa specialtecken, vilket gör att alver ofta uttalar främmande namn fel.

Varje mening (eller fras) tecknas uppifrån och ned. Varje ny mening påbörjas i samma höjd och strax till höger om den föregående meningen. Då man kommer ut till sidans högerkant drar man ett streck under samtliga meningar och

börjar om under strecket längst till höger. Om ett enskilt ord tecknas med flera tecken så skrivs dessa tecken från vänster till höger (varefter man skriver nästa ord i meningen under dessa tecken).

De flesta alver får någon form av skolning i konsten att läsa och skriva. Undantaget är henéa som har en mer muntlig tradition, och léaram där läsekonsten inte är speciellt utbredd. Léaram använder också tokons ljudtecken istället för felya-nai.

Liten alvisk parlör

Dessa fraser är översatta från svenska till felya sanari. Det bör inte vara några problem för léaram att förstå vad som sägs, bara man uttrycker sig så tydligt som möjligt. Det blir lite mer problem för henéa, som normalt struntar i en massa prefix och ändelser, vilket gör språket mycket mer korthugget.

Svenska

God dag (hälsning)

God dag (svar)

Adjö

På återseende

Farväl

Adjö

Ja (svar på fråga)

Nej (svar på fråga)

Ja (åttlydelse)

Nej (vägran)

Det här är herr/fru...

Jag är herr/fru...

... är min mentor

... är min mentor

Jag talar inte felya

Talar ni lägre jargiska?

Talar ni alari-alviska?

Talar ni ashariska?

Talar ni faliska?

Talar ni henéa-alviska?

Talar ni rukh?

Talar ni sabriskä?

Talar ni sakhra?

Talar ni sunarialviska?

Felya

'meleri'

'melerinaé'

'sisna'

'se'boronidi' se'nedaes'

(minns mig när vi möts igen)

'tishaysin'an se'boronidi'

se'nedaes, tishaman'an

se'boroniavhean' (minns mig

när vi möts i ett annat liv, för

vi möts inte mer i detta)

'na'helidi' nehshon'iv ra'ne'ari

sennies' (tala väl om mig när

jag är borta, inte lika

slutgiltigt som frasen ovan)

'lei'

'keli'

'lin'

'co'

'nevri/mira ... avo'

'nevri/mira ... na'avo'

'... sari'kvi' sheldiv avo'

(om mentorn är manlig)

'... sari'kvi' visnavi' avo'

(om mentorn är kvinnlig)

'felya ti'ne'ariavhean'

'yaregyasi'in ra'ne'arihean'a"

'felya alarina ra'ne'arihean'a"

'asharya ra'ne'arihean'a"

'falisyä ra'ne'arihean'a"

'felya nari ra'ne'arihean'a"

'ru'chaya ra'ne'arihean'a"

'seybryä ra'ne'arihean'a"

'kartsimya ra'ne'arihean'a"

'felya sanari ra'ne'arihean'a"

Svenska

Talar ni thalaska?

Talar ni tokon?

Vad betyder det här?

Jag förstår

Jag förstår inte

Förstår ni?

Var finner jag...

Var finns...

Hur långt?

Hur mycket kostar...?

Jag skulle vilja ha...

Förlåt? Va?

Ursäkta mig

Jag ber om ursäkt

Jag är hemskt ledsen

Kan ni vilja hjälpa mig?

...är ni snäll

Tack

Tack så mycket

Det var så lite

Jag är från...

...Asharien

...Soldarn

...Västmark

...Damarien

...Consaber

...Alarinn

...Thalamur

...Pereine

...Colonan

...Jargien

...jargiska kejsardömet

...Drunok

...Kamor

...Melorion

...Caserion

...Gordrion

...cirefaliska samväldet

...Takalorr

...Mühad/Momolan

Felya

'talaskya ra'ne'arihean'a"

'tokonye ra'ne'arihean'a"

'si vic cusna'

'ti'tevan'

'ti'tevanav'

'ti'tevan'a"

'... vic'an ti'vyä'

'... vic'an avo'

'resna vic avo'

'celerisese ... vic avo'

'... ti'feneri'

'hisna'

'sakira'

'sakira'

'toviri'

'se'tecla'a"

'sovanmo ...' (ett artigt

tillägg)

'valomyä'

'valomyanaé'

'ishi'esanaav'

'yorumvin ...'an ti'avohean'

'ashari'

'soldari'

'yorumnaé telie (västerns rike)

'damari'

'seybri'

'alarina'

'talaski' / 'yorumnaé

saniedaye'

'pereina'

'colona'

'yaregi'

'yorumnaé yaregi'

'derunoki'

'kamori'

'melori'

'caseri'

'goderi'

'yorumnaé sirefali'

(cirefaliernas land)

'yorumnaé kartsim'

(pälisingarnas land)

'yorumnaé hen'aiyla'

(de ofrias land)

KAPITEL SJU

ALVISKA
ROLLPERSONER

SUMLA TITTADE UPP i trappan efter den vackra kiriya-kvinnan som småsjungande gled upp för trappan utan synbar ansträngning. Missleflickan kunde inte ta ögonen från Liaras graciösa och smidiga gång. Sumlas öron fladdrade till när hon samlade tankarna och återgick till arbetet.

”Är Liara verkligen din kusin?” frågade Sumla värdshusets värdinna – ’tant’ Sina. Sina nickade bara till svar.

”Ni är inte särskilt lika för att vara släkt” sade missleflickan till Sina när Liara försvunnit upp för trappan till gästrummen.

”Jag vet” svarade Sina. ”Min mor fick mer pyar-blod än hennes syster, så min kusin är väldigt olik mig till utseendet. Kusin Liara är helt och hållet kiriya, medan jag till största delen är pyar.”

”Hon är vacker” sade missleflickan beundrande.

”Oh ja” sade Sina och log. ”Hade jag varit pojk hade jag förmodligen blivit kär.”

”Men är inte det farligt?” frågade missleflickan och höjde undrande på öronen. ”Jag menar, med tanke på hur pilska män är?”

”Åh, du behöver inte oroa dig” svarade Sina. ”Liara kan ta hand om sig själv.”

Som om ödet beslutat att bekräfta Sinas påstående hördes en mans raa skratt från övervåningen, följt av ett högt och kort tjut från Liara och två hårda dunsar. Sekunden senare ramlade en man ner för trappan, med en rejäl blåtira och hosorna nere vid knäna. Han skrattade inte längre.

ALVISKA ROLLPERSONER

PÅ GRUND AV förbannelsen, alvernas långa liv och deras mycket annorlunda livsinställning kan det vara mycket svårt att rollspela alver. Erfarna rollspelare uppmuntras dock att försöka. I det här kapitlet finns de regler som behövs för att skapa och spela alviska rollpersoner, samt lite goda råd som kan vara bra att ha.

Attribut

Alver har något annorlunda grundförutsättningar än människor. Därför måste attributen modifieras när man gör en alvisk rollperson. Attributen modifieras enligt tabell A-1.

Styrka: De långa och ståtliga thism-alverna sätter stort värde på sin fysiska styrka. De är ju trots allt alvernas förkämpar och försvarare (enligt dem själva). Detta kombinerat med deras längd har givit dem lite högre styrka än den normala människan. Henéa är thisms raka motsats. Styrka är för henéa sällan fysisk. Ofta är styrka mer ett samlingsbegrepp på en alvs goda kvalitéer, och styrka prioriteras lågt jämfört med smidighet, vighet och list. Detta, tillsammans med henéas ringa storlek, gör att styrkan är förhållandevis låg.

Tålighet: Sanaris stillasittande liv och henéas ringa storlek sätter sina spår i tåligheten. Henéa borde egentligen ha lägre Tålighet, men då de lever ett hårt liv har de ändå förhållandevis ganska god Tålighet. Léarams liv i det karga Alarinn har också satt sina spår – de är klart mer uthålliga och stryktåliga än människor.

Rörlighet: De flesta alver rör sig mer behagfullt, men det har inte så stor inverkan på livet. Thism, léaram och henéa har högre Rörlighet än andra alver. För thism är det den eviga stridsträningen som ger högre Rörlighet. I léarams fall är det de vilda danserna och snabba förflyttningarna i oländig terräng. För henéa det deras ringa storlek kombinerad med deras livsstil i skogen som har givit dem en smidighet och rörlighet som endast en bazirk-gûrd kan matcha.

Personlighet: Alver anses av någon anledning vara trevliga varelser – egentligen är pyar det för att det är bra för affärerna och kiriya för att det är deras livsstil. Dessa alver utgör bara en mindre del av alversläktet. Med undantag för sanari, som man nästan aldrig märker, så är alver oftast inåtvända, överlägsna, tystlåtna, tvära eller helt enkelt främmande. Henéa är misstänksamma mot främlingar, på gränsen till fientliga. Thism är uppblåsta och överlägsna – ungefär på samma sätt som cirefalierna. Léaram är tystlåtna och högdagna.

Psyke: Tiotusen års särskild inriktning på lärdom och magi har lett till att sanari har bland det skarpaste intellekten av Mundanas folk.

Vilja: Thism, sanari och léaram är alla kända för sin envishet och stolthet. På denna punkt är nog dock sanari värst, kanske

för att det inte märks så mycket och för att de oftast får sin vilja igenom på något sätt. Orsaken till att det inte märks så mycket är förmodligen att de väljer sina bundsförvanter med omsorg.

Syn: De flesta alver ser bättre än människor. Synen är särskilt väl anpassad i svagt ljus som råder under skymningen och gryningen. Léaram är dock undantaget, då de inte har haft behov av den skarpa synen som krävs i Sunaris skymningsskogar. Utan de har levt ett ur människors synvinkel mer normalt liv i Alarinns berg och dalar. Sanaris höga värde på Syn beror på deras högt utvecklade logiska och deduktiva förmåga och att de således är bättre på att behandla synsinnets information, inte på grund av att själva synsinnet är bättre.

Hörsel: Med undantag för sanari hör alver bättre än människor. På grund av viss inavel inom sanari har hörseln drabbats och satts ner genom tiderna. Övriga stammars goda hörsel kommer av ett känsligare öra kombinerat med en form på ytterörat som inte bara fångar upp mer ljud utan också kan uppfatta ett större tonomfång. Léaram och henéa har dessutom viljemässig kontroll över öronen och kan därför fokusera hörseln åt olika håll.

Karaktärsdrag

Alver har ganska ofta liknande karaktärsdrag. I tabell A-2 finns en sammanfattning av karaktärsdragen. Beteckningen 'Högt' innebär att man bör sätta ett högt värde på karaktärsdraget. Man kan även slå 2T6+6 på det värdet. Beteckningen 'Lågt' innebär att man bör sätta ett lågt värde. Man kan slå 2T6+1 på det här värdet.

Lojalitet: Alver är nästan alltid ytterst lojala mot sina vänner, sin stam och sin familj. Till och med sanari har denna lojalitet, även om den kan tyckas vara lite missriktad. De har väldigt sällan några riktiga vänner och det de gör gör de ju trots allt för alverfolkens bästa och därmed i förlängningen för vänner, familj och stam. Thisms lojalitet är alltid riktad uppåt i samhällsstrukturen, medan léarams lojalitet alltid är riktad mot vänner, familj och hus.

Heder: Heder är det lite si och så med. Thism och léaram är helt klart de två stammar som sätter störst värde på heder. De övriga stammarna är lite mer normala, och sanari är som vanligt lite suspekta av sig och låter gärna ändamålen helga medlen.

Alver	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Pyar	–	–	–	+1	–	–	–	+1	+1
Kiriya	–	–	–	+3	–	–	–	+1	+1
Thism	+1	–	+1	–1	–	+1	–	+1	+1
Sanari	–	–1	–	–	+2	+2	–	+2	–
Léaram	–	+2	+1	–1	–	+1	–	–	+2
Henéa	–2	–1	+3	–1	–	–	–	+2	+3

Tabell A-1: De olika alvstammarnas attribut.

Amor: Normalt sett har alver lågt värde i Amor. Undantaget är de alver som är förälskade eller ingår livskamratsskap – deras Amor är ofta högt och specialiserat mot sin respektive. Yngre alver har högre i Amor än äldre alver.

Aggression: Henéa, thism och léaram är de alver som har lättast att ta till våld som lösning på sina problem. Om man fläckar en léarams heder blir ofta svaret en rak höger eller ett rent krig. Henéa svarar på allt som hotar flocken och jaktlaget med våld. Thism tar inte lika lätt till våld, utan föredrar att stå och skälla istället, men när de tar till våld finns det å andra sidan inga som helst spärrar.

Tro: Alver har ofta ett lågt värde på Tro. De få som tror gör det å andra sidan riktigt rejält och har därför ett högt värde. Veldig få alver har ett normalt värde i detta karaktärsdrag.

Generositet: Henéa och sanari har nästan alltid lågt värde på generositet – henéa på grund av misstänksamhet och sanari på grund av hemlighetsfullhet. Övriga stammar har något högre värde i Generositet än vanligt, då de ser gästfrihet som en dygd.

Rykte: Inget speciellt.

Resurser: Spelledar-sanarialver har ofta väldigt högt i detta karaktärsdrag då hela deras stam är ett intensivt tätt nätverk av kontakter med och hållhakar på inflytelserika personer. Det är inte ofta de låter utomstående få tillgång till dessa resurser. Pyar har också ganska högt i detta karaktärsdrag på grund sina omfattande handelskontakter.

Ålder

Alver åldras på ett annat sätt än människor. Därför måste man räkna två åldrar, dels en faktisk ålder som är den tid som gått sedan alven föddes, och dels en skenbar ålder som visar hur gammal alven verkar vara jämfört med människor. Den skenbara åldern används exempelvis i åldringsreglerna, men alver behöver i normala fall inte använda åldringsreglerna förrän de är 837 år gamla. De flesta alver blir inåtvända och därmed näst intill ospelbara redan vid ca 250 års faktisk ålder.

Den ålder som slås fram när man gör sin rollperson (BIL+Ob3T6) är den skenbara åldern när det gäller alver. Man måste därför använda tabell A-3 för att få fram rollpersonens faktiska ålder. Den faktiska åldern kan vara intressant att veta för att kunna få en uppfattning om vad alven har varit med om genom historien, varför spelaren kan använda den faktiska åldern för att med hjälp av kampanjområdets historia ta reda på vad alven har varit med om. Rollpersonen (det vill säga alven) har dock inte mer än ett visst hum om hur gammal han är. Observera att alver aldrig tar fram exakt födelsedatum. Alviska rollpersoner ska alltid slå på tabell 2-23 i regelboken.

Faktisk ålder	Skenbar ålder
14 – 15	14
16 – 18	15
19 – 20	16
21 – 23	17
24 – 27	18
28 – 31	19
32 – 35	20
36 – 41	21
42 – 47	22
48 – 54	23
55 – 63	24
64 – 72	25
73 – 84	26
85 – 98	27
99 – 114	28
115 – 137	29
138 – 165	30
166 – 198	31
199 – 237	32
238 – 284	33
285 – 340	34
341 – 407	35
408 – 487	36
488 – 583	37
584 – 698	38
699 – 836	39
837 – 1002	40
1003 – 1200	41
1201 – 1437	42
1438 – 1722	43
1723 – 2063	44
2064 – 2473	45
2474 – 2964	46
2965 – 3553	47
3554 – 4259	48
4260 – 5106	49
5107 – 6123	50
6124 – 7342	51
7343 – 8805	52 osv...

Tabell A-3: Förhållandet mellan skenbar och faktisk ålder.

Släktingar (alla åldrar är faktiska åldrar)

Föräldrarnas ålder = Äldsta syskonets ålder + Ob6T6+10
Äldre syskonens ålder = Rollpersonens ålder + Ob3T6
Yngre syskons ålder = Rollpersonens ålder – Ob3T6
Ett barns ålder = Moderns ålder – Ob6T6 – 10

Tabell A-4: Alviska släktingars faktiska ålder.

Stam	Lojalitet	Heder	Amor	Aggression	Tro	Generositet	Rykte	Resurser
Pyar	Högt	–	Lågt*	–	Lågt	Högt	–	Högt
Kiriya	Högt	–	Lågt*	–	Lågt	Högt	–	–
Thism	Högt	Högt	Lågt*	Högt	Lågt	Högt	–	–
Sanari	Högt	Lågt	Lågt*	Lågt	Lågt	Lågt	–	Högt
Léaram	Högt	Högt	Lågt*	Högt	–	Högt	–	–
Henéa	Högt	–	Lågt*	Högt	Högt	Lågt	–	Lågt

* Alver som är förälskade eller ingår livskamratsskap har ofta ett högt värde på Amor (som dessutom är specialiserat mot deras respektive).

Tabell A-2: Typiska nivåer på karaktärsdragen hos alver från de olika stammarna.

BAKGRUNDSHISTORIA

BAKGRUNDSHISTORIEN ÄR ETT intressant regeltekniskt område för alver. Eftersom många alver är gamla (ur människors sätt att se på saken) så har de också en hel del erfarenhet. Dessutom har alvernas speciella livsbetingelser som gör att en hel del av regelbokens regler för att skapa rollpersoner inte går att använda för alver. I detta avsnitt beskrivs hur dessa regler skall modifieras för att passa alver.

Familjen

På grund av alvernas egenheter måste man ta fram familj och syskon på ett något annorlunda sätt: Antalet äldre syskon för en alv är Ob1T6-3 och antalet yngre syskon är Ob1T6-3. Våldigt få alvkvinnor får mer än tre barn, så om rollpersonen skulle få fler syskon än så är flera av syskonen förmodligen halvsyskon. Alver behöver inte heller bry sig om att slå en T10 för att avgöra om syskonen är oäkta – alver har inga äktenskap. Släktingarnas ålder bestäms enligt uppställning i tabell A-4.

