

LEGENDERNES TID

# CELESCO





## Celesco

1. Udgave - København 1999

Denne tekst er skrevet til Foreningen Legendernes Tid. Det er tilladt at kopiere denne tekst til non-kommercielt brug. Det betragtes som god kotyme at kreditere forfatterne.

### 1. Udgave

Hvis du finder fejl i denne tekst, må du omgående sende en E-mail til hp@larp.dk og gøre os opmærksomme på det.

Næste udgave kommer i sommeren år 2000.

### Idé

Kasper Sjøgren  
Hans Peter Hartsteen

### Redaktion

Claus Raasted  
Hans Peter Hartsteen

### Korrektur

Andrea Jørgensen

### Serconien

Claus Raasted

### Isfolket

Martin Enghoff

### Det Uthiske Forbund

Martin Enghoff

### Elverne

Magnus Bendtzen  
Anissi Thorndal  
Rikke Dollerup

### Nordhausen

Morten Gade  
Troels Barkholt Spangsbo

### Billeder

Alrune  
DEF42

### Tegninger

Palle Schmidt  
Sara Battrup  
Kasper Nyberg  
Hans Peter Hartsteen  
Jesper Ejsing

## Indholdsfortegnelse

### Celesco

Celesco	4
Tanathsumpen	4
Hazirr-ørkenen	4
De røde bjerge	4
Isklipperne	4
Dragebjergene	4
Ostbergkæden	4
Koloonhavet	5
Ishavet	5
Stojka Oceanet	5
Belzechavet	5
Salthavet	5
Imperiet	5
Hestestammerne	5

### Serconien

Introduktion	6
Bystater og kolonier	6
Handelsskib og urtehave	6
De fire guders frihed	7
Rigdom og frihed	9
Heltene fra fortiden	10
Sercos den tapre	10
Kejser Franz	10
Frederich Löve	11
Livet er for de levende	11
Mere værd end et skib	12
Broderier og klæder	12
Mangfoldige erhverv	12
Kort over Celesco	13

### Det Uthiske forbund

Introduktion	14
Forbundets ledere	14
Forbundets styrke	15
Forbundets religion	15
Izyx	16
Uthiens historie	16
Tempelvogterne	16
Præsterne	17
Kokoijerne	17
Slaverne	18
Utherens hverdag	18
Etik	19
Et typisk liv	19
Udseende	20
Titler og professioner	20

### Isfolket

Introduktion	21
Stammerne	21
Borgene	21
Ernæring	22
Ansigtets runer	22



Handelsvarer	22
Historie	22
Æren og familien	22
Mand og kvinde	23
Isfolkets religion	23
Skabelsen	23
Tabet af æren	23
Fylgierne	23
Runerne	24
Tana og Lori	24
Skikke og traditioner	24
Livsforløb	25
Livets begyndelse	25
Barndommen	25
Voksenlivet	26
Alderdommen	26
Rådet	26
Troldene	27
Titler og professioner	27
Isens Børn	28
Troldetvingerne	29
Gislas Æt	29
Isly	29
Jernbjergstammen	30
Midjaerne	30

## Elverne

Introduktion	31
De ældste	31
Livet og døden	31
Barndom og leg	31
Voksne elvere	31
Elverne og tiden	32
Døden	32
Køn og frihed	32
Tøjet og farverne	32
Klædning	32
Syn på mennesker	33
Føden og jagten	33
Friheden	33
Fangeskab	34
Graviditet	34
Magi og ritualer	34
Ånderne i naturen	34
Elementernes væsner	36
Moral og opførelse	36
Den stille hilsen	37
Et liv i glæde	37
Festerne	37
Månedage	37
Sagn og myter	38
Våret	38
Naturens væsner	38
Faunerne	38
Stammen Charill	39
Rådet	39
Klæder og skønhed	39

## Nordhausen

Introduktion	40
Rukelgrad	40
Molhavn	40
Geremdorf	40
Mechelburg	42
Salzstadt	42
Hagengard	43
Gorosneija	43
Virke	43
Ezekiel	43



# Celesco

## Celesco

Celesco er både verdenen hvori Legendernes Tid foregår og navnet på det ene kontinent, som verden består af. Kontinentet er på størrelse med Australien og er ligesom dette, omkranset af hav på alle sider. Celesco har dog langt større klimaudsving end Australien eller noget andet kontinent i vores verden. Det domineres af tempereret klima, men på dets overflade findes alt fra de frysende Isstepper til den brændende hede Hazirr-ørken.

Kontinentet er omkranset af uendeligt hav, mod nordvest af det kolde Ishav, mod nord af Koloohavet, mod vest fra det Uthiske Forbunds nordlige grænse til Hestefolkets stepper er det endeløse Strojka-ocean, og til sidst mod sydøst af det mægtige Belzechav.

Celesco er domineret af seks større eller mindre kulturer, Serconien, Imperiet, Det Uthiske Forbund, Isfolket, Hestestammerne og de nomadiske elvere.

## Tanathsumpen

Tanath-sumpen adskiller det Uthiske Forbund og Serconien er et virvar af marsk og kviksandslabyrinter. Dens eneste vegetation er halvrådne træer og marsk og sumpplanter. Sumpen er også kendt for sin dødelighed. Dybt indeni den findes næsten alle variationer af giftige planter og dyr. Der findes også historier om kæmpeslanger og andre monstre der lever i sumpens dybeste huler.

## Hazirr-ørkenen

Mellem Imperiet og Serconien ligger den mægtige Hazirr-ørken, der skiller de to områder som en kæmpe livløs kløft midt i det frugtbare græs. Det er et kæmpe område, hvor den ubarmhertige sol bager ned på enhver, som tør vove ud i dette ocean af tørke og varme. Bortset fra enkelte vandredene elverstammer og serconere på vej til Salthavet, er det de færreste der tør forsøge krydse ørkenen, og af de som forsøger, er det de færreste som det lykkes for.

