

# KOPPARHAVETS HJÄLTAR

## BLOD OCH DAMM OM DEN VÅLDSAMMA HÄSTSPORTEN SHURGUT

TEXT: MAX HERNGREN

BILD: GUSTAV PILESJÖ

*Solens skarpa sken stack i Mehrgans torra ögon och hans rossliga andetag fick kroppen att darra när han stapplade ut på spelplanen. Bredvid honom stod en liten klunga stackare och magra fångar. Han hade hört om de vilda nomadernas dödliga spel tidigare – om hur de lekte med sitt byte – men han hade inte kunnat föreställa sig att verkligheten kunde överträffa ryktena så fruktansvärt.*

*»Spring« fräste en läderhyad man på en senig häst och pekade på Mehrgan. Solen blänkte i hans bronsspännen och mannens barska uppsyn och blodstänkta klubba fick Mehrgan att lyda befallningen, även om han visste att det skulle bli det sista han gjorde.*

I Akrogal utövas en vild hästsport som kallas för shurgut. Sporten är populär både hos dammvidderns nomader och Furgias riddare. Shurgut spelas till häst, och målet är att förflytta en kalvskalle över spelplanen och ned i ett så kallat maskhål – ett hål som grävs av tunnelsemaskar. Skallen kan bäras i sadeln eller slås fram över marken med en sorts krokig klubba med ett klotformat huvud gjord av den böjbara Angyralärken. Denna klubba kallas »shurg«, och har gett sporten dess namn.

### DAMMVIDDERNA

Bortom Krun tar de väldiga Dammvidderna vid. En gång i tiden var regionen bördig och bevattades av den väldiga Golwyndasjön. Allt eftersom vattnet sjönk vittrade och grusades marken och revs upp av enorma dammstormar. Jordbrukarna höll länge ut tack vare de väldiga akvedukter som byggts för att föra Grynnerbergens källvatten till Akrogals slätter. Men torkan fortsatte och av de bofasta finns nu bara isolerade daggbönder kvar. Istället strövar nomader och enstaka jägare över det ödelagda landskapet. Stora vargfolksgrupper har gjort de öde vidderna till sitt hem. Isolerede karavanleder skär igenom en annars ödslig stenöken. Karavanserajerna erbjuder vatten och svalka åt de välbeväpnade karavaner som trotsar trakten otaliga faror.

### SHURGUTS UTÖVANDE

I Furgia spelas shurgut ofta som en del av en större turnering eller riddarspel. Det ses som en av de ridderliga lekarna, jämte bågskytte, kast med spjut, jakt och envig.

På Dammvidderna spelas shurgut framförallt under stammöten där flera nomadstammar möts för att handla och samråda. Lagen som tävlar har kommit att bli nästintill mytologiska för stäppfolket och stora folkhav uppstår när nomader från flera stammar samlas för att beskåda spektaklet.. Många skadar sig allvarlig i kaoset eller blir rentav ihjältrampade.

Framstående shurgutspelare har stort anseende bland dammvidderns nomader, och ses som fullfjädrade riddersmän. Utsmyckade i alla regnbågens färger stormar de fram över vidderna i en minnesvärd av prakt och skicklighet.

### ❖ SHURGUT – ETT LAGSPEL

Shurgut spelas i lag om 15-20 ryttare och det finns mängder av stammar och lag som utövat ryttarsporten över generationer. Än idag talar man om de Röda pilarna, Sassanshars söner och framförallt om Erman Fatih och hans fruktade Skelettryttare.

**Benkrossarna:** från bergen i sydväst kommer det kanske mest brutala laget. Dessa barbarer är inte kända för att de vinner särskilt ofta, utan för de spektakulära sätten de förlorar på. Allt som oftast handlar det om någon våldsam överträdelse där ryttarna antingen använder sina Shurg för att skada motståndaren eller dennes häst eller att man fortsätter mata slag mot en redan avsadlad motståndare. Vissa säger att Benkrossarna inte spelar shurgut med skallen, utan med motståndarlaget.

**Stora vågen:** stammen från den norra delen av den uttorkade Golwyndasjöns har kommit att karaktäriseras av en speciell form av grupp-tackling som de kallar för Stora vågen. Ryttarna formar upp sig som en enhet och försöker systematiskt att sätta motståndarlaget ur spel en efter en genom att – med risk för liv och hälsa – kasta

sig handlöst både häst och ryttare mot motståndaren. Vissa skulle kalla det genialiskt, andra dumdrigt. Vad man än tycker om Stora vågen så drar de oerhört mycket publik på grund av just denna manöver.