Giftermål i släkten

Alver ingår inget äktenskap, men de har ett par motsvarande relationer. Tabell 2-27 i regelboken används, men man använder alvens skenbara ålder. Blir resultatet 'gift' avses ett livskamratsskap eller en förälskelse.

Förmögenhet

Alver har inte så stort intresse av juveler och smycken. Därför måste man modifiera följande två resultat på regelbokens tabell 2-35:

- 96-97 Rollpersonen äger ett vapen som gått i arv sedan länge. Vapnet är legendariskt och välkänt. Om vapnet blir igenkänt kommer rollpersonen vinna en hel del respekt i andra alvers ögon. Vapnet behöver inte vara bättre än ett vanligt vapen, men dess historia gör svärdet näst intill ovärderligt.
- 98 Rollpersonen har fått en 'dumdrake' präglad på sig. Dumdraken lyder enbart rollpersonen.

Egendomar

Henéa slår aldrig för egendomar – de har sin rang istället, vilket ger dem rätt till jaktbyte, krigsbyte och även hyddor. Sanari använder tabell 2-39 i regelboken på normalt sätt. Pyar använder den tabell som är lämplig för den miljö de lever i. Övriga använder tabell 2-37 i regelboken.

Pyar ska modifiera sina slag på egendomstabellerna enligt tabell 2-38 eller 2-41 i regelboken. Thism, kiriya och léaram använder de modifikationerna som anges i tabell 2-41 (husfurst motsvarar 'Ledare', furst motsvarar 'Klanhövding'). Léaram-mästare och -krigare får +25 i modifikation.

Börd

I och med att alver inte har ett samhälle som liknar människors måste man ta fram deras börd på särskilt sätt. Om man när man skapar en alv får resultatet 'Börd' på huvudtabellen (tabell 2-32 i regelboken) i regelboken ska man inte gå vidare till tabell

2-33 och 2-34, utan istället slå på specialtabellerna i detta avsnitt. Henéa ska över huvudet taget aldrig slå på tabellen för börd. Om en henéa får resultatet 'Börd' på huvudtabellen (tabell 2-32 i regelboken) måste man slå om.

Börd för pyar

Pyar slår inte på någon av tabellerna här. Istället ska man slå på regelbokens normala bördstabeller (tabell 2-33 och 2-34) som passar den människokultur i vilken alven är bosatt. Pyar kan dock aldrig få resultaten '95-99' på tabell 2-33 eller resultaten '99-100' på tabell 2-34. Slå om om tärningen visar dessa resultat.

Undantagna denna regel är de pyar som är bosatta i Lim'alan vhic Sunariye, vilka slår på tabellen för thism och kiriya.

Börd för thism och kiriya

Dessa två stammar har så lika samhällen att de båda använder tabell A-5 för att avgöra börd. Även vissa pyar kan få slå på denna tabell (pyar som är bosatta i Lim'alan vhic Sunariye). Thism har dock +5 på tärningsslaget.

Börd för sanari

Sanari har ingen motsvarighet till adel. Istället har de en rangordning med ett antal kretsar. Alla sanari-rollpersoner hamnar automatiskt i den femte kretsen om inget annat sägs. Den fjärde kretsen omfattar lärare och administratörer. Den tredje kretsen omfattar kontrollapparaten i de olika sanaristäderna. Den andra kretsen omfattar det styrande skiktet i de olika städerna. Den första kretsen är lika med Liljans råd i Haléa Teren och detta råds funktionärer. Slå på tabell A-6 för att avgöra vilken krets rollpersonen tillhör.

Léaram

Léaram har en sed som kallas 'theyn', vilket är titeln på den som är utsedd att ta över en post. En person som är theyn kan sägas vara en slags 'ledar-lärling' under den sittande ledarens överinsyn. Man kan också översätta titeln med 'arvinge' men 'theyn' innebär mycket mer än så. Slå på tabell A-7 för att avgöra vad som gäller för rollpersonen.

Henéas själsband

Alla henéa ingår ett själsband med en ande. Själsbandet finns i två typer: dels det 'vanliga' och dels ett djupare. Det vanliga själsbandet innebär att personen har fått reda på vad dennes ande är för något och medelst ett brännmärke eller en tatuering fått bandet bekräftat. Detta band känns av anden i djuret och djuret anfaller aldrig alven. Det är också ett tecken på att man

1T100* Börd för thism och kiriya	
01–25	Ädling. Rollpersonen tillhör alvernas ädlingar.
26–45	Ädling. Rollpersonen tillhör ädlingarna och är släkt med en furste och kan komma att ärva dennes titel. Huruvida rollpersonen ärver titeln beror på hur väl han uppför sig.
46–55	Ädling. Rollpersonen tillhör ädlingar, och är släkt med en husfurst och kan komma att ärva dennes titel. Huruvida rollpersonen ärver titeln beror på hur väl han uppför sig.
56–80	Låg furste. Rollpersonen är överhuvud för en familj med visst inflytande. Omkring ett tiotal ädlingar har svurit trohet till rollpersonen.
81–95	Hög furste. Rollpersonen är överhuvud för en familj med stort inflytande. Ett trettiotal ädlingar har svurit trohet till rollpersonen.
96–99	Låg husfurst. Rollpersonen är husfurst för ett av de mindre husen inom stammen. Titeln motsvarar närmast en grevetitel bland människor.
100–103	Hög husfurst. Rollpersonen är husfurst för ett av de största husen, så stort att det snarast motsvarar en hertigtitel bland människor.
104	Autokratens familj, utan möjlighet att ärva posten som autokrat.
105	Autokratens familj och möjlig tronarvinge.
* Thism har +5 på tärningsslaget.	

Tabell A-5: Börd för thism och kiriya.

1T100 Börd för sanari	
01–50	Fjärde kretsen. Rollpersonen har en viss position i samhället, oftast som lärare eller administratör.
51–80	Tredje kretsen. Rollpersonen har stort inflytande i en sanari-stads kontrollapparat. Förordligen är han samordnare av stadens affärer.
81–95	Andra kretsen. Rollpersonen tillhör stadens styrande råd.
96–100	Första kretsen. Rollpersonen är en av de tolv linjeöverhuvudenas mest anförtrödda personer och tillhör dennes stab.

Tabell A-6: Börd för sanari.

1T100 Börd för léaram	
01–55	Mästare. Rollpersonen har fått en hedertitel som erkännande för sin skicklighet inom sitt gebit. Det behöver inte ha med krig att göra, utan lika väl med hantverk, sång och musik.
56–80	Krigare. Rollpersonen har titeln 'krigare'.
81–90	Hövdingens theyn. Familjens överhuvud har utsett rollpersonen till sin efterföljare.
91–98	Hövding. Rollpersonen är överhuvud för en familj. Hans röst gäller när husens familjer samlas för rådslag.
99	Husfurstens theyn. Husfurstens har utsett rollpersonen till sin efterföljare.
100	Husfurst. Rollpersonen är överhuvud för ett av de sextioåtta husen i Alarinn.

Tabell A-7: Börd för léaram.

1T100 Själsband för henéa	
01–05	Hene'i (hjort) associeras med snabbhet. Ett djupt själsband ökar förflyttning med två (+2).
06–10	Raka (varg) associeras med flockjakt och ledarskap. Vid ett djupt själsband är Jakt och Ledarskap lättlärd.
11–15	Sena (hök) associeras med skarpsynthet. Vid ett djupt själsband blir Söka och Speja lättlärd.
16–20	Nurute (räv) associeras med illusioner. Rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) för att se igenom illusioner om själsbandet är djupt.
21–25	Kiy'a (katt) associeras med Självständighet. Det blir en nivå enklare (–Ob1T6) att motstå Övertala och Förföra om själsbandet är djupt.
26–30	Uruk (björn) associeras med överlevnad. Om själsbandet är djupt blir färdigheterna Överlevnad och Ledarskap lättlärd.
31–35	Ha (uggla) associeras med vishet. Vid ett djupt själsband är färdigheterna Kulturkännedom och Historia samt alla Språkfärdigheter lättlärd.
36–40	Tomon (häst) associeras med uthållighet. Vid ett djupt själsband är Marsch och Rida lättlärd.
41–45	Chorna'i (oxe) associeras med arbetsam. Vid ett djupt själsband är färdigheten Jordbruk lättlärd.
46–50	Tsuso (orm) associeras med lömskhet. Färdigheterna Skådespel och Övertala är lättlärd om själsbandet är djupt.
51–55	Taki (kråka) associeras med hämnd. Vid ett djupt själsband är vapenfärdigheterna Dolk och Kastkniv lättlärd.
56–60	Tacena (örn) associeras med spiritualitet. Färdigheterna Filosofi och Ockultism är lättlärd om själsbandet är djupt.
61–65	Renni (sparv) associeras med precision. Om själsbandet är djupt så blir vapenfärdigheterna Båge och Slunga lättlärd.
66–70	Yem'nai (utter) associeras med vatten. Färdigheterna Simma, Sjömannaskap och Fiske är lättlärd om själsbandet är djupt.
71–75	Fenet (bäver) associeras med skaparglädje. Vid ett djupt själsband är hantverksfärdigheterna Timmerman och Träsnidare lättlärd.
76–80	Nar'ai (kanin) associeras med fruktbart. Om själsbandet blir djupt så blir alla slag för fruktsamhet en nivå enklare (–Ob1T6).
81–85	Ilini (näktergal) associeras med sång. Musik och Sjunga är lättlärd om själsbandet är djupt.
86–90	Mari'ye (lokatt) associeras med vinter och snö. Om själsbandet är djupt blir Skidor och Skridskor lättlärd – dessutom blir alla TÅL-slag för nedkylning en nivå enklare (–Ob1T6).
91–95	Sumet'ye (ekorre) associeras med vighet. Vid ett djupt själsband är Hoppa och Klättra lättlärd.
96–99	Rollpersonen har ett djupt själsband. Slå om på denna tabell för att se till vad det djupa bandet är.
100	Nan'chake. Välj en av de sexton Nan'chake, eller slå ett slag på tabell A-9.

Tabell A-8: Henéas själsband. Observera att de regeltekniska fördelarna bara gäller vid djupare själsband. För vanliga själsband finns inga direkta regeltekniska fördelar.

är accepterad av henéa. Visar man upp tecknet på bandet kan man utan risk gå genom henéas skogar. Henéa måste alltid slå på tabellen för själsband (tabell A-8).

Ett djupt själsband innebär att djurets ande delvis tar plats i personen och hjälper denne med vissa kunskaper. Personen får en eller ett par färdigheter som associeras med andens egenskaper (se tabellen) som lärtärda. Ibland kan det istället vara frågan om en speciell situation som blir enklare.

Nan'chake

Att få ett själsband till en nan'chake kan tyckas vara tämligen meningslöst. Så är inte fallet eftersom henéa anser att nan'chake står över allt annat. Nan'chake hjälper ofta till på de mest förunderliga sätt – till exempel kan Lasai (eldens ande) hjälpa till med en lagom brasa då en sådan är livsnödvändig. Hen'aiy (frihetens ande) kan se till att repen som binder en rollperson ramlar av och liknande saker. Regeltekniskt funkar det som gudomlig intervention (se Eons regelbok på sidan 249 för detaljer). Det är upp till spelledaren att bestämma exakt hur interventionen sker. En person som har ett själsband till en nan'chake får +10 i Qadosh från början.

1T100 Nan'chake	
01–06	Hen'aiy (friheten)
07–12	Katsani (åskan)
13–18	Teshena (blixten)
19–25	Lati (regnet)
26–31	Yenetai (vinden)
32–37	Sasanni (molnen)
38–43	Laya (havet)
44–50	Tilia (himlen)
51–56	Varak (marken)
57–62	Rech'el (berget)
63–68	Lasai (elden)
69–75	Rakni'ye (jakten)
76–81	Tevela (månen)
82–87	Halena (solen)
88–93	Ela (våren)
94–100	Kiy'na (vintern)

Tabell A-9: Speciella själsband till Nan'chake. Spelledaren måste från fall till fall bestämma hur interventionen sker.

Händelser och nackdelar

Eftersom regelboken primärt är skriven för människor och liknande förhållanden fungerar inte en del händelser. Fyra resultat på händelsetabellen (tabell 2-47 i regelboken) måste därför modifieras, nämligen '7-8', '13-15', '39-4' samt '56'. Nya resultat för tabellerna återfinns nedan, men spelledare och spelare bör fortfarande vara uppmärksamma på att andra konstigheter kan inträffa. Man måste alltid beredd att modifiera eller slå om.

- 7-8 Berömmelse. Rollpersonen är berömd och omsjungen för något som hänt eller något som rollpersonen är duktig på. Hög PER med ett (+1) och karaktärsdraget Rykte med +1T6. Berömmelsen har dessutom gjort rollpersonen rik, slå därför ett gratis extraslag på tabellen för rikedom.

- 13-15 Livskamrat. Rollpersonen har funnit en livskamrat eller älskare, med vilken rollpersonen har funnit tillfällig lindring undan förbannelsen. Amor och Lojalitet bör slås med 2T6+6 specialiserat mot livskamraten.
- 39-41 Kärleksdrama. Rollpersonen har haft en mycket olycklig kärlekshistoria. Rollpersonen är fortfarande olycklig och har djupa känslor för den andra parten.
- 56 Odlat skägg. Rollpersonen anlade skägg för en tid sedan. Detta förutsätter att rollpersonen är léaram och man – kvinnliga léaram och alver från de andra stammarna måste slå om detta resultat.

Nackdelar

Även två resultat i nackdelstabellen (tabell 2-48 i regelboken) måste modifieras om. Nedan beskrivs de två resultat ('7-9' och '94-95') som måste bytas ut:

- 7-9 Aktiv hårväxt. Rollpersonen är mycket kraftigt behårad över hela kroppen och ansiktet. Rollpersonen liknar nästan mer en apa än en alv. Sänk rollpersonens PER med ett (-1).
- 94-95 Ärkefiende. Rollpersonen har skaffat sig en ärkefiende. Det kan antingen vara frågan om ett fiendskap eller ett krig. Slå ett slag på kontakttabellen för att avgöra vilket yrke fienden har. Slå sedan 1T100 för att avgöra hur grav fiendskapen är:
- 01-50 Rollpersonen har förolämpat någon. Det kan exempelvis vara frågan om ett svartsjukedrama. Fiendskapet utmynnar som mest i slagsmål.
- 51-90 Fienden är en människa med stora Resurser (2T6+6) vilka han använder för att söka efter rollpersonen. Rollpersonen är i princip portförbjuden i fiendens hemland.
- 91-100 Krig. Fienden är inte bara ute efter rollpersonens liv – han är ute efter hela rollpersonens existens och förmodligen även familj, bekanta och heder. Fienden tvekar inte att dra in alla resurser han har. Fienden har Resurser (2T6+6).

Familjens huvudnäring

Familjens huvudnäring hos alver skiljer sig från människornas. Vilken av regelbokens huvudnäringstabeller som skall användas beror på vilken stam alverna tillhör. Henéa-alver använder tabell 2-54. Sanari-alver använder tabell 2-49 eller 2-51. Thism och kiriya använder tabell 2-49 eller 2-50. Léaram använder tabell 2-53, 2-54 eller 2-55. Observera att tabell 2-52 kan användas om rollpersonen kommer från Kinyen Sina, men byt ut resultatet 'Schaman' mot 'Druid'.

Pyar-alver använder samma tabeller som en normal människa skulle använt – använd alltså den tabell som passar den lokala människokulturen.

YRKEN

ALVER HAR INTE alltid samma yrken som människor. Naturligtvis finns det yrken som både alver och människor har, men det finns också några som är unika för endera folket. Till exempel finns det inga mänskliga liljegardister eller molnryttare, och man hör ytterligt sällan talas om alviska tjuvar och skurkar.

Alver och regelbokens yrken

Soldat: Thism är den stam som har flest soldater. Kiriya har få soldater och sanari har bara sitt Liljans garde vilka är ett helt eget yrke (som beskrivs nedan). Det finns inga 'professionella' soldater hos léaram eller henéa – däremot lär sig de flesta att hantera ett vapen och ingår ofta i någon slags folkmilis. Pyar-alver kan ibland få för sig att göra soldatkarriär. Detta sker i så fall alltid det lokala rikets krigsmakt och alven blir då en soldat bland alla andra. Av förståeliga skäl är underyrket veteran ganska vanligt bland alver.

Lejd krigare: Vapenmästare är ett ganska vanligt underyrke hos kiriya, thism och léaram. Hos pyar är hela yrkesgruppen ungefär lika vanlig som hos människor, kanske något ovanligare. Henéa har ingen motsvarighet till yrket. Det finns inga alviska gladiatorer vad man vet och med tanke på 'lagen om liv' finns det inga lönnmördare heller – det har aldrig funnits några behov av dessa yrkeskategorier hos alver. Prisjägare är mycket ovanliga, men det finns ett par dokumenterade exempel på alver som har detta yrke.

Nomad: Henéa är nästan alltid nomader, oftast nomadjägare. Vissa av léarams hus, särskilt de som lever i Alarinnns bergstrakter, tvingas leva som boskapsdrivare. Övriga stammar har inget nomadiskt liv, utan håller sig vid en plats. Alviska isjägare och barbakrigare har man inte hört talas om.

