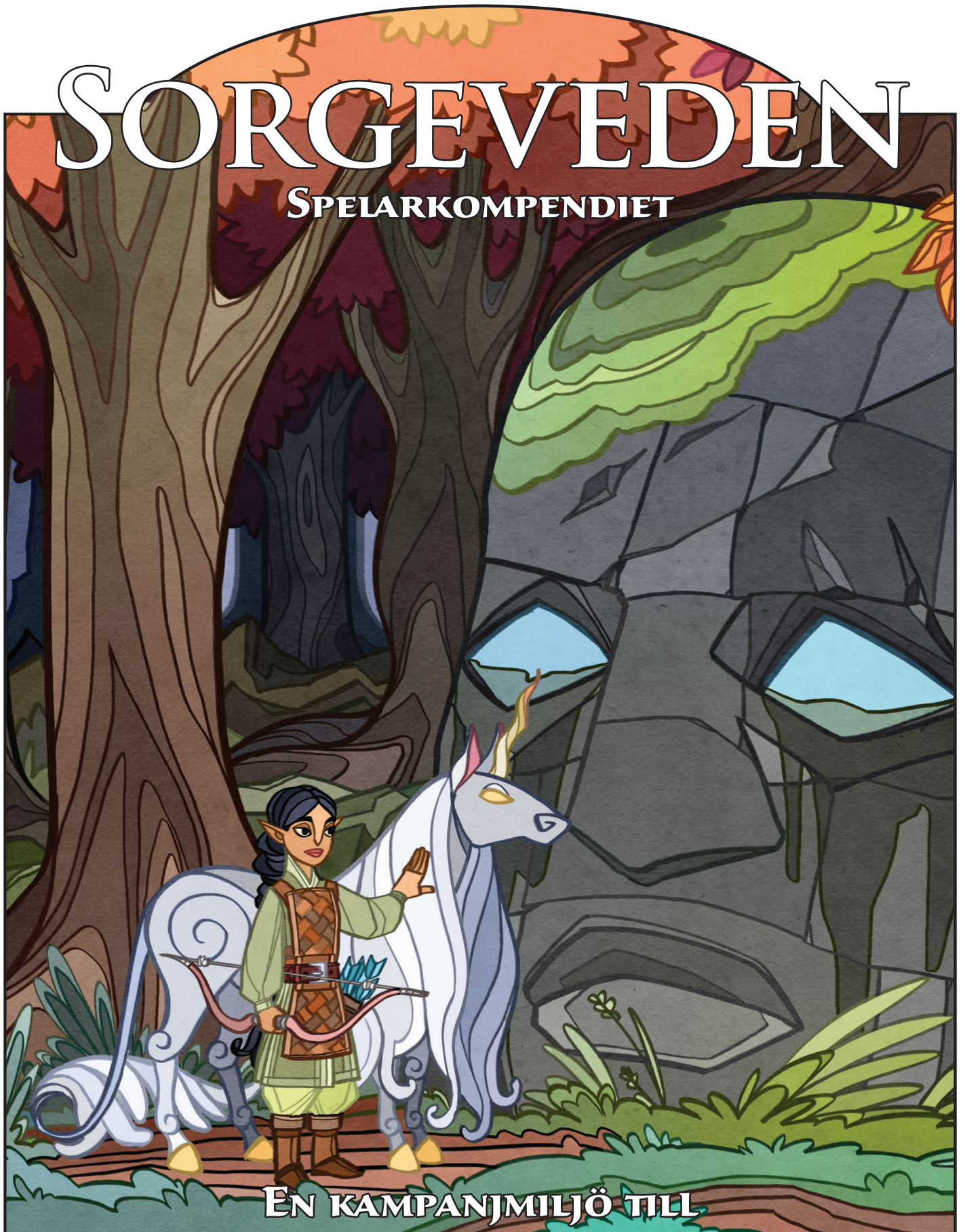


ANDERS BLIXT

SORGEVEDEN

SPELARKOMPENDIET



EN KAMPANJMILJÖ TILL

HJÄLTARNAS
—TID—S

HJÄLTARNAS — TID — SORGEVEDEN SPELARKOMPENDIET

EN KAMPAJNSKOG AV

ANDERS BLIXT,

KRISTER SUNDELIN, TOMAS BRATTSTRÖM,
GUSTAF GADD,
OCH ERIK SIEURIN

OMSLAG

Ronja Melin

TACK TILL

Julius Caesar, Leif Eurén, Robert E Howard,
Tore Janson, Rudyard Kipling, Jon Ljunggren,
Elias Lönnroth, Plinius maior, Christer Regebro,
Snorre Sturlason, Tacitus, JRR Tolkien

KORREKTUR

Örjan Ariander, Tomas Brattström, Peter Larsson, Johan Osbjer, Jonas Schiött

TILL MINNE

Min far Ernst Blixt, 1927-2017,
sjöfarare och stjärnskådare,
min förste vägvisare till främmande världar



VÄLKOMMEN TILL SORGEVEDEN

Sorgeveden är ett enormt skogsområde mellan bergen och kusten. Växtligheten varierar beroende på jordmån (från bördig till karg), klimat (från norrbottniskt till sydfranskt) och höjd över havet (från noll till 2000 meter). I en del regioner vandrar rollpersonerna på barrtäckt mark bland höga tallar, medan de på andra ställen tvingas hacka sig fram genom risig buskskog. Många flodstränder täcks av snårig sumpskog. Därtill möter vandraren av och till myrar och sjöar, bäckar och floder, friska källsprång och stinkande gölar. Sorgeveden är en fantasyskog så här och var växer träd med märkliga former och egenskaper. Läs mer i avsnittet Skuggskog och solskog.

Sorgeveden genomkorsas av Elbirats mäktiga flodsystem. Dess trögflytande huvudflod Elbir är som en stam med ett grenverk av farbara bifloder som i sin tur har åar och bäckar som kvistar. Elbir flyter huvudsakligen från norr mot söder, även om den i Ebenholtslandet vrider mot östsydost och genomkorsar detta trädland någorlunda diagonalt. Dess nedre del så bred att man där seglar lika lätt som på Vättern. Elbirat fungerar som Sorgevedens »vägnät«, eftersom landresor är mödosamma i oländig skogsterräng. Men vattendragen förändras ständigt – sandbankar vandrar, stränder eroderas, sjunkna stockar blir till grund, och så vidare – så flodfarare måste vara alerta och nattliga vattenfärder blir synnerligen riskabla.

I *Hjältarnas Tids* spelvärld ligger Sorgeveden i väster på egen kontinent. Det är en sägenomspunnen jätteskog och många som lever annorstädes i världen har hört mer eller mindre trovärdiga berättelser om vad som döljs bland dess trädstammar.

Sorgeveden befolkas av många folkslag, vanligast är människor, följt av vildalver och

orcher. Här bor även fauner, gråttroll och mer sällsynta folkslag som nymfer. På en del ställen bedriver inflyttade järndvärgar av Boins ätt gruvdrift, främst efter silver och koppar.

Vid lägereldarna pratar folk med viskande röster om nattliga fälor: den fagra nymfen som slukar människosjälar, skuggljus som leder vandrare vilse i myrmarker, fenrisyngel som förvandlas till kannibaliska odjur under fullmånenätter, och vredesfyllda högbuiar som lämnar sina gravkummel för att hämnas gamla oförrätter.

SKUGGSKOG OCH SOLSKOG

Mycket av Sorgeveden ger normalt intryck på skogsvandrare, men det finns områden är mörka eller ljusa makter påverkar vegetation och fauna efter sina önskemål..

❖ SOLSKOG

Solskog är områden som domineras av ljusa makter med hemvist där, till exempel alver, nymfer eller enhörningar. På ljuva solskogsplatser är det därför lätt att vandra på det fasta underlaget. Där fladdrar fjärilar mellan raka trädstammar och bäckar och källsprång bjuder på friskt vatten. Rollpersoner som kommer hit med gott uppsåt får en behaglig tid, medan de med illvilliga planer snart finner att invånarna vet hur man skyddar sig.

Solskogsområden ser olika ut. Alver lever gärna bland täta lundar av ek, bok och lind där de bygger bosättningar ovanför marken. Enhörningar vill ha glest mellan träden och mycket undervegetation att beta. Nymfer ordnar sina hemvister efter sina egenskaper: en oread vill ha en grotta med ett källsprång och blomsterängar strax utanför, medan en dryad föredrar en lund med gamla knotiga

träd och en cygnad vill ha en öppen tjärn med många vassruggar; en najad styr över ett flodavsnitt på högst några kilometer där hon ser till till att flora och fauna frodas.

❖ SKUGGSKOG

Skuggskog är områden som står under otäcka krafters inflytanden. Där kan det bli trångt mellan träden och undervegetationen är ofta tät och taggig. Trädkronorna susar eller mumlar dag som natt, även om det inte blåser, men erbjuder dåligt skydd vid regn. Stigar är förrädiska och kan utan anledning ta slut vid en bergvägg eller leda ut i en sankmark.

Dagsljuset är skumt och luften känns kvav och tung att andas. Stickande och surrande insekter plågar besökare. Då och då hörs avlägsna djurvål eller ylanden. Natte-tid förnimmar eldvakterna glittrande ögon och prasslanden i undervegetationen. Här och var hittar vandrare övervuxna gravkummel eller ruiner från forntida tempel. Vad som göms inuti vet nog ingen, men ryktena talar om gästar och förbannade rikedomar.

KLIMAT, FLORA OCH FAUNA

Schematiskt indelas Sorgeveden från norr till söder i fyra trädland (klimatzoner) utifrån årstidernas väderlek. Gränserna är dock diffusa, eftersom en skogstyp gradvis övergår i nästa.

❖ GRANLANDET

Granlandet är Sorgevedens norra del där vintrarna är kalla och snörika medan somrarna är måttligt varma med en hel del regn. Landskapet kännetecknas av barrträd som gran och tall, med inslag av lövträd som ask, asp, björk och gråal. Undervegetationen

LJUSFÖRHÅLLANDEN

Ljusförhållanden delas upp i fyra olika sorter, för att göra det lättare att hantera dem i spel. Detta motsvaras av fyra zonegenskaper.

- ❖ **Upplyst:** Ett område är upplyst om det finns en ljuskälla i det. Det har inga negativa effekter.
- ❖ **Skumt ljus:** Skumt ljus råder i dåligt upplysta lokaler eller lokaler med öppen dörr mot dagsljus, i tät skog eller i skymningen. Slag för Spana är Svåra, liksom en del slag för Leta.
- ❖ **Nattmörker:** Även om det är mitt i natten, utan måne och med molntäckt himmel, så finns det alltid lite ljus. Det tar ett tag för ögonen att vänja sig, men när de har vant sig kan du i alla fall göra något. Nattmörker-förhållanden kan även råda dagtid i stängda rum där lite ljus kan leta sig in genom springor. Slag för Spana är Mycket svåra. Många andra slag, exempelvis anfalls- och försvarsslag, Stigvana eller Leta, är minst Svåra. Många handlingar, exempelvis att läsa, är omöjliga.
- ❖ **Kolmörker:** I underjorden eller stängda rum är det värre. Du är i praktiken Förblindad, vilket innebär att slag för Spana misslyckas automatiskt, slag för Leta blir Mycket svåra och anfallsslag och försvarsslag blir Svåra. Många handlingar, exempelvis att läsa, är omöjliga.

består av till exempel ormbunkar, blåbär, lingon och enbuskar.

Notabla inslag i faunan är brunbjörn, järv, skogsnoshörning, ulv, vildsvin och älg. Granlandet är också hemvist för djur med eftertraktad päls, som mink, hermelin, sobel, silverräv och bäver.

Den fruktade askefroa hör hemma i Granlandet, och det är här i norr som orcher trivs bäst.

❖ EKLANDET

Eklandet ligger mellan det nordliga Granlandet och det sydliga Cypresslandet, och

omfattar trakter där vintrarna är svala och regniga, men utan snö och is, och somrarna varma. Vanliga trädslag är alm, ek, bok, klibbal, lind och lönn, med inslag av vintergröna arter som silvergran, idegran och järnek. Här hittar man även mistel, en ovanlig parasitplanta som endast växer på ekar; den är betydelsefull för druiderna.

Bland Eklandets storvuxna djur finns kronhjort, salamandil, brunbjörn, ulv, uroxe och vildsvin.

Nymfer och fauner trivs i Eklandet, särskilt dess sydligare avsnitt där vintrarna är mildare. Orcher förekommer på en hel del ställen, men de är inte lika vanliga här som längre norrut.

❖ CYPRESSLANDET

Cypresslandet är större delen av Sorgevedens södra del, där vädret är mildt och regnigt om vintern och hett och torrt om sommaren. Av denna anledning har många trädarter små, hårda städsegröna löv från vilka endast små mängder vatten avdunstar. Här vandrar rollpersonerna bland ceder, cypress, korkek, lagerträd, klängande murgröna, olivträd, pinje, stenek, suckatträd (vildcitron) och valnöt.

Notabla inslag i faunan är hjort, kragbjörn, panter, salamandil, ulv och vildsvin, samt floddelfin i djupa vattendrag och insjöar.

Filosoferna hävdar att nymfer och fauner ursprungligen kommer från Cypresslandet; det är i alla fall där de verkar trivas bäst och är som mest talrika. Alver är mer ovanliga här än längre norrut medan orcher och troll är sällsynta.

Molnskogar är en egenartad variant av Cypressland. De förekommer endast i bergstrakter på 2000 – 3500 meters höjd och i dem är landskapet insvept i ständig dimma. Detta förhållande leder till svagare solbelysning, mindre avdunstning och lägre temperatur jämfört med omgivande trakter. Nederbörden utgörs av små vattendroppar

från dimman, vilka samlas i trädskronorna och faller ner i den genomblöta marken. Träden, i huvudsak olika slags städsegröna lagerträd med täta lövkronor, blir kortare än normalt men får kraftigare stammar. Här frodas även mossor, lavar och orkidéer.

❖ EBENHOLTSLANDET

Ebenholtlandet ligger längst söderut i Sorgeveden och är mindre till ytan än de andra. Där blandas regnskog med skogbevuxna träsk längs Elbirats många flodarmar, och det finns två årstider: regntid (det störtregnar hela tiden) och torrtid (det regnar ibland). Vädret är dock alltid hett och fuktigt. Skogen kännetecknas av höga raka trädstammar, täta lövkronor och skymningsljus nere på marken. I trädfloran förekommer bland annat anona, cananga, ebenholts, gummiträd och teak.

Notabla inslag i faunan är boaorm, copybara, dhol (vildhund), flodhäst, panter, salamandil, tapir, tigerspindel och vattenbuffel (använd speldata för uroxe). I vattendragen lever floddelfiner.

Människor är det absolut vanligaste folkslaget, även om det förekommer fauner i Ebenholtlands torra regioner.

Regnskogens lövkronor bildar på många ställen ett sammantrasslat »tak« där apor, tigerspindlar och vildkatter färdas miltals utan att behöva stiga ner till marken. Däruppe häckar fåglar av alla möjliga slag och där finns även övervegetationen, en särskilt flora med parasitväxter som borrar in sina rötter i trädgrenarna för att suga ut vatten och näring.

De övre sluttningarna på höga berg i Ebenholtlandet kan övergå till Cypressland, ibland med molnskogar, på grund av att klimatet blir svalare däruppe.



SKOGENS FOLKSLAG

Sorgeveden är sparsamt befolkad och på många ställen är det dagsmarscher mellan näraliggande bosättningar. Floderna är naturliga förbindelseleder i det oländiga landskapet och därför ligger de flesta byar nära vatten. Människor är överlägset flest, följda av vildalver och orcher, medan dvärgar, fauner och andra folk är ovanliga.

MÄNNISKOR

Det är svårt att bygga stora riken i en oländig skog. Så det som utmärker människornas bosättningar är att de flesta styr sig själva utan att ta påbud från en avlägsen furste.

Här följer kortfattade beskrivningar av några folkslag. Använd dem som inspiration när du skapar dina egna. Därtill innehåller kapitlet om regionen Tekepad en mer detaljerad beskrivning av granlandsfolket redingar.