## De røde bjerge

Denne bjergkæde er verdens største, og har sit navn fra det røde skær, som bjergene har hver aften i det sydlige Uthien, når solens stråler rammer deres toppe. Disse vældige klipper strækker sig fra byen, Isgoroskij i det sydvestlige Uthien, til det sydligste Serconien. De løber på tværs af Celesco, og kun få pas og stier løber gennem disse vældige bjergmassiver.

## Isklipperne

I den varmeste del af Isletterne ligger verdens højeste tinder. Disse kaldes for Isklipperne, for deres toppe er altid indhyllt i evig sne, og langs siderne løber kæmpe gletchere på vej ned mod Isletterne. Her bor de barske klippetrolde, umenneskelige skabninger, som selv blandt andre trolde regnes for at være kæmpe. Isklipperne gemmer dog også på mange smukke ishuler og vidunderlige udsigter fra de højtliggende plateauer, men troidene og kulden gør dette sted til et af de farligste i verden.

## Dragebjergene

I den nordvestlige udkant af Celesco ligger en bjergkæde så gammel som verden selv. Ifølge sagnene var Dragebjergene det første, som guderne skabte, og de vil være det sidste, som forgår. Her bor dragerne, gamle, vise og mægtigere end nogen dødelig. Nogle mener, at dragerne er gudernes tjenere, mens andre siger, at de er gudernes slagte fjender, og at Dragebjergene er deres evige fængsel.

Blandt Isfolkene som bor i det kolde nord, kender man til syv drager, og om der findes flere i verden er et spørgsmål, som Isfolket ældste ofte stiller sig selv. Et er dog sikkert. Dragerne forlader aldrig deres bjerge, men er nådesløse overfor dødelige, der trænger ind på deres område.

Ingen er endnu vendt tilbage fra dragernes domæner i levende live, men i de østlige egne udvindes den fineste jernmalm, og mange Isfolk trodses hver dag naturens vrede for at trække rigdom ud af jorden.

## Ostbergenkæden

I et gammelt serconsk eventyr fortælles der om trolldmanden, Ulli Turmmeister, der i en vision så Hazirr-ørkenen brede sig og opsluge hele Serconien. Han rejste derfor Ostbergen-bjergene for at holde sandet og tørken tilbage, og serconerne hyldede ham. Dette siger sagnet, og selvom kun de færreste tror på det, så er den lave Ostbergenkæde et bolværk mod det endeløse sand. Bjergkæden strækker sig fra det nordligste Serconien til byen Thranburg, der ligger ved foden af den sidste bakke i Ostbergen. Mange steder i bjergene finder man miner, righoldige på mineraler og ædle stene, og uden Ostbergenkæden havde serconerne aldrig været så rigt et folk, som de er den dag i dag. Celescos mest befærdede hav er Koloohavet. Her sejler skibe frem og tilbage med korn fra det Uthiske forbund, jern fra Dragebjergene og handelsvarer og værdigenstande fra Serconien.

## Koloonhavet

Havet er berygtet for de farlige Kuur Rev, hvor mange skibe er sunket - og for piraterne fra de mange småriger, der ofte plyndrer de tungest lastede handelsskibe. I dette hav, ud for Imperiets vestkyst, findes også Østater Dolzana, der er et berygtet fristed for pirater, svindlere og smuglere. Mange stolte serconske skibe har måttet overgive deres last, når de kom i nærheden af den store ø nordøst for Kuur-revene. Også kaldet Drebirhavet.

## Ishavet

Nord for Isletterne ligger Ishavet, hvor driv-is og isbjerg gør enhver form for sejlads dødsensfarlig. Sejler man blot lidt ud fra kysten, støder man på den evige is, og det har derfor aldrig været muligt at sejle nord om Isletterne, selv om mange serconske søfolk har forsøgt og fejlet.

## Strojka Oceanet

Man siger, at Strojka Oceanet sydvest for Uthiens kyster er et endeløst hav, men da det henligger i en evig tåge og utherne aldrig har haft hverken grund eller lyst til at bygge en flåde, er der ingen der kender dets sande udstrækning. Der fortælles dog historier om mægtige søbæster så store som skibe, og blandt søfarere nyder man megen respekt, hvis man har sejlet disse mystiske vande.

## Belzechavet

Det fortælles om Belzechavet syd for Serconien, at det for tusinder af år siden leverede mad til hele verden. Gamle sagn og legender fortæller også om et magisk sagnrige, Belzec, der lå på en ø ud for Celescos kyst, hvor alle levede i huse af guld og blev opvartet af tjenende ånder. Sangene siger, at riget gik til grunde, hvorefter den kolossale ø brændte op, og sank i havet.

Det siges, at der stadig er små øer langt ude i Belzechavet, hvor resterne af Belzecs skatte kan findes, men om dette kun er løse rygter, ved ingen.

### Børn og frugtbarhed

I Celesco er det normalt, at kvinder får mellem et og fem børn i løbet af deres liv. Børnene er langt fra ligeligt fordelt, for rige familier får mange børn, og fattige får meget sjældent mere end tre børn. Dette har gjort, at børn og arvinger er utroligt højt værdsat i Celesco. Hos Isfolket er det en katastrofe, hvis et barn dør og i Serconien giver det status at have mange børn. Dette har gjort, at der i Serconien forskes meget i, hvordan man kan få kvinder til at føde flere børn.