Läkare: Yrket som läkare är mycket vördat bland alver. Alla samhällen har någon form av läkaryrke. Dessa är oftast helare eller motsvarande apotekare. Fler vetenskapliga underyrken förekommer hos thism, kiriya, pyar och sanari. Alla alviska läkare får lära sig Sjunga (denna färdighet räknas som en yrkesfärdighet för en alvisk läkare).

Andebesvärjare: Schamaner och medicinmän förekommer enbart hos henéa. Medier förekommer inte alls.

Magiker: Förutom sanari, där nästan alla är magiker, är magikeryrket mycket ovanligt hos alver. Thism har dem knappt alls, henéa har dem inte över huvud taget, och magikerfrekvensen hos de övriga tre stammarna är lägre än hos människor. En och annan thism eller kiriya kan ibland tas upp som magikerlärning hos sanari. Det finns också en och annan druidmagiker hos léaram, vilka dock faller in under det nya yrket 'Druid' nedan. Det finns även pyarmagiker, men även här är frekvensen låg.

Troende: På grund av att alver är agnostiskt lagda så är troende ovanliga bland alverfolket. Huvudsakligen förekommer dessa hos pyar, där alver ibland går i kloster för en främmande religion. Léaram har visserligen troende, men dessa faller mer in under det nya yrket 'Druid' (se nedan). Henéa är också troende, men deras tro leds av Andebesvärjare ovan. Huvudsakligen blir troende alver munkar eller nunnor. De blir sällan prästvigda och yrket som inkvisitör, krigarpräst eller missionär är mycket ovanliga.

Ädling: Ädlingar, särskilt i formen av aristokrater, rumlare och vållustingar, är vanligast bland thism. Pyar har flera adlade familjer inom stammen. Dessa adlade pyar faller mestadels in under underyrket vandrande riddare eller aristokrat.

Lärd: Generellt sett kan man säga att de sanari som inte är magiker är lärda. Lärda är ovanliga hos thism och kiriya och obefintliga hos henéa. Det finns alviska lärda hos både pyar och léaram.

Underhållare: De flesta alviska underhållare är av kiriyas, pyars och léarams stammar. Hos léaram är underyrket bard vanligast, en kombination av trubadur och sagoberättare. Samtidigt är det en ganska jämn fördelning av underyrkena hos pyar och kiriya.

Hantverkare: Hantverkare förekommer i alla stammar utom henéa. Hantverkare är ganska ovanliga hos sanari, som istället lär sig hantverksfärdigheter vid sidan av sitt vanliga yrke.

Bonde: Alviska bönder är det ont om. De är vanligast hos kiriya och léaram, då oftast som jordbrukare eller boskapsskötare. Thism har några få högst specialiserade jordbrukare som får fram enorma skördar på en liten yta uppe i träden. Pyar är oftare hantverkare och köpmän, men det finns pyar-bönder. Varken sanari eller henéa har några bönder överhuvud taget.

Sjöman: Alviska sjömän är ovanliga. Pyar har den största andelen sjömän, ofta anställda i av pyars handelshus. Léaram är också sjömän, huvudsakligen fiskare.

Vildmarksman: Vildmarks mannen är det klassiska alviska yrket. De flesta henéa är jägare, liksom många thism och kiriya. Många thism och léaram tar ofta värvning som stigfinnare eller vägvisare. Skogshuggare är det dock ont om.

Köpmän: Många pyar hamnar i denna kategori.

Brottsling: Förutom enstaka spelare och boskapstjuvar bland léaram är det extremt ovanligt med alviska brottslingar. Spelarna är oftast kiriya eller pyar. Léarams boskapsstölder sker vid svält och nöd – det finns förmodligen inga professionella boskapstjuvar i Alarinn.

Skurk: Alviska skurkar finns inte.

Rövare: Det finns inte några alviska rövare.

Liljegardist

Yrket som liljegardist är nästan omöjligt att få för en normal rollperson. Det är dessutom bara sanari-alver som kan bli liljegardister. Spelledaren kan med fördel använda yrket för att skapa spelledarpersoner som är liljegardister. Observera att sanari-alven måste lyckas med åtminstone två av framgångsslagen som krävs för att bli antagen (framgångsslagen är TÅL, RÖR, VIL). Om karriären är framgångsrik och om man lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot Tur så har personen fått en héave (dumdrake) präglad på sig.

Druid (nytt alviskt yrke)

En druid hos léaram är en präst som tror på 'den gamla tron' och tolkar gudarnas och gudinnornas viljor. Druider svär fattighetslöfte och får inte äga egendom eller pengar. De saker som behövs i ämbetet ägs av gudarna. Kläderna på kroppen ses som ett nödvändigt ont. Pengar avstår de alltid ifrån. Druiden försörjs av de som bor i närheten av vördnad för gudarna, vördnad för druiden och som tack för de tjänster som druiden utför. Druidyrket har en stark muntlig tradition. Alla historier, myter, ceremonier och besvärjelser lärs muntligt och det är i princip bara ritualer som nedtecknas.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (40|80|120) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Astrologi, Besvärjelse, Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, <Språk>, <Skrift>, Undervisning, Berättarkonst, Ceremoni, Sjunga.

Besvärjelser: (1T6+5) enheter för att skaffa formaliserade besvärjelser eller ritualer (en magnitud kostar en enhet). Observera att druiden har svurit att inte lära sig Transformering och de kan alltså inte välja besvärjelser som innehåller transformering.

Ceremonier: (1T6+5) enheter för att skaffa nedtecknade ceremonier (en magnitud kostar en enhet).

Valfria färdigheter: (10|40|60) enheter (Druiden får ej välja färdigheten Transformering).

Startkapital: inget.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val.

Övrigt: Alla druider får 1T6+1 poäng Qadosh automatiskt. Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslag lyckas) så höjs Qadosh med ytterligare 1T6+2 poäng.

Druidpräst: Druidprästen inriktar sig huvudsakligen på den religiösa biten. De flesta enheterna bör inriktas på Ceremoni och Ockultism.

Druidmagiker: Druidmagikern är specialiserad på den magiska biten. Huvudsakligen sysslar druidmagikern med alkemi, muntligt överförda besvärjelser och ibland även ritualer om flera druider samlas.

Sagomästare: En person som håller alvernas muntliga tradition levande genom att berätta alla de sagor, legender och myter som ingår i léarams kulturarv.

Drömtydare: Drömtydaren är en druid som tolkar drömmar för att kunna sia om framtiden.

Molnryttare (nytt alviskt yrke)

Molnryttarna är ovanliga. Denna exklusiva skara består huvudsakligen av de få som har råkat få en héave (dumdrake) präglad på sig, men det finns även en del personal som sysslar med drakarnas skötsel, vård, träning och annat. Molnryttarna är trots detta ovanliga. Som yrke för alviska rollpersoner kan det dock vara mycket spännande.

Framgångsslag: RÖR, VIL, SYN

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Djurträning, Rida (héavedrake), Speja, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, Krigsföring, Geografi, Väderkännedom, Ledarskap

Specialfärdigheter: (2T6+1) enheter för att höja Stridsvana

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|20|40) × Ob2T6 sunuvai.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st B-val, (0|1|2) st D-val, (2|4|6) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik och om spelaren lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot karakärdraget Tur så har rollpersonen fått en héave (dumdrake) präglad på sig.

Stallskötare: Stallskötarna har den lägsta rangen inom molnryttarna. De rengör drakstallarna, pysslar om djuren, utfodrar dem, sadlar dem och smörjer in dem med fett för att drakarna skall tåla kylan och torrheten på hög höjd.

Djurtränare: Djurtränare är de som lyckas vinna en drakes förtroende såpass mycket att han kan lära draken en del trick. Vanliga uppgifter som draken får lära sig är att uppmärksamma drakflygaren på något som den ser eller anfalla drakflygarens utvalda mål.

Drakflygare: Ett fåtal personer lyckas med konststycket att få en dumdrake präglad på sig. I sådana fall kan personen bli en drakflygare. I alla andra fall tvingas han ta något av de andra underyrkerna. En drakflygare flyger sin egen drake, huvudsakligen på spaningsuppdrag och i kurirtjänst. Draken kan även användas offensivt, men molnryttarna gör detta huvudsakligen på marken som vanliga kavallerianfall.

Flygtränare: Flygtränare är alver som en gång i tiden har haft en drake som senare dött, antingen i strid eller av ålderdom. Det behöver knappast nämnas att väldigt få drakflygare någonsin har fått två drakar. Mycket få av äldre draklösa drakflygare lämnar molnryttarna. De fortsätter att tjänstgöra, ofta som tränare och instruktörer åt de som får en drake. Deras erfarenhet är högt uppskattad.

SÄRSKILDA EGENSKAPER FÖR ALVER

FÖRBANNELSEN OCH ALVERNAS sinnen kräver ett särskilt regelmässigt omnämnande, då det är saker som påverkar alvens liv så gott som dagligen och gör att alvers världsuppfattning skiljer sig från människors. Även henéas ständiga utmaningar och flockdynamik kräver någon form av regelmässig styrning.

Förbannelsen

För att avgöra en alvs personlighetsstadium (ung, lidande eller inåtvänd) kan man dra bort alvens PSY från den skenbara åldern och lägga till vissa bestämda modifikationer för händelser i livet (se tabell A-11). Detta värde (Skenbar ålder – PSY + modifikationer) sätts sedan in i tabell A-10 för att få en riktlinje om alvens personlighetsstadium. Observera att tabellen enbart är en riktlinje – avvikelser är vanliga.

Skenbar ålder – PSY + Modifikationer	
01–10	Helt ung. Alven ser ännu på världen som en i grunden trevlig plats. Alven är fylld av tillförsikt och optimism. Alven räknar fortfarande sin ålder och anses ofta inte vara helt vuxen av andra alver.
11–20	Uppväxttid. Alven har nu fått en mer realistisk syn på världen och tar det inte för givet att världen är trevlig. Alven börjar nu få problem att hålla reda på åldern.
21	Första övergångsfasen. Ofta är det en enskild händelse som tvingat alven in i detta skede. Alven beklagar sig nu över världens orättvisa och har nu börjat den lidande cykeln. Alven är ofta labil och överreagerar ofta på yttre stimuli.
22–30	Lidande. Alven är ofta cynisk på gränsen till otrevlig. Alven tycker normalt sett inte om främlingar, vilket allt för ofta märks i blicken.
31–32	Andra övergångsfasen. Alven börjar nu dra sig tillbaka mer och mer från världen och bli mer och mer introvert.
33+	Inåtvänd. Alven reagerar nu endast ytterst långsamt på yttre händelser. En rollperson är nu att betrakta som ospelbar.

Tabell A-10: Alvens personlighetsstadium. Modifikationerna erhålls från tabell A-11.

Situation	Modifikation
God vän dör (rollpersonen är léaram-alv)	+1
God vän dör (alla andra alver)	+2
Släkting dör	+1
Nära släkting dör (föräldrar, syskon, barn)	+2
Blir förälskad	+1
Får en mycket god vän	–1
Ingår livskamratsskap	–1
Älskare/älskarinna/livskamrat dör	+Ob1T6
Uppbrott med älskare/älskarinna	+1
Fiendskap inleds	+1
Krigsförklaring	+2

Tabell A-11: Modifikationer för alvers personlighet. Dessa modifikationer bör spelaren hålla reda på, exempelvis på rollformuläret.

Blödningstaktsminskning

Alver får skador och läker dem på precis samma sätt som människor, med det undantaget att alver slutar att blöda betydligt snabbare. Förmodligen beror detta på det biotropiska fältet som förbannelsen skapar. Regelmässigt fungerar det så att Blödningstakten minskar med ett per minut (–1/min) istället för ett per tio minuter (–1/10min). Observera att blodåterbildningen inte är högre än för människor.

Det alviska ögat

'Det alviska ögat' är en vanlig beteckning på känslan av att känna sig iakttagen. Detta är ett resultat av förbannelsen. Känslan är dubbelriktad, så även alver känner om de är iakttagna, även av 'kortlivade'.

Om en alv iakttar någon annan ska man slå ett slag för PSY. Svårigheten beror på den som iakttas (se tabell A-12). Om slaget lyckas känner den iakttagne en slags känsla av att vara betraktad. Exakt hur känslan manifesterar sig beror på alven. Om alven är arg känner den iakttagne väldiga olustkänslor, och om alven tycker om den betraktade känner han en slags varm känsla in i själen. Väldigt få alver kan maskera 'det alviska ögat'.

Om en alv är iakttagen ska alven slå ett PSY-slag, på samma sätt som ovan. Svårigheten beror på vem som iakttar alven (se tabell A-13). Alven kan dock aldrig få några specifika känslor som andra får av det 'alviska ögat', utan bara en mer generell känsla av olust eller dess motsats.

Den iakttagne är:	Svårighet för den iakttagne
Alv	Ob3T6
Vanlig dödlig	Ob4T6
Magiker	–Ob1T6
Drake	Automatiskt
Qadosh större än 10	–Ob1T6
Qadosh mindre än –10	–Ob1T6

Tabell A-12: Svårighet för en iakttagen person att känna det alviska ögat.

Iakttagaren:	Svårighet för alven
Är en annan alv	Ob3T6
Är en vanlig dödlig	Ob4T6
Är en magiker	–Ob1T6
Är en drake (enbart i närheten)	Ob3T6
Är en drake som stirrar aktivt	Ob1T6*
Qadosh större än 10	–Ob1T6
Qadosh mindre än –10	–Ob1T6
* Vid perfekt slag känner alven ingenting annat än drakens blick. Alven är mentalt 'bländad' tills draken släpper blicken.	

Tabell A-13: Svårighet för en alv att känna någon som iakttar alven.

ALVER I SPELGRUPPEN

ATT HÅLLA IHOP en spelargrupp som bland annat består av alver kan ofta visa sig vara lättare sagt än gjort. Korrekt rollspelade utgör alver ofta en krutdurk som bara behöver en liten gnista för att flyga i taket. I rättvisans namn ska det också påpekas att detta inte enbart gäller för alver. Att föra ihop en jargisk inkvisitör och en magiker slutar garanterat i våldsamheter, då inkvisitören försöker få upp magikern på bålet, medan magikern i sin tur försöker förvandla inkvisitören till ett bål.

Potentiella motsättningar

Det är inte enbart på grund av alverna som spelledare bör betänka sina spelares rollpersoner – faktum är att spelledaren bör alltid vara ganska restriktiv med vad spelarna ska spela, dels med tanke på sammanhållningen, men också med tanke på gruppens trovärdighet. Hur troligt är det till exempel att en alv från Alarinn, en dvärg från Khazim, en inkvisitör från Jargien, en fäktmästare från Caserion och en magiker från Consaber skulle samlas på Takalorr för att bulta tiraker? För den delen, hur troligt är det att gruppen skulle fungera om den rollspelades korrekt? Inte särskilt...



Alver och dvärgar i samma grupp: En av de klassiska motsättningarna är mellan alver och dvärgar. Oavsett vilken stam alven än är av så finns det en grundläggande del av relationen som inte går att bortse från: dvärgarna är alvernas fiender. Måhända att det är en fiendskap som inte utmynnar i blodspillan, eller att de till och med blir hedervärda fiender, men de är fortfarande fiender. Det har hänt att alver och dvärgar slagit följe med varandra. Huvudsakligen beror detta på nödvändighet och under dessa resor kan det mycket väl hända att de båda blir 'de bästa fiender'. För alver är det faktiskt ett hederstecken att bli kallad för en 'hedervärd fiende'. Henéa är däremot helt oförsonliga mot dvärgar. Går en dvärg innanför henéas territorium är dvärgen död. Utanför henéas jaktmarker kommer henéa-alven göra allt för att eliminera dvärgen.

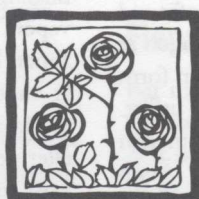
Olika alver i samma grupp: Kiriya och pyar är de som kommer bäst överens med andra alver. Vissa alvkombinationer fungerar heller inte så bra. Henéa och thism är en sådan typisk kombination som är dömd att misslyckas. Henéa hatar helt enkelt thism för mycket. Henéa gillar inte andra alver över huvud taget. Léaram går an, då de har ungefär samma ideal. Thism å sin sida har äntligen börjat lära sig att det finns få saker som är så farliga som ilska henéa (vilket i thisms ögon är de flesta henéa). Kombinationer av alver från sanariska alliansen och alver från oppositionen är svåra att få ihop. Thism och léaram har alltid svårt att samarbeta, då båda är för stolta och för krigiska för att komma överens. Ofta säger de tvärtemot den andre bara för sakens skull. Léaram anser att thism och sanari är för självupptagna och dessutom inkräktar för mycket på léarams frihet. Thism å sin sida anser att léaram är alldeles för stolta och dessutom illojala mot alversläktet (de ställer sig ju inte under vare sig thism eller sanari). Sanari ser ofta léaram som ett rent hot och agerar i största hemlighet mot dem – offentligt är de dock reserverat artiga gentemot léaram. Sanari är lite för hemlighetsfulla för att fungera väl annat än med thism och kiriya.