Man skulle kunna tro att Stora vågens ryttare klär sig i skydd och bepansringar för att undvika skador men tvärtom rider de ut på spelplanen näst intill nakna. De klär sig endast i färgglada tyger prydda med svansar från den fruktade Golwyndapuman.

**Stäppstormarna:** från den vilda Aqirstammen vid Eshmmerdalens södra slätter härstammar det absolut snabbaste och mest våghalsiga laget. De är kända för att rida barbacka och få det att se lätt ut. Många menar att det måste ligga någon form av fusk eller trolldom bakom stäppstormarnas snabbhet och rörlighet men i själva verket handlar det bara om hård träning. Det ryktas att barn från Aqirstammen börjar rida innan de kan gå.

Utöver sin snabbhet så är de kända för sina akrobatiska konster som de utövar från hästrygg. Det handlar om våghalsiga manövrar och trick som skulle sluta i dödsfall för mindre erfarna ryttare.

**VIII:e fältfanan:** Krunas riddare och kavallerister har länge blickat österut vad gäller ryttarskap. Krunska kavallerister har sedan länge ställt upp ett eget lag för att delta, och ofta vinna, i dammvidderns tävlingar. Detta lag kallas den åttonde fältfanan som ett stående skämt, då en krunsk ryttaravdelning aldrig innehåller mer än sju enheter. Med stora fullblodshästar och väl bepansrade ryttare är det för motståndarna som att möta en vägg. Kavalleriets lagkapten – den ståndaktige Munir Safiye – har aldrig under sin karriär tappat sin get när han väl fått tag i den, ett rekord som ingen annan ryttare kan mäta sig med. Att möta den åttonde fältfanan har blivit synonymt med förlust.

**De ansiktslösa:** var kommer de ifrån? Vilka är de? Ingen vet. De ansiktslösa syns aldrig utan sina bronsmasker och efter varje turnering försvinner de spåröst i ett moln av damm. Inte hel-

ler har någon hört en av de ansiktslösa yppa ett endaste ord eller viskning. I tystnad sveper de fram över spelplanen i en virvelvind av bleka tyger och bronsfjäll.

Vissa säger att det vilar en förbannelse över de ansiktslösa, andra säger att de är gästar från andra sidan. Vad döljs egentligen bakom masken?

## SPELA SHURGUT

En shurguttävling tar formen av en motsatt Utmaning. Detta gäller både för vanlig shurgut, och det dödligare dödsshurgut (se nedan).

### UTMANING: SHURGUT

**Rida:** för att utföra manövrar till häst och kontrollera hästen i folkmassan.

**Taktik:** för att lägga upp spelplan och reagera på andra spelares och lags beslut.

**Smidighet:** för undvika att hamna i kniviga positioner och för att utföra olika manövrar.

**Slagsmål:** för att få svung i shurgutslaget och för att klara sig i eventuella handgemäng.

### RESULTAT:

**Överlägsen kvalitet:** klar vinst! Du och ditt lag sätter kalvskallen i maskhälet.

**God kvalitet:** du eller ditt lag lyckas med nöd och näppe få skallen i hälet. Du eller din häst tar ett par törnar. Misslyckas slaget mot Smidighet tar du 1T6 i skada.

**Begränsad kvalitet:** matchen är oavgjord. Alla är på dåligt humör. Du ramlar, blir slagen eller får stryk. Ta 2T6 i Skada.

**Låg kvalitet:** du eller ditt lag förlorar. Du förlorar anseende och eventuella insatser som stod på spel.

**Undermålig kvalitet:** du eller ditt lag förlorar och du råkar ut för en allvarlig olycka. Ta 4T6 i skada.

## DÖDSSHURGUT

Den krigiska nomadstammen de Svarta fåren har utvecklat en egen, krigisk, variant av Shurgut, där inga regler gäller och man slåss om en ärrad vargfolksskalle – ofta med dödlig utgång.