## Salthavet

Dette hav er i virkeligheden en enorm sø, der ligger i den sydlige del af Hazirr-ørkenen. Vandet er både meget varmt og meget salt - og det fortælles, at et bad i Salthavet skulle kunne gøre folk yngre. Der er ingen der ved, hvordan Salthavet er opstået, og enhver serconer har sit eget bud på havets oprindelse.

## Imperiet

Nord for Hazirr-ørkenen strækker Imperiet sig, ledet af Kejseren, der er en titel der går i arv. Imperiet er skarpt opdelt i et kastesystem, med herrer og slaver. Imperiet adskiller sig fra Det Uthiske Forbund idet, de ikke er afhængige af deres slaver, men som en Imperiel adelsmand, en Dijo ville sige, så er det bare en ekstra luksus. På trods af at Imperiet ved første øjekast virker stærkt og rigt er det et land i oprør. I den sydlige del af landet opererer flere oprørsbevægelser uafhængigt af hinanden for at styrte Kejseren.

Serconerne var oprindeligt et slavefolk i Imperiet og mange serconere frygter at Imperiet bliver så stærkt, at det en dag angriber Serconien.

## Hestestammerne

Syd for både Serconien og Det Uthiske Forbund, lever et stamme-folk på de store sletter. Det siges at når de fødes sættes de på en hest og de står aldrig af den igen.

Det er måske en overdrivelse men det er vist at man ikke finder nogen bedre ryttere i Celesco end hestefolket. Hestefolket har i mange år kæmpet på næsten alle fronter. Imod Serconere der røvede deres gravpladser og imod Utherne der vil tage dem som slaver. Det fortælles at når man hører hestefolket synges deres krigssange og iføre sig deres rituelle kampmaling bør kloge mænd flygte. Utherne har set det som deres hellige pligt at omvende eller bekæmpe hestestammerne. De har dog kun haft meget ringe held med dette på trods af generationers uafbrudt krig.





# Serconien

## Introduktion

Mellem Tanath-sumpene og den store Hazirr-ørken ligger et stort område, hvor utallige handelsfyrster og købmænd strides om magt og rigdom, og hvor præster fra fire stridende guder kæmper om tilbedere og indflydelse.

Området kaldes Serconien, der er et vældigt rige, som i sin fulde udstrækning strækker sig fra Koloonhavet til det endeløse Belzechavs kyster, og serconerne er kendt verden over for deres handelsmænd og deres skibsfarere. I enhver havn er det muligt at finde et serconsk handelsskib, og deres lange, slanke fartøjer er deres stolthed. Et godt skib anses for at være sin egen vægt værd i guld, for det bringer sin herre rigdomme fra alverdens havne og underfulde steder.

I Serconien er rigdom utroligt vigtigt, men serconerne regner ikke en mand for rig, hvis han blot gemmer på sin formue. Blandt dette folk er det vigtigste af alt, at vise sin status, og den højeste lykke for en serconer er, at alle kender til ham og respekterer ham. Derfor kan man kende højstående serconere på deres dyre klæder, mange smykker og store følge af tjenere.

Utroligt vigtigt for serconerne er også friheden, og derfor ser de med den dybeste foragt på slaveriet, som foregår i det Utiske Forbund. Ingen serconer ville nogensinde tage en slave, og serconsk tjenere har retten til at tage deres afsked med en dags varsel. I Serconien kendes den ret som 'dagsretten', og det er en gammel tradition, som skattes højt af mange, og på grund af dagsretten er serconsk stormænd næsten altid gode og milde herrer, der behandler deres folk retfærdigt.

Den serconsk religion afspejler denne higen efter frihed, og de fire serconsk guder lover hver deres tilbedere frihed - fra nøden, krigen og verdens andre onder. De fire guders præster kæmper intenst om tilbedere, da det er tilladt at tro, hvad man vil i Serconien. De fleste ærer alle fire guder og besøger alle templerne jævnlige, men der findes dog nogle få, der kun følger en eneste af de fire. Som alt andet i Serconien er gudernes templer rigt udsmykkede og med undtagelse af guden Hap Lokus tilbedere, klæder præsterne sig i store, smukke kåber af det fineste stof.

Mange af disse præster kan også findes rundt omkring i verden, hvor de prædikerer deres guds ord i de mange serconsk købstæder, der findes verden over. Ved mange fjerne kyster har serconerne bygget havneanlæg, der siden er vokset til små byer, og igennem årene er der sprunget en hel del af disse 'handelskolonier' op forskellige steder i

verden. Derfor præger serconsk kultur en stor del af den kendte verden, og mange strømninger og ideer stammer herfra. Disse er blevet ført ud til resten af verden gennem de serconsk handelsmænd, der dog ikke altid er lige velkomne...

## Bystater og kolonier

Selvom det store landområde mellem Tanath-sumpene og den vældige Hazirr-ørken kaldes for Serconien, er det ikke et egentligt rige, men en stor gruppe småriger, befæstede byer og købstæder med fælles kulturtræk og religion. De serconsk byer er oftest styret af mægtige købmansfamilier, selvom det for en fremmed kan se ud som om, at der ingen ledere er. I de serconsk byer finder man intriger og komplicerede allianceforhold mellem storfamilierne, som udenforstående ofte har svært ved at forstå, da disse kan forekomme skiftende og meningsløse, men for en serconer er dette spil om magt, rigdom og indflydelse grundstenen i hans tilværelse.

De største og mægtigste serconsk byer har ofte et net af alliancer med de mindre byer i et område, og nogle købstæder har magten over enorme landområder. Enkelte kystbyer har oversøiske handelsfæstninger, kaldet 'kolonier', under deres kontrol, men mange af disse kolonier har løsrevet sig og er nu selvstændige byer, der ligger som små, selvstændige bystater i andre dele af verden.