Sanari-alver i spelgruppen: Sanari har så mycket hemligheter för sig och är så inriktade på politik och rävspel att de passar bäst i en hovkampanj. Sådana kampanjer är svåra att spela och spelade. Det är definitivt ingenting för nybörjare. I en sådan kampanj är man inte ute och äventyrar så mycket – man är mest hemma, sysslar med politik, lobbyism, ränsspel och annat som hör mer hemma i hoven och politiken. En stor del av tiden i en sådan kampanj kommer att gå åt till planerande, uppbyggande och i sanaris fall även magi, studier och experiment. Sanari fungerar mindre bra i konventionella äventyr. De är för bekväma av sig och de ser ofta ingen nytta i att själva åka ut på äventyr när man kan skicka en thism i deras ställe. Det skulle vara något verkligt viktigt i sådana fall, såsom att hindra världens undergång eller något i den stilen.

Henéa-alver i spelgruppen: Henéa lämnar ytterst sällan sina skogar. Revirgränserna är för hårda för detta, och det är med stor motvilja som henéa flyttar sina revir. Det krävs något i stil med skogsbrand eller krig för att lyckas tvinga ut henéa från skogen. Inte heller ger de sig av på expeditioner utanför reviret – möjligen undantaget rekognosceringsturer precis utanför reviret, men de ger sig nästan aldrig av på längre upptäcktsfärder. Det minsta problemet med henéa är förmodligen avsaknad av kläder. Deras fiendskap med dvärgar och thism är ett annat stort problem. Men ett av de största problemen är henéas flockbeteende. Om de inte från början tar strykhuspositionen kommer henéa hela tiden testa gränserna för att avgöra en rangordning.

KAPITEL ÅTTA

VAPEN & STRID



Mikal och hans sju kamrater överraskades helt av marodörerna, förmodligen thalaskiska soldater som skilts från sina förband.

"Lägg ner vapnen!" Marodörerna var tio till antalet och genom överraskningsmomentet hade tre av Mikals kamrater dräpts innan någon hade hunnit reagera. Ett underläge med två mot en var inte bra och Mikal och hans män lade snabbt ner sina vapen.

De fem vandrarna som de eskorterade såg desperata ut, med undantag för den alviska trubadurflickan som såg ut som om hon väntade. En annan kvinna i sällskapet jämrade sig när hon såg thalaskernas hungriga blickar. Alvkvinnan fick samma blickar och Mikal visste vad som skulle hända. Sedan såg han alvkvinnans blick och ändrade sig. Plötsligt visste han tvärtom att det som brukade hända i sådana här situationer inte skulle hända.

När två av stråtrövarna gick fram mot alvkvinnan tog hon ett graciöst steg framåt och lyfte foten. Med ett kort rop planterade hon foten under hakan på den ene stråtrövaren som föll bakåt som en fura. Innan den andre hann reagera hade hon spunnit runt och krossat hans skalle med vandringsstaven. Samtidigt som Mikal fick upp sitt spjut och begravde det i buken på en tredje hade alvkvinnan knäckt nacken på en fjärde med ett hårt slag med staven.

Mikals kamrater fick upp sina vapen från marken och de sex överlevande stråtrövarna flydde i panik.

Mikal log skevt. "Öh, tack!" sade han och insåg att det förmodligen lät mer än dumt.

Alvkvinnan log varmt men oförstående. "Ti'tevanav" sade hon, "seybrya ti'ne'ariavhean." Demonstrativt gick hon ett par steg i färdriktningen och började vissla på en munter melodi.

MYT OCH VERKLIGHET

ALVISKA VAPEN TROS ofta vara förtrollade, magiska eller på andra sätt övernaturliga. Det är sällan korrekt, men säg det till en person vars begreppsvärld inte inrymmer långskjutande bågar eller skarpa svärd. Kombinerat med den genomsnittliga skickligheten hos alviska hjältar så är det enkelt att få för sig att alviska vapen är förtrollade. Lägg dessutom till det faktum att en normal kämpe, tränad på konventionella vapen, förmodligen är urusel i hanterandet av de alviska vapnen, så finns det knappt någon annan slutsats att dra. Bara för att göra myten komplett har vapnen ofta ett mycket stort hedersvärde eller på annat sätt symboliskt värde för alverna, och de släpper dem ogärna ifrån sig.

Verkligheten

Rent generellt sett är alviska vapen väl genomarbetade hantverk. Metallen i klingen är unik – endast dvärgar kan smida liknande klingor. Svärd har oftast en tyngdpunkt som ligger ungefär vid eller bara några centimeter framför parerstängen. Parerstängen är sällan den raka stång som människor använder, utan har en form som särskiljer dem. Allt trä-, läder- och metallarbete är väl utfört. Dekorationer förekommer speciellt hos sanari och thism, medan léaram föredrar enkla men välputsade detaljer. Även dekorationernas utförande skiljer sig. Thism och sanari föredrar fina konstsneiderier, medan léaram mest nöjer sig med flätmönster, cirkelknutar och andra geometriska mönster. Trädetaljer är alltid putsade och lackade och ibland dekorerats bågar och skidor med färgglada tygband. Vissa fåktare sätter till och med långa tygband på svärdsfästet eller parerstängen, vilka gör att fåktningen ser än mer imponerande och estetiskt tilltalande ut. Ibland kan detta till och med gå till överdrift. Det finns en kiriysk dansform som kallas 'fanfåktning' som har sitt ursprung i dansfåktning med en fanförsedd ishani.

Förekomst

Alviska vapen är mest vanliga hos thism där så gott som alla vuxna är vapenföra. Ungefär åtta av tio vuxna thism kan hantera ett vapen. Samma sak gäller henéa – dessa släpper sällan dolk och båge ifrån sig. Hos kiriya är kanske fyra på tio vapenföra, fortfarande fördelat jämt mellan könen. Kiriyas vapenvanor är inte heller särskilt praktiska på slagfältet – snarare estetiskt tilltalande.

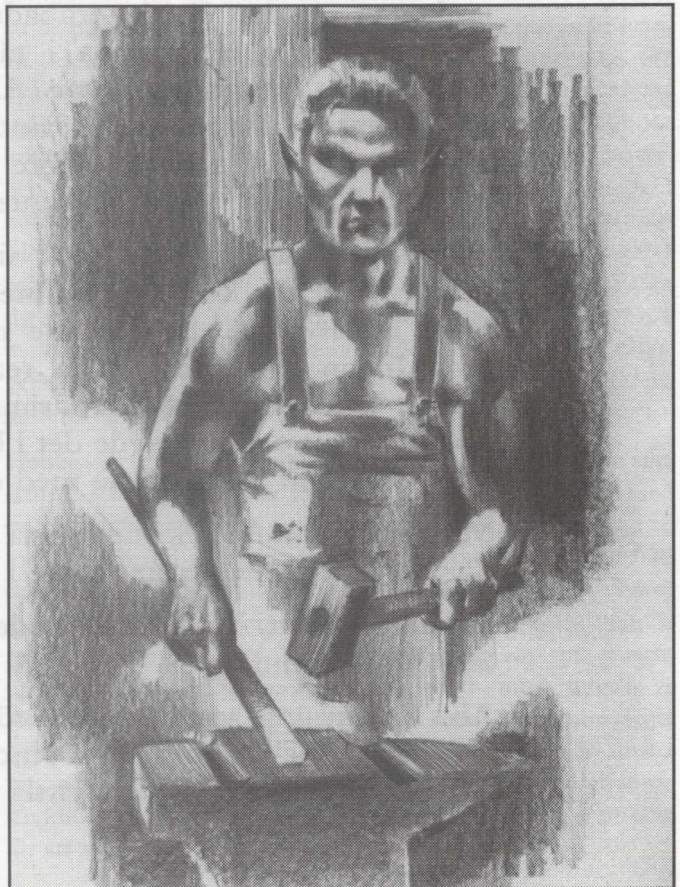
Pyar är inte mer beväpnade än vad som är normalt i gängse människokultur de är en del av. Sanari behöver inte använda vapen, då de har sitt Liljans garde, sin magi och om det verkligen skulle behövas hela thism bakom sig. Det finns naturligtvis undantag, men de är inte många.

Så gott som samtliga léaram lär sig någon gång i sitt liv hur man hanterar ett svärd eller en båge och därmed kan man räkna åtta av tio léaram som vapenföra. Bland léaram är männen överrepresenterade bland vapenföra, då det går två män på varje vapenför kvinna. Å andra sidan är vapen ganska sällsynta – i genomsnitt har bara tre av tio har tillgång till ett vapen. Den stora dolken, morchan, räknas aldrig som ett vapen av léaram, men skulle det behövs tvekar léaram inte att använda påkar eller vedyxor för att försvara sig. Svärd är ofta dyra och kanske en på tio har en cinneach eller en carwelan i sin ägo. Bågar är mycket vanligare, speciellt då de kortare noloins men även de längre serine. Av alla vapenföra léaram skulle det gå två bågskytter på varje svärdskarl. Sammantaget är léaram begränsade av mängden vapen. Hade de haft fler vapen hade léaram haft åtta vapenföra av tio alver istället för det nuvarande tre av tio.

Det här är ganska genomgående för alla stammar. Två av tio thism har tillgång till vapen, då oftast carwelan eller serine. De stora lyfalisvärden är ganska sällsynta – endast en på tjugo har tillgång till dessa. Hos kiriya har omkring tre av tio tillgång till vapen, och i mer än hälften av dessa fall är det ishani som gäller. Sanari har knappt vapen överhuvudtaget – förutom Liljans garde är vapenträning utöver sahlam väldigt sällsynt – och hos pyar förekommer vapenträning nästan enbart hos ädlingar, knektar eller de som någon gång mönstrats till vapentjänst. Henéa är det stora undantaget – nästan varenda vuxen henéa har en noloins.

Människor och alv vapen

Det kan ju hända att en människa kommer över ett alv vapen. Sannolikheten för detta är inte särskilt stor men det är inte omöjligt. Om en människa 'ertappas' med ett alviskt vapen kommer alven för det mesta reagera på ett av två sätt. Det ena är beundrande nyfikenhet: alven undrar helt enkelt vad människan har gjort för att förtjäna en så stor ära. Det andra är fientlighet, då alven tolkar situationen som att människan stulit vapnet eller köpt det av tjuven.



VAPENETIKETT

DÅ ALVER SÄTTER stort värde på sina vapen och det dessutom finns en hel del symbolik i dem är det bara naturligt att det utvecklats en hel del etikett omkring dem. Ett av de tydligaste exemplen är sahlam-dolken, men det finns mycket mer som man bör tänka på när man bär vapen i närheten av alver.

Etikett i de olika stammarna

Dessa regler efterlevs olika hårt i de olika stammarna. Thism, kiriya och léaram håller väldigt hårt på dessa regler. Då pyar och henéa inte har så mycket kontakt med de svärdsfäktande alverna har de inte lika mycket etikett angående svärd. Sanari använder inte svärd särskilt ofta, men då de nästan alltid har en mängd sahlam på sig någonstans håller de minst lika hårt på reglerna.

Fredliga signaler

Meddelandet "jag kommer i fredliga avsikter" framförs tydligast när man bär ett svärd horisontellt över korsryggen eller har ishanins klinga insvept. Lyfalin är ett rent krigsvapen – har man en sådan med sig kommer man inte i fredliga avsikter, så är man lyfalifäktare och ska framföra detta meddelande bör man lämna svärdet hemma. Bär man ett svärd i dess skida i högerhanden och med fästet bakåt, är det en signal som betyder ungefär "får jag komma in i ditt hus?" Detta kommer av den alviska seden att ställa ifrån sig svärdet när man befinner sig i någon annans hus. I och med att gästfrihetens lagar gäller ansvarar värden för gästens säkerhet och kan i vilket fall som helst aldrig skada en gäst när han accepterat denne. För lyfali och ishani ska man hålla vapnet i högerhanden och ha spetsen bakåt.

Att binda fast ett svärd i skidan så att det inte kan dras när man möter någon är alvernas motsvarighet till parlamentärflagg. En person som har svärdet och skidan hopbundna ska inte skadas av

fiendesidan och parlamentären ska naturligtvis inte skada den han besöker. Ofta visar man upp att svärdet är hopbundet med skidan och håller det sedan i höger hand. Detta sker enbart då fiendskap eller krig råder och då man av någon anledning vill framföra ett meddelande till fiendesidan. Alver respekterar alltid detta tecken och även många människokulturer börjar lära sig det.

Fientliga signaler

Bär man svärdet i bältet på ens vänstra sida är det ett tecken på att man inte kan lita på den andre. Har man svärdet på ryggen och upp över axeln är det däremot ett tecken på att man litar på den andre. Det finns inga bra motsvarigheter för detta med de långa ishani och lyfali. Håller man svärdet i skidan i vänsterhanden är det en skarp misstroendeförklaring, ungefär som om man förväntar sig något elakt trick från den andre. Att hålla ett blankt vapen draget motsvarar ungefär att visa fingret – det är en kombination av utmaning och förolämpning.

Andras vapen

Man ska också vara mycket försiktig med hanteringen av andras vapen. Kort sagt ska man aldrig röra någon annans vapen utan tillstånd från ägaren. Inte heller ska man dra en annan persons vapen om man inte blir mer eller mindre tillsagd. I vilket fall som helst ska man alltid hålla eggen och spetsen riktade från andra personer. Man bör inte ha svärdet draget mer än en kort stund, varefter man snabbt ska lämna tillbaka det till ägaren.

DE ALVISKA VAPNEN

REGELBOKENS BESKRIVNINGAR AV alviska vapen är något knapphändig. Dessutom finns det fler vapen i den alviska arsenalen än de som regelboken tar upp. Man skulle kunna skriva hela böcker om alviska vapen och bruket av dem, så även om det som presenteras nedan är mycket mer än beskrivningen i regelboken så måste det ändå ses som en introduktion till det omfattande ämnet alvisk krigsföring och alviska vapen.

Alviskt smide

De bästa svärden smids i Alarinn och överträffas endast av förtrollade svärd (vilka spelar i en helt annan division och alltså inte riktigt kan räknas). Det finns två skäl till att alari-carwelan är så mycket bättre. Till att börja med använder léaram dvärgakol i hårdan, något som thism och sanari aldrig ens skulle kunna tänka. Léaram skulle dock aldrig erkänna detta – det anses helt enkelt vara en del av yrkeshemligheterna. Vidare använder léaram-smederna en annorlunda härdningsprocess. De sätter ner det glödgade svärdet i ett kar med mjuk lera. Karet är avsnöpt på mitten så att mindre lera kommer i kontakt med klingans bas jämfört med eggen. Detta leder till en hårdare egg och en segare bas.

Tillverkningstekniken för Léarams cinneach är ungefär samma som för carwelan, med den skillnaden att svärdet härdas genom att smeta på ett tjockt lager lera på klingan, tjockare mot eggen och tunnare mot basen. Därefter glödgas och kyls svärdet upprepade gånger för att få en optimal härdningsprofil.

Det järn som används hämtas ofta ur en röd sand som lättast hittas i sjöar och långsamma floder. Järnet urlakas ur sanden och smälts ungefär tre gånger, beroende på järnhalten i sanden och formas sedan till järnstänger på fem centimeter. Dessa stänger fungerar inte bara som råmaterial utan även som valuta. En carwelan väger ungefär 1,1 kilo. Till detta har det gått mellan 3 och 6 kilo järn, beroende på järnets renhet.

Alviska vapen

Ishani: Ishani är det alviska 'spjut-svärdet', det vill säga en eneggad och mycket vass svärds klinga i ena änden på en lång käpp. Den kan användas som spjutvapen om man sticker med den, som stav om man använder dess trubbiga delar för stöt, svingar och pareringar, men dess stora styrka ligger i 'cirkelhugget'. Ishani är ett alviskt substantiv som betyder 'cirkel', vilket är ganska väl beskrivande av den vanligaste tekniken när det gäller att använda svärdet, och när man ser en ishanifäktare i full aktion är det enda man ser av 'spjutsvärdet' en vit, glittrande cirkel där klingan borde vara. Ishani används nästan uteslutande av kiriya och är där mer populärt bland kvinnor än bland män. Thism ser ner på ishanin som i deras ögon är ett extremt 'feminint' vapen. Ishanin är inte heller speciellt populärt hos léaram eller sanari. Det finns en särskild dansform som använder ishanin – det finns knappt någon som kan undgå att gripas av ishanins dödlighet när man ser en skicklig ishani-danserska virvla runt med det nästan två meter långa vapnet.