❖ VOLGI – SALTHANDLARNAS

Volgi är ett flodfarande handelsfolk som kan dyka upp nästan varsohelst i de fyra trädlanden. De flesta är kortvuxna och bredaxlade, blåögda, mörka i hyn och med rakt svart hår. De reser med båt mellan handelsplatser och bosättningar, köper saker där de är billiga och säljer dem där priset är högre. Deras viktigaste handelsvara är nog salt, eftersom Sorgeveden inte rymmer några saltfyndigheter. Salt framställs vid havskusten eller bryts i gruvor långt bortom skogen.

Volgiköpmän är väl utrustade och redo att skydda sig och de sina med vapen i hand mot rövare. Men de förhandlar hellre än slåss, eftersom skador och dödsfall är dåligt för affärerna. De håller också sina överenskommelser eftersom de vet betydelsen av ett gott rykte. Men de är slipade förhandlare och inte lätt att lura. De färdas i långa rodd-

båtar som rymmer tjugo-tjugofem personer och en rejäl last.

Volgi saknar hemtrakt; istället slår sig en grupp ner här, en annan där, på platser som med goda möjligheter till lönsamma affärer. Deras näsa för förtjänst är sägenomspunnen

och folk säger att en volgiköpmän känner doften från silver en dagsmarsch bort. Baksidan av detta är att de flesta skogsbor tror att volgi bara är lojala mot sig själva och att de är de första att lämna en plats när fara hotar. Sanningen är mer mångfacetterad:

NÅGRA AV SORGEVEDENS SPRÅK

Många språk talas i Sorgeveden, en del lokalt i enstaka regioner, andra av vissa folkslag oavsett var de lever och ytterligare några över vid-

sträckta områden. Den här listan tar upp sådana språk som nämns i den här boken, men det finns många fler.

Språk	Talas av ...	Kommentarer
Alviska	Alver, enhörningar	
Dvärg gröna	Boinsdvärgarna	Boinsdialekten skiljer sig en del från vanlig dvärg gröna, särskilt när det gäller ord för skogsliv. Dessutom är Boinsfolkets uttal grumligt vilket vållar bekymmer för andra dvärgar.
Fenu	Fauner	
Fornröna	Nymfer, flodkarlen	Det finns även runor och skrifter på fornröna.
Fågelspråket	Fåglar, alviska völvor	Fågelspråket är ett enkelt tungomål som endast avhandlar fåglarnas vardagsgöromål.
Goidel	Druiderna	Detta är druidernas interna kultspråk, okänt för utomstående.
Klikkit	Delfiner, delfider, flodkarlen	
Kråkspråket	Corbixer, kråkfåglar	Kråkspråket är en utökad version av fågelspråket, ty corbixer är fullt intelligenta och kan samtala om abstrakta ting som vanliga fåglar inte begriper.
Shaqtu	Shaqtugash-orcher	
Tenska	Redingar	
Volgi	Volgi	

volgi strider sida vid sida med sina grannar om en bosättning anfalls av rövare eller orcher. Men om affärerna börjar gå dåligt, till exempel när en gruva sinar, packar de ihop, säljer det som kan säljas och drar vidare.

Volgi har följande kulturella hattar:

Dvärgar och volgi har för det mesta goda relationer, eftersom de förstår varandras sätt att tänka. Dvärgar anlitar volgi för att få mat och andra förnödenheter till sina gruvor och hyttor och för att frakta iväg den nyproducerade metallen. Tack vare detta deltar flesta volgi inte i påhitt som kan skada deras förbindelser med dvärgar.

Volgi talar många språk, eftersom det är nödvändigt. Dessutom har de ett eget tungomål som de håller hemligt för utomstående.

Volgi är håller sig till sin grupp och sköter sitt, och det ska ingen utbölning lägga sig i.

HESUONI – GRISODLARNÄ

Hesuoni är ett jordbrukande människofolk i en region i Ebenholtslandet. De är svarthyade med mörka ögon och tjockt svart hår. På grund av det tropiska klimatet bär både män och kvinnor enbart höftskynken tillverkade av lokala växtfibrer.

Hesuoni är splittrade i många klaner som lever i samma regionen och alla talar därför närbesläktade dialekter av samma språk. Den egna tekniken är på stenåldersnivå eftersom det inte finns några kända metallfyndigheter i regionen. De är dock flinka med sten och virke och tillverkar goda spjut och yxor av flinta och trä.

En klan lever i en palissadomgårdad by med långhus. De vuxna röjer odlingsmark i skogen med eld och yxa och planterar där rotfrukter som frodas i det heta klimatet. Hesuonit rotfrukter ger dock sämre avkastning än till exempel potatis eller vete, vilket gör att folk ägnar mycket tid åt fiske och jakt för att dryga ut kosten.

Ett långhus är en envåningskonstruktion som står ungefär en och en halv meter över marken på smala pålar för att hålla ormar och skadedjur borta. Det är cirka tio meter brett och upp till femtio meter långt. Inuti markeras familjeavsnitt med flyttbara flätade »väggar«. Folk sover i hängmattor som spänns upp nattetid. Matlagning sker utomhus på kallmurade eldstäder.

Hesuoni saknar penningekonomi och är ointresserade av ädla metaller. Däremot är de skickliga byteshandlare när det gäller redskap, kanoter, guidning i trakten, proviant med mera. De vill gärna byta till sig järn- och bronsstingestår, till exempel yxor, dolkar, spjutspetsar, metkrokar och hackor.

Hesuoni har följande kulturella hattar:

Klanledarna skaffar sig inflytande genom karisma, intriger och duglighet, medan arv har inget med saken att göra. Alltså pågår ett ständigt manövrerande för att erövra högre status och knuffa medtävlare åt sidan. En hesuoni har därför ofta »vinnarskalle« och kan agera nog så lömskt mot utomstående om det lönar sig – utbölningar har ju ingen ära.

Grisar, både i antal och i kvalitet, är det främsta måttet på en klans ära. Därför är svinavel ett respekterat hantverk. Varje år tävlar klanerna i samma grannskap mot varandra med storartade grisfester, där den klan som ordnar den bästa höjer sin status på de andras bekostnad.

Strid hesuoni emellan begränsas av hedersregler: man slår inte ett värnlös; man utmanar sin fiende öppet; man skadar inte djur, grödor eller byggnader. Hedersreglerna gäller däremot inte för ärelösa utbölningar.

Hesuoni är huvudjägare. En skicklig krigare pryder sin del av långhuset med sina före detta fienders förkrympta huvuden. Detta symboliserar att deras kraft kommer ägaren till del.

Hesuoni idkar slaveri i liten omfattning. Endast icke-hesuoni får förslavas, ty de saknar ära. Slavarna får de mest motbjudande arbetsuppgifterna, som att sköta latriner eller garva läder. Att rymma är farligt, eftersom hesuoni är skickliga jägare och dödar flyende slavar utan pardon.

REDINGARNÄ

En vida spridd mänsklig folkgrupp i Granlandet kallar sig redingar. Namnet kommer från verbet rödja (»att röja åkermark«). De är ljushyade, huvudsakligen med blont eller rött hår och grå, blå eller gröna ögon. Redingarnas skogsområden är glesbefolkade och deras jordbruk är primitivt, dvs med årder istället för plog. De har inga reglerätta städer, utan endast byar, där de största ibland blir handels- och hantverkscentrum.

I Tekepad är redingarna det vanligaste människofolket: nio av tio människor tillhör denna grupp. Detta har gjort tenska, deras särpräglade dialekt av allröna, till det allmänna umgängesspråket folkslag emellan, alltså även för dvärgar, alver, orcher och fauner. Även skogsregionerna runt Tekepad befolkas främst av redingar.

❖ BYN

En normalstor redisk by har 40-100 invånare uppdelade på 2-8 storfamiljer med varsitt långhus. Invid varje långhus står ett separat kokhus med murad spis. Vidare har byn fåhus för djuren samt gemensamma bodar som används som lagerlokaler eller för hant-

verksarbete (t.ex. en smedja). Byn har också ett gemensamt bykhus. Alla byggnader är av trä med torvtak.

Byn omges av en jordvall förstärkt på insidan med en palissad av timmerstockar, cirka tre meter hög. Palissaden skulle knappast stå emot ett välplanerad militär attack, men den håller rövare och vilda djur borta. Det finns normalt två portar, en stor som används till vardags, och en liten reservport som vetter åt ett annat håll. Storporten är vid nog att släppa igenom lastdjur och vagnar, medan reservporten är så liten att en vuxen människa finner den trång.

❖ STAMMARNÄ

Det som binder samman rediska byar är stamgemenskapen, som kan omfatta flera byar. En stam består av de storfamiljer vars stormän hävdar att de har samma legendariske forntida anfader. Blodsband är sålunda grund för stamgemenskapen. Detta kompliceras av att det faktiskt förekommer att familjer byter stam, t.ex. genom adoption, och så att säga retroaktivt byter förfäder.

Vissa stammar är traditionella fiender till varandra. Runt lägereldarna berättar då de äldre för de yngre hur stamgrundarna i forntiden kom i fejd med varandra på grund av exempelvis girighet, svek, svartsjuka eller feghet. Givetvis har stammarna olika versioner av fejdens orsaker.

Stammens överhövding utses av samtliga stormän och måste vara känd som förnuftig, ärofull, lagklok och tapper. Hans makt är dock begränsad och hans främsta maktmedel är auktoritet och övertalningsförmåga. Han kan inte kräva in skatt och om han missköter sig rejält, fördrivs eller dräps han av sina egna. En överhövding sitter kvar så länge han vill, men brukar avgå när han känner att åldern minskar dådkraften. Det är ju bättre att dra sig tillbaka med äran i behåll och bli känd som grånad och vis än att fördrivas i förnedring av missnöjda stamfränder.

Det finns en motsvarighet till ting bland redingarna. Minst en gång per år möts ett områdes överhövdingar för att dryfta gemensamma angelägenheter för byarna.

❖ LÅNGHUSET

Varje långhus, vars vinklade tak av torv och gräs går ner till marken, tillhör en storfamilj. Det är uppdelat i två avsnitt. Innanför huvudingången ligger storhallen, längs vars väggar det finns sovalkover. Här bor de flesta av familjemedlemmarna. Stormannen har sin alkov längst in.

Belysningen kommer från en eller två luckor i taket. Längs hallens mitt står två långbord med rygglösa bänkar, där man äter

och arbetar. Mellan borden finns en murad eldplats med en skorsten som löper upp genom taket. Vid kortsidan längst från ingången står två utsirade stolar för familjens storman och hans hustru. Stolarna är vända mot ingången. Seden bjuder att gäster vid måltiderna sitter nära familjeöverhuvudena.

Bakom stormannens stol finns en vägg som skiljer hallen från kvinnorummet, långhusets andra avsnitt. Där bor familjens kvinnor när de är gravida och tillsammans med sina nyfödda under tre månader efter nedkomsten. Män, gästande kvinnor (annat än om de är gravida) och djur får inte sätta sin fot i detta rum. Kvinnorummet har på långhusets gavel en liten bastant dörr till det fria. Den kan regleras ordentligt från insidan. Även dörren mot storhallen kan regleras.

❖ JORDBRUKET, JAKT OCH FISKE

Redingarna idkar både svedjebruk och odling på fasta tegar i floddalar och vid sjöar med bördig jord. Dels odlar främst korn, havre, potatis, rovor, humle och morötter. På en del ställen har man även plummon och äppellundar. Övrig växtföda insamlas av byarnas kvinnor i skogen. Korngröt och grytor baserade på rotfrukter – ibland förstärkt med kött – är de vanligaste maträtterna. Mynta, timjan, mejram och salt är de vanligaste kryddorna.

Salt är en viktig handelsvara, eftersom ämnet är ett viktigt konserveringsmedel för kött. Redingarna själva producerar inte salt, utan det måste importeras från avlägsna trakter. Saltpäsar används många gånger som valuta vid handel redingbyar emellan. Ett kilo salt är lika mycket värt som en kilning.

Fisk är en viktig källa till animalieprodukter, både i form av kött och olja, främst lax, öring, abborre, gädda, sik och harr. På en del ställen fiskar man med nät eller rev från kanoter eller båtar, medan man på andra ställen lägger ut fasta ryssjor. På en del håll odlas fisk i bassänger och stora nätburar. Fisk konserveras främst genom rökning, eftersom salt är så dyrbart. Goda fiskevatten är viktiga resurser och ger därför upphov till många konflikter mellan olika stammar.

Redingarna håller getter för kött, skinn och mjölk (den blir till ost) och höns för dun, ägg och kött. Dessa arter är tämligen lätta att föda upp i skogen. På en del ställen låter man små magra kor beta gräs från mager ängsmark och myrar som inte duger till jordbruk. Svin och får förekommer däremot inte, ty de trivs inte i barrskogsmarker.

Jaktvilt, som vildsvin och hjort, utgör också väsentliga delar av kosten. Att jaga är inte bara ett sätt att skaffa mat, utan ses också som ett tecken på manlighet. En yng-

ling som vill skaffa sig ett rykte som en dådskraftig krigare kan ensam gå ut i skogen och fälla en björn eller en panter för att visa vad han går för. Störst ryktbarhet får de kämpar som nedlagt en mantikora och bär dess långa skarpa tänder i ett läderhalsband.

❖ LAG OCH RÄTT

Redingarna rättsväsen grundas på muntliga sedvänjor. I varje by finns det en lagman som känner till lagen och ger råd till stormännen när de ska sitta doms i domsrådet. Alla tvister, må det röra sig om mord eller köp av getter, berör endast de inblandade parterna, vilka lägger fram sin sak. Här är det inte frågan om att skipa rättvisa i någon saklig mening, utan det gäller att bilägga en tvist innan den går överstyr och därför agerar domsrådet ofta som medlare. De straff som kan utdömas är bot (d.v.s. skadestånd) eller fredlöshet.

Företeelser som är brottsliga bland civiliserade folkslag, t.ex. blodshämnd män emellan, är både lagliga och socialt accepterade bland redingarna. Om en man dräper en annan man utan gott skäl måste han betala mansbot på minst 30 getter för att friköpa sig från hotet om blodshämnd.

❖ KLÄDSEL

Eftersom redingarna inte producerar ull och lin, gör de kläder av läder och pälsverk. Som vaddering används material från vildväxande plantor eller fågeldun.

Männen bär byxor, skjorta och långärmad jacka, samt en skinnmössa utan brätte. Kvinnorna klär sig i en kjol som går nedanför knäna, skjorta och jacka. De har också en skinnmössa av större modell än männen. Skinnkläderna är naturfärgade men smyckas ofta med fransar eller påsydda dekorationer av färgat och mönstrat skinn eller av trä eller stenpärlor. Skodon är mockasiner eller enkla stövlar. Vinterstövlar tillverkas av skinn där pälsen sitter kvar; de vadderas dessutom.

Rika redingar bär gärna kläder av utländskt bomulls- eller ylletyg. Under kyliga årstider är yllemantlar, yllevantar och raggssockor är särskilt populära.

❖ REDINGSHANTVERK

Alla kvinnor kan spinna, sy och knyta fisknät, medan de flesta män behärskar snickeriarbeten. Många män är hantverkare.

❖ **Fiske:** Redingarnas nät och ryssjor är av hög kvalitet och de är skickliga när det gäller fiskodling.

❖ **Läderarbete:** Redingarna är framstående när det gäller garvning och skinnsömmande. De tillverkar kläder,

mockasiner, kanothöljen, tält, förvaringskärl och mycket annat av läder.

❖ **Smide:** Redingarna känner till järnsmede, men deras enda egna källa till metallen är myrmalm. Detta gör järn dyrt och följaktligen blir både redskap och vapen enklare. Det är ett status-tecken att äga vapen smidda av dvärgar.

❖ **Snickeri:** Redingarna är skickliga kanotbyggare, där de använder två tillverkningstekniker: skinnkanot och stockkanot (se avsnittet om flytetyg för mer information).

❖ REDISKA GUDAR OCH KULTER

Den rediska religionen – kallad »vår sed« på deras språk – är mångfacetterad och dynamisk. Vissa gudar är omtyckta i en del byar, medan folk på andra platser kanske föredrar några andra.

Lokala flodgudinnor är viktiga överallt hos redingarna, och myterna säger att de är döttrar till Wizgi, det stora vattnets gudinna. Wizgi är en sällan dyrkad urgudinna, det första väsen som banade väg för Elbirat genom den stiglösa mörka skogen i tidens gryning före den första soluppgången. I samma myter förekommer många vattenmonster, onda väsen som berövar vattnet dess livgivande kraft, vållar våldsamma översvämningar eller rövar bort oförsiktiga barn.