## Handelsskib og urtehave

Verden over er serconerne kendt som dygtige søfarere og handelsmænd, og de lange, slanke serconsk handelsskibe er et almindeligt syn i mange havnebyer. I Serconien er handelsmænd talrige, og alle serconsk storfamiliers rigdom stammer fra handel - for i Serconien handles der med alting, varer, tjenester, liv og skæbner. Der er et Utisk ord-sprog der lyder: "I Serconien kan alting købes, blot man har penge nok."

Selvom disse spottende Utiske ord ikke er velmente, er de dog tæt på sandheden, og i Serconien er det muligt at finde næsten alting ... blot man har mønter til at betale med. Sjældnen krystalkunst fra Utien, vævede tæpper fra de endeløse stepper mod vest, guldbesmykkede stenfigurer fra Imperiet og smukke skind fra Issletterne kan findes i serconsk byer, men også sjældne ædelsten fra Salth-bjergene og udsøgte olier fra de kæmpe serconsk frugthaver. Det siges, at "det serconsk folk lever af handel og frugt", og dette er ikke langt fra sandheden, for går man gennem en serconsk by vil man



forbløffes over de utallige urtehaver, frugttræer og blomstrende bede, der pryder serconske hjem. For bønder er der få af i Serconien, så næsten alt korn importeres fra det Utiske Forbund eller Imperiet, og meget kød stammer fra Hestesteperne, hvor serconske handelsmænd kan findes i stort tal.

Til gengæld findes der i Serconien et fænomen, som er næsten ukendt i resten af den kendte verden - urtehaven. Ethvert serconsk hjem har sin egen have, ligemeget hvor småt det er, og de serconske byers enorme størrelse skyldes dette. Vandrer man gennem gaderne i Altenburg, Serconiens ældste storby, vil man se talløse gader, hvor små, ubetydelige huse kun kan skimtes inde bag kæmpe urtebede og rækker af frugttræer. Således er det, at folket mest lever af frugter og grøntsager, og en særlig grøntsagssuppe, kaldet 'Schille', spises af fattige serconere, mens kun holdne folk har råd til kød, og i de mindre serconske byer er selv brød dyrt.

### De fire guders frihed

Frihed er hvad enhver serconer ønsker sig, og frihed er hvad de fire serconske guder tilbyder - men de har hver deres tolkning af friheden og måden at opnå den på. Selvom de serconske præster alle nyder anseelse og respekt blandt folket, respekterer

de sjældent hinanden, og religiøse stridigheder i Serconien er ofte mere bitre end kampene mellem handelsfyrsterne. Den almindelige serconer ærer alle fire guder, men der findes nogle få ordener, der dedikerer deres liv til en enkelt af de fire, selvom disse er sjældne.

Ældst blandt de serconske guder er Okhiin, som kaldes for 'Den Første', og hans præsteskab prædiker læren om viljens styrke, sindets udødelighed og kroppens svaghed. Okhiin lover os friheden hvis vi forstår at udvide vort sind, og drikke fra den bundløse brønd af styrke som ligger i os alle, og magter at overvinde os selv og elementerne, som vi må strides mod i en endeløs kamp. Okhiins præsteskab har et indviklet hieraki, hvor alderdom og visdom bestemmer præstens rang, men alle Okhiins præster kan kendes på timeglasset, som de bærer i bæltet. Det hævdes af præsterne, at Okhiin startede tiden, og det siges, at det er ham som holder den igang, og derfor siger man hver morgen og aften en bøn til Okhiin, hvori man beder ham lade tiden fortsætte og dagen komme. Rige serconere betaler Okhiins præster for at velsigne deres bolig, så den bedre kan modstå tidens tand, og enhver serconer besøger Okhiins tempel en mindst en gang hver dag, for at modtage velsignelsen, og for også at styrke sin krop og sit sind mod tiden. Selvom Okhiin er ubestridt ældst blandt de ser-



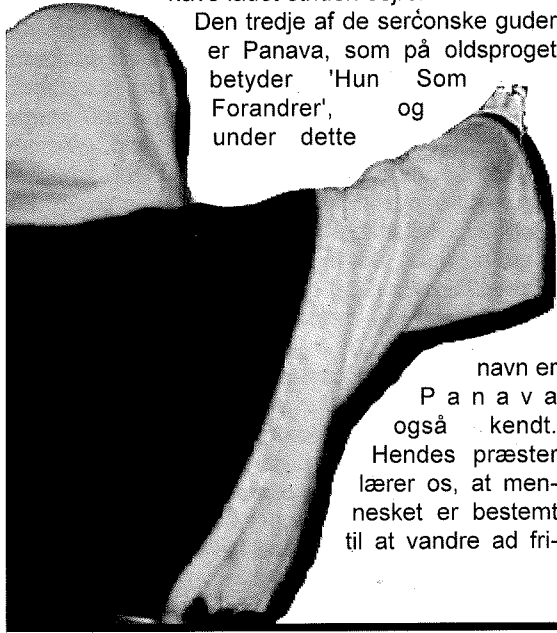
conske guder, er hans tilbedere ikke de mægtigste, for mange betragter hans lære som streng og hård. Overfor Okhiin stilles ofte gudinden Miani, som lærer mennesket, at vi kun kan blive vor evige forbandelse - vildskaben - fri, hvis vi lader vore sind blive et med skønhedens mosaik.

Hendes præsteskab fortæller, at kun ved at fornægte vort vildskab og had, vil vi være i stand til at blive fri for de lænker, som vor indre ondskab har lagt os i. Præsterne fortæller os, at mennesket engang var lykkeligt og frit, men at de andre guder forbandende det og gjorde det ondt og vildt, således at strid og ondskab lurer i ethvert menneske. Mianis bud lyder, at man skal bekæmpe sin vrede og sin ondsindethed med lykke og skønhed, og derfor kendes hun også som 'Lykkens Frue'. En talemåde blandt Mianis præster lyder: "Din lykke er din egen styrke, din vrede din fjendes."