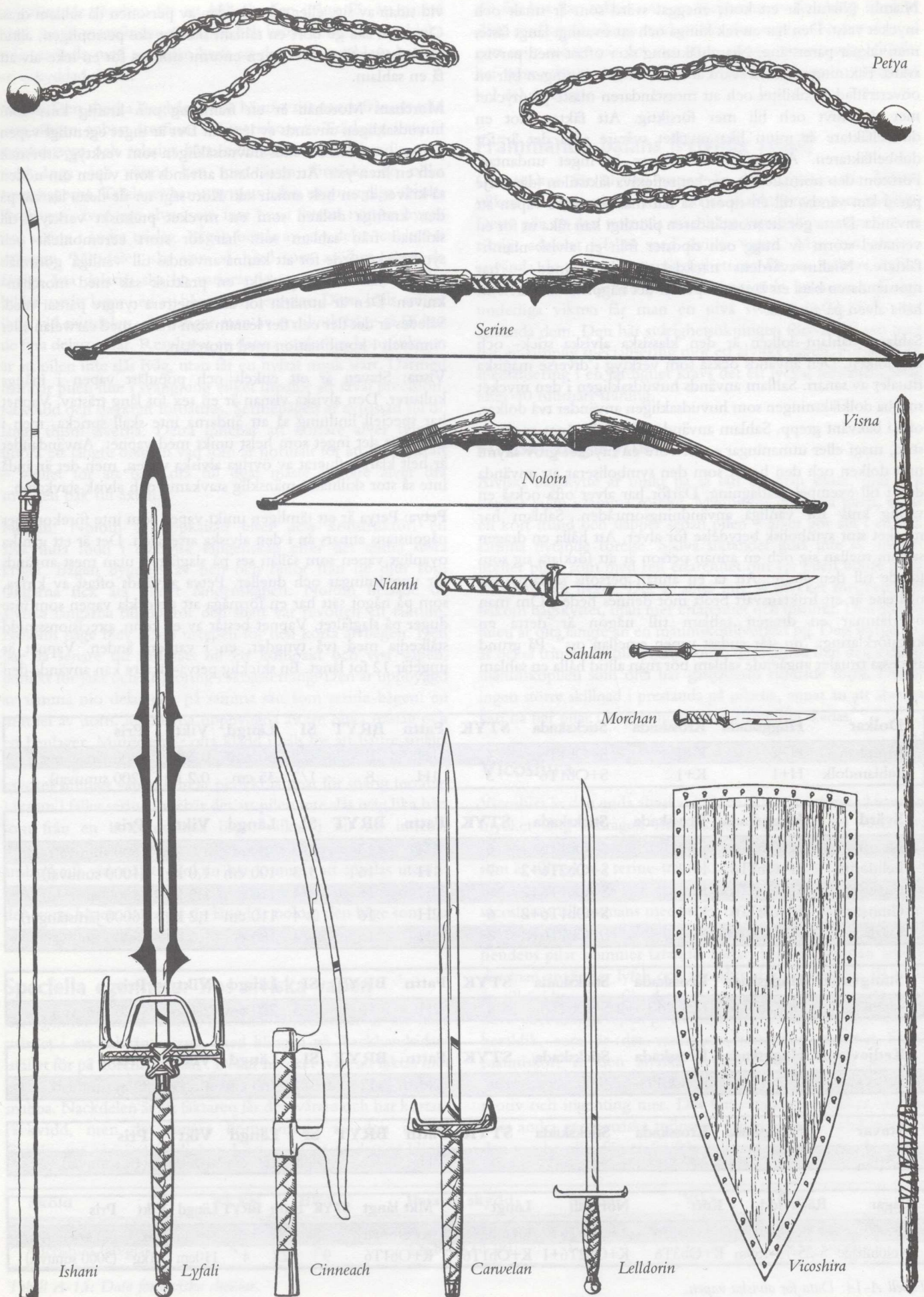
Lyfali: Lyfalisvärden tillverkas endast av sanari eftersom det ligger en hel del alkemiska hemligheter i tillverkningen. Eggen är det som smids först i en legering av stål och siluna (en metall som är mycket lätt, mycket hård och som dessutom inte rostar). Legeringen blir nästan svart då den härdas. Det går att få legeringen mycket skarp och den behåller också skärpan över lång tid. När eggen är färdigsmidd och slipad ser den ut som en väldig stor och utdragen båge. Basen i svärdet tillverkas i alvglas, ett genomskinligt, svagt rökfärgat material som till skillnad från vanligt glas eller kristall knappt går att krossa. Den 'växer' fram i olika vätskebad och formas så att den bågformade klingan kan fästas på alvglasbasen. Därefter sätter finsmederna igång med att skapa svärdsfäste, parerstång och allt annat användbart och vackert. Det är alltså minst tre personer som skapar ett lyfalisvärd: smeden som smider klingan, alkemisten som bygger basen och finsmeden som avslutar arbetet. Resultatet är ett 180 cm långt och mycket vackert svärd. Det är skapat för de långa thism-alverna. Visserligen har sanari själva ett Liljans garde som är beväpnade med lyfali, men majoriteten av lyfalisvärden återfinns just hos thism. Trots sin enorma längd är svärdet mycket lätt. Det väger faktiskt ungefär lika mycket som ett normalt slagsvärd. Detta gör att det faktiskt går att slåss med lyfalisvärdet i en hand om man är väl tränad. En särskild gren inom lyfalifäktingen tränar faktiskt enbart enhandat med handen framför parerstången i den 'ögla' som finns längst ner på klingan, mellan eggens början och parerstången. Lyfalifäkting är huvudsakligen cirkulär. I och med att vapnet är så lätt kan man göra väldigt vida svingar med det och ändå hinna och orka flytta svärdet till försvarsläge om man tvingas till det. Alla de överhuvudssvingar som man aldrig gör med ett normalt tvåhandsvärd kan man normalt sett klara av med ett lyfalisvärd. Problemet med lyfali är att man bör vara minst lika lång som svärdet.

Carwelan: Carwelansvärdet är det mest spridda alviska svärdet. Dess ursprung är hos sanarialverna, men det har fått sitt namn från en legendarisk thism-alv. Det är ett långt och mycket smalt svärd, tveggat och med rak klinga på omkring 110 cm. Det har ett fullt utvecklat tvåhandsgrepp, till skillnad från andra svärd av samma storlek (slagsvärd har till exempel ett 'ett och en halvhandsgrepp'). Det finns många små designfinesser som

skiljer det alviska svärdet från de flesta andra svärd. Till exempel smalnar klingan inte av i en tang nere i fästet, utan är lika bred hela vägen. Tillsammans med gott smide i flera skikt innebär det att hållfastheten är väldigt hög, ofta överlägsen konventionella svärd trots carwelansvärdets tunnhet. I och med att det är tunt och har ett såpass långt handgrepp har det också en okonventionell tyngdpunkt, vilket gör svärdet mycket snabbt. En carwelan bärs i en lackerad träskida som oftast hängs i bältet. Tvåsvärdsfäktare (mestadels vanliga hos thism) har båda svärden på ryggen, och det förekommer ibland att ensvärdsfäktare bär svärdet på ryggen. Carwelan används med snabba serier av hugg. De är inte så kraftiga, men de är välriktade och tillsammans med en synnerligen skarp egg kan de ändå göra mycket otäck skada på målet. Ofta försöker man bryta ner fiendens försvar med en lång serie snabba hugg och avslutar med ett mycket kraftigt hugg.

Cinneach: Cinneachsvärdet är ett nytt svärd som har börjat dyka upp i Alarinn. Eftersom thism anser sig ha historiska skäl att kalla carwelan för sitt svärd (Carwelan var trots allt en av deras hjältar) har léaram tröttnat på att få höra hur léaram alltid plagierar thism. Således har man utvecklat ett 'ersättningssvärd' till carwelan. Cinneachsvärdet är ett kurvat, eneggat svärd med en 95 cm lång klinga som ligger framför fästet. Klingan förbinds med två lemmar till tvåhandsfästet, så att klingan fungerar som handskydd. Svärdet saknar därför parerstång. Svärdets totala längd är på 110 cm och har en balans som är identisk med carwelan. Fäktningstekniken med cinneach är nästan identisk med carwelan. Man tvingas tänka mer på var man har eggen, dels på grund av att det bara finns en egg, men också för att den finns längre fram och är kurvad. Många erfarna fäktare anser att cinneach är lättare att hantera än carwelan. "Det är enklare att hålla ordning på endast en egg jämfört med att hålla ordning på två." De fäkttekniker som används för carwelan kan användas även för cinneach, men det finns ett flertal specialtekniker som enbart kan användas med cinneach. Svärdet är namngivet efter dess skapare, Cinneach Uilean siol Dah'Touin, en av de absolut äldsta icke-inåtvända alverna som någonsin existerat. Först nu, femhundra år efter sin födsel, håller han på att vända sig inåt, då hans livsverk, att ta bort en skamfläck på léarams pläd, äntligen är avslutat. Än så länge har svärdet haft en 'trög start' eftersom det finns så många carwelan i omlopp som fortfarande håller och som har en lång historia.

Lelldorin: Lelldorin är ett vapen som nästan enbart används av manliga kiriya. Det har inte särskilt stor nytta på slagfältet utan är mer ett duellvapen, ceremonivapen och ett vapen som används inom vissa dansformer. Lelldorin är unikt bland alviska vapen. Till skillnad från alla andra alviska vapen och i likhet med människovapen ligger lelldorins tyngdpunkt ungefär tio centimeter framför parerstången. Det har också en mer konventionell parerstång. Detta får många krigshistoriker att ifrågasätta lelldorins ursprung. Det finns teorier om att den alviska hjälten med samma namn som svärdet helt enkelt tog närmaste vapen och lärde sig hantera det. Att det råkade då vara ett mänskligt eneggat sticksvärd är en helt annan sak. Av alla vapen i den alviska arsenalen är lelldorin det minst kända. Många glömmar helt enkelt bort det i skuggan av de mer legendariska och imponerande carwelan, ishani och lyfali.



Niamh: Niamh är ett kort, eneggat svärd som är smalt och mycket vasst. Den har en rak klinga och ett ovanligt långt fäste, men saknar parerstång. Niamhfäktning sker oftast med parvisa svärd. Fäktning med två svärd är svårt, men belöningen blir en oöverträffad flexibilitet och att motståndaren måste gå mycket mer defensivt och bli mer försiktig. Att fäktas mot en dubbelfäktare är minst lika mycket svårare som det är för dubbelfäktaren. Alviska niamh-fäktare är inget undantag. Förutom den normalt sett mycket reflexiva fäktstilen (där varje parad kan vändas till en ripost) så har man ett extra vapen att använda. Detta gör att motståndaren plötsligt kan råka ut för en veritabel storm av hugg och riposter från en alvisk niamh-fäktare. Niamh-svärdens nackdel är dess längd – har motståndaren bara ett längre vapen är det någorlunda enkelt att hålla alven på avstånd.

Sahlam: Sahlam-dolken är den klassiska alviska stick- och kastdolken. Den används också som verktyg i diverse magiska ritualer av sanari. Sahlam används huvudsakligen i den mycket snabba dolkfäktningen som huvudsakligen använder två dolkar, ofta i bakvänt grepp. Sahlam används aldrig till något annat än strid, magi eller utmaningar – det vore en mycket grov skymf mot dolken och den heder som den symboliserar att använda den i till exempel matlagning. Därför har alver ofta också en vanlig kniv för vanliga användningsområden. Sahlam har mycket stor symbolisk betydelse för alver. Att hålla en dragen sahlam mellan sig och en annan person är att förklara sig som fiende till den andre. Att ta en annan persons sahlam utan tillåtelse är ett fruktansvärt brott mot dennes heder. Om man överlämnar en dragen sahlam till någon är detta en krigsförklaring: "nu står endast vapen emellan oss". På grund av dessa ritualer angående sahlam bör man alltid hålla en sahlam

vid sidan av sig, eller stå vid sidan av personen då sahlam dras. Om man ska ge bort en sahlam ska det ske personligen, alltid med skafet först. Det är en enormt stor ära för en icke-alv att få en sahlam.

Morchan: Morchan är en framtung och kraftig kniv som huvudsakligen används av léaram. Det är inget egentligt vapen per se, utan den används huvudsakligen som verktyg, ätbestick och en liten yxa. Att det ibland används som vapen om nöden så kräver är en helt annan sak. Kort sagt ser de flesta léaram på den kraftiga dolken som ett mycket praktiskt verktyg, till skillnad från sahlam som har för stort ceremoniellt och symboliskt värde för att kunna användas till 'vanliga' göromål. Léaram har dock upptäckt en praktisk sak med morchan-kniven. Den är utmärkt för att penetrera tyngre pansar med. Således är det fler och fler léaram som tränar med carwelan eller cinneach i kombination med morchan.

Visna: Staven är ett enkelt och populärt vapen i många kulturer. Den alviska visnan är en sex fot lång trästav. Vapnet har speciell lindning så att ändarna inte skall spricka, men i övrigt är det inget som helst unikt med vapnet. Användandet är helt klart influerat av övriga alviska vapen, men det är ändå inte så stor skillnad i mänsklig stavkamp och alvisk stavkamp.

Petya: Petya är ett tämligen unikt vapen som inte förekommer någonstans annars än i den alviska arsenalen. Det är ett ganska ovanligt vapen som sällan ses på slagfältet, utan mest används för uppvisningar och dueller. Petya används oftast av kiriya, som på något sätt har en förmåga att utveckla vapen som inte duger på slagfältet. Vapnet består av en tunn, precisionsmidd stälkedja med två tyngder, en i vardera änden. Vapnet är ungefär 12 fot långt. En skicklig petya-fäktare kan använda den

Dolkar	Huggskada	Krosskada	Stickkada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Morchan	H+2	K+1	S+Ob1T6	4	1H	8	1/2	30 cm	0,3 kg	(300 järnstänger)
Sahlamdolk	H+1	K+1	S+Ob1T6	3	1H	8	1/2	35 cm	0,2 kg	(200 sunuvai)

Svärd	Huggskada	Krosskada	Stickkada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Niamh	H+Ob2T6	K+1	S+Ob1T6	6	1H	15	2/3	70 cm	1,0 kg	(500 sunuvai)
Lelldorin	H+Ob1T6	K+1	S+Ob2T6+2	7	1H	16	3/3	100 cm	1,0 kg	(1000 sunuvai)
Carwelan	H+Ob3T6	K+1	S+Ob1T6+2	6	2H	16	3/4	110 cm	1,3 kg	(1500 sunuvai)
Cinneach	H+Ob3T6	K+1	S+Ob1T6+2	6	2H	16	3/4	110 cm	1,2 kg	(6000 järnstänger)
Lyfali	H+Ob3T6+3	K+1	S+Ob1T6+2	8	2H	16	4/4	180 cm	1,6 kg	(8000 sunuvai)

Stångvapen	Huggskada	Krosskada	Stickkada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Ishani	H+Ob3T6	K+Ob1T6+2	S+Ob2T6	8	2H	10	5/3	220 cm	2,1 kg	(420 sunuvai)

Kedjevapen	Huggskada	Krosskada	Stickkada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Petya	–	K+Ob1T6	–	8	2H	12	5/3	360 cm	1,5 kg	(250 sunuvai)

Stavar	Huggskada	Krosskada	Stickkada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Visna	–	K+Ob1T6+2	–	8	2H	7	4/5	150 cm	1,5 kg	(10 sunuvai)

Bågar	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Serinebåge	5-40-90-200m	K+Ob4T6	K+Ob3T6+2	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	11	2X	5	170cm	1,3kg	(4000 sunuvai)
Noloinbåge	5-25-75-150m	K+Ob3T6	K+Ob2T6+1	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	9	2X	4	110cm	1,1kg	(3000 sunuvai)

Tabell A-14: Data för alviska vapen.

cirkulerande rörelsen för att hålla kedjan igång för att parera med, snärja motståndarens vapen och kropp, eller för att skicka iväg en ände med en sådan kraft att den utan problem krossar en oskyddad skalle.

Serine: Den alviska långbågen har hämtat sitt namn från ett träd som nästan enbart återfinns i Sunariskogen. Träslaget i sig är mycket segt och relativt hårt, och genom att behandla träet med ånga och värme kan man även förstärka de olika egenskaperna. Träslaget har utnyttjats i den ursprungliga alviska långbågen, även om alver som inte bor i Sunari tvingas bygga sina serine i andra träslag. Bågen består av nio delar, exklusive strängen. Mittdelen ska vara så hård som möjligt, men de övriga åtta delarna ska ha varierande seghetsgrad. Fyra delar bildar varsitt lager i en av bågens två lemmar. Dessa hålls enbart ihop vid mittdelen, så strängar man av en alvisk båge så fjädrar de fyra delarna isär. Resultatet av denna underliga konstruktion är att pilen inte slås iväg, utan får en hyfsat mjuk start. Därmed hamnar pilen inte i svängning vilket medför att såväl precision, räckvidd och slagkraft förbättras. Serinebågen är avpassad till de långa thism-alverna. Detta innebär att kortare alver tvingas utföra ett längre drag än vad som är normalt för att få full kraft – istället för att bara dra till ögat måste kortare alver dra strängen bak till axeln.

Noloin: Noloin är uppkallad efter dess konstruktör: en alvkvinnas född i dvärgisk fångenskap efter det andra stora kriget. Bågen byggdes av ben och senor från de djur som fångarna fick äta under fångenskapen. Noloin hetsade de alviska fångarna till uppror och snart var revolten ett faktum. Noloins båge blev också urtypen för den korta alvbågen. Den har på senare tid förfinats till ett kompakt och tyst vapen, perfekt för jakt och krigföring i skogsterräng. Den är uppbyggd av samma nio delar och på samma sätt som serine-bågen: en mittdel av horn, lemmarna uppbyggda av tre olika träslag och ett benlager. Mittdelen är ofta klädd i päls för att bättre smälta in i terrängen. Samtliga delar är konstfärdigt sammansatta till ett mycket smidigt vapen som är perfekt lämpat för snarig terräng. Liksom i fallet serine innebär det att pilen inte slås iväg lika hårt som från en konventionell båge, vilket i sin tur innebär mjukare flykt, längre räckvidd, högre precision och större anslagskraft vid målet. Noloin har kommit att spridas utanför henéa. Huvudsakligen är det kiriya och léaram som använder den korta bågen. Relativt sin längd är noloin den båge som har den längsta dragansatsen.

Speciella egenheter hos alviska vapen

En egenhet som är vanlig i alviska fäkttekniker är att hålla svärdet i ett bakvänt grepp, med klingan på 'backhandsidan' istället för på 'forehandsidan'. Det är mycket svårt att fäktas mot ett så bakvänt grepp och hugg och stick blir också mycket snabba. Nackdelen är att fäktaren får det svårare och har kortare räckvidd, men det senare kompenseras av den alviska fäktningens oerhörda rörlighet. I och med att en dragen klinga

allt för lätt kan tolkas som en förklaring av fiendskap är alver alltid mycket försiktiga med att dra sina vapen. De drar dem så gott som enbart när det inte finns någon annan utväg. Därför har trästavshantering och obehärdade stridskonster vunnit en hel del anseende.