Bland redingarna finns några gudomligheter som hedras nästan överallt om än på lite olika sätt.

VILDALVER

De alver som lever de kortlivades riken försöker att inte sticka ut alltför mycket. I alvernans egna riken är det annorlunda. Där kan de vara vilda och fria.

Vildalvernans riken är sällan organiserade. De har ofta en monark, en kung eller drottning som styr riket och ansvarar för dess gränser, men alverna inom rikets gränser lever i stort sett som de vill. De respekterar sin kung eller drottning som den visaste bland dem och lyder ofta deras råd utan att fråga. Men deras vardag är i övrigt en dröm medan världen utanför rusar på.

Ändå finns det någon slags organisation. En besökare möter oftast Vinterhovet först. Vinterhovet är de som skyddar ett alvrike, patrullerar dess gränser, och tränar och förbereder sig för den dag då utomstående anfaller dem. De är kalla och hårda, med vassa klingor och hårda rustningar.

De alver som inte hör till Vinterhovet hör istället till Sommarhovet. De sköter jordbruk, samlar kunskap, föder upp djur, dricker safirvin, jagar i skogen, studerar

stjärnor, diktar sånger och drömmer om skogens mysterier.

Utomstående förknippar ofta Vinterhovet med vinter, snö, silver och berg, och Sommarhovet med sommar, skogar, grönska och guld. Men det är en yttlig liknelse. Vinterhovet och Sommarhovet är en sinnbild och en strävan hos alven, om plikt gentemot riket, eller om drömmen om skogen i vilken alverna bor. Oftast går det i arv inom familjen, men det har hänt att alver skiftar från den ena till den andra under sitt långa liv. Det händer dock inte så ofta, eftersom det finns en viss motsättning mellan hoven. Vinterhovets alver uppfattar Sommarhovet som lata hedonister, medan Sommarhovets alver ofta anser att Vinterhovet är kortsiktiga krigshökar.

SOMMARHOVET

Väljer du att spela vildalv från Sommarhovet så gör du följande:

- ❖ Sätt 5 påslagstärningar på *Skaldekonst*.
- ❖ Sätt 5 påslagstärningar på *Manövrer*.
- ❖ Sätt 2 påslagstärningar på *Stigvana*.
- ❖ Sätt 3 påslagstärningar på *Wyr*.
- ❖ Sätt startvärdet för *Gard* till 20.
- ❖ Sätt startvärdet för *Hälsa* till 15.
- ❖ Du får förmågan *Trädens röst*. Du hör vad träden viskar i vinden. Träd är medvetna men inte på samma sätt som folk. De känner i marken, i luften och i barken, och det de känner kan spridas blixtnabbt från träd till träd. Däremot kan de inte se, de har svårt att uttrycka händelser och när vintern kommer faller de i dvala. De kan säga att en grupp med tvåbeningar passerade för två solvarv sedan, att det brann i andra änden av skogen åt solen till, eller att det är blod i marken. Däremot kan de inte säga att det var mörktroll, vem som tände skogsbranden, eller hur blodet kom dit.
- ❖ Du kan tala, läsa och skriva *alviska* och *allröna*.
- ❖ Välj ett namn: Anfalen, Calarel, Deinelis, Elincia, Faraine, Halaema, Loraneli, Malnora, Nuovis, Olorona, Perjor, Siordraner, Talindra, Valisidru, Ynshael eller hitta på ett eget.

VINTERHOVET

Väljer du att spela vildalv från Vinterhovet så gör du följande:

- ❖ Sätt 2 påslagstärningar på *Styrkeprov*.
- ❖ Sätt 2 påslagstärningar på *Manövrer*.
- ❖ Sätt 2 påslagstärningar på *Stigvana*.
- ❖ Sätt 2 påslagstärningar på *Ledarskap*.
- ❖ Sätt 3 påslagstärningar på *Wyr*.
- ❖ Sätt startvärdet för *Gard* till 20.
- ❖ Sätt startvärdet för *Hälsa* till 20.
- ❖ Du får förmågan *Jag var där*. Du har levt flera mansåldrar och har upplevt mycket. Du var där när orcherna härjade i riket. Du var där när solen slocknade och den onde magikern försökte lägga världen under sig. Du var där när kungar dog och deras blod spilldes. Tre gånger per spelmöte kan du bestämma att du har varit där när rollpersonerna kommer till en ny plats eller hör talas om den, eller hör talas om en händelse i historien. Om det är rimligt (spelledaren bestämmer) måste spelledaren sedan berätta vad som hände då.
- ❖ Du kan tala, läsa och skriva *alviska* och *allröna*.
- ❖ Välj ett namn: Aenwyn, Chidofre, Entris, Fana, Ghariedrin, Kearona, Liacyne, Mierdrue, Nimue, Petynore, Ravalas, Sheirdreith, Thevranul, Usrul, Ythaela, eller hitta på ett eget.

❖ VILDALVERS SYN PÅ SORGEVEDEN

Sorgevedens vildalver tror att skogen alltid har funnits och alltid kommer att finnas, även om skogen har haft olika utsträckningen i olika tidsåldrar. De ser inte skogen som något »dött« ting som ska utnyttjas för snöd vinning, utan anser att den är fylld med besjälade makter. De ser Sorgeveden som sitt hem, sin livgivare och utan den skulle de inte längre vara en fullständig individ.

Den vildalviska världsbilden är alltså animistisk: Sorgeveden rymmer ett otal andeväsen, för det mesta mäktigare än människor, som hör samman med olika naturfenomen, t.ex. floder, berg och dungar. Alverna måste hålla sig väl med dessa väsen, ty annars kan de bli fientliga och vålla allsköns motgångar.

❖ VÖLVOR

Varje bosättning har en völva (kvinnlig shaman) som vårdar förbindelserna med lokala andemakter och se till att skogsbruk, jakt och växtinsamling sköts på sätt som andarna godtar. Völvan och hennes lärningar vördas och respekteras av alla. Hon har vetorätt

mot beslut om hon anser att andarna kan vredgas. Traditionen påbjuder att völvan och hennes lärningar inte gifter sig. Däremot får de ha relationer till ogifta män och föda barn. En son överlämnas till fadern, medan en dotter stannar kvar i andehuset och uppfostas av sin mor.

Varje vildalvsbosättning har en andehydda, i vilket völvan och hennes lärningar lever. Här utför hon viktiga riter och samspelar med andarna. Ingen man får träda in i där och kvinnor behöver en uttrycklig inbjudan innan de får komma in.

En völva kan tala med fåglar. Völvor använder därför fågelspråk med varandra om de vill hålla ett samtal privat.

❖ ALVHANTVERK

Trädbruk är vildalvernans odlingskonst. De får träden att växa i önskade former och bygger på så sätt hyddor, flätade grenplattformar, häckar och palissader av levande trä. De odlar också frukt och nötter på noga kontrollerade sätt.

❖ **Alvsnickeri:** kanoter, bågar, pilar. Alvsnickeriakeriet grundas på trädbruk, det vill säga att snickaren får hjälp med att få ett trädets grenar växa i den form hen behöver.

❖ **Molnkristall:** Istället för metall tillverkar vildalverna skär- och stickredskap av en särskild sorts kristall, kallad molnkristall av människor och elethir av alver. Kristallen är nästan klar, med ett svagt vitt dis. En skicklig kristallsnidare punsar fram rätt form och en synnerligen skarp egg. Man hittar råa molnkristaller inbäddade i metamorfa bergarter som marmor och kalksten.

❖ LJUSALVERNA, »DE FÖRLORADE«

Under monstrens tid skövlades stora delar av världen. De alver som drabbades av fördömdelsen fick söka tillflykt hos andra alvsstammar.

En del valde istället att bosätta sig bland människor och anpassade sig till deras samhälle. Det är dessa som har blivit den allmänna bilden av alver. Vildalver kallar dem för »de förlorade« och betraktar dem med sorg i sina hjärtan över deras förlorade möjligheter. Själva kallar de sig »ljusalver« om de behöver särskilja sig från vildalver. Det är dessa alver som beskrivs i grundboken.

Ljusalver väljer av tradition ofta namn på kugo, språket från Sung och Kitai, även om de inte kommer därifrån. Traditionen kommer av att Sung och Kitai är så tätt befolkade att alver inte kunde forma sina egna

riken i skogar, utan tvingades in i samhället. De har ett alviskt namn också, men håller det för sig själva eftersom det alviska namnet anses ha betydande kraft.

DVÄRGAR

De flesta dvärgar i Granlandet och Eklandet hör till Boins ätt. Deras förfäder lämnade för några hundra år sedan Dvärgakungens underjordiska rike. Skälet var missnöje med ätten Boins låga status – de tilldelades nästan uteslutande föraktade sysslor. Ättehövdingen Boin XXIX tänkte att i Sorgeveden skulle hans folk slippa medtävlare och där skulle de kunna utveckla gruvdrift och handel på nya sätt som de konservativa furstarerna under bergen förkastade. Boin fick rätt.

MÄNNISKORS SYN PÅ BOINSFOLKET

»Boinsfolket är lättare att ha att göra med än andra dvärgsläkter, eftersom de inte är lika styvackade och sturska. Däremot är de förbannat närgå, slöser inte en peng om det kan undvikas. De är skickliga och uppfyller sina kontrakt till sista prick på pergamentet. Men ett skrivet kontrakt är det enda de respekterar när det gäller människor – de kan jobba åt dig idag och åt din värste fiende imorgon.«

BOINSFOLKETS SYN PÅ MÄNNISKOR

»Människor begriper sig inte på dvärglivet. De tror att vi ska lita på dem, men dum är den som söker trofasthet utanför sitt släkte. Människor är ju veliga och viljesvaga, vet inte vad hårt arbete betyder. Många är avundsjuka på vår rikedom. Nåväl, vi är smarta, hårda och håller ihop och på så sätt håller vi borta dem som vill oss illa.«

PROSPEKTERARE

Boinsfolket behöver lokalisera nya malmfyndigheter i takt med att de kända sinar. Därför är prospekteringsexpeditioner i vildmarken vanliga, bestående av unga dvärgar under ledning av en grånad veteran. De är välbeväpnade och hårdföra, inte rädda för orcher eller odjur. Däremot är de sällan välkomna bland alver, ty där vet man vad som händer när en fyndighet upptäcks: inom några år grävs det fram en dvärggruva samtidigt som den omkringliggande skogsmarken avverkas.

BEFÄSTA DVÄRGGRUVOR

Dvärggruvor byggs för försvar, eftersom dvärgarna vet att ryktet om deras rikedom lätt lockar fram rövare ur skogen. Därför

har en gruva en befäst huvudingång, ett slags fort, och några väl dolda bakdörrar någon annanstans i terrängen. Dessutom finns det alltid rejält med förråd så att gruvarbetarna kan uthärda en belägring utan att svälta eller törsta.

DVÄRG SOM SPELARROLL

Dvärgarna är ofta statusmedvetna. Individer från ätter som står högt på rangskalan är sig många gånger nedlåtande mot Boinsfolket: »Simpelt folk som gärna arbetar för människor mot silver.« Å andra sidan ger Boinsdvärgarna igen med samma mynt: »Vi tar oss fram i världen, medan ni gömmer er under bergen.«

Hursomhelst är Boinsdvärgar bra rollpersoner, eftersom de har en tradition av företagsamhet, nyfikenhet och mod. De är dessutom mer vidsynta än de flesta dvärgätter eftersom omständigheterna har tvingat dem att leva nära in på andra folkslag under lång tid.

ORCHER

Orcherna är vildmarksbarbarer som härstammar från Eklandet och som förekommer i delar av Granlandet. Vid enstaka tillfällen har orchhorder även siktats i Cyresslandet. De flesta horder är bofasta och uppdelade i många nästen, folkslagets motståndskraft till byar.

Orcherna är korta (140-160 cm långa) och satta om man jämför med människor. De har lång muskulösa armar, hårlösa knottiga skallar och grönaktig hy. De är starkare och avsevärd uthålligare än människor. Om en atletisk människa löper 40 km i ett sträck, klarar en orch 100 km. Å andra sidan är de dåliga sprintare och hoppare. Dessutom kan de inte simma eftersom deras massiva fysik gör att de sjunker i vatten.

Orcher är sega varelser som sällan drabbas av sjukdomar och därför kan de leva länge, upp till hundra år. Men eftersom de lever under brutala förhållanden, är det sällsynt att en hane blir mer än femtio år. Honor, däremot, lever ofta längre, eftersom de inte är krigare. Ett orchyngel växer upp snabbt och räknas som vuxen efter cirka tio år.

Orcherna syn är skarpare än människans nattetid och de skymtar rörelser extra bra. Däremot vantrivs de i skarpt solljus, ty det tröttnar ut deras ögon. Deras hörsel är också skarpare än människans, men detta gör dem också känsliga för oväsen. Orcher är därför tystlåtna varelser som bara pratar eller bullrar när det behövs.

Orcherna är utpräglade köttätare. Deras garnityr består av vassa hugg- och skärtänder utan de trubbiga kindtänder som människor har. Detta medför att orcher endast äter lättuggade växtprodukter, exempelvis

kokt potatis. Och, ja, orcher äter kött från alver, fauner, människor och andra orcher som om det vore fläsk. »Varför ska man låta god föda förfaras?« är deras inställning.

Om en orch slafsar i sig ett lik utan tillagning så handlar det om förakt mot den döde: »Du är lika lite värd som en kanin.« Men om orchen låter tillaga liket enligt alla konstens regler och servera köttet i en rituellt måltid så visas den döde respekt: »Du var en värdig frände/fiende och jag vill nu att din kraft blir en del av mig.«

Orchpersonligheten, om man nu ska generalisera ett helt folkslag, är helt inriktad på gruppöverlevnad. Individen får hela tiden stå tillbaka för nästet, en slags storfamilj, och horden, en allians av nästen som anser sig ha samma anmoder. De lever mer på naturens villkor än människor och alver och har svårt att improvisera och tänka utanför ramarna. Gruppsammanhållningen får kompensera för allt detta vilket leder till orcher har en föraktfull syn på utböljare. Eftersom de inte har andra husdjur än svin och hönsfåglar, använder de i stor utsträckning slavar – människor och ibland orcher från andra horder – för simpelt kroppsarbete, som att odla potatis eller gräva latriner.

MÄNNISKORNAS SYN PÅ SHAQTUGASH

»De där orcherna är ju bindgalna vilddjur. Så fort de känner sig det minsta provocerade börjar de döda folk. Människor sätter sig oftast ner och förhandlar om de är i knipa. Men inte de där bestarna. Där är det bara segra eller dö, åtminstone när det gäller karlarna. Och de rör sig som ulvar om natten. Om ni rekryter någonsin drar ut på krigståg mot orcher, se till att släsa i solsken för sådant stör deras ögon. Orchkvinnorna, däremot, är de som bestämmer och de är mer rationella. Om man erbjuder damerna en säker utväg, kan de nappa på förslaget. Tänk också på att de tar fångar, men de behandlar sina trälar som vi behandlar djur. Dessutom är människokött tydligen läckert för dem.«

SHAQTUGASHS SYN PÅ MÄNNISKOR

»Människor är skogens farligaste varelser. Ena dagen fredlig som en kanin och nästa dagen mordisk som en panter. En vettig person håller sig till de sina och ställer upp för dem i vått och torrt. Men människor kan svika vem som helst när som helst för sina egna tankars skull. Jo, de pratar då om vad de tror på, men det är bara bekväma undanflykter. Sedan räcker det med att man petar på en män-

niska så dör hon. Men svagheten gör henne farlig, eftersom hon måste vara listig för att överleva. När du slåss mot människor vet du aldrig vilka tricks de har bakom ryggen. Mina yngel, om ni nånsin måste slåss mot människor, börja med att skicka ut de bästa spejarna för att ta reda på vilka knep de tänkt ut. Släss om natten för då är deras ögon svaga. Och om ni hamnar i närstrid, träng er snabbt in på dem och krossa deras tunna skallar innan de hinner bli lömska.»

❖ NYCKELBEGREPP

Ghāshu är en utstuderad handling med syfte att förnedra en motpart. En orchhord kan förnedra ett besegrat fiendenäste genom att använda dess *khôakh*-platser som exempelvis latriner. Ett sådant dåd måste vedergällas med blod och död, oavsett hur många år detta tar.