Gudindens præster er vellidte blandt de fleste rige serconere, og det er ofte at stormænd lader deres bolig velsigne hver morgen af en af Mianis præster, for at gøre øge dens skønhed, og en mand som kan sige, at hans bolig er velsignet af Miani nyder stor anseelse blandt andre serconere. Hvor kun de rigeste får hele deres bolig velsignet, er det et dagligt ritual for enhver serconer, at besøge Mianis tempel og få sit tøj velsignet, og den serconer som ikke får velsignet sine klæder ses ned på af alle. Envher fest i Serconien indledes også med en bøn til Miani, hvor man beder gudinden lade festlighederne være uberørt af had og vrede, og oftest siges denne af en præst. "Miani, vi beder dig velsigne denne fest, og holde tanker om strid borte fra vore sind."

De fleste beder også en bøn til Miani, hvis de går i strid, og det er kun de mest hårdhjertede lejesoldater, der ikke falder på knæ ved siden af de faldne efter en kamp og beder Miani om tilgivelse for at have ladet striden sejre.

Den tredje af de serçonske guder er Panava, som på oldsproget betyder 'Hun Som Forandrer', og under dette



navn er Panava også kendt. Hendes præster lærer os, at mennesket er bestemt til at vandre ad fri-

hedens sti, og at kun gennem udvikling og forandring kan vi holde os på stien, og således til sidst opnå den evige frihed. For Panavas bud lyder, at mennesket er udvalgt til at efterfølge guderne, og når vi har nået til enden af frihedens sti, vil vi være gudernes lige og universet vil være vores.

Hendes præsteskab lærer os, at man altid skal stræbe fremad, og kun gennem evig stræben efter noget højere kan vi opnå den uendelige frihed. Panava er vellidt både blandt fattigere serconere, som hun lover enhver muligheden for at nå langt, blot de bruger deres evner, og blandt de rige, som hun lovpriser for at have skabt deres egen rigdom. For kun ved hele tiden at udfordre sig selv kan man blive bedre, derfor prædiker Panavas præster, at vi altid skal søge udfordringen i livet, for kun gennem udfordring kommer udvikling. Panava er også meget afholdt af mange købmænd, og hendes navn høres ofte blandt serçonske handelsmænd, for det er en gammel tradition i Serconien, at når man afslutter en handel, giver man hinanden hånden og siger "Panava velsigne denne handel", ud af respekt for gudinden og i et håb om at handelen vil vise sig fordelagtig. Panavas templer er også hjemsted for et ritual, som mange udenforstående undres over. Hver morgen går alle til Panavas tempel for at få deres penge vasket i Panavas hellige vand, og får dem velsignet af præsterne, med håb om, at der vil komme flere i løbet af dagen. Dette ritual har skabt megen undren blandt andre folkeslag, men for en serconer er det utroligt vigtigt, og den som ikke dagligt lader sine penge vaske i det hellige vand, er der kun få serconere, der er villige til at handle med. Serconiens fjerde gud står i skarp kontrast til de andre tre, for hvor deres præster iklæder sig smukke kåber og elegante rober, så klæder denne guds præster sig i skind og grove, vævede stoffer i naturens farver. Denne gud er Hap Loku, han som også kaldes for 'Skaberen', og hans præster kaldes 'Vasakker'. Disse kan nemt kendes på de fire skindstykker, som hænger fra deres bælte, og selvom Hap Loku ikke nyder den samme anseelse som de tre andre guder, så respekterer man dog hans præster højt.

De lærer os, at mennesket engang var en del af naturen, og oprindeligt var som dyrene, men at de andre guder forandrede mennesket og gjorde det svagt og selvsk. Hap Lokus præster, Vasakkerne, fortæller os, at naturen skal æres for igen at genskabe den balance som er brudt, og kun ved at blive et med dyret i os selv kan vi igen blive frie og stærke. De står ofte i stærk modsætning til Okhiins præster, der hævder at vejen til frihed findes gennem kontrol over sindet og naturen, og disse to kirker strides ofte intenst, for Hap Lokus præster betragter ikke naturen som fjende, og blandt dem siges: "Det er ikke tornen der stikker dig, du stikker dig på tornen."





Hap Loku var den som skabte naturen, siges det, og derfor beder man en bøn til ham, hver gang man tager fra naturen, og de som lever i tæt kontakt med naturen afsiger en bøn til Hap Loku for at hjælpe dem i deres opgaver, være det jagt eller landbrug. Selvom hans tilbedere er knap så talrige i byerne, er det dog en urgammel serconsk skik, at man i fælleskab siger en bøn til Hap Loku før ethvert måltid:

"Hap Loku velsigne dette måltid, for han er den, som har givet os maden."

Stridende præster prædiker hver deres guds lærdom for enhver som vil lytte, og selvom serconsk religion ikke styrer samfundet, som i Utien, så er troen stadig meget vigtig for serconerne, og man besøger templerne flere gange dagligt for at ære guderne... og for at bede dem hjælpe sig. Der er nogle ritualer i det serconske samfund, som er utroligt vigtige, og kun den som spotter guderne tør glemme dem. Der fortælles grumme historier om folk, der glemte at takke Panava, da de afsluttede en handel, og fortællinger om folk der glemte at bede til Okhiin og ikke vågnede op næste morgen, er velkendte. Nogle siger, at præsterne fortæller disse historier til folk for at skræmme dem til at betale, men kun de færreste lægger øre til den slags sladder. Andre folk har ofte svært ved at forstå serconsk religion, og specielt Uterne begriber ikke, hvorledes serconerne kan ære forskellige guder, når disses præster strides, men når en serconer bliver adspurgt om dette, vil han ofte svare med et gammelt serconsk ordsprog: "Når mange mænd tilbyder dig en god handel, så sender du ingen bort."