Främmande balans [Frivillig regel]

Gemensamt för alviska vapen är deras främmande balans, vilken är avpassad för att få ett så snabbt vapen som möjligt. Detta gör att den normala mänskliga vapenhanteringen inte är riktigt adekvat i fallet med alviska vapen. Man kan givetvis använda de vanliga vapenfärdigheterna för att hantera alviska vapen, men på grund av den främmande balansen och den underliga vikten får man en nivå svårare (+Ob1T6) i att använda dem. Den här svårighetsökningen försvinner om man har en lämplig specialisering mot ett alviskt vapen. För att få en specialisering i en färdighet krävs det ett lyckat förbättringsslag efter 40 timmars träning.

Alviskt bågskytte

Alviskt bågskytte är unikt på så sätt att man siktar, drar och släpper pilen i samma rörelse. Människor drar ofta pilen, siktar en kort stund och släpper sedan pilen – alver gör allt i en och samma flytande rörelse. Själva siktandet görs inte så mycket utefter pilen som med ren erfarenhet om var pilen borde träffa och hur den flyger. Det är alltså inte så mycket medvetendet bakom bågskyttet, utan mer erfarenhet och instinkt. Den alviska pilen är ofta längre än en människotillverkad pil. Dess styrfjädrar är också trimmade till fyrkantsform, till skillnad från den vanliga människopilen som ofta har gåsfjäderns rundade form. Det är ingen större skillnad i prestanda på pilarna, annat än att alverna kan ha fler pilar i kogret utan att styrfjädrarna skadas.

Vicoshira

Vicoshira är den enda alviska skölden. Den är utformad som en mycket lång utdragen riddarsköld. Det finns två varianter: sanaris version som är tillverkad i alvglas och thisms version som är tillverkad i serine-trä. Vicoshiran är byggd för att lämna handen fri och vara synnerligen lätt. Således går det att använda vicoshiran tillsammans med båge, och används då som en slags portabel bågskyttesköld, bakom vilken man kryper ihop när fiendens pilar kommer farande. Sanari har utvecklat en teknik där man använder lyfali och vicoshira i kombination, då båda är tillräckligt lätta för detta. Vicoshiran dekoreras ofta med devis eller familjevapen på framsidan. Till skillnad från colonisk heraldik, som är det vanligaste heraldiska systemet bland människor, är den alviska heraldiken (eller mer korrekt, sanariska heraldiken) mycket enkel. Man har helt enkelt ett motiv och ingenting mer. Det finns inga snitt, balkar, stolpar eller andra geometriska mönster – utan bara en avbildning av den varelse eller företeelse från vilken familjen tagit sitt namn.

Sköld	STYK	BRYT	Passivt skydd	Skada*	Vikt	Pris
Vicoshira (serine)	6	18	4,6,8,10,13-20	K+1	3,8 kg	(1500 sunuvai)
Vicoshira (alvglas)	5	20	4,6,8,10,13-20	K+1	3,2 kg	(5000 sunuvai)

Tabell A-15: Data för alviska sköldar.

RUSTNINGAR

ALVER HAR SÄLLAN rustningar. Henéa använder aldrig rustningar. Bland kiriya och léaram förekommer rustningar ytterst sällan – då de gör det är det nästan alltid i form av olika läderrustningar. Thism är den alvstam som använder rustningar flitigast. Hos sanari är det bara Liljans garde som bär skydd. Mestadels är det läder och ringbrynja som används i rustningar, men det finns ett remarkabelt undantag – det underliga material som kallas alvglas.

Falassi

Falassin är ett antal stoppade laderskydd, avsedda att skydda de områden som tar mest stryk i strid. Skydden är väl putsade så att de nästan glänser och består av härdat och stoppat läder fastsydda på ett trikåliknande plagg. Det skyddar höfter, mage, bröstorgans sidor, skrevet, lår, axlar, armbågar och underarmar. Den kvinnliga varianten skyddar också bröstet. Ett par vadderade handskar ingår också. Falassin är huvudsakligen ett övningskydd, men man hittar det ändå tämligen ofta på slagfältet. Huvudsakligen är det kiriya som använder det.

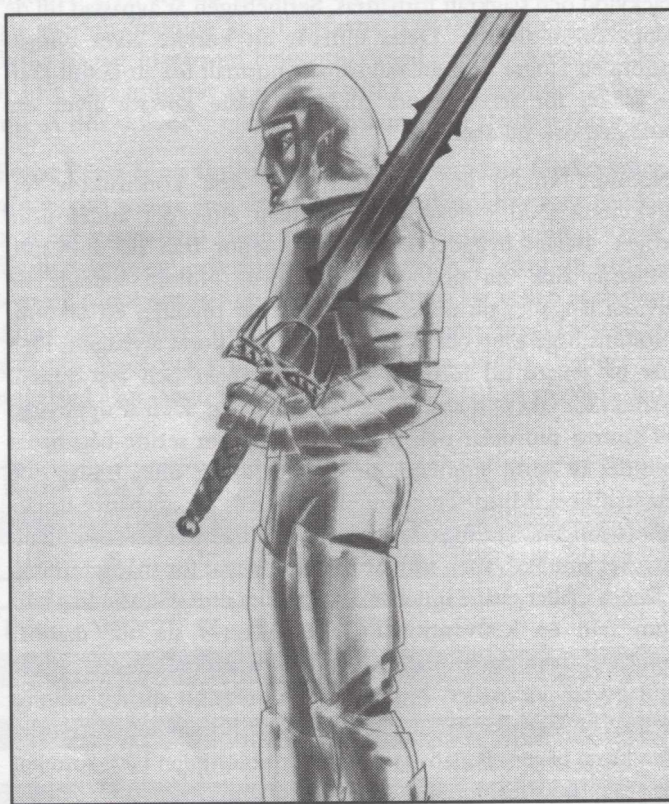
Mostari

Den alviska knälånga kortärmade ringbrynjan kallas mostari och innehåller ett antal remmar som dras åt, för att på det sättet fixera ringbrynjan vid olika kroppsdelar. Därmed bär fler kroppsdelar upp vikten, vilket innebär att den sitter på plats och inte glider. Mostarin bärs ofta tillsammans med en öppen hjälm, plåtskydd på underarmarna och kraftiga handskar. Det är huvudsakligen thism som bär denna rustning, men även kiriya gör det.

Yelani

Yelanin är en helrustning tillverkad i alvglas. Den är alltså genomskinlig, rökfärgad och tjockare än en vanlig helrustning, men å andra sidan konstfärdigt tillverkad med så gott som perfekt passform. Den är också mycket lättare än en konventionell rustning. Yelani tillverkas individuellt för bäraren och precisionen är såpass hög att om man växer mer än någon centimeter åt något håll kommer rustningen vara obekväm. Eftersom det är i princip omöjligt att anpassa en yelani i efterhand bör en ägare till en sådan rustning alltså se till att han håller sig i exakt samma form som när han fick den. Vadderingen i en yelani är separata plagg i form av en kraftig

jacka och kraftiga byxor som man tar på sig innan man spänner på sig alvglasbitarna. Yelani bärs så gott som alltid tillsammans med den rödvita tabard som bärs av Liljans garde. Det är nämligen nästan enbart i denna elitstyrka hos sanari som man hittar yelani. Det finns två kända yelani-rustningar utanför Liljans garde, en hos thism i Sholye Hen'oro och en hos pyar i Lim'alan vhic Sunariye. Man bär inte en tunnhjälm till yelani. Istället används en öppen hjälm med ansiktsskydd (samma som används till mostarin). Nackskyddet står rustningens krage för.



Pansartyp	Hugg*	Kross*	Stick*	BRYT	Pris**	Tid**	Vikt**
Alvglas	13	11	11	20	(500 sunuvai)	100 h	0,4 kg
* Avser pansarvärde mot den angivna skadetyper. ** Avser pris, tidsåtgång eller vikt per delområdesfaktor.							

Tabell A-16: Data för den alviska pansartypen som är tillverkad av alvglas.

Alvisk rustning	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Falassi*	7	9	6	4-5, 8-10, 13-22	15	10,4 kg	(176 sunuvai)
	2	3	1	6-7, 23-24			
Mostari*	12	4	5	4-7, 14-20	17	10,5 kg	(400 sunuvai)**
Yelani*	15	14	12	3-26	20	17,3	(17.500 sunuvai)
* Vadderad ** Vanligtvis bärs mostari tillsammans med armskenor i plåt, öppen hjälm med ansiktsskydd och handskar i mjukt läder. Total vikt blir då 13,3 kilo och priset 687 sunuvai.							

Tabell A-17: Data för tre olika unika alviska rustningar.

KAPITEL NIO

BERÖMDA ALVER



KIYONA KÄNDE BLICKEN i nacken redan långt innan den unge mannen hann ikapp henne. Han red på en snabb och vältränad ridhäst och han visade sig vara pråligt klädd i en mycket kort kjortel och en mycket iögonenfallande blygdkapsel. En typisk sydlänning, tänkte Kiyona och önskade att hon hade upptäckt honom först så att hon hade hunnit gömma sig.

"Ursäkta mig, fröken" sade han när han kom ikapp Kiyona och hennes sega bergsponny. "Vet ni var jag kan finna Stridsängeln från Dunbaton?" Kiyona han knappt ens öppna munnen innan pojken fortsatte med rösten full av beundran. "Hon ska visst leva häromkring, en ståtlig dam med långt blont hår, fladdrande blå mantel, skinande rustning, ett magiskt svärd och en vit stridshingst. Jag ska skriva en bok om alla hennes strapatser och dåd," sade pojken, fortfarande innan Kiyona hunnit säga något.

"Ni kanske känner henne?" frågade han. "Ni är ju också alvfolk..."

"Res hem" avbröt Kiyona. "Annars kommer du bli besviken."

"Varför då?" frågade pojken, uppriktigt förvånad. "Är hon inte lika underskön och modig som det sägs?"

"Vad gäller skönheten får du själv bedöma," sade Kiyona sakligt, "då eget beröm luktar illa. Vad gäller modet så kliver jag knappast ur farans väg för att det är farligt, men mantel har jag ingen nytta av, ponnyn jag rider är brun och svärdet har aldrig visat några magiska kvalitéer."

Hon red därifrån och lät pojken sitta kvar på hästen, gapande av förvåning. Hon kände sig ganska elak eftersom hon krossade pojkens illusioner, men å andra sidan hade hon inte mycket till övers om vare sig balladerna om henne eller de sörlänningar som diktade dem.

BERÖMDA ALVER

MÅNGA BERÖMDA ALVER har vandrat på Mundanas yta och satt sina fotspår i historien. Kanske är det förbannelsen som driver dem till att utföra så många stordåd, kanske är det något annat. Faktum kvarstår att antalet alviska hjältar är oproportionerligt högt om man jämför med antalet alver.

Carwelan Esterani vhic Tanyi'ena

För ungefär tvåtusen år sedan, under det femte stora kriget, vandrade en alvisk hjälte på Mundanas jord. Han var den som fann ut att det var tirakerna som hade startat kriget som en krigslist. Carwelan riskerade sitt liv då han gav sig in i fiendeland och erbjöd en allians med dvärgarna mot tirakerna. Dvärgarna gick till slut med på det och alver och dvärgar allierades tillfälligt mot tirakerna. Efter kriget vandrade Carwelan omkring på Mundana för att komma undan alla hjältehyllningar. Till slut gick det så långt att han var tvungen att försvinna upp bland bergen. Det finns många sånger och legender om Carwelan. Många av dem rör hans berömda och (påstås det) magiska svärd, som senare kom att bli urtypen för det alviska svärdet med samma namn som Carwelan bar. Han är en av de få alver som dvärgar skålar för.

Äventyrssuppslag: Carwelan har ju faktiskt inte dött. I alla fall inte vad man vet. Vem vet? Han kanske fortfarande vandrar i Khazimbergen. Det finns i alla fall många vandrare i dessa berg som har påstått att de har räddats till livet av en gammal och tystlåten thism-alv. Detta skulle kunna utnyttjas av en bra spelledare. Även Carwelans svärd är ett föremål för legenderna. Även detta försvann upp i bergen tillsammans med Carwelan själv. Var är det nu? Fortfarande hos Carwelan, eller någon annanstans? Sedan har vi ju frågan om varför Carwelan vandrade upp i bergen och försvann. Var det någon kunskap han tog med sig (se kapitlet Hemligheter)?

Inalea Elisari

Pyar-kvinnan Inalea är en av Consabers mest namnkunniga riddare. Hennes skicklighet med lans och sköld är legendarisk även utanför Consaber och hennes ridskicklighet är endast överträffad av Hennes Majestät Drottning Fiorina av Consaber. Hon framställs ofta som idealet för riddare, ren i själ och hjärta, fager till utseendet, trogen kronan och kyrkan och redo att dö för sin kung. Därtill står hon inte helt utan inflytande, då hennes far är andre sjöherre av Consaber. Hon är troende i den sabriska Daak-kyrkan. Hon har ett vackert blont hårsvall som ofta knyts upp i en hästsvans, hennes anletsdrag är milda och vackra och ögonen genomträngande men glada. Hon är ganska storväxt (för att vara kvinna och pyar-alv) och hon är stark, smidig och vältränad. Hon går oftast i manskläder eller rustad i ringbrynja, men ingetdera äger någon möjlighet att dölja hennes kvinnliga former. Hon står som författare till de komiska och erotiska berättelserna om 'kusin Felis bröllop', vilka är väl spridda och mycket omtyckta även utanför Consaber. Hennes grå stridshingst, Gråmane, är ett av de vackraste djuren i Consaber och det sägs att ingen annan än Inalea kan rida på honom. En del har försökt men alla har misslyckats.

Morollan Elisari

Andre sjöherren av Consaber har rykte om sig att vara en kvinnokarl. Sedan hans hustru dog för åttio år sidan har han sökt tröst hos många kvinnor. Åtminstone trettio barn försörjer den alviske amiralen och greven tillsammans med deras mödrar. Det finns ett ordspråk i Consaber som säger "om en flicka ska förföras så är det bäst för henne om det är en amiral som gör det" vilket helt klart syftar på Morollan Elisari. Han är mycket trevlig och charmerande, i synnerhet mot damer. Morollan Elisari är ett sjötaktiskt geni med dryga seklets erfarenhet av sjöstrid bakom sig. Han har gott anseende hos sina underlydande. Tillsammans med en av de starkaste och snabbaste flottorna i världen kan han säkra Consabers handelsrutter över Mundanas hav.

Kiyona Nentari

Kiyona Nentari siol Dah'Touin t'un Léarama är egentligen inte känd under sitt riktiga namn, utan kallas oftast 'stridsängeln från Dunbaton'. Enligt balladen är hon lång och ståtlig, med fladdrande gyllenblont hår, långa spetsiga öron, skinande rustning och ett magiskt svärd. Inget kunde vara mer fel. Kiyona är, liksom de flesta andra kvinnliga kiriya-alver, egentligen ganska kort (jämfört med sabrier) med brunt hår som räcker nedanför skulderbladen. Öronen är mycket riktigt spetsiga, men det är nog det enda som stämmer. Hon går oftast klädd i den stora och rutiga alaripläden vikt som en 'rinva lamine' (det traditionella sättet). Rustning anser hon vara i vägen och svärdet som hon bär är visserligen otroligt vasst och välvårdat, men det är definitivt inte magiskt – hade det varit det hade Kiyona förmodligen inte burit det. Hennes älskare har ett av de nordligaste förläningarna i grevskapet Baton och ansvarar för områdets säkerhet, vilket även Kiyona ser som sin uppgift. Om man ser vägvakter eller milis anförda av en alari-alv i Dunbaton så kan man vara säker på att det är Kiyona Nentari.

Manuari

Vill man hitta denna glada kiriya-alv så finns han förmodligen på Runda Tunnan i Camard. Om inte, så vandrar han antagligen runt i Asharien på jakt efter nya berättelser. Han är bildskön men något androgyn med sitt långa hår i hästsvans. Manuari är väldigt belevad, mycket språkkunnig och kan många historier från hela Mundana, vilka han med glädje berättar för alla som vill lyssna och ofta med sig själv i någon av huvudrollerna. Om Manuari har några svagheter så är det att han är en riktig festprisse. Dessutom är Manuari lite av en mytoman som har problem att hålla reda på 'mitt' och 'ditt'. Han stjal egentligen inte, han bara lånar saker och ting, ofta på väldigt obestämd framtid. Hans eskapader har mer än en gång försatt honom i ganska rejäla knipor men på något sätt har han alltid lyckats slingra sig ur knipan.

Den senaste tiden (ett decennium eller så) har han hållit sig någorlunda bofast i Camard. Han framför ofta sina historier framför brasan på Runda Tunnan, ofta till priset av en öl eller ett mål mat, och ackompanjerar dem ofta med vakarin, den alviska lutan. Många av historierna är rena skepparhistorier, men de är omtyckta i alla fall.