Hākhōti är honor som behärskar specialiserade hantverk, till exempel helare (som också är bödel), sierska, slavdrivare, smed, snickare, väderskådare.

Hord är det mänskliga ordet för en orchisk stamgemenskap. Alla nästen inom en orchhord gör anspråk på att härstamma från samma mytologiska anmoder i det fjärran förflutna. Ett näste kan dock byta hord och i och med detta ändra sitt förflutna: »i själva verket var det så att ...«

Khôakh betyder ungefär »avskild« eller »skyddad«. Det är en plats som av hävd är avsatt för ett visst betydelsefullt ändamål och som inte får beträdas eller vidröras under normala omständigheter. Begravningsplatser, offeraltaren, ristade bautastenar och en matriarks boning räknas som *khôakh* av nästan alla orcher.

Krishaaq omfattar respekt, ära och karisma. När en orch med hög *krishaaq* träder in i en hydda eller närmar sig ett krigarband, visar de närvarande sin respekt för henne eller honom genom att backa undan eller tystna. Nykomlingen behöver inte säga eller göra något. *Krishaaq* är något som orcher frivilligt visar någon tack vare dennes förtjänster, inte något som en stororch – oavsett hur många skallar som dinglar på pålar utanför hans hydda – kan begära av andra.

Matriark är det mänskliga ordet för orchledarna, vilka alla är könsmogna honor. Shaqtugash används ordet *āghak*.

Nizogq är ett av mest fruktansvärda straffen bland orcher och det utdöms bland annat för dråp av en gravid orchhona och för förräderi mot nästet eller mot Shaqtugash som helhet. Ordagrant betyder ordet »ensamhet« i dess mest negativa bemärkelse. Den straffade slängs ut ur nästesgemenskapen, berövas sin orchiskhet och betraktas i fortsättning som ett ensamjagande rovdjur, en panter. Den ustötte är fredlös och om hen dräps är det förbjudet att äta upp hens lik.

Näste är det mänskliga ordet för en orchbosättning. Hos Shaqtugash används ordet *āgha*.

Qathiku är ett ritualiserat utbyte av gåvor och motgåvor där det gäller för de två inblandade parterna att bräcka varandra med generositet. Den som lyckas lämna över den mest storstilade gåvan ökar sin *krishaaq* en del medan motpartens minskar en smula. Gåvorna kan vara till exempel avelssvin, slavar, rustningar, silver eller magiska föremål. *Qathiku* utförs för det mesta mellan individer med någorlunda jämbördig *krishaaq*, men om en vanlig kämpe »besegrar« en stororch genom att oväntat överrätta ett spektakulärt krigsbyte – till exempel en kungaspira – så ökas givarens *krishaaq* rejält medan mottagaren gnisslar tänder utan att kunna göra mycket åt saken just då.

Stororch är det mänskliga ordet för de främsta kämparna inom en orchhord. Statussystemet bland orchkämparna – benämnda *qqau* – är i verkligheten mer komplicerat och handlar bland annat om antalet troféskallar, antalet nedlagda björnar, vargar och snöleoparder, antalet rövade svin, snitsigheten hos framgångsrika krigslistor, eleganta framgångar i *qathiku* med mera.

Thôqa betyder »björnkämpe« och är en hederstitel som föräras en kämpe som ensam har nedlagt en björnhona som skyddar sina ungar. Detta dåd ger mycket *krishaaq*. En *thôqa* får pryda sin hjälm med björnhuvudet.

Zathqo kan översättas med »våldsorsak« och betecknar sådana beteende som enligt gammal sed får återgäldas med dödligt våld utan någon ifrågasätter det. Några exempel på *zathqo* inom Shaqtugash:

- ❖ att en slav vidrör en orch utan uttryckligt tillstånd.
- ❖ *ghāshu* – dvs att drabbas av rituell förnedring som måste vedergällas.
- ❖ respektlösa brott mot *khôakh*.
- ❖ respektlöst uppträdande under en *qathiku*.

❖ MATRIARKATETS DIKTATUR – ĀGHAK-ĀGHĀ

Hos Shaqtugash har orchnästerna fyra medlemskategorier: matriarker, experter, kämpar och slavar.

Āghak, nästets visa och erfarna matriarker, bildar ett informellt råd som styr nästintill enväldigt över nästet. Deras plikt är att ränka långsiktigt, att säkerställa att nästet överlever minst två generationer in i framtiden. Ur matriarkernas perspektiv betyder individen föga, särskilt hanarna som inte kan föda barn, och nästet som kollektiv nästan allt.

Exakt hur matriarkerna styr varierar från näste till näste, men de fäster stor vikt vid seder som främjar överlevnaden, till exempel »jaga lagom så att bytesdjuren inte utrotas«, samtidigt som de utan tvekan förkastar sedvänjor och idéer som visar sig sakna betydelse för överlevnaden. Alltså kan *āghak* vända på ett silvermynt, improvisera när det behövs och till och med ignorera *krishaaq* om något mer betydelsefullt står på spel.

❖ KÄMPARNA – QQAU

Orchkämpar är skickliga på att slåss i grupp förutsatt att de leds av en duglig stororch som överblickar situationen. Till skillnad från människor drar sig orcher med låg *krishaaq* för att ta enskilt initiativ, utan de prioriterar istället att hålla ihop laget. Men med rätt ledare är *qqau* tappra och dödsbringande. De formerar gärna en fylking med sköldmur och avancerar sedan obevekligt mot fienden. De slår hårt och tar stryk utan att tveka. Nattetid blir *qqau* extra farliga i strid mot människor tack vare sin överlägsna mörkersyn.

Qqaus syn på ära skiljer sig delvis från mänskliga kämpars. De slåss för sitt näste och att offra livet på slagfältet för honornas och ynglens skull ger därför mycket *krishaaq*. Sådana stordåd bevaras till eftervärlden i sånger och legender.

Människor uppfattar ofta *qqau* som lättprovocerade barbarer. Skälet till detta är att orcher ser människor som oberäknliga och listiga. De har helt enkelt svårt att tolka människors beteenden korrekt och eftersom alla orcher vet av bitter erfarenhet hur lömska människor är i krig, så reagerar de ofta överilat mot vadhelst som de misstänker skulle kunna bli hot mot nästet.

❖ EXPERTERNA – HĀKHOTI

Hākhōti är en liten men betydelsefull grupp i Shaqtugashs nästen: individer som besitter specialistkompetens när det gäller vitala sysslor, till exempel smeden, helaren, väderskådaren och snickaren. Det handlar alltså om mer än bara hantverk. Samtliga är

UTTAL AV ORD PÅ SHAQTU

- ❖ gh: ett tonande kh-ljud
- ❖ kh: ett tyskt ach-laut
- ❖ q: ett k-ljud uttalat i tungroten; qq betecknar att ljudet uttalas med en tydlig luftstöt
- ❖ th: ett tonlöst läspljud, som i engelskans thin
- ❖ Cirkumflex (â) markerar lång betonad vokal

honor med hög status inom horden. Oklok är ju den matriark som inte lyssnar på sina våderskådares råd när vintern nalkas. I ett enskilt näste brukar det bara finnas en expert med en lärling inom varje specialisering och många gånger så har en individ två specialiteter på sin lott.

Sierskan utröner det förgångna och spår framtiden genom att samråda med skogens andar i ett utbyte av tjänster och gentjänster. Andarna ger henne ingenting gratis, utan de kan kräva offer eller åtgärder för att besvara hennes frågor.

Väderskådaren läser av molnens rörelser över himlavalvet, vindens doft och styrka, daggens täthet och luftens värme för att förnimma hur vädret blir under de närmaste dygnet. Detta är viktig kunskap för jägare och krigare. Vintertid i synnerhet avgör väderskådares insikter många gånger skillnaden mellan liv och död.

Helaren och slavdrivaren är ofta en och samma person. Det är ett praktiskt arrangemang, för friska slavar arbetar hårdare än sjuka. En klok orch vet hur hon får sina underlydande att arbeta utan att behöva tillgripa piskan.

Orchisk teknik bygger på hantverksmässig användning av trä, sten och järn. I ett orchnästes smedja tillverkas robusta vapen och redskap. I en del nästen används människoslavar för att hämta upp myrmalm ur näraliggande insjöar. Få orchsmeder är skickliga nog att smida goda svärds klingor, så det vanligaste vapnet är en stridsklubba med taggigt järnhuvud. Av samma skäl är metallrustningar sällsynta, oftast krigsbyten, och istället använder orcherna läderrustningar och järnbeslagna träsköldar.

Snickarna bygger främst stadiga hus, pallader och bänkar.

Stenhuggarna tillverkar bland annat pilspetsar av flinta – järn är alltför dyrbart för att användas till sådana förbrukningsvaror – och de bautastenar av gnejs som fungerar som nästets kollektiva minne. På dem ristat stenhuggaren in stilerade avbildningar av ärofyllda död och sägenomspunna matriarker.

❖ KÖTT OCH POTATIS

I Shaqtugashs orchnästen föder man främst upp svin och kalkoner och odlar potatis. Jordbruket sköts av människoslavar och de får ofta lov att odla lite grönsaker och rovor för att dryga sin kost. De flesta orcher begriper ju att välnärda slavar arbetar bättre än utsultna. Potatissäckar används ibland som betalningsmedel.

Jordugn är det vanligaste sättet att tillaga mat. Slavar värmer upp stenar i en öppen eld tills de glöder av detta. Under tiden gräver

andra slavar en grop i jorden. Ett antal heta stenar placeras i gropens botten. Köttstycken eller potatisar lindas i stora löv och sänks ner i gropen i ett stort paket. De återstående heta stenarna placeras ovanpå och sedan täcks gropen av ett tjockt lock av gräs och vidjor som håller kvar värmen. Efter några timmar öppnas gropen och den tillagade maten tas fram.

❖ ORCH SOM SPELARROLL

Orcher som har lämnat sitt näste och äventyrar med utbölingar gör det på grund av någon av följande anledningar:

- ❖ **Fredlös:** Orchen har begått en gärning som andra orcher ser som ett illdåd (*nizoqq*) och är därför fredlös. Gärningen behöver dock inte ses som brott av andra folkslag.
- ❖ **Siste mohikanen:** Orchnästet har utplånats och orchen är den ende överlevande. Hen är i desperat behov av ett sammanhang och har därför anammat rollpersonsgruppen som ersättning. Dessutom vill hen hämnas på de som dödade hans nästefränder.
- ❖ **Galenskap:** Orchen är individualist, vilket ur ett orchiskt perspektiv är galenskap. Hen lämnade nästet frivilligt, men är välkommen tillbaka när hen är »vid sunda vätskor« igen.

I vilket fall som helst har de flesta folkslag starka fördomar mot orcher: »kannibaler«, »massmördare«, »vilddjur«, och så vidare. Därför möter en orchisk rollperson många svårigheter i mänskliga samhällen: »Inga orcher i mitt världhus«, »Djuret får äta på bakgården«, »Försvinn innan jag sätter hundarna på dig!«

📖 ORCH

Väljer du att spela orch så gör du följande:

- ❖ Sätt 5 påslagstärningar på Styrkeprov.
- ❖ Sätt 5 påslagstärningar på Uthållighet.
- ❖ Sätt 3 påslagstärningar på Wyrd.
- ❖ Sätt startvärdet för Gard till 20.
- ❖ Sätt startvärdet för Hälsa till 20.
- ❖ Du får förmågan *Orchsinnen*. Dina ögon är känsligare för svagt ljus och dina öron fångar upp de svagaste ljud. Nattmörker räknas som Skumt ljus, och Skumt ljus räknas som Upplyst. Du kan bli bländad om det plötsligt blir ljus. Då räknas du som Förblindad i 1T6 rundor. Du kan inte se i Kolmörker.
- ❖ Du kan tala *shaqtu* och *allröna*.
- ❖ Välj ett namn: Apagh, Boruq, Burguk, Duluq, Durgat, Garakh, Garekh, Gharol, Ig, Khoroqu, Kiluq, Murzush, Qul, Rogmesh, Ruqagh, Rurbagh, Shufarz, Vrothu, Vrôthu, Wrukaq, Yambul, Zaghiq, Zughan

FAUNER

Faunerna är jägare och samlare som hör hemma i Eklandet och Cyprusslandet, och som har stenålderskulturer. De känner sin hemregion utan och innan, men kommer trots detta många gånger till korta gentemot de människor som blir allt fler och som röjer skog, anlägger byar och planterar grödor på platser som faunerna länge sett som sina.

En faun är småväxt (120-150 cm lång) med spänstiga hovdjursben och stadiga klövar. Kroppen nedanför midjan är täckt av päls. Svansen blir upp till en meter lång och används för att hålla balansen. På huvudet har både män och kvinnor horn; deras framväxt vid 8-9 års ålder signalerar att faunen har lämnat barndomen. Fauner lever helst i områden med fast jordmån eller berg, eftersom deras gångart inte fungerar väl i sankmarker eller på leriga flodstränder. Vildmarkslivet är hårt och därför blir fauner sällan mer än 40 år gamla.

Faunens ben är byggda för rusningar, märkbart snabbare än mänskliga sprinters (100 m slätlöpp på 7,5 s), och stora språng (3 m i höjdhop och 12 m i längdhop). Däremot är faunen ingen långdistanslöpare, utan krokmar innan hen har fullbordat sin första kilometer. Fauner är också skickliga klättrare i berg eftersom deras klövar har lätt att få fäste på smala utsprång. En faunspark är dödligare än en människospark på grund av klövarnas skarpa kanter. Däremot är fauner usla simmare på grund av benens form; de

förmår inte prestera människornas kraftfulla bentag vid bröstsim eller frisim.

Faupersonligheten, inom det vida spann som ett folkslags individer faller, skiljer sig märkbart från människans på två punkter: skicklig på improvisation, men svag på långsiktig planering. Fauner är för det mesta osedvanligt duktiga på att hantera plötsliga förändringar, som naturkatastrofer, men de bygger inga byar, vägar eller broar.

Faunens sinnelag är alltså inriktat på »här och nu«. Detta är en tillgång för ett stenåldersfolk utlämnat åt naturens nycker, men det leder också till att fauner som lever i mänskliga samhällen uppfattas som omogna och impulsiva festprissar. Därtill är de dugliga spelmän – gärna flöjter, trumma och en motsvarighet till lergök – och dansare, allt baserat på livliga improvisationer. Detta leder till att fauner endast välkomnas inom några få yrken, till exempel spejare, vildmarksguide, herde och gycklare.

Faunernas teknik baseras på det skogen tillhandahåller. De är skickliga på trä- och stenarbete, och tillverkar goda redskap för att gräva fram örter och fälla träd. Deras flätade korgar är av hög kvalitet och säljs för ett gott pris till människor och dvärgar. De vanligaste vapnen är spjut med stenspets, stenyx och blåsrör. Deras häxdoktorer vet hur man brygger jaktgifter av grodsekret och spetsört. Fauner uppskattar mänskliga redskap som knivar, järnspadar och pilbågar, eftersom sådana är till nytta i vardagen.

☞ MÄNNISKORS SYN PÅ FAUNER

»Fauner är barnsliga, eftersom de bara tänker på här och nu. Visst verkar de ha kul så länge livet leker med dem, men om man ska överleva här i Sorgeveden måste man planera längre än näsan räcker. De

begriper sig inte på sådant som hållbarhet. Om en faun bygger något kanske det håller i en vecka. Fint nog för dem, jovisst, men inte för oss.»

☞ FAUNERS SYN PÅ MÄNNISKOR

»Vi vet vad vi har idag, men vi vet inget om imorgon. Människor tror att det är så mäktiga att de bemästrar skogen och floderna, att de vet hurdan Sorgeveden och Elbirath ser ut imorgon eller om ett år. Rena dumbeterna. Världen är nyckfull och endast den som dansar på lätta klövar genom livet kan ducka undan dess slag. Därför njut och fixa, och låt framtiden komma när och hur den vill.»

❖ FAUNSTAM

Faunernas vanligaste sociala organisation är den nomadiska stammen, som håller sig till ett traditionellt revir i en skogsregion. Det handlar om 20-40 vuxna och lika många barn. Fauner har rykte om sig att vara lösläppta (korrekt från ett mänskligt perspektiv), vilket innebär att vem som är far till vilket barn oftast är oklart. Hela stammen fungerar som en familj. De informella ledarna brukar vara några matriarker som i kraft av vishet och, för fauner, förmåga till långsiktigt tänkande ser till att stammedlemmarna agerar på gynnsamt sätt.