Derfor er det, at alle serconere besøger templerne dagligt, og kun de mest fattige og usle lægger ikke en mønt efter deres besøg. En serconer som intet giver til præsterne søger de fleste at undgå, for sådanne mennesker betragtes som lavtstående og griske.

## Rigdom og frihed

De to vigtigste ting i en serconers liv er frihed og anseelse. Både serconsk religion og livsførelse afspejler denne kærlighed til friheden, og selv den laveste serconer er fri til at bestemme over sin egen krop og sit eget sind.

"Friheden - tanken og ordets - er livsnerven i menneskelig tilværelse" er et gammelt serconsk talesprog. Slaver er ukendte i Serconien, og de fleste serconere ser med kold foragt på de Utere, som holder slaver, for man anser det for at være ugudeligt at fastholde en anden mand i trældommens lænker.

Anseelse opnår man gennem rigdom og indflydelse, og da serconere er et folk der elsker det, som er synligt, vil serconske stormænd gøre alt hvad der står i deres magt for at vise deres rigdom, og det er



ikke uhørt, at en rigmand hyrer en flok af 'beundrere', til at følge ham når han går gennem gaderne, for at vise sin status.

"Med penge på lommen er du klog, du er smuk, og du synger også godt." siges det i Serconien, og rigdom skattes meget højt hos dette folk. Dyre klæder, kostbare smykker, talrige tjenere og magtfulde venner er noget enhver serconer stræber efter. I Serconien er det ingen skam at tjene en anden, og man kan endda opnå stor respekt ved at tjene hos en berømt handelsfyrste eller rigmand. Til gengæld er det en skam at være nærig og sparsom, og blandt serconere er en af de vigtigste leveregler: "Taknemmelighed er den fattige mands betaling"

En serconer vil, hvis det er muligt, betale for selv den mindste ting, for at vise sin rigdom og sin status, og det er ikke uhørt, at der falder et par mønter af til en simpel mand, der viser en serconer til den nærmeste kro. På grund af denne tradition skifter pengene hænder hurtigere end hestene løber i Serconien, og enhver ved, at hvis man mangler penge, så kan man blot søge i tjeneste hos en rig serconer, for det siges, at en serconers følge aldrig kan blive for stort.

Der er ingen skam ved at tjene en anden, og tværtimod kan man hente status ved at tjene en rigmand, særligt hvis han er berømt, for serconerne regner også en mand for noget, hvis han tjener en stormand. Både den legendariske serconske frihedsselskelse og deres velkendte generøsitet gør, at serconske tjenere er utroligt frit stillede, og det er ingen skam at tjene en anden. Det er derimod dårlig skik blandt serconere at tjene en uther, for mange serconere er igennem tiden endt i de uthiske slave-marker.

## Heltene fra fortiden

Alle serconere holder mindet om fortidens helte højt, og det giver status, at trække sin families rødder tilbage til en af historiens store personligheder. Det er let at få et arbejde som historiefortæller - når bare man kender til rigeligt med helte.

## Sercos den tapre

For mange, mange år siden levede et talrigt folk som fattige, usle slaver i det område, der den dag i dag kaldes for Imperiet. Udenfor hver eneste af Imperiets byer lå der således en lille slavelejr med lave lerklinede hytter, hvor deres slaver levede.

De var et spottet folk, der gjorde hårdt landarbejde på Imperiets mægtige vidder for kejseren og hans generaler, der aldrig gav dem nogen tak for at slide sig ihjel. Men folket var troende, og hver aften samledes de i lerklinede hytter for at bede til deres guder om frigivelse. Men guderne svarede ikke deres folk...

Så en aften skete det, at en ung slave ved navn Sercos blev kaldt til sin herres bolig for at underholde ham den nat. Men Sercos var ikke som de andre slaver, han var stærk, modig og ung, og da han kom til sin herres hjem vristede han sig fri af sine lænker og overmadede vagterne.

Husets herre knuste han mellem sine store næver, og derefter forlod han storgården, hvorpå hans herre havde boet.

Sercos vandrede ud i natten, og da han kom alene tilbage til slavelejren blev slaverne fyldt med håb, og deres vagter fyldt med rædsel. Den unge slave råbte på sine venner og sammen lykkedes det dem at besejre lejrens vagter.

Dette var den første slavelejr som Sercos befriede, og efterhånden som han og hans stadigt voksende skare drog rundt i Imperiet og befriede slaver, voksede kejserens frygt for denne unge frihedskæmper. Selvom hans generaler tilrådede ham at angrib oprørerne, var kejseren for skrækslagen til at gøre dette, og ville istedet slå en handel af med dem. Han sendte en budbringer til Sercos' lejr og bad ham møde kejseren ved forhandlingsbordet, og Sercos, modig og brav, indvilligede i dette på trods af sine nærmeste rådgiveres mishagsytringer. Sercos drog alene til byen Yu-Kang, hvor kejserens palads allerede dengang lå, og i en sal af spejlblankt marmor mødte han herskeren over de, som havde trælbundet hans folk. Hvad der foregik bag de lukkede døre ved ingen den dag i



dag, men da Sercos kom ud, besluttede han sig for at drage væk fra Imperiet med sit folk. Kejserens generaler ønskede stadig at udslette ham, men de var bundet af kejserens ord.