Dödsshurgut är en mer våldsbejakande variant av sporten. Den sägs ha skapats under Fårens räder över dammvidderna när de stod i Krunsk sold. Fårens kapten lyckades slå huvudet av en fiende bland dammviddernas vargfolksstammar med sin shurg. Enligt sägnen ven vargmännens huvud genom luften och damp rakt ned i ett närliggande maskhål. Fåren gjorde därefter slarvsylta av vargfolksstammen.

Man behöll skallen, och sedan dess är det tradition att spela shurgut på dödligt allvar, som om det vore en strid, mellan rivaliserande stammar. Man höjer skallen som tecken på att inga regler gäller, och ger sig sedan in i handgemäng.

## KURUL KHUN – DEN STORA SAMMANKOMSTEN

För det mesta spelar Fåren vanlig shurgut. Men varje midsommar och midvinter infaller Kurul khun – den stora sammankomsten – och då spelar man dödsshurgut.

Kurul khun var ursprungligen en offerfest för att hedra kampen mellan gudahästarna Tir och Aposh. Man möts på den karga stäppen strax utanför ruinstaden Kahambra där man reser och bränner stora kviststatyetter av hästgudarna. Detta inviger Kurul khun, som varar i tre dagar. Den första dagen fattar man viktiga beslut och reder ut större dispyter mellan olika förgreningar av stammen. De två resterande dagarna är helt dedikerade åt en vild och näst intill helig tornering i dödsshurgut. Varje år bjuder man in en rivaliserande stam eller grupp – en dödlig utmaning. Och om inget motstånd dyker upp ger man sig istället på slavar och förbipasserande. Ibland ger man dem inte ens hästar att rida på, och »kampen« förvandlas till ren massaker.

## ÄVENTYRSUPPSLAG

De Svarta fårens stora sammankomst kan vara en mycket spännande äventyrsplats för rollpersonerna. Här finns det många intressanta personer att möta och saker att köpa. Kanske kan de till och med delta i utbölingarnas grupp? Nedan finner du några potentiella uppslag som kan leda rollpersonerna till Kurul khun...

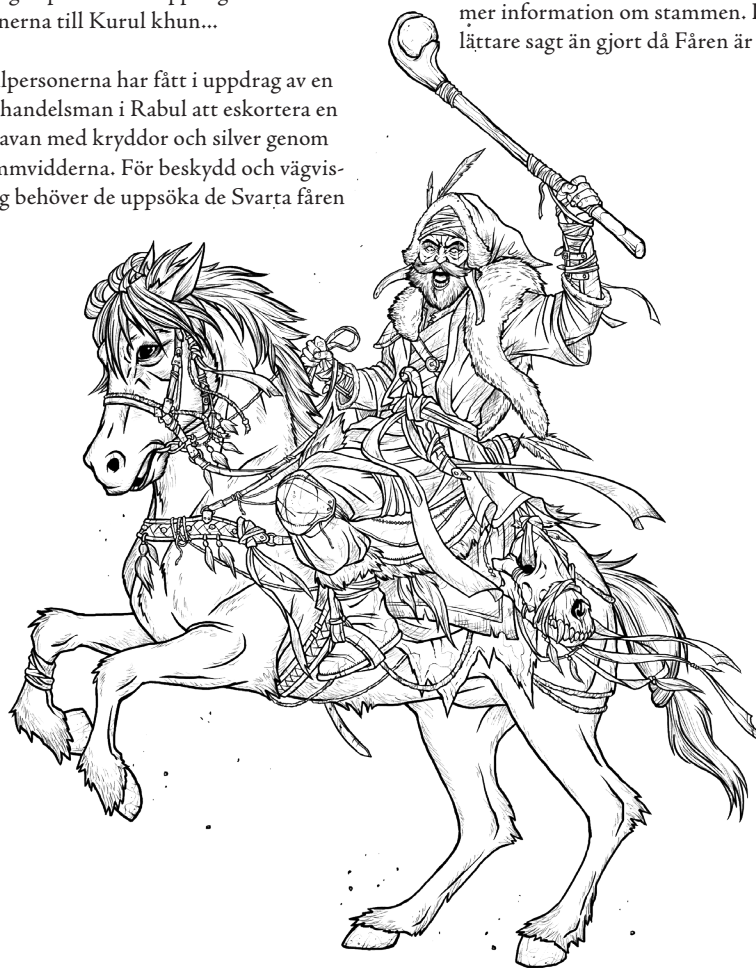
- ❖ Rollpersonerna har fått i uppdrag av en rik handelsman i Rabul att eskortera en karavan med kryddor och silver genom dammvidderna. För beskydd och vägvisning behöver de uppsöka de Svarta fåren