Relationerna mellan olika faunstammar varierar mycket. En del är traditionella fiender, andra traditionella vänner, och ytterligare en del ses med misstänksamhet. Det finns även parastammar, som har ett rykte om sig att bringa sjukdomar och annat elände. Sådana grupper tar ofta tillflykt till människosamhällen, där de lever i utkanterna och försörjer sig på småjobb.

❖ FAUN SOM SPELARROLL

Fauner är utmärkta rollpersoner, eftersom deras jägarbakgrund gör att de blir skickliga på att smyga, gömma sig, lägga bakhåll och gillra fällor. Dessutom gillar de flesta att tjäna pengar som de omvandlar till vin, god mat och andra njutningar. Se bara till att deras improvisationsförmåga och fiffighet gestaltas i spel – de är ju mer än vindrickande lättingar.

📖 FAUN

Väljer du att spela faun så gör du följande:

- ❖ Sätt 5 påslagstärningar på Manövrer.
 - ❖ Sätt 5 påslagstärningar på Stigvana.
 - ❖ Sätt 2 påslagstärningar på Spelman-naskap.
 - ❖ Sätt 3 påslagstärningar på Wyrd.
 - ❖ Sätt startvärdet för Gard till 20.
 - ❖ Sätt startvärdet för Hälsa till 15.
 - ❖ Du får förmågan *Bockfot*. Tack vare svansen har du suverän balans, och klövarna ger bra grepp på smala ytor. Du kan strunta i zonegenskapen Svårtillgänglig om det beror på att det krävs någon form av klättring eller balansakt, slag för Manövrer för att klättra är två snäpp lättare, och sparkar med dina hårda klövar gör att oöppnade anfall har 3T6 i skada istället för 2T6.
 - ❖ Du kan tala fenu och allröna.
 - ❖ Välj ett namn: Agpus, Chaehe, Chyda, Daz, Dury, Feblazi, Fomo, Gnix, Maxem, Pez, Pric, Qig, Rhof, Sedoq, Sixhaz, Tredoqe, Xamath, Xev, Xiak, Xogi, Zyncis
-



HANDEL & VILDMARKSFÄRDER

HANDEL

En köpman lever på att frakta varor från ställen där de produceras till ställen där de behövs och att ta betalt för besväret. Handel är livsviktigt för många byar i Sorgeveden, eftersom de inte kan tillverka allting själva. Elbirat är handelsmännens huvudled eftersom Sorgeveden saknar vägar och att frakta gods på stigar är tidskrävande och mödosamt.

Den viktigaste motorn i handeln står Boinsdvärgarna för: de producerar järnredskap av god kvalitet och de behöver alltid livsmedel eftersom de inte odlar själva. Dvärgarnas silvermynt har dessutom ett välförtjänt gott rykte för stabilt värde.

❖ BRIST- OCH ÖVERSKOTTSVAROR

När du konstruerar en plats tänker du ut eller slumpar fram i handelstabellen på sidan XXX vad lokalbefolkningen har i överskott och därför vill sälja till utomstående och vad de lider brist på och därför vill köpa. Salt är ett undantag: det är livsnödvändigt och produceras inte i Sorgeveden, så det vill alla alltid köpa.

Du kan slå 2-3 gånger för sälj och 2-3 gånger för köp. Om träningsutfallen ger brist och överflöd för samma vara, »eliminerar« de varandra.

❖ PRISSKILLNADER VID HANDEL

Köpa billigt och sälja dyrt är handelsmannens strategi. Priser varierar med hänsyn till utbud och efterfrågan. För att förenkla bokföringen räknas varor i partier som värderas i pengar utan att beskrivas i detalj: »Jag köper ett parti dvärgiska järnredskap för 1000 silvermynt.« I Sorgeveden görs alla sådana affärer upp i kontanter och kredit

förekommer inte, eftersom det är alltför riskabelt.

Här listas några tumregler för hur priserna skiljer sig mellan inköpsplats med överflöd och en försäljningsplats med brist. Begreppet lång innebär att folk på försäljningsplatsen inte själva kan bege sig iväg och få tag i varan på grund av att de saknar färdemedel eller tid. Begreppet farofylld innebär att delar av ruten plågas av banditer, monster, farliga naturfenomen (t.ex. vulkanutbrott) eller andra otäckheter.

- ❖ Om försäljningsplatsen endast kan nås via en lång och farofylld resa: multipliceras inköpspriset med 3 vid försäljningen.
- ❖ Om försäljningsplatsen endast kan nås via en farofylld resa: multipliceras inköpspriset med 2 vid försäljningen.
- ❖ Om försäljningsplatsen endast kan nås via en lång resa, multipliceras inköpspriset med 1,5 vid försäljningen.

VILDMARKSFÄRDER

En person marscherar högst åtta timmar per dygn. Dagsmarschtabeln visar hur långt en person kan gå på en dag.

❖ DAGENS VEDERMÖDOR

Det finns mycket annat som tar upp rollpersonens tid. Han måste sova åtta timmar per dygn för att orka marschera. Dessutom tillkommer nattliga vaktpass, ofta en-två timmar. Frukost och kvällsvard tar en halvtimme vardera. Under marsch måste han vila 5-10 minuter per timme samt avsätta en halvtimme för middagsvard. Att slå läger på kvällen tar minst en halvtimme för att röja en lägerplats, gräva en latringrop, osv.. Så

lunda förbrukas 12-14 timmar per dygn av stationära sysslor.

När en lång marsch är avslutad bör rollpersonerna vila sig ordentligt i några dagar, då de sover ut, tvättar sig och sina kläder ordentligt, reparerar trasiga saker, plåstrar om skador och kopplar av.

❖ NATTENS VEDERMÖDOR

En natt i vildmarken är beckmörk. Under dygnets mörka timmar sjunker därför prestationsförmågan med ca 20 %. Det är dessutom svårt att gå på ojämn mark i mörker – risken för vrickade anklar är stor – så nattmarsch bör undvikas. Tamdjur kan mycket väl vägra röra på sig i mörkret.

Du sätter extra krydda på dina äventyr med skräck i en skogsmiljö med okända faror och ond bråd död. Tänk dig till exempel att rollpersonerna jagas nattetid av ett fenrisyngel. Genom att »plåga« spelarna med antydningar om hot och faror kan du skapa en förtärad stämning som hör hemma i en skräckfilm. Skräckscenarion bör alltså innehålla mörker och osäkerhet.

Människan är en dagvarelse för vilken natten är hemvist för det farliga och okända. Om natten fungerar våra sinnesorgan sämre och på grund av hur vår förmåga att associera fungerar skapar bristfälliga sinnesintryck vrångbilder av verkligheten i våra hjärnor. Det var på så sätt som våra förfäder såg tomtar och troll i naturen. Mörker påverka i första hand synen, men för att störa rollpersonernas hörsel kan du lägga till hård vind, åska eller slagregn.

När du vill skapa skräckkänsla låter du beskrivningar och förklaringar antyda att spelarna inte känner till hela sanningen utan att det finns sådant de ännu inte vet. Istället för att rakt på sak säga vad spelarnas

rollpersoner ser eller inser, använder du ordvändningar som »så vitt ni vet« eller »enligt vad era ögon avslöjar«. På så sätt kommer spelarna att tro att de har missat något och därmed bli mer nervösa.

❖ MAT OCH VATTEN

En person behöver dricka 1-3 liter per dygn. Om han är utan vatten ett dygn blir han utslagen och efter ytterligare ett par dygn dör han av uttorkning. Lyckligtvis är det dock lätt att finna vatten i Sorgeveden. En person som dricker ur stillastående vattensamlingar riskerar dock att drabbas av maginfektioner. Även dricksvatten kan bli dåligt.

En person behöver 1–2 kg stadig mat – som kött, potatis, bröd, grönsaker eller frukt – per dygn. En hungrig person får nedsatt prestationsförmåga och blir slö. Efter ett par dygn utan mat blir han oförmögen att agera. Se också upp för skämd mat, ty sådan vållar svåra kräkningar och diarréer under flera dygn, samtidigt som den drabbade måste ligga stilla. Det bästa sättet att konservera mat är att salta kött, att torka eller lägga in fisk och att sylta frukt.

❖ BÖRDOR

Räkna med att en rollperson klarar högst 20 kg i ryggsäcken. Utan ryggsäck klarar han nog högst 10 kg. Han kan givetvis bära betydligt större laster mycket korta sträckor, högst någon kilometer, men det går långsamt.

❖ KLÖVJEDJUR

Ett klövjedjur är särskilt tränat för att bära last, men inte ryttare. Lasten packas i en särskilt klövjesadel med många fack och fickor. De vanligaste klövjedjurena är hästen och mulan, varav den senare är starkare och har stabilare temperament. Hästar och mulor förekommer dock inte i Ebenholtslandet, eftersom det där finns många sjukdomar som dödar dessa djur; istället blir människor lastbärare.

Tänk på att klövjedjur kräver stora båtar vid flodfärder, att de kan få allvarliga bekymmer i sankmarker och att de vägrar att gå under jorden. För underjordsfärder krävs därför specialtränade gruvponnyer, vilka normalt endast förekommer hos dvärgar.

En klövjehest med en välgjord packsadel bär upp 1/6 av kroppsvikten. Om den får tyngre last vägrar den helt enkelt att röra på sig.

Hästen måste få 1% av kroppsvikten i foder per dygn. Av detta måste $\frac{2}{3}$ vara havre eller motsvarande kraftfoder. Hästen dricker därtill 2% av kroppsvikten.

- ❖ En häst kan maximalt arbeta 8 timmar per dygn.
- ❖ Hästar är nervösa djur som hanteras med omsorg.
- ❖ Beroende på storlek väger hästen mellan 450 och 900 kg.

En klövjemula med en välgjord packsadel bär upp 1/5 av kroppsvikten. Om den får tyngre last vägrar den helt enkelt att röra på sig.

Mulan måste få 1% av kroppsvikten i foder per dygn. Av detta måste $\frac{2}{3}$ vara havre eller motsvarande kraftfoder. Mulan dricker därtill 2% av kroppsvikten.

- ❖ En mula kan maximalt arbeta 12 timmar per dygn.
- ❖ Mulor är kända för att vara envisa och trotsiga. De galopperar illa, men travar långa sträckor utan att tröttnas.
- ❖ Beroende på storlek väger mulan mellan 400 och 500 kg.

❖ SÖMN

Trötta personer får ordentligt försämrad uppmärksamhet, arbetsförmåga och initiativkraft. Under mödosamma vildmarksfärder krävs normalt 7-8 timmars sömn per natt. Man kan ibland hoppa över en natts sömn, men inte mycket mer. De som fuskar med sömnen löper stor risk att slumra till under sina vaktpass.

❖ SKYDD

En frusen person orkar inte särskilt mycket och en genomvåt person sover illa, så vildmarksvandrare behöver skydd mot väder och vind. Bäst är givetvis hus eller välgjorda hyddor, medan tält är näst bäst.

Rollpersonerna kan även bygga vind- och regnskydd av det som finns tillgängligt i en skog. Då måste de även tänka på att ordna värme, t.ex. genom en brasa. En sådan har dock några nackdelar: röken syns om dagen och ljuset om natten, och för många är det viktigare att hålla sig dold än varm.

DAGSMARCH

Tabellen visar hur många kilometer som en äventyrare normalt färdas på ca åtta timmar. Uslt väder minskar sträckan med 25 till 50 %.

Terräng	Till fots A	Till fots B	Segelbåt ¹	Roddbåt	Kanot	Flygande varelse
God stig	30	40	–	–	–	120
Gles skog	25	35	–	–	–	120
Tät skog	15	20	–	–	–	120
Berg	10	10	–	–	–	100
Myr	10	15	–	–	–	120
Flod/Insjö	2 ²	2 ²	40 ³	30 ³	50 ³	120

Till fots A: Människor, dvärgar, och orcher använder alltid denna kolumn. Häst och mula använder normalt kolumn A, men B för God stiga; sådana djur kan dessutom få rejäla problem i Myr.

Till fots B: Alver, fauner, jättar och troll använder alltid denna kolumn. Enhörning använder normalt kolumn B, men A för Myr.

¹ En segelbåt behöver gott om utrymme för att kunna kryssa och slå. Halvera därför sträckan i händelse av motvind i trånga vatten.

² Simma med framgångsrikt färdighetsslag.

³ Modifiera för eventuell strömhastighet, $\pm 1-20$ km per dagsmarsch beroende på färdriktning.

HANDELSTABELLEN

1T100	Överskott/brist	Kommentarer
Alla & alltid	Salt	Salt är alltid bristvara överallt och alla vill därför köpa det.
01-07	Potatis	I ebenholtslandet odlas istället sötpotatis. Alltid bristvara i dvärgkolonier.
08-14	Spannmål	Oftast vete, ibland korn eller havre. Alltid bristvara i dvärgkolonier.
15-20	Torkad fisk	Alltid bristvara i dvärgkolonier.
21-26	Rökt kött	Alltid bristvara i dvärgkolonier.
27-32	Gödselaska	Aska från askträd används som gödsel på många ställen.
33-38	Plankor	Virke av god kvalitet: teak, ebenholts och mahogny i Ebenholtslandet; ek och ceder i Cypresslandet; ek, hickory och bok i Eklandet; furu, lönn och björk i Granlandet.
39-44	Stolpar	Grova stolpar används i gruvor och byggen. Tillverkas av gran eller ceder.
45-51	Järnredskap	Dvärgkolonier säljer alltid (och köper aldrig) redskap av hög kvalitet: yxor, hackor, hammare, sågar, osv, samt spik och skruv.
52-56	Grovläder	För rustningar, remtyg, redskap, vissa typer av kanoter.
57-58	Finläder	För klädesplagg
59-62	Fisknät	Varken säljs eller köps hos dvärgar
63-64	Hampa	Råvara för reptillverkning. Aldrig överskott i Granlandet, på grund av att växten inte odlas där.
65	Rep	Komplicerat att tillverka.
66-68	Griskultingar	
69-71	Höns	
72-73	Honung	Många alvbosättningar producerar ypperlig honung som handelsvara.
74-76	Nötter	Valnöt växer i Cypresslandet, hasselnöt i Eklandet och Granlandet, paranöt i Ebenholtslandet.
77-81	Starka drycker	Produktion beror på klimat och folkslag: mjöd i Granlandet, öl och cider i Eklandet, cider och vin i Cypresslandet, betsabetsa (»mjöd« av jäst sockerrörssaft) i Ebenholtslandet, vin hos alver, vodka eller fruktbrännvin hos dvärgar.
82	Rörsocker	Produceras endast i Ebenholtslandet.
83	Tobak	Produceras endast i Cypresslandet.
84	Te	Proceras endast i Ebenholtslandet
85	Kaffe	Produceras endast i Ebenholtslandet
86-88	Olja	Vegetabilisk olja, från oliver i Cypresslandet, från raps i Eklandet och Granlandet, från safflorväxten eller açai-frukten i Ebenholtslandet.
89	Kryddor	Klimatet styr utbud och efterfrågan, beroende vad som kan odlas var. Peppar och muskot kräver stark solvärme, medan timjan och mynta odlas i svala trakter.
90	Pälsverk	Blir istället fjäderverk i ebenholtslandet
91-93	Träkol	Omtyckt bränsle för hantverkare
94	Stenkol	Används främst som bränsle i smedjor och hyttor
95-96	Myrmalm	Järnmalm av låg kvalitet, lätt att utvinna ur insjöar
97	Kopparter	Koppar rostar inte. Dess legeringar mässing och brons används bl a vid båtbygge och i finmekanik.
98	Tenntackor	Legeringsmetall som används för bronsstillverkning.
99	Blytackor	Används till vattenrör, samt av stenhuggare för några typer av sammanfogningar.
00	Nafta	Fotogenliknande mineralolja. Framställs ur naturlig asfalt eller oljeskiffer. Viktig i dvärgisk gruvsdrift.

❖ BEREDSKAP

I områden där det kan finnas farliga djur eller fientliga intelligenta varelser måste man vara alert. Var alltid beväpnad och sätt alltid ut vaktposter runt lägret. Nattetida vakt-hållning är bekymmersam, ty fiender kan lätt smyga sig fram i mörkret. Rigga därför gärna skramlande larm som utlöses av snubbeltrådar.