Da Sercos vendte hjem til sin lejr, var der jubel og glædessang i det uendelige, og da han fortalte at han ville lede dem til et gyldent rige, der skulle blive deres eget, ville deres lykke ingen ende tage. I mange lange dage og nætter marcherede de vestpå, og da de kom til den store Haziir-ørken, var der mange, der ønskede at vende om, men Sercos sagde til dem: "Guderne er med os, og friheden skal blive vores."

Således var det, at han og hans folk krydsede den mægtige Haziir-ørken, og deres guder holdt dem i live, og endelig kom de til ørkenens ende, hvor et frugtbart og rigt land lå foran dem, ubeboet og smukt. Sercos lod sit folk bebo det smukke land, og de kaldte sig for 'serconerne' for at ære deres leder, og voksede sig talrige og stærke. Men aldrig har de glemt historien om Sercos den Tapre.

## Kejser Franz

For otte hundrede år siden levede i Serconien en ubeskriveligt rig stormand ved navn Franz Ribald. Et handelstalant uden lige, en dreven statsmand og en serconer i ordets reneste betydning var Franz Ribald. Hans rigdom var umådelig, hans tjenestefolk utallige og hans berømmelse enorm. Med lejetropper lykkedes det ham også at underlægge sig en stor del af det nuværende Serconien, og han kaldte sit kæmpe rige for Erzland og kaldte sig selv for 'Kejser', der betyder hersker.

Livet var rigt for Franz Ribald, og det var nu at han besluttede sig for at føre sin største drøm ud i livet. For Kejser Franz's grådighed efter berømmelse var ligeså umådelig som hans rigdom, og han besluttede derfor at lave en medalje til alle sine tjenere, så hele verden kunne se at de var en del af hans rige.

Kejser Franz beordrede rigets smedjer til at lave femten tusinde af disse medaljer, en til hver af hans mange tjenere. På medaljen var et billede af Franz's krone, og medaljerne blev hurtigt kendt som 'kroner'. Disse blev så delt ud til alle hans personlige tjenere, og som årene gik blev disse medaljer et statussymbol, for Kejser Franz var den største serconer igennem tiden, og ingen har nogensinde overgået ham i rigdom eller status. Mange af mønterne er forsvundet, men man kan stadig være heldig at møde en serconer, som ejer en af de sagnomspundne medaljer, og serconske stormænd er villige til at betale store summer for blot en eneste af disse medaljer.



## Friedrich Löwe

For to århundreder siden - under Kolonikrigene - udkæmpedes der mange forbitrede kampe langs Koloonhavets kyster, og mange serconske lykkeridere vandt hæder og berømmelse i kampene om Guldkysten. Den største af disse var Friedrich Löwe, der drev Kish-Itterne fra Nordhausen, og hvis navn kan høres i utallige sange, der er skrevet til ære for ham. Löwe var en ung eventyrer fra byen Dürnheim, der som så mange andre drog til Guldkysten for at gøre sin lykke. Her blev han draget ind i kampene mod Kish-Itterne som de andre serconere, men blev taget til fange af de mægtige Kish-Ittiske troldmænd efter slaget ved Pritzelwald, hvor en stor serconsk hær blev udslettet.

Friedrich Löwe gav dog ikke op, og efter to år i fangenskab lykkedes det ham at flygte sammen med en gruppe trofaste venner. På dette tidspunkt var de fleste serconere blevet fordrevet fra Nordhausen, og kun spredte grupper af lykkejægere var tilbage i fjendens land. Den største flok blev anført af Friedrich, og fire år efter flygten fra fangenskab mødtes han med de andre serconske ledere, og indgik en pagt mod det Kish-Ittiske folk. Et år efter var Löwe den ubestridte leder af områdets serconere, og dette anses af mange serconere for at have været en større bedrift end at have besejret Kish-Itterne. De stridende og selvstændige serconere havde Löwe bragt under sin kontrol som ingen serconer havde gjort det før, og som ingen har gjort siden.

Det var på dette tidspunkt at han mødte Sabine, som skulle blive hans kone og føde hans børn. Hun var lykkejæger som han selv. Ung, smuk, med ravesort hår og en tunge så skarp som hendes sværd. Historien fortæller ikke hvor i Nordhausen de mødtes, men det vides med sikkerhed at de sammen fik datteren Isabella, som senere skulle blive hustru til den første Fyrste af Nochburg.

Men ak, deres lykke varede kun kort, for ikke længe efter Isabellas fødsel blev den serconske lejr fundet af en spejder fra Kish-Itt. For anden gang ændrede Kish-Itts troldmænd Friedrich Löwes liv på en aften, for under kampen omkom hans elskede Sabine, og mange af hans tapre kammerater måtte også lade livet.

Den midsommernat svor Löwe hævn over Vishitafolket, og han kaldte sine nærmeste rådgivere til sig. Hvad der foregik den nat ved intet menneske, men det er sikkert og vist, at Friedrich og hans trofaste folk næste morgen begyndte at marchere mod byen Kish-Itt, som var troldmændenes hovedsæde i Nordhausen.

På vejen dertil udførte Löwe mange heltegerninger og besejrede mange fjender, men hans største bedrift var dog, da han og hans bande trængte ind i Stortårnet, hvor de øverste Kish-Ittiske troldmænd var samlet, og overvandt dem. Det siges at Löwe

## Kvinden er sin egen

I Serconien er mand og kvinde lige, og ingen serconer kunne nogensinde finde på at behandle en kvinde forskelligt fra en mand, blot fordi hun var kvinde. Dette betyder dog også, at kvinderne i Serconien ikke nyder den samme respekt i deres eget hjem som uthiske kvinder gør. Serconske kvinder har dog et fortrin i deres skønhed, da kvinden ofte er bedre til at udtrykke kropslig skønhed end manden, og serconske kvinder bruger om muligt endnu mere energi end mændene, på at klæde sig smukt.

besad et magisk sværd, og at det var det som reddede ham i kampen mod troldmændene, mens andre siger at hans kappe gjorde ham i stand til at modstå al magi og derved uskadeliggøre troldmændene. Ingen er sikre på hvordan det lykkedes ham at overvinde de magtfulde troldmænd, men det vides dog, at han blev dræbt sammen med den sidste af fjendens troldmænd, og at han med sin død befriede Nordhausen fra de onde troldmænds griske overherredømme.