Dwryydd Coley

Den rödhåriga och välbyggde léaram-alven är en av de som lyckats med konststycket att låta världen bli en bakgrund åt sig själv. Varthän han än går så tar plötsligt världen en sekundär plats i bakgrunden. En stor del av detta kan bero på att han är burdus, bullrig, kraftig och iögonenfallande, samt att han aldrig låter någon styra honom. Dwryydd Coleys hemby förintades i pesten för något sekel sedan. Därefter har han färdats runt omkring i världen, bland annat i Consaber, det jargiska kejsardömet, Asharien och Ebhron, för att slutligen bosätta sig i Caserion, vare sig caserierna ville det eller inte (det ville de inte). Dwryydd är en extremt skicklig svärdsfäktare som nu har en fäktsskola i Marek Pomian som han driver trots trakasserier från kurfursten och de lokala vapenmästarna. Dwryydd har mer än en gång tvingats ta till vapen för att försvara sig och sin skola och han har varje gång visat sig vara mer än kapabel att hantera de båda carwelansvärd som han föredrar, samt även diverse andra vapen ur den alviska arsenalen. Dwryydd är också en stor njutare och tillverkare av 'uisge beatha', den klassiska spritdrycken från Alarinn och Tokon. Trots att han med glädje tar både ett glas och mer därtill så blir han aldrig så full att han låter sig hunsas av "det lokala motståndet" som han kallar det.

Emrynn Loso'i

Léaram-alven Emrynn Loso'i sägs vara urgammal, men han är ändå inte inåtvänd. Mäster Emrynn är en av Alarinns skickligaste vapenmästare som lever för sig själv i en liten stuga ovanför Nentaris dalar i nordöstra Alarinn. Det är inte många som han tar sig an – senast det hände var väl för tre decennier sedan, då han lärde upp Kiyona Nentari för att återgälda en skuld till hennes far. De elever som han tar sig an får ett mindre helvete. Förutom att han är väldigt skicklig fäktare, kanske Mundanas skickligaste svärdsfäktare, så är han också mycket excentrisk och håller mycket starkt på heder. Han är lite gubbsjuk av sig, dock aldrig mot sina elever (det skulle hans heder inte tillåta) men många alari-älvöser har fått sig ett nyp i baken av den vithåriga mannen. Han har sedan länge lagt svärden på hyllan och nöjer sig nu med en drygt meterlång käpp, inte för att ge fienden en chans utan för att dra ut på nöjet lite. I Emrynns händer är dock käppen minst lika dödlig som ett svärd.

Seskasenni t'an Shari

Värdshuset Rävgrytet i Talon är ett av de äldsta världshusen i Mundana. Det har alltid funnits i hörnet av Storgatan och Miklagränd. Rävgrytet är en klassisk vallfärdsort för de som vill ha ett gott stopp öl, en god måltid och en varm säng. I det senaste halvsekle är det alkvinnan Seskasenni som har hållit i värdshuset. Seska är en glad och trevlig pyar-flicka som ser ut att vara någonstans kring femton och tjugo år gammal –

förmodligen innebär det att hon är omkring 75 år eller så, vilket också stämmer bra överens med tidpunkten då hon tog över Rävgrytet. Hon har långt, ljust och luftigt hår, pigga ögon, lite kraftig med en hel massa kurvor på rätt ställen och en tendens att 'glömma' att snöra igen blusen. Hon flörtar gärna med gästerna och tar i största allmänhet väl hand om dem. Rävgrytet är annars ett osedvanligt rent värdshus, huvudsakligen på grund av Seskas känsliga näsa. Nämda luktsinne är också en av de stora orsakerna till att hon är en suverän kocka och bryggerska, vilket till hennes stora förtret gjort Rävgrytet till ett favoritställe för gästande dvärgar. Till sin hjälp har hon ett antal anställda, bland annat Pöl, en stor barbar från Tokon som vid mer än ett tillfälle tvingats släpa ut kunder som blivit lite väl handgripliga mot Seska.

Mirya Elisari

Om man är på jakt efter något ovanligt i Soldarn ska man vända sig till Elisaris handelshus i Boron. Mirya Elisari, pyar-alv, handelshusets lokala överhuvud och avlägsen släkting till Inalea och Morollan Elisari, kan tillhandahålla det mesta så länge det inte är stöldgods. Exotiska kryddor, underliga örter och främmande viner är vardagsbeställningar för henne, men vill man ha något verkligt ovanligt, som en horndrake från slätterna i norr, en elefant från Momolan eller information om vad aboraten i Tibara egentligen sysslar med på natten, då är Mirya precis rätt person. Tack vare handelskontakter över hela världen, inklusive i Consaber och i det cirefaliska samväldet, är ingenting omöjligt att få tag på – om man är beredd att betala. Miryas möjligheter är mer eller mindre legendariska över hela Mundana. Den cirefaliska ledningen ser Mirya Elisari som det enskilt största hotet mot Samväldet efter Consaber. Men cirefalierna är likafullt förhindrade att göra något åt det då pennan är en lång arm från andra sidan graven – Mirya känner till för många hemligheter, vilka kan vara nedtecknade på någon hemlig plats hos någon släkting. Consaber ser henne som ett möjligt problembarn och potentiell allierad. Mirya är fullständigt lojal mot pyar som stam, men har naturligtvis sina egna idéer om hur stammen ska styras. Det är inte ofta hon håller med vad som sägs från Lim'alan vhic Sunariye då hon anser att pyar allt för ofta går i thisms och sanaris ledband. Oavsett om hon lyder deras direktiv eller bryter mot dem så gör hon det för att hon anser att det är bäst för pyars stam.

Liara Seleina

Kiriya-kvinnan Liara Seleina är en av de personer som gjort ishani-fäktning känt runt om på Mundana. Hon har också gjort sig ett namn som den som uppfunnit den 'alviska brottningen', en egen liten stridskonst som inte utnyttjar vapen och där styrka inte spelar lika stor roll som snabbhet och smidighet. Hon är född och uppväxt i norra Sunari, men har i sitt sökande efter den fulländade skönheten kommit att vandra över hela Mundana och i sin strävan att fullända sina stridskonster har hon mött de flesta namnkunniga vapenmästarna som finns. Liaras största problem är henne koketta uppträdande. Hade det varit möjligt hade hon garanterat tagit med sig vagnslaster med vackra kläder på sina resor. Hon tillbringar fasligt lång tid varje dag med att vårda sitt utseende, det är illa om hennes kläder blir smutsiga och det är en katastrof om de går sönder. Hon har

mer än en gång avböjt en duell på grund av att det inte funnits något polerat golv att slåss på eller för att hon inte ville smutsa ner sina kläder. Hon kan avböja resällskap för att någon är för ful och hon har kommit att förolämpa mången adelsherre och adelsdam genom att spontant uttrycka missnöje över deras utseende. Vid ett tillfälle avböjde hon att träna den cirefalske furstinnan Dzargas son i sin stridskonst för att han gick så 'fult'.

Lissian Viluri

Finns det någon uppgift som är mer utsiktslös än att medla mellan alver och dvärgar? Troligen inte, men ändå så har Lissian Viluri gjort det till sin livsuppgift. Många alver (i synnerhet thism) kallar honom för förrädare och många dvärgar ser honom som en galning. Fler och fler börjar dock se honom som en idealist som strävar efter att försona de två folken. Lissian Viluri är en blond kiriya-alv som färdats land och rike kring för att försöka uppnå sitt mål. Målet är inte en försoning i sig, utan bara att komma till den situation där högt uppsatta ledare inom båda folken möts på neutral mark. Där kan de få möjligheten att be om ursäkt för alla grymheter som begåtts i historien. Tragiskt nog är det inte många som lyssnar på honom. Ett fåtal idealistiska kiriya har värvats till den vackra utopin, pyar skulle säkert ställa upp om handeln med dvärgar skulle öka och léaram har aldrig haft något egentligt otalt med dvärgarna. Dessutom kommer léarams stöd för Lissian Viluri reta thism till vansinne, vilket enligt léaram är en orsak så god som någon. Det som bromsar är henéa som aldrig kan förlåta dvärgarna för ett sekels lidande i dvärgarnas gruvor, thism som är för stolta samt sanari som har sin egen agenda. I synnerhet sanari motarbetar Lissian Viluri och så länge som Liljerådet och den innersta cirkeln vägrar att arbeta mot försoningen är en sådan förmodligen omöjlig.

Vargtass

Vargtass är en henéa-alv från Kamor och hövding över klanen Avrokneksok, vars namn har kommit att bli känt även utanför Kamor. När kejserliga jargiska trupper försökte inmuta ett område i Krolimbergen strax norr om provinsen Sardan var de tvungna att driva bort några lokala klaner, både henéa och kamorianer. Motståndet hårdnade då Daak-kyrkan skickade sina inkvisitörer till Kamor för att omvända hedningarna. Vargtass samlade då ihop en grupp om femtioalet kamorianer och alver som startade en hårdför gerillakrigsföring mot de kejserliga jargiska trupperna. Denna lilla flock har därefter kämpat mod de jargiska bosättarna under Vargtass ledning, så till den milda grad att en jargisk närvaro i Kamor blev för kostsam och planerna på den nya kolonin snabbt drogs tillbaka. Vargtass har därefter blivit mer eller mindre legendarisk bland kamorianerna. Det sägs att hans namn kan höras i vinden, att hans ande finns i hela landet och vakar över det. Hade begreppet 'helgon' funnits i kamorianernas naturreligioner så hade Vargtass förmodligen blivit det första. Hans namn används ofta som krigsrop i Kamor.

Heleie Turalian

Heleie Turalian fyller två uppgifter i Chadarians Hopp. Dels är han föreläsare på magiakademien (samt professor vid den alkemiska institutionen) och dels är han diplomatiskt sändebud

från Haléa Teren med mål att få Chadarians Hopp och därefter hela Asharien att erkänna Sunari som ett självständigt rike. Heleie Turalian är antingen kortklippt eller renrakad. Hans allvarliga uppsyn och skarpa alvblick kan skrämman vilken uppstudsigt elev som helst. Sanarialvens föreläsningar anses vara tråkiga och i vissa fall obehagliga, men eftersom han är den person mellan Sunari och Caserion som obestriddligen kan mest om alkemi tvingas man stå ut med honom. Han gör ofta avsteg från den coloniska akademiska traditionen om det främjar kunskap och vetenskap.

Leadan Elisari

Pyar-alven Leadan Elisari är förmodligen Melorions mest illa omtyckta invånare. Han har en lokal filial av Elisari handelshus, som hålls uppe av de sabriska importvaror som förs in via hans kontakter i Consaber och genom kusinen Mirya Elisari. På grund av att Leadan Elisari är den ende som för in dessa varor (speciellt då kaffe och arrack) till acceptabelt låga priser, så har ingen kunnat kasta ut honom ur Melorion. Handelshuset Elisari visar därigenom att de inte bara är en ekonomisk maktfaktor att räkna med utan även en politisk sådan. Det är genom Leadan Elisari som den caserinska bokföringen nådde Consaber och åtskilliga gånger har hans kusin Mirya Elisari fått underrättelser från honom som gjort att hon kunnat hålla sig steget före cirefalierna. Det går en hel del rykten om Leadan Elisari. Bland annat ryktas det att hans filial i själva verket är en front för sabriska agenter i Melorion. Det ryktas att hans två sabrier-fartyg som regelbundet anlöper Ciremelo egentligen är sabriska fribrytare som sägs härja i farvattnen runt omkring Melorion. Det sägs vidare att handelshuset Elisari är rikt nog för att köpa ett eget rike om de vill, och att de sponsrade Pereine i dess frigörelse från magikratin Thalamur.

Loriana t'an Esterial

Loriana t'an Esterial är en vacker thism-kvinna som skickats ut som sändebud från Haléa Teren. Hennes långa och slanka figur har blivit mer och mer känd i Camard och hos överjarl Anstir Tyldon. Hennes uppgift är inte först och främst att se till att Sunari blir erkänt som ett eget rike, utan att fungera som informatör åt Haléa Teren, så att Liljerådet vet vad som försiggår i Asharien. Loriana har en förmåga att dyka upp när man minst anar det. De flesta personerna omkring Camard har sett henne vid något tillfälle, sittande på sin vita springare. Hon är ofta klädd i ljusa och luftiga dräkter som kräver enorma mängder tyg att tillverka. Hennes långa mörkblonda hår är flätat och inlindat på kiriyaniskt vis och når henne ner till knäna om hon släpper ut det till sin fulla längd. Loriana t'an Esterial har ingen livvakt, utan bara en liten tjänarstab som sörjer för alla hennes behov. Hennes ekonomiska resurser verkar vara helt ändlösa och i vilket fall fullt adekvata för att upprätthålla en livvakt. Trots detta har hon aldrig anlitat en livvakt eller ens sänt efter en liljegardist eller thismkrigare från Sunari. Ändå är hon inte försvarslös. Det påstås att hon är magiker, delvis för att hon utan förvarning kan trolla fram det långa lyfalisvärdet, till synes ur tomma luften. Hon är dessutom skicklig på att hantera svärdet. Hennes kläder hindrar henne aldrig, i alla fall inte vad man kan se. Hon påstås också tala direkt med Liljerådet, oavsett avståndet och fler än ett vittne kan svära på att hon kan flyga.

KAPITEL TIO

HEMLIGHETER



KYONAS RÖST LÄT osäker och frågande: "Far?" Fadern lade ner hammaren och studerade det varma järnet, nu utslaget till en någorlunda knivliknande form. "Vad är det?"

"Varför säger vi 'minns mig när vi möts i nästa liv'? När livet tar slut så tar det väl slut?"

Kornay log bakom det för léaram kraftiga skägget och doppade den blivande kniven i vattenkaret. Det fräste om det nästan glödvarma svarta järnet. Sedan lade han undan järnet och satte sig bredvid sin dotter. Han tyckte om när hans dotter ställde sådana frågor. Det tydde enligt honom på nyfikenhet och en önskan att veta hur saker och ting är beskaffade. Dessutom gav det honom en möjlighet att komma undan från det tråkiga arbetet i smedjan.

"Varför följer natt på dag?" sade han och pekade med hela handen upp mot himlen. "Är stjärnorna bara håll i nattens draperi? Vem vet? Det finns massor med sådana frågor och de kortlivade söker ofta svaret i vetenskap eller religion. Många alver söker också svaret, men de flesta av oss är inte så intresserade av det. Svaret på den frågan är glömt sedan länge."

"Det sägs att sanari känner till det."

"Ja, jag har också hört det. Men sanari kan man inte lita på – det är inte för intet som de kallas 'konspirationernas stam'. Där ute," Kornay nickade ut över det bergiga landskapet, "kan man inte lita på någon – inte alver, inte dvärgar, inte män, inte djur. Så om någon avslöjar hemligheter, lita inte på att det är sant."

Kornay greppade tag i Kiyonas pläd. "Det här kan du lita på. Det är din klan, din familj, varenda en som är besläktad med dig och din klan. Var och en står bakom dig, om du är beredd att lita på dem. Sanari skulle aldrig göra något sådant."

ALVISKA HEMLIGHETER

DET FINNS MÅNGA hemligheter som de olika stammar håller helt dolda för alla andra. Det finns också hemligheter som kanske inte är lika hemliga, men som spelledaren ändå bör dölja för sina spelare. Detta kapitel kommer att avslöja en hel del hemligheter om alver. Spelare bör inte läsa längre än så här, då det kan förstöra nöjet och spänningen i framtiden.

Den gamla religionen

Det fanns en gång en alvisk religion men den försvann någon gång mellan första och andra stora kriget. Även om inga alver längre officiellt tror på denna religion så finns den fortfarande beskriven här och var i textform. Rester av religionen finns också kvar i henéas schamanistiska tro och i tokons gamla tro, vilken även vördas av léaram i norra Alarinn. Texterna om den gamla religionen finns väl undàngömd i Kini'an Tenev'coron, där bara 'de fem' och ett fåtal läringar har tillgång till dem. Dessa har beslutat att det inte vore bra om denna religion återigen började spridas. Det skulle underminera sanaris inflytande och motverka deras planer. Därför får ingen veta något om den gamla religionen. Enligt den gamla religionen finns det inga gudar – bara ett 'Universum' som är medvetet på ett plan som överstiger den mänskliga fattningsförmågan. Allt liv är Universums sätt att iakta sig själv, för att på det sättet bli medvetet om vad det är. Själen eller anden finns inte i kroppen. Istället har varje levande varelse en skugga av Universums ande. Man gör här en liknelse med en ljusstråle på en vägg – den finns inte i väggen på något sätt, utan är beroende av en yttre ljuskälla för att över huvud taget existera. På samma sätt finns själen inte i kroppen, utan är en skugga av en yttre och större själ. Själen återföds hela tiden. Därav kommer uttrycket "minns mig när vi möts i nästa liv, för vi möts inte mer i detta." Orsaken till att sanari håller religionen hemlig är att religion är ett maktmedel som allt för lätt kan hamna i orätta händer. Till exempel omöjliggör henéas schamanistiska religion att sanari kan få kontroll över stammen. Léarams trogenhet mot tokons gamla tro och deras frihetsvilja gör att sanari inte har någon kontroll över dem. Pyar är allt som oftast troende i någon mänsklig religion och därför är sanaris inflytande över pyar tämligen begränsat. Däremot är de ateistiska thism och kiriya starkt knutna till sanari. Erfarenheten av den gamla religionen tycks också styrka tokons påstående att förbannelsen egentligen är en missuppfattad inbyggd förmåga i alverfolket, som en gång i tiden tjänade som en tyst empatisk kommunikation kombinerat med en livsförlängning. Detta kan sanari aldrig erkänna, då det dels skulle innebära att sanari har haft fel under alla dessa årtusenden och dels skulle neutralisera en gemensam yttre fiende som nu faktiskt håller ihop alverfolket. Skulle dvärgarna upphöra att vara fiender, då skulle sanari förlora ett utmärkt medel att hålla alverna samman. Observera att det fortfarande bara är frågan om en religion – som med alla andra religioner är alvernas Gamla religion bara en av många möjliga förklaringar på varför världen är som den är. Förklaringarna kan allihop vara sanna eller falska. Men oavsett om religionen är sann eller inte så är risken alldeles för stor att sanari förlorar kontrollen över alverna – och det är något som man absolut inte kan tillåta.