❖ FLYTETYG

Flodfärder är många gånger det bekvämare och snabbaste sättet att ta sig fram genom skogen även om det inte blir den rakaste vägen. Till exempel slipper rollpersonerna bära tunga laster. Fyra flytetyg är kända nästan överallt:

Skinnskanoten består av ett träskelett med läderskrov av kanadensartyp. Den rymmer två till tre personer och deras bördor. Den är lätt och kan därför bäras

runt svärpaddlade flodavsnitt, men skrovet punkteras lätt av vassa grynnor och trädgrenar. Denna kanot används gärna av folk som vill resa snabbt och tyst.

Stockkanoten tillverkas genom att bygga gröper ur en trädstam med eld och yxa. Farkosten är upp till femton meter lång. Det går att förbättra kanotens stabilitet med utriggare eller genom att sätta ihop två skrov till en dubbelkanot. Stockkanoter används för fiske eller när stora grupper ska färdas långa sträckor längs lättframkomliga flodavsnitt.

Alvkanoten byggs av trä och bark som sys samman med sega trädrötter. Materialet smörjs med särskilda oljor så att de blir stryktåliga. Det tar mycket tid att brygga oljorna och sy barkskrovet, så alverna tillverkar bara så många kanoter som de själva behöver. De är nästan aldrig till salu, men rollpersoner kan ibland förhandla om att byta en alvkanot mot gentjänster.

Storbåten är en klinkbyggd roddbåt med fem till åtta årpar. Den används gärna av flodfarande handelsmän. Exempel: En femroddare är tio meter lång, 1,8 meter bred och har ett djupgående på 0,5 meter. Den bär upp till två ton last. Vid upptäcktsfärder är det vanligt att en storbåt för med sig några skinnskanoter som används för att utforska okända vattendrag.

❖ MÖRKER OCH MÅNE

Nattetid kan månen ibland ge människans ögon hjälp, särskilt i snötäckta landskap. Men månens upp- och nedgång inträffar vid vitt skilda tidpunkter på dygnet och den är sällan uppe hela natten. En persons kunskap om dess månadscykel kan då innebära skillnaden mellan liv och död.

Förenklat tar det 30 dygn för månen att gå från en nytändning till nästa. Du fastställer en godtyckligt vald dag som Dag 1 i cykeln (t.ex. dagen när din kampanj startar) och räknar sedan därifrån.

MÅNENS FASER

Dag	Uppgång	Nedgång	Ljusstyrka	Månfas	
1	05:45	18:09	0 %	nedan	●
2	06:34	18:58	1 %	nedan	●
3	07:22	19:47	4 %		
4	08:11	20:35	9 %		
5	09:00	21:24	16 %		
6	09:48	22:13	25 %		
7	10:37	23:01	35 %		
8	11:26	23:50	45 %	halv	◐
9	12:14	00:39	56 %	halv	◐
10	13:03	01:27	66 %		
11	13:51	02:16	76 %		
12	14:40	03:04	84 %		
13	15:29	03:53	91 %		
14	16:17	04:42	96 %		
15	17:06	05:30	99 %	full	○
16	17:55	06:19	100 %	full	○
17	18:43	07:08	98 %	full	○
18	19:32	07:56	95 %		
19	20:21	08:45	89 %		
20	21:09	09:34	82 %		
21	21:58	10:22	73 %		
22	22:47	11:11	63 %		
23	23:35	12:00	53 %	halv	◑
24	00:24	12:48	42 %		
25	01:13	13:37	32 %		
26	02:01	14:26	22 %		
27	02:50	15:14	14 %		
28	03:39	16:03	8 %		
29	04:27	16:51	3 %		
30	05:16	17:40	1 %	nedan	●



SORGEVEDENS MAGI

Magi i Sorgeveden skiljer sig från den sekulära magin utanför skogen. Den är associerad med andevärlden, och fokuserar på att kanalisera dessa genom ritualer snarare än att riva upp wyrdväven och väva om den.

Reglerna i det här kapitlet utgår från att du har tillgång till modulen *Magins väv*.

ANDRA SIDAN I SORGEVEDEN

Andra sidan finns även i Sorgeveden. Vildalvernans völvor använder termen »andevärlden» istället. De flesta personer är medvetna om Andra sidan, åtminstone på ett grundläggande plan. När det kryper i nacken och håret reser sig så har väsen från Andra sidan gjort sig påmind.

På Andra sidan har Sorgeveden inget slut. Där skogens kant borde ligga tycks man bara börja återvända in mot dess hjärta. Dess geometri strider mot mänskligt förnuft. I Sorgeveden stämmer tid och avstånd på Andra sidan inte heller överens med verkligheten. Den subjektiva tidsupplevelsen på Andra sidan kan skilja sig avsevärt från den tid som förflyter för de åskådare som ser völvan utföra sina ritualer. På samma sätt kan en völva ibland färdas oerhört snabbt på Andra sidan.

På Andra sidan hittar man bara andar och andeväsen, bleka skuggor av människor och andra varelser, och möjligen någon magiker som ramlat över. Völvor som sejdar samtidigt (även om de är på helt skilda platser) möts på Andra sidan om de färdas till samma plats där, och kan då samtala med varandra.

Att samspela med Andra sidan ligger någonstans mellan magi och religion och överlappar båda. Det går att höja sitt medvetande till Andra sidan, ofta genom att försätta sig i trans med musik, dans eller medi-

tation, eller genom användande av brygder och rökelse.

Det finns många olika slags andar. Naturandarna hör hemma i floder, kullar och andra betydelsefulla företeelser av liknande slag och är deras själar; de kan berätta vad som finns i, på och i närheten av dem, både på Andra sidan och i den materiella världen. Visdomsandar uppenbarar sig i form av djur, kända och okända; de strövar omkring på Andra sidan och är mycket kunniga om den och om den materiella Sorgeveden. Rovandar är farliga väsen som smyger fram på Andra sidan för att uppsluka oförsiktiga besökare.

NYA MAGIREGLER

Dessa regler bygger vidare på både grundreglernas magi och modulen *Magins väv*. De nya traditionerna använder sig av ramverket i *Magins väv*. Om du inte har den boken så ersätts grundbokens sejdstav av traditionens fokus, och färdigheterna *Spelmanna-skap* och *Väderkunskap* i värvet Magiker ersätts av traditionens Särskilda färdigheter.

RITUALMAGI

Ritualmagi är en form av magi som möjliggör kraftfulla besvärjelser som tar lång tid. De kan vävas av völvan själv, eller med ett antal deltagare. Den stora fördelen är att skadan på wyrdväven kan spridas ut på deltagarna. Det kan inte vara fler deltagare än antalet slag i utmaningen. Nackdelen är att ritualer tar tid.

Ritualmagiska besvärjelser vävs med en utmaning istället för ett slag för *Trolldom*. Det står »Ritual» först i besvärjelsens speldatarad om en besvärjelse är en ritual. Vid »Slag» listas de slag som används i utmaningen. Völvan som leder ritualen slår för

Trolldom. Övriga slag i ritualen fördelas så jämnt som möjligt på samtliga deltagare.

Kostnad slås som vanligt, men fördelas jämnt över deltagarna som *Skuld* (framslagen kostnad / antal deltagare, avrundat uppåt) om det inte står i resultatet att deltagarna får full *Skuld*. I så fall får alla deltagarna den framslagna *Skulden*.

Kostnaden anger också hur utmattande ritualen är. Max *Gard* sänks med lika mycket som den skuld som deltagaren får (se *Utmattning* på sidan 18).

I speldataraden finns även ett *Tidsspänn*, som antingen är *Rundor*, *Minuter*, *Kvartar* eller *Timmar*. Tiden det tar att utföra ritualen är *framslagen skuld* × *Tidsspänn*.

MODIFIKATIONER

- ❖ Svårighet efter besvärjelse
- ❖ Rätt omständigheter (tid på dygnet, tid på året, plats, fler deltagare, ritualer eller förberedelser etc) kan göra ett slag lättare.

ELIXIR OCH SALVOR

Elixir och salvor är en metod att väva besvärjelser. Den använder ingredienser och olika former av tillredning för att göra om vätska eller fett som används som bas till ett elixir eller salva.

Effekt: Du behöver en vätska eller fett som bas, samt ytterligare ingredienser och åtminstone ett grundläggande kök. Ju bättre kök eller laboratorium desto lättare blir det att skapa elixiret.

Det tar dig fem minuter per poäng *Kostnad* att skapa ett elixir. Under processen slår du för *Trolldom* och *Kostnad*.

Besvärjelsen aktiveras inte med en gång, utan först när elixiret konsumeras. Det är den som konsumerar elixiret som är målet

för besvärjelsen, och det är också konsumenten som får *Skuld*. Anteckna därför både slaget för *Trolldom* och *Skuld* vid varje elixir.

Elixir står sig hur länge som helst om de förvaras i lufttäta burkar eller flaskor. Annars står de sig som längst en månad.

UTMATTNING

Utmattning är ett tillstånd som man kan få genom exempelvis ritualmagi eller resor. Tillståndet *Utmattad* innebär att maxvärdet på *Gard* tillfälligt sjunker fram tills att den utmattade får vila ordentligt. Max *Gard* kan inte sjunka under noll.

För resor är det vanligt att max *Gard* alveras om en utmaning för resan får *Begränsad* eller *Låg kvalitet*, och sjunker till 0 vid *Undermålig kvalitet*.

Vid ritualmagi sjunker max *Gard* med lika mycket som *Kostnaden*.

Att vila kräver åtminstone en säng i ett tält eller ett hus och åtta timmars oavbruten sömn. Om max *Gard* inte är under hälften räcker det med en natts vila för att återställas helt. Om max *Gard* är under hälften höjs max *Gard* till hälften efter en natts vila, och återställs helt efter en dags inaktivitet eller lätt aktivitet och en natts vila.

UTANFÖR GRANSKAPET

I *Magins väv* infördes begreppet »granskap» som beskrivning av ett område större än en zon, motsvarande en by eller en våning i ett grottkomplex.

Här kommer tre nya begrepp för större områden som kan påverkas med magi.

Område	Motsvarar
Förläning	En by med kringliggande marker och utliggande områden.
Provins	Ett stort antal förläningar, men bara en del av ett rike.
Rike	Ett helt rike.

VILDALVERNAS MAGI

Vildalvernans magi använder sig till stor del av ritualer och andeseanser, men också av elixir och salvor. Det finns en del vanliga besvärjelser också, men vildalver lever efter filosofin att saker som är värda något är också värda att ta tid. En vanlig besvärjelse är en flyktig handling.

❖ VÖLVAN I ANDEVÄRLDEN

När völvan ser på sin andeklädnad (sin egen kropps manifestation i andevärlden), tycker hon att den ser ut som vanligt, men hon bär inga metallföremål.

När völvan sejdar vandrar hon runt i andevärlden och samtalar med de andar hon möter. En del känner hon sedan gammalt, medan andra blir nya bekantskaper. Det är dessa samtal som förser henne med den information som anges vid sejdhandlingarna ovan. Du kan rollspela sejdupplevelsen eller bara lämna en summarisk redogörelse. När völvan ska sejda helande måste hon också få hjälp av olika andar.

Den hjälp andarna ger är inte gratis, utan völvan står i tacksamhetsskuld till dem, en skuld som kan återgäldas på olika sätt. Andarna kan till exempel ha åsikter om vad völvens bosättning gör eller inte gör och ge völvan i uppdrag att styra invånarnas beteende på lämpligt sätt. En völva som inte återgäldar andarnas hjälpsamhet upptäcker snabbt att hon inte får någon hjälp (d.v.s. sejden fungerar inte längre). Detaljerna kring detta måste hanteras av dig utifrån skeendena i kampanjen.

❖ TRADITION: VILDALVISK VÖLVA

Den vildalviska magin är en hemlig tradition, men samtidigt offentlig och deltagande. Vem som helst kan delta i en vildalvisk ritual, även icke-alver, och många ritualer utförs offentligt. Völvan måste dock leda ritualen.

De besvärjelser som inte är ritualer vävs som elixir eller salvor.

De djupare och bakomliggande kunskaperna hålls dock strikt hemliga och lärs inte ut till utomstående. I denna hemliga kunskap ingår recepten på elixir och salvor, namn på andar, betydelsen av heliga symboler, vägar i andevärlden och mycket annat.

Ritualerna i vildalvisk magi bygger på att förhandla med andar. Därför undviker en völva – en vildalvisk magiker – att reta upp dem i onödan. Kläder gjorda av ben, skinn, senor och metaller undviks helt. Kristaller, ull och växtdelar går bra, liksom förstås inga kläder alls.

Endast kvinnor kan bli völvor. Träningen till völva börjar vid unga år, helst innan för-

sta månadsblödningen. Traditionen är helt muntlig. Ingenting finns nedskrivet och det är strängt tabu för en völva att skriva. Många lär sig inte ens att läsa.

Fokus: Kantele, trolltrumma

Metod: Ritual, Gester, Elixir och salvor

Rena skuld: Helig eller magisk plats, giftning, rökelse

Särskilda färdigheter: *Spelmannaskap*, *Skapa*

Memorerade besvärjelser: *Uthållighet* / 10

Besvärjelser: Andevandring, Den vilda jakten, Finna person, Finna vatten†, Fjärrskådande, Forma väder, Forma sten och kristall, Forma trä, Gömma minne, Helande, Häxsköld†, Häxstöt†, Illusion, Läkesejd†, Skyddscirkel, Stenskrud†, Väderskådning, Återskapa kroppsdel, Återskapa minne

Särskilda egenskaper: Völvan får språket Fågeltunga.

† Använder *Gester*

‡ Använder *Elixir* och *salvor*

BJÖRNKÄMPARNAS KLAN

Bland redingarna finns en sammanslutning av kämpar som dyrkar Björnens Ande. De kallar sig Björnens klan. Enligt deras egna legender fick den store krigaren Geira för länge sedan en uppenbarelse: Björnens Ande kom till henne och gav henne styrka, mod och hemliga kunskaper i utbyte mot tjänst. Geira invigde därefter de av sina vapenfränder som Björnens Ande valde ut i allt hon hade lärt sig. Klanen var sålunda upprättad.

Björnens Ande väljer än idag ut de som får ansluta sig till klanen genom att komma till den utvalda i en dröm. Om hen godtar andens erbjudande lär anden ut ett hemligt tecken som den utvalda ska visa för en redan invigd björnkämpe. Medlemskap är inte hemligt, utan de flesta björnsyskon bär ett rödbrunt läderharnesk som kännetecken, så det är bara att söka reda på en björnkämpe och visa tecknet. Sedan blir det nya klansyskonet lärling under en tid och får undervisning i klanens hemligheter (sånger, legender, seder, m m) och Björndansen, klanens egen trollkonst.

Björnens Ande kan objuden besöka en björnkämpe i form av syner. Detta sker när anden vill och kan inte »tvingas fram». Anden visar sig som en enorm björn som utstrålar mod och visdom.

Omvärlden betraktar björnkämpar som storkäftade bråkstakar. De är uppskattade bland fältherrar för sin stridsduglighet, men ses med misstänksamhet av vanligt folk på grund av deras rykte som fylltrattar.

❖ ATT BLI BJÖRNKÄMPE

Till skillnad från de andra traditionerna så är björnkämpe ingenting man kan välja att bli. Istället blir du utvald av Björnens Ande i en vision om anden finner dig värdig.

Det är en omtumlande upplevelse att bli utvald. Om du godkänner andens erbjudande lär anden ut ett hemligt tecken som du ska visa för en redan invigd björnkämpe. Medlemskap är inte hemligt, så det är bara att söka reda på en björnkämpe och visa tecknet. Sedan blir det nya klansyskonet lärling under en tid och får undervisning i klanens hemligheter (sånger, legender, seder, m m) och Björndansen, klanens egen trollkonst och dess besvärjelser.

Det behövs inte någon Prövning (se *Magins väv* sidan XXX) för att bli björnkämpe, men du måste bli personligen utvald av Björnens ande. Det är prövning nog.

Den björnkämpe som bryter mot klanens hederskodex får en vision av Björnens ande där hon kastas ut ur gemenskapen. Anden vill aldrig kommunicera med svikaren igen och andra björnsyskon ser hen som fredlös. Från denna stund blir hens björndans verkningslös. Det är sällan som Björnens Ande tar en utkastad på nåder igen och detta brukar kräva att hen utför ett stordåd på andens uppdrag innan förlåtelsen kommer.