## DE SVARTA FÅREN

De Svarta fåren var en gång en nomadstam bland många ute på de östra dammvidderna. Under Kruns krig med Sassanshar användes de som irreguljär trupp för att kontrollera denna vilda region av Akrogal. Sedan krigens slut har de Svarta fåren inte längre någon inkomst från Krun och livnär sig nu som legosoldater, marodörer och äventyrare. De har tagit kontroll över ruinstaden Kahambra och bedriver en lukrativ handel med slavar som de kidnappat under sina räder på viddernas diverse vargfolksstammar.

och övertala dem att ta uppdraget. För att få marodörerna på deras sida behöver rollpersonerna presentera en del av betalningen redan i förskott och även en gåva såsom ett vargskinn för att visa respekt.

- ❖ Under sina resor i östra Akrogal har rollpersonerna tagits till fånga av de Svarta fåren. De är på väg till Kahambra för att säljas på slavmarknaden till högstbjudande. Men, det finns hopp! De kan vinna sin frihet genom att överleva en omgång dödsshurgut.
- ❖ Rollpersonerna anlitas av en Furgisk ädling för att infiltrera de vilda Svarta Fåren och komma tillbaka med mer information om stammen. Detta är lättare sagt än gjort då Fåren är särskilt



misstänksamma mot utbölingar. Hur ska rollpersonerna vinna deras tillit? Skulle deras uppdrag och sanna lojalitet avslöjas kan inga gudar i världen rädda dem...

- ❖ En kunskapstörstare har anlitat rollpersonerna som sina personliga livvakter då denne reser genom dammvidderna för att studera nomadernas kultur och sedvänjor. Som gäster hos en angränsande stam kommer de under attack av de Svarta fåren men lyckas med nöd och näppe undkomma med sina liv. Men kunskapstörstaren har tagits till fånga av Fären. Rollpersonerna måste förfölja marodörerna och befria sin arbetsgivare.

### ❖ RYKTEN VID KURUL KHUN

Här hittar du rykten som går bland tälten vid den stora sammankomsten. Kanske kan rollpersonerna bli indragna i spännande äventyr genom att undersöka dem närmare?

- ❖ Flera källor menar att ryttaren Sevilay Gülsün fuskar genom att förgifta sina motståndares hästar.
- ❖ Det sägs att en av fångarna som kommer att tvingas spela dödschurgut är en krunsk ädling.
- ❖ En rik handelsresande från Rabul har kommit för att bevittna spelen och det sägs att de har satsat allt sitt silver på att de Svarta fåren skall förlora. Ingen förstår varför, men Rabulska handlare skall vara sluga. Kanske har de en plan ingen känner till?
- ❖ Den enögde ryttaren Ergin Dunya sägs planera att döda sin största konkurrent på spelplanen och få det att se ut som en olycka.
- ❖ Nykomlingen Mahzun Özlem påstås ha köpt sina slavar för ohyrliga mynt och inte kidnappat dem från fiendestammar och regionens vargfolk så som traditionen kräver.
- ❖ Spejare från norr rapporterar att ett antal rivaliserande stammar planerar en räd på Kurul khun.

### ❖ HUR MAN SPELAR DÖDSSHURGUT

Strikta regler gäller vid turneringarna i dödschurgut. Här samlas stammens äldsta (oftast tre stycken) för att bedöma matcherna och se att allt går rätt till. Ryttarna tävlar alltid i två lag – de Svarta fåren och det gästande laget. En omgång tar ungefär en timme, uppdelat i två halvor och man spelar omkring fem omgångar på en dag. Det är vanligt att ryttare ramar varandra med sina hästar och angriper varandra med sina klubbor. Oftast sker detta när en motståndare försöker sig på att slå sitt mål och lutar sig kraftigt åt ena sidan, nästan hänger ned för

hästens sida. I det läget är man som mest sårbar som ryttare. Skulle man falla av sin häst så diskvalificeras man genast från omgången och blir i regel även häcklad av de andra Fären för sitt pinsamma misslyckande – om man överlever. Stammedlemmar har gått i exil för mindre.