Äventyrsuppslag: Den gamla religionen kan man bygga äventyr på. Vad skulle till exempel hända om en av skrifterna försvann ur sanaris händer? Det skulle vara ett hot utan motstycke mot den sanariska alliansen. Sanari skulle göra allt som stod i deras makt för att hindra skriften från att hamna i fel händer. Problemet är att sanari inte kan ta i med allt de har, eftersom det vore lika förödande då alverna skulle få reda på skriftens och religionens existens och därmed ställa mycket obehagliga frågor. Detta i sig skulle kunna hota hela Sanariska alliansen. Således måste sanari ta till utomstående hjälp. Entré rollpersonerna.

Stjärnornas Barn

Den starkt lysande Alvstjärnan har av någon anledning kommit att kallas så i nästan varje kultur på Mundana. 'Alvernas port' är namnet på stjärnan hos mûhadinerna, men annars kallas den för 'Alvstjärnan' i så vitt skilda kulturer som de jargiska, cirefaliska och coloniska kulturen. Detta har fått många att fundera. Om man ska tolka den gamla religionen så har alverna rest mellan stjärnorna. Hur detta är möjligt vet ingen, men en teori säger att stjärnorna på himlen inte är fixerade vid ett himlavalv, utan att de hänger fritt ute i en enorm stor och kall rymd. Det finns en del observationer som

Stjärnornas Hav

I Begynnelsen var Allt och Inget utan motsägelser. De båda var ett.

Så splittrades Allt och Inget i två olika delar, och i Alltet började stjärnor och världar växa fram. I all sin underbara storhet var Alltet också medvetet, och Alltet undrade vad det var.

Alltet skapade därför Liv på alla dessa världar, och lånade en del av sin ande till Livet, i syfte att lära sig vad det var. Och Livet frodades och utvecklades, och började ställa sig den stora frågan: "vem är jag?" Men inget svar kom, ty det var Livets uppgift att finna sig själva och sedan finna Alltet.

I sitt strävande att finna kunskap om sig själva och om Alltet har de flesta förlorat syftet med Sökandet, men ändå fortsätter de att söka förklaringen på Allt. Detta Sökande är en del av Livet, så som Alltet skapade det.

Men även där det inte fanns världar sprang Livet fram, och även där fanns Sökandet. På Stjärnornas hav seglade 'feledda' (folket) fram, sökande samma svar som allt annat liv.

stöder denna teori. Hur löjligt det här än låter så finns det en möjlighet att det är på detta viset. I denna miljö och med de enorma avstånd som gäller är deras livslängd inte bara en fördel utan en nödvändighet. Kanske alvernas långa livslängd är resultatet av ett stjärnfarande samhälle, och att inåtvändheten är en naturlig försvarsmekanism mot den långtråkighet som uppstår under de sekler det tar att korsa den kalla rymden. Det som kallas 'förbannelsen' kanske är en skapad effekt, med syfte att skydda resenärerna och således ingen 'förbannelse'? Trots tvekydigheterna om hur det egentligen är bortanför Mundana så finns det de sanari som tror på detta. De håller på att forska i möjligheterna i att färdas mellan stjärnorna i hopp om att en gång återvända dit. Mundana är en alldeles för barbarisk värld för sanari. Det är därför bara naturligt att sanari vill lämna Mundana åt sitt eget öde. Detta har man arbetat på i hemlighet under flera årtusenden. Bara några få insatta känner till detta arbete. Inte ens sanari är helt enade kring detta. Det finns en liten gruppering som sakta blir starkare med tiden, som säger att alver och människor uppenbarligen är släkt, eftersom 'korsbefruktnings' kan förekomma. En del påstår till och med att människorna är alverfolkens ursprung. Detta ställer frågan om alvernas ursprung i ett ännu mer skrämmande perspektiv. Tänk om alverna ursprungligen var människor som lämnade Mundana för så länge sedan att inte ens ruiner finns kvar av denna civilisation? Tänk om det finns andra världar där ute, befolkade av människor eller alver? Är det tänkbart att alvernas eviga ungdom och det 'alviska ögat' är självförvållat, att alvernas förfäder frivilligt ålade sig det som nu är känt som förbannelsen? Om det är så – och det vet ingen säkert – så är dvärgarna anklagade för ett brott de inte begått och alverna har skadat Mundanas folk utan någon som helst orsak annat än egoism. Har alverna i så fall rätt att lämna Mundana utan någon form av botgöring? Det är en etisk och moralisk fråga som kommer att debatteras under lång tid.

Äventyrsuppslag: Det här är en hemlighet som man gör bäst i att inte använda öppet. Sanari skulle kunna fråga rollpersonerna att få reda på vissa fakta, till exempel de senaste astronomiska tabellerna från det kungliga observatoriet i Consaber. Låt dock aldrig spelarna öppet få reda på att de hjälper sanari i dess mål att lämna Mundana – det finns en allt för stor risk att de uppfattar det som att man förstör fantasy-stämningen genom att blanda in science-fiction och vetenskap i Mundana. Det går att blanda bort det med lite religiöst dravel – men man bör undvika det pseudovetenskapliga. Blanda gärna med rena magiteoretiska termer också. Framförallt bör sanari aldrig lyckas med sitt uppsåt. Det skulle ta bort mycket av dynamiken hos Mundanas alver om sanari och thism försvann ut bland Stjärnorna och det är ju ett långtidsprojekt att lämna Mundana.

Léarams hemlighet

Léaram har sin egen hemlighet som sysselsatt många sanari- och thismalver. Ingen har kunnat förstå hur léaram kan smida så skarpa och sega svärd utan magi. Sanari har undersökt svärderna på alla sätt och vis, och de har lyckats avslöja att léaram viker svärdsmännen flera gånger under smidet. Men även om sanari eller thism försöker efterlikna denna teknik så

lyckas de inte nå samma resultat. Léarams smide är ett hantverk som närmar sig folktro och mystik. Det överförs från mästare till elev tillsammans med historier om hur den stora hemligheten erövrades för länge sedan. Det sägs nämligen att léaram köpte dvärgarnas hemlighet med mangelat och dvärgakol, i utbyte mot konsten att väva tyger. Mangelatet och dvärgakol har sedan dess kommit att bli en del av léarams smideskonst. Tillsammans med viknings-tekniken utgör detta grunden till léarams svärdssmide. Även konsten att kyla ner svärdsmännen olika mycket beroende på om det är eggen eller basen som härdas är en väl bevarad hemlighet. Thism är ute efter hemligheten, sanari likaså. De har båda lagt ner en hel del tid och resurser på att forska fram hemligheten. De har även försökt med mutor, utpressning och till och med spionage. Än så länge har dock hemligheten förblivit bevarad.

Äventyrsuppslag: Thism och sanari är intresserade av hemligheten. Det kunde vara intressant att dra in rollpersonerna i ett försök att få tag på hemligheten – de kanske anlitas av thism för att stjäla den, eller av léaram för att hindra att thism får tag i den.

Förbannelsen

Många alver försöker finna ett sätt att lindra förbannelsen, övertygade om att förbannelsen är en förbannelse och ingenting annat. Ingen har någonsin kunnat skapa så kraftig magi sedan Drezin kastade förbannelsen, vilket tyder på att något drastiskt hände med det magiska flödet vid detta tillfälle. Kanske dämpades det magiska flödet som bieffekt av förbannelsen. Kanske drog magikerna från Drezin kraft från sin gud Vontar och att det enbart var därför som de lyckades. En av de mer intressanta teorierna bygger på att drakarna dök upp samtidigt som alverna. Teorin säger helt enkelt att drakarna kom till som resultat av förbannelsen, inte som bieffekt utan att de istället skapades som en slags 'fördämning' för magi, så att ingen skulle kunna kasta så här otroligt mäktiga besvärjelser igen.

Även om en del magiska iakttagelser i närheten av drakar ger stöd åt denna teori så finns det ofantligt gamla källor där drakar omtalas. Drakar tycks alstra 'strängar' eller 'flätor' (vissa kallar dem för 'kompositer') av fyra filament (ett vardera av aspekterna geotropi, hydrotropi, pyrotropi och pneumotropi) vilka också ingår i den magi som dvärgapräster får lära sig. Denna teori har inte vunnit sympatier hos Daaktroende. Att Daak (den ende guden) skulle skapa de ondskefulla drakarna med gott syfte är en paradox som Daaktroga inte kan försona sig med. Tokon har inte hört talas om idén, men de skulle förmodligen ogilla den då de tror att Draken är källan till all magi, vilket motsäges av teorin att drakarna är en fördämning för magi. Sanari har sedan några tusen år arbetat på att dämpa eller upphäva förbannelsen. Det faktum att många av alverna blir inåtvända förr eller senare måste åtgärdas på något sätt. Om det magiska flödet dämpades eller fördämdes så lär sanari aldrig kunna mästra tillräckligt med kraft för att någonsin bryta förbannelsen. Om dvärgarna drog hjälp av Vontar så betyder det att alverna måste dra hjälp av sin gud.

Äventyrsuppslag: Sanari skulle ge en hel del för att få tag på den ceremoni eller ritual som orsakade förbannelsen. Även om det inte direkt kan leda till att förbannelsen upphävs så är det ett första steg. Problemet är ju då att dvärgarna inte har så stor lust att avslöja sin hemlighet. Det är för övrigt ingenting som varenda dvärg känner till, utan man får nog leta upp en riktigt högt uppsatt Drezin-dvärg för att få reda på något.

Priori Cun-sabréann

Léaram har kommit att bli näst intill allierade med Consaber. Därigenom har några av de mest inflytelserika alari-alverna dragits in i Consabers historia. Flera av hövdingarna för de större husen (bland dem Dah'Touin och Rudani), en del druidpräster och flera andra personer har kommit att bli involverade i en hemlig organisation som kallas Priori Cun-sabréann. Deras syfte är att säkra Consabers frihet och oberoende. De har länge arbetat i det fördolda, men nu när det sjunde thalaskiska kriget är i antågande kan det innebära att Priori Cun-sabréann drar in Alarinn i den blodiga konflikten. Redan har flera léaram deltagit i Consabers krig mot Thalamur. Priori Cun-sabréann anser att Alarinn, om än till namnet självständigt, är en del av Consaber. Alarinn har till stor del samma kulturarv som token, som omiskännligen är en del av Consaber. Alarinn får gärna vara självständigt

enligt Priori Cun-sabréann, så länge man kommer ihåg att Draken även genomsyrar Alarinn, vare sig alari-alverna tycker om det eller inte. Det är värt att notera att alari-alverna ofta tar längre tid på sig att bli inåtvända. De flesta skyller detta på att de hårdare förhållandena tvingar alverna att rikta mer energi på att överleva än på självömkan, men vissa vill hävda att det faktiskt beror på att Drakens själ även är Alarinnns själ.

Dessa teorier har mycket med tokons gamla tro att göra. Hur sanna de är vet naturligtvis ingen, men faktum kvarstår att Priori Cun-sabréann har mycket att säga till om i Alarinn, just baserat på denna gamla tro. Genom att alliera léaram med Priori Cun-sabréann och med Draken hoppas man få tillräckligt mycket kraft för att bryta förbannelsen. Detta är det yttersta målet med de alariska medlemmarna i detta hemliga brödraskap. Priori Cun-sabréann är dock inte helt okänt, även om det är så hemligt det kan bli. Sanaris inre krets har känt till brödraskapet ganska länge, men det är först på senare tid som de märkt hur léaram fått inflytande. De har räknat ut vad léaram har att vinna på brödraskapet. Om léaram skulle lyckas med konststycket att bli fria från förbannelsen kan detta leda till ett alviskt inbördeskrig av en omfattning som aldrig tidigare skådats.

Äventyrsuppslag: Hemliga organisationer som Priori Cun-sabréann kan användas i olika äventyr – både som antagonister och som hjälp. Det viktigaste med sådana organisationer är att man inte riktigt ska veta var man har dem eller vad de sysslar med. Priori Cun-sabréanns mål är dock som sagt ganska specifikt.

Den sjunde stammen

Den sjunde stammen eller 'de förstkomna' är en legend bland alver. Det finns de som tror att den sjunde stammen skulle kunna vara de ursprungliga alverna, de som en gång utvandrade till Mundana och vars ättlingar fick förbannelsen över sig. Andra tror att det är alver som strax efter förbannelsen funnit ett sätt att bli kvitt dess plågor. I båda fallen är den sjunde stammen de alver som är mest lika de förstkomna. Hur det faktiskt ligger till med den sjunde stammen är det ingen som vet. Det är möjligt att den sjunde stammen finns någonstans i Mundana. Det påstås till exempel att alverna på toppen av Elfphéc i Consaber är de förstkomna. Det finns hundratals andra exempel på legender om platser där de förstkomna lever och bidar sin tid. För alverna innebär legenderna om de förstkomna att det finns hopp om att undkomma förbannelsen, i alla fall för hela släktet och kanske också även för den nuvarande generationen.

Äventyrsuppslag: Ja, hur är det med den sjunde stammen egentligen? Sökandet efter en sådan stam kan lätt komma att uppta en hel kampanj. En hel del av en sådan kampanj kommer upptas av sökandet i gamla myter och olika försök att bestämma sanningshalten i dem. Berget Elfphéc i Consaber är en bra början, men man kan också hitta på myter om ruinstäderna vid Kharlah-floden på Takalorr. Vem vet? Det kanske är en övergiven stad från den sjunde stammen. Eller är staden verkligen övergiven?

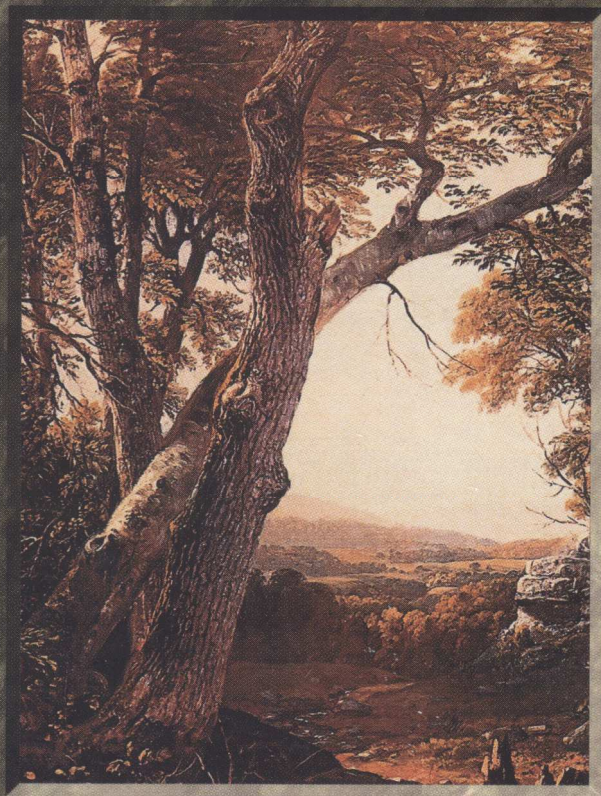


ALVER

Förbannelsens folk

Myten om alver är mycket enkel: De är överjordiskt vackra, älvalika, eviga, tidlösa, odödliga, allvetande och allseende. De får ofta stå som symboler för något bättre än människor och något ouppnåeligt och överlägset. Väster om Rhungsjön är alverna ofta långa, ståtliga och majestätiska utbygdsjägare, medan alverna öster om Rhungsjön tros vara ädla och vildsinta krigare. Undantaget från dessa myter skulle väl vara pyar som lever bland människorna.

Publiken skrattade åt Myene när hon gick ut på bågskyttearenan. I jämförelse med de större och mer muskulösa människorna var den korta och smidiga alvkvinnan sannerligen inte speciell imponerande. Bågen var löjligt kort jämfört med medtävlarnas långbågar. Myene knep ihop ögonen och ignorerade den otäcka känslan av alla blickarna som riktades mot henne. Hon rättade sedan till kläderna, lade den första pilen på strängen och höjde bågen, drog strängen och släppte pilen i en mjuk flytande rörelse. Den långa pilen flög iväg över fältet och slog in så nära mitten av tavlan man kunde komma. Skratten tystnade med ens och förbyttes därefter till jubel när Myenes andra pil slog in i tavlans mitt, högst en halv tum från den första.



ALVER: FÖRBANNELSENS FOLK är en bakgrundsmodul till Eon som beskriver allt som man behöver veta om Mundanas alver. Språk, geografi, kultur, kläder, samhälle, historia och vapenbruk behandlas i detalj, liksom de sex stammarna och relationerna mellan dem. I modulen hittar man också utförliga regler om alvernas speciella egenskaper och förhållanden, samt nya yrken och vapen. Det finns också gott om äventyrssuppslag och en och annan hemlighet i modulen.

Eon är ett rollspel från:



Copyright © 1997 Carl Johan Ström.
Författare: Krister Sundelin.
Omslagsbild: Keith Parkinsson.

För att kunna använda denna bok måste du ha tillgång till Eons grundregler.

#5007