❖ ANDESTÖVLAR

Andestövlarna är fokus i traditionen. De är gjorda i läder men färgade och präglade med björnmotiv. Andestövlar får aldrig vara gjorda av björnskin, men alla andra material går bra.

Det går att dansa björndans utan stövlar. Då blir slagen för dansen två snäpp svårare.

- ❖ **Huvud:** Stövlarnas sulor görs av tjockt läder, präglat med magiska knutmönster som knyter björnens ande till landet.
- ❖ **Kropp:** Ovanlådret och skaftet på stöveln.
- ❖ **Skin:** Präglade och färgade mönster med björnmotiv på stövelns skaft.

❖ BJÖRNENS GAMMAN

När björnkämparna dansar i fest och dryckeslag tillsammans fylls de av glädje. De dricker, sjunger och berättar skrönor för varandra samtidigt som stämningen förblir god. Ingen blir ilsken över skämt och glirningar björnsyskon emellan oavsett hur berusade de är (icke-syskon omfattas däremot inte av samma välvilja).

En följd av dansen är att björnsyskonen inte är bakfulla nästa dag, oavsett hur mycket de har druckit.

❖ TRADITION: BJÖRNDANS

Björndans är rituella danser som utförs med språng och krigsrop och kräver ett utrymme på minst 3×3 meter per individ och en takhöjd på 2½ meter. Dansandet kräver björnkämpens fullständiga uppmärksamhet och om hen avbryts misslyckas hens avsikter.

Det finns flera björndanser, var och en med sitt syfte, och en björnkämpe förväntas behärska samtliga. Hen kan dock bara dansa en dans åt gången

Fokus: Andestövlar

Metod: Ritualmagi

Rena skuld:

Särskilda färdigheter: *Manövrer*, en valfri *Stridsfärdighet* (lägg till +15 på stridsfärdigheten)

Memorerade besvärjelser: *Uthållighet* / 10

Besvärjelser: Björnens aura, Björnens sinne, Björnens styrka, Björnens tal, Björnens vrede

† Använder *Gester*

❖ BJÖRNKÄMPARNAS

HEDERSKODEX

Björnsyskonen ser döden som något naturligt och räknar med att återfödas som en än mer hjältemodig krigare om de följer sin hederskodex.

- ❖ Aldrig skada eller döda en björn – backa hellre
- ❖ Aldrig godta att björn hålls fången – frita den.
- ❖ Aldrig visa feighet – kämpa hellre till sista blodsdroppen. (Det räknas inte som feighet att undvika att slåss med en björn, ty de är ju ett heliga djur för klanen.)
- ❖ Aldrig bryta en ed – dö hellre
- ❖ Aldrig svika en annan björnkämpe – ställ alltid upp för varandra i nöd.
- ❖ Aldrig skada ett björnsyskon med berätt mod – annat än på slagfältet. (Vänkskapliga brottningsmatcher och liknande är dock tillåtna.)

Den björnkämpe som bryter mot klanens hederskodex kastas i en syn ut ur gemenskapen av Björnens Ande. Anden vill aldrig kommunicera med svikaren igen och andra björnsyskon ser hen som fredlös. Från denna stund blir hens björndans verkningslös. Det är sällan som Björnens Ande tar en utkastad på nåder igen och detta brukar kräva att hen utför ett stordåd på andens uppdrag innan förlåtelsen kommer.

❖ GYLLENVATTEN

En betydelsefull komponent i björnsyskonens gemenskap är gyllenvatten, en honungsdryck lika berusande som starkt öl. När en grupp björnkämpar samlas för högtidlig samvaro, sätter de sig i ring runt en brasa och låter en stor bägare fylld med gyllenvatten vandra från den ene till den andre. Innan en kämpe sätter bägaren till munnen skall hen – tämligen sannfärdigt – berätta om ett av sina stordåd. Om hen inte har något att berätta måste hen låta bägaren gå vidare orörd till näste kämpe. Detta innebär att de mest ärrade veteranerna vid ett samkväm får mest av drycken. Ett icke-syskon, oavsett folkslag, kan få smaka drycken i detta sammanhang om de främsta av de närvarande syskonen finner hen värdig; detta är en sällsynt hedersbevisning.

Gyllenvatten får endast bryggas av en björnkämpe. Därför är färdigheten Mjödbryggnings högt prisad inom klanen och ett syskon som gör ett starkt och välsmakande mjöd får extra gott rykte. Bryggaren måste själv samla in samtliga råvaror i naturen; det duger inte att köpa dem på någon marknad. Honung ska rövas från vilda bin, inte tas från bikupor. Hen måste sköta hela bryggningen själv medan hen sjunger de kväden som seden påbjuder så att brygden får sin rätta kraft. Den färdiga brygden tappas sedan i kaggar och lagras. Bryggaren får endast sälja gyllenvattnet till andra björnsyskon och hen får då inte ta betalt i klingande mynt, utan endast i varor och tjänster.

BESVÄRJELSER OCH RITUALER

❖ ANDEVANDRING

Ritual Kostnad: 5T6

Tidsspann: Kvartar

Svårighet: Lätt

Slag: *Trolldom, Wyrd, Väktalighet, Uthållighet, Spelmannaskap*

Deltagarna ger sig ut i andevärlden för att samla kunskap om något genom att fråga de andar hon möter.

Bestäm vilket ämne som är betydelsefullt för andersan och slå sedan utmaningen. Beroende på kvaliteten får deltagarna reda på information om ämnet, som kan påverka slag när kunskapen används.

📖 RESULTAT: ANDEVANDRING

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Deltagarna får reda på mer än de önskade. Vid ett kritiskt tillfälle, om det passar med ämnet, kan en deltagare som använder informationen vända på ett slag. Informationen gör slag två snäpp lättare om informationen kan användas till deltagarnas fördel.
- ❖ **God kvalitet:** Deltagarna får reda på den eftersökta informationen. Informationen gör slag två snäpp lättare om informationen kan användas till dera fördel.
- ❖ **Begränsad kvalitet:** Deltagarna får reda på en del av den eftersökta informationen. Informationen gör slag två snäpp lättare om informationen kan användas till ens fördel, men endast tre gånger. Deltagarna får full Skuld.
- ❖ **Låg kvalitet:** Andarna uttalar sig i gåtor som deltagarna inte förstår.
- ❖ **Undermålig kvalitet:** Deltagarna får falsk information. Spelledaren får vända på tre slag i situationer som har med ämnet att göra, antingen egna slag eller den rollperson som använder informationen. Deltagarna får full Skuld.

❖ BJÖRNENS AURA

Ritual Kostnad: 1T6 per »måltavla«
Svårighet: lätt

Slag: *Manövrer* mot *Viljestyrka*

Detta är inte en egentlig dans, utan enbart ett rörelsesätt som utstrålar en björns styrka och vrede. Syftet att kväsa en annan persons vilja. Om björnkampen vinner slaget backar motparten (undviker strid, släpper fram björnkampen, eller vad som passar). Om björnkampen vinner med ett exceptionellt slag, flyr motståndaren från platsen; och om

detta inte går, faller hen på knä och tigger om nåd. Om björnkampen däremot förlorar slaget händer inget särskilt.

När björnkampen visar upp sin björnau-
ra lägger folk runt omkring märke till det, oavsett om hen vill det eller inte, eftersom hen utstrålar styrka och vrede. I strid brukar en kämpe i detta tillstånd bli måltavla för stark fientlig eldgivning – allt enligt principen »undanröj det värsta hotet först«.

Björnens aura kan också användas för att kuva eller skrämman bort vilda djur.

❖ BJÖRNENS SINNELAG

Ritual Kostnad: 1T6

Svårighet: lätt **Slag:** *Manövrer*

Med denna björndans övergår björnkampen att tänka som en björn. Efteråt återgår hen på en minut till normalt tänkande. Under dansen fungerar björnkampen mentalt som en björn. Detta har en fördel: telepatisk avläsning eller påverkan riktade mot björnkampen fungerar inte, eftersom hen tillfälligt inte är intelligent (telepatianvändaren får så att säga utslaget »djur«). Nackdelen är att björnkampen beter sig som en björn, vilket kan välla bekymmer för omgivningen.

❖ BJÖRNENS STYRKA

Ritual Kostnad: 2T6

Svårighet: utmanande

Slag: *Manövrer*

Med denna dans frammanar kampen en björns fulla styrka inför ett styrkeprov, t.ex. att rulla undan ett klippblock, lyfta en stock eller slita av en kedja. Efter 1T6 minuters dans som förberedelse blir slag för *Styrkeprov* sålunda tre snäpp lättare. Efteråt sjunker björnkampen ihop fullständigt utmatad i 1T6 minuter när hen inte kan utföra några handlingar alls.

❖ BJÖRNENS TAL

Ritual Kostnad: 1T6

Svårighet: lätt **Slag:** *Manövrer*

Björnkampen använder denna dans för att få en björn att förstå att hen är en vän och »samtala« med den. Björnen börjar då att lufsande »dansa tillbaka«. Samtalet inskränks till sådant som en björn kan begripa sig på, dvs konkreta företeelser som den själv har upplevt. Eftersom björnar inte är särskilt intelligenta måste spelledaren bedöma hur mycket björnen egentligen känner till och förmår förmedla på ett begripligt sätt. Till exempel kan en björn bara räkna ett, två, tre, många.

Samtalet bör rollspelas för att skapa rätt stämning. Utomstående ser enbart hur björnen och björnkampen dansar mot varandra på 5-10 stegs avstånd från varandra och behöver inte förstå att ett samtal pågår.

❖ BJÖRNENS VREDE

Ritual Kostnad: 2T6

Svårighet: lätt **Slag:** *Manövrer*

Den är en krigsdans som utförs innan en björnkämpe drar ut i strid. Dina nfallsslag blir två snäpp lättare under striden. Upprepade användningar inför samma strid har ingen effekt. Dansen tar 2T6 minuter.

Dansen fyller dessutom björnsyskon i samma trupp med stridsiver och en påtaglig känsla av gemenskap; under den kommande striden har björnkämparna en fantastisk koll på var stridskamraterna är och de blir än tappare än vanligt. Å andra sidan kan björnsyskonen inte tänka på annat än den förestående striden. De kan inte vila, inte sova. Om de inte åtminstone får börja marschera mot fienden – som måste vara känd när björnsyskonen utför dansen, ty de måste ju veta vem de ska vara arg på – blir de retliga, nervösa och kan inte utträtta något vetigt.

❖ DEN VILDA JAKTEN

Ritual Kostnad: 8T6

Tidsspann: Rundor

Svårighet: Utmanande

Slag: *Trolldom, Wyrd, Viljestyrka, Uthållighet, Jakt*

Völvan kallar på en hord av mörka andeväsen, som stormar fram och härjar i landet mot ett angivet mål. Völvan eller en deltagare måste ha mött målet och utsatts av en oförrätt av målet – det måste finnas ett negativt band mellan dem.

Bestäm ett mål och utför ritualen.

Om ritualen aktiveras börjar jakten inte förrän nästa solnedgång, och varar sedan till följande soluppgång. Målet drabbas av ett slumpvist skugg-odjur varje halvtimme. Om målet tar skydd kommer skugg-odjuret att ta sig in.

Hela grannskapet kring målet påverkas också. De personer som är utomhus i målets grannskap drabbas av ett slumpvist skugg-odjur varje timme. Det går att ta skydd och stänga fönster och dörrar. Personer i skydd som inte är målet kommer skugg-odjuret ignorera.

Völvan kan undanta vissa sorters personer som jakten struntar i, till exempel efter folkslag, en namngiven person (völvan kan namnge sig själv), eller de som bär ett synligt tecken. Kostnaden ökar med 1T6 extra för varje undantag.

När jakten väl har kallats kan den inte avbrytas.

📖 RESULTAT: DEN VILDA JAKTEN

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Jakten uppenbarar sig vid nästa solnedgång. Området som drabbas av jakten förgiftas tillfälligt och blir skuggskog så länge som jakten är där. Völvan kan avbryta jakten på kommando.
- ❖ **God kvalitet:** Jakten uppenbarar sig vid nästa solnedgång. Området som drabbas av jakten förgiftas tillfälligt och blir skuggskog till nästa soluppgång.
- ❖ **Begränsad kvalitet:** Jakten uppenbarar sig vid nästa solnedgång och förgiftar området som drabbas av jakten som blir skuggskog. Völvan och deltagare får full Skuld.
- ❖ **Låg kvalitet:** Jakten uppenbarar sig inte.
- ❖ **Udermålign kvalitet:** Den vilda jakten släpps lös direkt och varar till nästa soluppgång. Völvan blir mål. Det område som drabbas av jakten skuggskog. Völvan och deltagare får full Skuld.

1T100	Skugg-odjur
01-20	Kråkflock
21-40	Skumtroll
41-50	Skräckvarg
51-60	Skuggljus
61-70	Selenad
71-80	Draug
81-90	Nattgångare
91-100	Wyrdgast

Slumtabell: skugg-odjur

❖ FINNA PERSON

Ritual **Kostnad:** 5T6

Tidsspann: Minuter

Svårighet: Utmanande

Slag: *Trolldom, Wyr, Viljestycka, Uthållighet, Lärdom*

Völvan försöker lokalisera en viss levande antropomorf, kvinna som man. Hon kan inte finna en död eller vandöd person. Om personen finns inom grannskapet får völvan veta exakt var han eller hon finns genom att färdas dit på andeplanet. Völvan måste personligen ha träffat den eftersökta personen vid något tidigare tillfälle. Hon kan inte lokalisera en främling.

Om den eftersökta personen är en kvinna och personen sover, kan völvan visa sig för henne i en dröm. De två kan samtala som normalt och utväxla information på detta

sätt. När personen vaknar kommer hon ihåg drömmen.

För 1T6 extra *Kostnad* kan den eftersökta personen finna sig inom samma Förläning. För 2T6 extra *Kostnad* kan den eftersökta personen finna sig inom samma Provins. För 4T6 extra *Kostnad* kan den eftersökta personen finna sig inom samma Rike.

📖 RESULTAT: FINNA PERSON

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Völvan får se den eftersökta personen om hon är inom räckvidden. Völvan vet precis var den eftersökta personen är, huruvida hon sover, är vaken eller medvetslös, samt hälsotillståndet för personen. Är den eftersökta personen en sovande kvinna kan hon drömtala med personen.
- ❖ **God kvalitet:** Völvan får se den eftersökta personen om hon är inom räckvidden. Völvan vet precis var den personen är. Är den eftersökta personen en sovande kvinna kan hon drömtala med personen.
- ❖ **Begränsad kvalitet:** Völvan får se den eftersökta personen om hon är inom räckvidden. Völvan vet inte exakt var den personen är, bara ungefär.
- ❖ **Låg kvalitet:** Völvan ser inte personen.
- ❖ **Udermålign kvalitet:** Völvan går vilse och skrämmer upp en wyrdgast som uppenbarar sig i verkligheten.

❖ FINNA VATTEN

Kostnad: 1T6 **Svårighet:** Utmanande

Slag: *Trolldom*

Völvan lokaliserar närmaste plats där det finns lättåtkomligt friskt vatten att dricka. Hon vet var den är, hur långt bort och hur hon kommer dit.

❖ FJÄRRSKÅDANDE

Ritual **Kostnad:** 2T6

Tidsspann: Minuter

Svårighet: Utmanande

Slag: *Trolldom, Wyr, Viljestycka, Uthållighet, Lärdom*

Deltagarna gör en resa in på andeplanet till en annan plats motsvarande en zon i grannskapet. De kan inte se eller höra något utanför platsen.

För 2T6 extra *Kostnad* kan platsen finna sig inom samma Förläning. För 4T6 extra *Kostnad* kan platsen finna sig inom samma Provins. För 8T6 extra *Kostnad* kan platsen finna sig i samma Rike.

För 2T6 extra *Kostnad* kan platsen även omfatta kringliggande zoner.