### ❖ FAROR VID KURUL KHUN

Det finns många faror som lurar bland tälten och stånden under de tre dagarna som de Svarta fårens sammankomst går av stapeln. Nedan är en slump tabell som du kan slå på för att se vad rollpersonerna kan tänkas råka ut för.

#### 1T6 Fara

- 1 De Svarta fåren är inte vänligt inställda till rollpersonerna. De gillar inte utbölingar och rånar RP. De kan nöja sig med en handfull (3T6) s.
- 2 En dispyt mellan två ryttare urartar snart i handgemäng mellan två fraktioner i stammen. Rollpersonerna hamnar mitt i kaoset.
- 3 En stallpojke tappar kontroll över sina hästar och de skenar vilt mot folkmassorna. Slå för Smidighet för att undvika 2T6 skada. Rustning skyddar.
- 4 Slavuppror! Fångarna har lyckats ta sig loss från sina bojor och de tar till vapen.
- 5 En oväntad dammstorm drar in över Kurul khun. Rollpersonerna måste genast söka skydd för att undvika att komma till skada och förlora sina ägodelar. Kaos utbryter på området.
- 6 Rollpersonerna valde fel dag att komma till Kahambra med omnejd. De har blivit utsedda till motståndarlag i dödschurgut!

## BERÖMDA RYTTARE

### ❖ ENÖGAT

Ergin Dunya – eller »enöगत« som han också kallas – är en ökad ryttare. Han är känd för ett ihärdigt fuskande och för att vara en särskilt dålig förlorare som inte är sen att ta till hot och vapen när han faller av sin häst. Ergin har bara ett öga. Det andra blev han av med som straff senaste gången hans fusk uppdagades vid midvinterturneringen.

### ❖ FÅGELN

Denne färgstarke ryttare vet ingen namnet på och bär alltid en mask i form av en stor näbb. Det är vanligt att churgut-spelare smyckar sina churgut-klubbor med diverse ristningar, prismor och fjädrar. Men Fågeln har tagit detta till en helt ny nivå genom att klä sig från topp till tå med stora fjädrar från den sällsynta och svärjagade Golwyndaörnen. Fågeln är inte svår att missa bland tälten.

### ❖ DEN SVARTA FLAMMAN

Den Svarta flammen är en publikfavorit vid Kurul khun som alltid klär sig helt i svart och målar sin hy svart med slagg från grottorna öster om Kahambra. Vid varje spel så tänds den Svarta flammen eld på både sin shurgut samt den vilda man hon bär över hjälmen. Detta ger upphov till mycket tjo och tjim bland publiken och det väcker domarnas uppmärksamhet. För alla vet att all form av shurgut handlar om uppvisning och rykte.

### ❖ UNGA VARGEN

Mahzun Özlem är en mycket ung men lovande ryttare bland de tävlande vid Kurul khun. Som aspirerande ryttare inom dödschurgut gäller det att sticka ut för att göra sitt namn känt. Den Unga vargen – som han kallas – gör verkligen allt han kan för att lyckas med detta. Allt från att försöka stå på sitt riddjurs rygg till att svinga sig runt dess halls. Ibland kallas Mahzun lite förlöjligande för »den halta vargen« eftersom att han allt som oftast återhämtar sig från någon ny form av skada som han åsamkats under en av sina många våghalsiga manövrar.

## TYPISKA MOTSTÅNDARE

Nedan följer egenskaper för typiska motståndare som går att finna bland churgut-ryttare.

### 📖 JÄMBÖRDIG RYTTARE

Gard: 20

Hälsa: 15

Turordning: 2T6

Anfall:

❖ Obevärnad: 65 %, skada 2T6

❖ Shurgut: 75 %, skada 3T6, Ryttarvapen

Försvar: 55 %

Läderrustning: skydd 1T6

Språk: akkariska

Färdigheter: Grund 55 %

### 📖 KRAFTFULL RYTTARE

Gard: 20

Hälsa: 20

Turordning: 2T6

Anfall:

❖ Obevärnad: 90 %, skada 2T6

❖ Shurgut: 95 %, skada 3T6, ryttarvapen

Försvar: 80 %

Bronsfjällbrynja: skydd 2T6

Språk: akkariska

Färdigheter: Grund 65 %, Ge order 80 %, Skrämma till lydnad 90 %