📖 RESULTAT: FJÄRRSKÅDANDE

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Deltagarna får se platsen som den är och vad som händer där, och kan höra vad som sägs. Deltagarna kan gå omkring på platsen. Deltagarna kan också flytta och kasta föremål, öppna och stänga dörrar och luckor, men inte skada någon på platsen.
- ❖ **God kvalitet:** Deltagarna får se platsen som den är och vad som händer där, och kan höra vad som sägs. De kan gå omkring på platsen.
- ❖ **Begränsad kvalitet:** Deltagarna får se en frusen bild av platsen. De kan gå omkring på platsen och utforska den från olika synvinklar.
- ❖ **Låg kvalitet:** Deltagarna får inte se platsen.
- ❖ **Udermålign kvalitet:** Deltagarna går vilse och skrämmer upp en wyrdgast som uppenbarar sig i verkligheten där de är.

❖ FORMA VÄDER

Ritual **Kostnad:** 6T6

Tidsspann: Kvartar

Svårighet: Svår **Slag:** *Trolldom, Wyr, Viljestycka, Vältalighet, Väderkunskap*
Völvan talar med väder-andar och bestämmer vädret inom Förläningen. Vädret måste vara rimligt för årstiden och klimatet.

Vädret återgår till det normala efter nästnasta solnedgång, men effekterna (regn, snö, nedslagna skördar etc) kvarstår.

För +2T6 *Kostnad* kan vädret vara orimligt för årstiden.

För +2T6 *Kostnad* kan vädret vara orimligt för klimatet.

För +2T6 *Kostnad* kan vädret gälla en Provins. För +4T6 kan vädret gälla ett Rike.

För +2T6 *Kostnad* varar vädret i tre dygn. För +4T6 *Kostnad* varar vädret i en vecka.

För +2T6 *Kostnad* drabbar vädret ett annat angränsande område än det som völvan befinner sig i.

📖 RESULTAT: FORMA VÄDER

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Vädet uppträder efter völvens önskemål. Völvan kan avbryta vädet när hon vill.
 - ❖ **God kvalitet:** Vädet uppträder efter völvens önskemål.
 - ❖ **Begränsad kvalitet:** Vädet uppträder efter völvens önskemål. Deltagare får full *Skuld*.
 - ❖ **Låg kvalitet:** Vädet påverkas inte.
 - ❖ **Undermålig kvalitet:** Vädet löper amok och varierar mellan extremer under perioden. Deltagare får full *Skuld*.
-

❖ FORMA STEN OCH KRISTALL

Ritual Kostnad: 4T6

Tidsspann: Kvartar

Svårighet: Utmanande

Slag: *Trolldom, Wyr, Viljestycka, Uthållighet, Skapa*

Ritualen formar sten eller kristall till ett föremål stort som en handflata, till exempel ett smycke, en kniv, en spjutspets, en bägere, en pilspets eller ett verktyg av sten eller kristall.

För +2T6 *Kostnad* kan föremålet vara upp till ungefär en meter långt eller ungefär en liter om det är runt eller kubiskt, till exempel tråg, statyett, enhandsvapen, större verktyg. För +4T6 *Kostnad* kan föremålet vara stort som en möbel eller dörr, till exempel en stol, bord, dörr, staty eller tvåhandsvapen.

📖 RESULTAT: FORMA STEN OCH KRISTALL

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Stenen eller kristallen formar sig som völvan vill och blir av bra kvalitet. När föremålet används öppnas slagen två snäpp. Dessutom får föremålet en mytisk egenskap om applicerbart (se grundboken på sidan XXX).
 - ❖ **God kvalitet:** Stenen eller kristallen formar sig som völvan vill och blir av bra kvalitet. När föremålet används öppnas slagen två snäpp.
 - ❖ **Begränsad kvalitet:** Stenen eller kristallen formar sig som völvan vill. Deltagarna får full *Skuld*.
 - ❖ **Låg kvalitet:** Stenen eller kristallen vägrar att forma sig.
 - ❖ **Undermålig kvalitet:** Stenens eller kristallens ande blir så uppretad att den manifesterar sig som en wyrdgast. Deltagarna får full *Skuld*.
-

❖ FORMA TRÄ

Ritual Kostnad: 4T6

Tidsspann: Kvartar

Svårighet: Utmanande

Slag: *Trolldom, Wyr, Viljestycka, Uthållighet, Skapa*

Deltagarna formar levande trä till ett föremål som kan bäras, till exempel en vandringsstav, en pilbåge, en mindre möbel eller ett verktyg av trä.

För +2T6 extra *Kostnad* kan föremålet vara stort som en hydda eller en vagn. För +4T6 extra *Kostnad* kan föremålet vara stort som ett hus och innehålla två zoner, men det är en del av trädet och kan inte flyttas. För +8T6 *Kostnad* kan föremålet vara stort som ett långhus och innehålla fyra zoner, men det är en del av trädet och kan inte flyttas.

📖 RESULTAT: FORMA TRÄ

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Det blir det föremål som deltagarna vill, och det blir av bra kvalitet eller får en bra egenskap. Dessutom får det en mytisk egenskap genom trädets välsignelse om applicerbart (se grundboken på sidan 64).
 - ❖ **God kvalitet:** Det blir det föremål som deltagarna vill, och det blir av bra kvalitet eller får en bra egenskap. Föremålet kan ha axlar och hjul (till exempel en vagn).
 - ❖ **Begränsad kvalitet:** Det blir det föremål som deltagarna vill, men det tar timmar istället för kvartar. Föremålet får inte ha axlar eller hjul (till exempel en vagn utan hjul). Deltagarna får full *Skuld*.
 - ❖ **Låg kvalitet:** Träet vill inte ändra sig. Det blir inget föremål.
 - ❖ **Undermålig kvalitet:** Träet blir uppretat av att tvingas skifta form, och blir istället hamn för askefroa. Deltagarna får full *Skuld*.
-

❖ GÖMMA MINNE

Ritual Kostnad: 5T6

Tidsspann: Kvartar

Svårighet: Svår Slag: *Trolldom, Wyr, Viljestycka, Uthållighet, Lärdom*

Ritualen gömmer ett angivet minne hos målet. Minnet förstörs inte, utan göms bara undan så att målet inte kan komma åt det. Det är en svår ritual: om den inte genomförs perfekt så försvinner inte bara det angivna minnet utan även närliggande minnen. Om det angivna minnet är ett möte med en person så kan närliggande minnen vara personen som målet mötte och platsen där mötet skedde – båda dessa minnen är också gömda för målet.

Färdigheter, språk och förmågor påverkas inte av ritualen. Målet har fortfarande kvar dem, men kan glömma bort att hon har dem.

📖 RESULTAT: GÖMMA MINNE

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Målet förlorar det angivna minnet och inget mer.
 - ❖ **God kvalitet:** Målet förlorar det angivna minnet och närliggande minnen.
 - ❖ **Begränsad kvalitet:** Målet förlorar det angivna minnet och närliggande minnen, men vet om att något saknas. Deltagarna får full *Skuld*.
 - ❖ **Låg kvalitet:** Målet förlorar inte minnet.
 - ❖ **Undermålig kvalitet:** Målet förlorar alla minnen. Deltagarna får full *Skuld*.
-

❖ HELANDE

Ritual Kostnad: 8T6

Tidsspann: Kvartar

Svårighet: Utmanande

Slag: *Trolldom, Wyr, Viljestycka, Uthållighet, Låkekonst*

Detta är en komplicerad ritual. Den skadade/sjuka placeras på en bädd av granris eller liknande och avkläds alla klädesplagg som är gjorda av produkter från djur- eller mineralriket. Därefter bemålas han med heliga tecken. Völvan dansar sedan länge runt sjukbädden, mässande och trummande. När ritualen är över, kollapsar völvan av utmattning och måste omedelbart sova i dubbelt så lång tid som ritualen tog.

Det går att utföra fler helanderitualer i följd på en viss person, men det tar tid.

Med ritualen kan völvan göra något av följande:

- ❖ Rädda någon som är döende.
- ❖ Bota en sjukdom, även en obotlig.

Som »döende« räknas följande:

- ❖ En person som spelledaren beskriver som döende.
- ❖ En spelledarperson som fått 0 i Hälsa under föregående dygn.
- ❖ En rollperson med 0 i Hälsa som ännu inte räddats med utmaningen under avsnittet »Döden« i grundboken på sidan 43.
- ❖ En rollperson med 0 i Hälsa där ovan nämnda utmaning fick Undermålig, Låg eller Begränsad kvalitet under föregående dygn.

📖 RESULTAT: HELANDE

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Völvan räddar en döende patient eller botar en sjukdom. Dessutom återställs patientens Hälsa till fullt.
 - ❖ **God kvalitet:** Völvan räddar en döende patient eller botar en sjukdom.
 - ❖ **Begränsad kvalitet:** Völvan räddar en döende patient eller botar en sjukdom. Deltagarna får full *Skuld*.
 - ❖ **Låg kvalitet:** Andarna vill inte läka patienten.
 - ❖ **Undermålig kvalitet:** Andarna tar antingen patientens själ eller en deltagares själ. Den personen dör. Deltagarna får full *Skuld*.
-

❖ ILLUSION

Ritual Kostnad: 3T6

Tidsspann: rundor **Svårighet:** Utmanande
Slag: *Trolldom, Wyr, Viljestycka, Uthållighet, Lärdom*

Völvan får andarna att skapa en bild av något objekt stort som ett hus som lurar syn och hörsel. Illusionen finns inte, men är tillräckligt övertygande och har tillräckligt mycket detaljer för att det är svårt att se igenom den. Eftersom illusionen bara finns i andevärlden och deltagarnas sinnen så stoppar den inte fysiska effekter: en person som går över en illusorisk bro tror sig göra det även när hon faller ner i avgrunden, och får en otäck överraskning när fallet tar slut. En illusorisk vägg stoppar inte regn, vind eller pilar, men den på insidan tror sig vara torr.

Det går att genomskåda en illusion, men den försvinner inte för det.

För +1T6 extra *Kostnad* lurar illusionen ett sinne till av lukt, smak och känsel.

För +2T6 extra *Kostnad* är illusionen animerad och rör sig.

För +2T6 extra *Kostnad* kan illusionen flytta sig.

För +2T6 extra *Kostnad* kan illusionen påverka andra saker, inklusive orsaka illusorisk skada. Illusorisk skada fungerar som vanlig skada, utom att skada på *Hälsa* försvinner precis som *Gård* efter att striden är över.

📖 RESULTAT: ILLUSION

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Illusionen är fullständigt övertygande och genomskådas inte.
 - ❖ **God kvalitet:** Illusionen är övertygande och kan bara genomskådas med ett lyckat slag för *Wyr*.
 - ❖ **Begränsad kvalitet:** Illusionen är inte övertygande, och kan genomskådas med ett lyckat slag för *Leta, Spana* eller *Wyr*. Deltagarna får full *Skuld*.
 - ❖ **Låg kvalitet:** Andarna är inte intresserade av att skapa en illusion.
 - ❖ **Undermålig kvalitet:** Illusionsförsolet retar upp en wyrdgast som angriper deltagarna. Deltagarna får full *Skuld*.
-

❖ SKYDDSCIRKEL

Ritual Kostnad: 1T6

Tidsspann: Rundor

Svårighet: Utmanande

Slag: *Trolldom, Wyr, Viljestycka, Uthållighet, Skapa*

Völvan skapar en skyddscirkel på marken. Den avgränsar en zon eller en del av en zon i en sfärisk bubbla, som även sträcker sig under marken. Skyddscirkeln skyddar allting i bubblan mot en av följande kategorier:

- ❖ Eld
- ❖ Oren luft
- ❖ Besvärjelser
- ❖ Projektiler
- ❖ Väder
- ❖ Vandöda, exempelvis haugbui, nattgångare
- ❖ Utomvärldsliga väsen, wyrdgastar, demoner, elementvarelser
- ❖ Andeväsen, exempelvis nymfer, askefroa, nikse

Det som tillhör skyddskategorin kan inte komma in i cirkeln, inte ens genom att kastas in. Eldar slocknar, vinden tar vägen runt, vandöda klöser på cirkeln och så vidare. Det går att

För +2T6 extra *Kostnad* kan völvan lägga till en skyddskategori till.

Skyddscirkeln varar till nästa soluppgång eller solnedgång, vilken som kommer först.

📖 RESULTAT: SKYDDSCIRKEL

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Skyddscirkeln får en extra skyddskategori.
 - ❖ **God kvalitet:** Skyddscirkeln skyddar som planerat.
 - ❖ **Begränsad kvalitet:** Skyddscirkeln har en svaghet och kan brytas ner om slaget för *Trolldom* övervinns av ett motsatt slag för det som försöker tränga in. Finns inget passande värde så hitta på en lämplig styrka. Deltagare tar full *Skuld*.
 - ❖ **Låg kvalitet:** Skyddscirkeln är felaktigt ritad.
 - ❖ **Undermålig kvalitet:** Skyddscirkeln blir en andlig fyrbåk som lockar till sig en wyrdgast. Deltagare tar full *Skuld*.
-

❖ VÄDERSKÅDNING

Ritual Kostnad: 2T6

Tidsspann: Rundor

Svårighet: Utmanande

Slag: *Trolldom, Wyr, Viljestycka, Uthållighet, Lärdom*

Völvan frågar andarna och får genom dem en tillförlitlig och detaljerad förutsägelse av vädret inom en Provins. Effekten är att under den förutsagda tiden får deltagarna vända på sina slag i en rese-utmaning.

För +4T6 extra *Kostnad* får deltagarna reda på vädret inom ett Rike.

📖 RESULTAT: VÄDERSKÅDNING

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Väderandarna visar vädret under en månad framöver.
 - ❖ **God kvalitet:** Väderandarna visar vädret under en vecka framöver.
 - ❖ **Begränsad kvalitet:** Väderandarna visar vädret under nästa dygn. Bara ett slag i en rese-utmaning kan vändas. Deltagarna tar full *Skuld*.
 - ❖ **Låg kvalitet:** Väderandarna visar bara hur vädret är nu.
 - ❖ **Undermålig kvalitet:** Väderandarna är busiga och ger helt fel förutsägelse. Deltagarna tar full *Skuld*.
-

❖ ÅTERSKAPA KROPPSDEL

Ritual Kostnad: 5T6

Tidsspann: Timmar

Svårighet: Svår **Slag:** *Trolldom, Wyr, Viljestycka, Uthållighet, Läkekonst*

Även om kroppen sargas så består själsformen även efteråt. Völvan kan med denna ritual få kroppen att återfå samma form som själsformen så att saknade kroppsdelar åtminstone delvis återställs.

RESULTAT: ÅTERSKAPA KROPPSDEL

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Kroppsdelen växer tillbaka och läker utan synliga ärr.
 - ❖ **God kvalitet:** Kroppsdelen växer tillbaka med tydlig ärrvävnad, men är fullt användbar.
 - ❖ **Begränsad kvalitet:** Kroppsdelen växer tillbaka men är svagare än tidigare (slag mer kroppsdelen är två snäpp svårare), eller kommer förtvina efter ett år (spelledarens val). Deltagarna får full *Skuld*.
 - ❖ **Låg kvalitet:** Kroppsdelen återskapas inte.
 - ❖ **Undermålig kvalitet:** Kroppsdelen återskapas, men står inte under patientens kontroll. Den blir besatt av en annan ande och kan när som helst vända sig mot bäraren. Deltagarna får full *Skuld*.
-

❖ **ÅTERSKAPA MINNE**

Ritual

Kostnad: 6T6

Tidsspann: Kvartar

Svårighet: Svår **Slag:** *Trolldom, Wyrd, Viljestyrka, Uthållighet, Lärdom*

Under ritualen går völvan in i målets sinne och vandrar i ett landskap av minnen och känslor för att hitta ett minne som är undangömt eller bortglömt, och släppa ut det igen. Målet måste berätta för völvan var minnesluckan finns innan besvärjelsen.

RESULTAT: ÅTERSKAPA MINNE

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Völvan hittar minnet och återställer det helt.
 - ❖ **God kvalitet:** Völvan hittar minnet och återställer det delvis. Några detaljer saknas fortfarande.
 - ❖ **Begränsad kvalitet:** Völvan hittar minnet och återställer det delvis. Några detaljer saknas fortfarande. Målet får lika mycket psykisk skada som kostnaden direkt på *Hälsa*. Deltagarna tar full *Skuld*.
 - ❖ **Låg kvalitet:** Völvan hittar inte minnet och kan inte återställa det.
 - ❖ **Undermålig kvalitet:** Målet får lika mycket psykisk skada som kostnaden direkt på *Hälsa*. Minnet återställs inte. Deltagarna tar full *Skuld*.
-