Det siges at hans sidste overlevende venner sørgede over ham i tre dage, og på den tredje dag viste Okhiin dem et tegn, siger legenden. Om det er sandt eller ej vides ikke, men det siges at Okhiin viste dem fremtiden, og at Friedrich Löwe skulle genopstå når Nordhausen igen var truet. Dette opfattes mest som en gammel røverhistorie, men mange gamle historier måske mere sandhed end man skulle tro...

## Livet er for de levende

Mennesket blev skabt af guderne så det kunne ære dem. Dette er ingen serconer i tvivl om, men de fleste serconere mener også, at mennesket blev skabt for at nyde livet, som er gudernes gave til de dødelige.

Derfor er hver dag værd at leve for en serconer, og i Serconien findes der et udtryk, der hedder: 'Kun den, som lever til det yderste, er fri.'

Alle præsterne for de fire serconske guder fortæller befolkningen, at kun gennem handling kan man blive fri, om man gør det på den ene eller den anden måde. Selv den rigeste rigmand, der dekadent vælter sig i vin og elskerinder, handler. Man skal altid være parat til at tage en udfordring op, og leve sit liv. Hos serconerne betragtes det også som en synd at tænke selvmordstanker og ingen rettænkende serconer ville nogensinde tage sit eget liv.

Derfor lærer serconeren gennem hele sit liv, at han skal leve det til det yderste, ligegyldigt hvilken sti han betræder, og det er meget på grund af denne mentalitet at serconerne er blevet en så dominerende kultur i Celesco. Hvor det siges om Isfolket, at 'ægte Isfolk er for stædige til at dø', siges det om serconerne, at 'en ægte serconer er for levende til at dø'.



## Mere værd end et skib

Mange folk anser serconerne for at være sære, og for nogle er de næsten uforståelige. For den som søger at lære lidt mere om serconsk kultur og tanker, kan man få afdækket mange finurligheder ved det serconske sind ved at kigge lidt på nogle serconske ordsprog.

Blandt serconere er det skik at takke for et godt måltid ved at sige:

'Dette måltid vil jeg fortælle andre om.', og når en serconer skal udtale sig meget rosende om en anden person siger han, at 'han er mere værd end et skib'. For mange kan dette forekomme sært, men det hænger sammen med, at meget af den serconske rigdom skyldes deres handelsskibe, og skibsfarere nyder enorm respekt i Serconien. Derfor siges det også om en mand, der har mistet alt hvad han ejer på grund af uheldige handler, at 'han har brændt sine skibe'.

En anden sær skik blandt rige serconere er, at hvis nogen kommer til en rigmands hus og spørger om fortræde, vil han blive spurgt om, hvor mange tjenere han bringer med sig, for serconere sætter stor ære i at tage deres mange tjenere med når de rejser. Derfor sørger serconere altid for at medbringe så stort et følge som muligt når de bevæger sig udenfor deres eget hjem.

For forsigtige mennesker er den særeste serconske skik dog nok gæstfriheden. Det forventes, at en serconer er gæstfri, men til gengæld er det en gammel skik, at hvis en gæst bydes på mad og drikke, smager gæsten først på sin egen mad og vin, og derefter spiser alle i fælleskab. Selvom mange undres over dette, er det en vigtig serconsk tradition, hvor en gæst får æren af at tage måltidets første bid.

## Broderier og klæder

Serconerne elsker klassik skønhed og er meget omhyggelige med hvordan de går klædt, da man taber prestige ved ikke at gå tækkeligt klædt. Store rober, lange kjortler og kåber i tunge stoffer er serconernes fortrukne klædedragt, men alt der virker eksotisk eller fremmed bliver hilst velkommen med åbne arme. En serconer bruger gerne meget af sin rigdom på dyre klæder og man finder et væld af farver i serconske byer, selvom 'kedelige' farver, som grå og brun, sjældent bruges af serconere, og jo flere broderier og detaljer der er i stoffet desto finere anses det for at være.

Serconerne skifter dog til mere praktiske klæder hvis det er nødvendigt, men selv den fattigste serconer gør så meget ud af sin klædning som muligt, da tøjet er en måde at vise sin rigdom på i Serconien. Langt, velplejet hår regnes også for at være smukt blandt serconere, og derfor har mange serconske mænd og kvinder langt hår.

## Mangfoldige erhverv

### Skibsfarere

*Gerhard lod med stolthed sit blik vandre hen over dækket på 'Havets Ørn', hans smukke skib, og sukkede veltifreds. Hun havde tjent ham vel, i de tolv år han havde sejlet på verdenshavene. Han havde set mange sære syn, mødt mange sære mennesker og fundet mange utrolige rigdomme på sin færd. Men intet kunne overgå den skat, som han snart ville få fingrene i, hvis alt gik vel. På en lille ø i det uendelige Strojka-Ocean havde han fundet de første spor der skulle føre ham hertil.*

*Og nu var han her, lidt syd for den sagnospundne 'Ildens Ø', som skulle rumme rødt guld nok til at gøre ham rigere end selv sagnkejseren Franz den Glorværdige.*

### Svindler

*"Ahh... ædle Herre... jeg er Bertold le Blau, og De kan roligt betro Dem til mig. Jeg ser jo straks, at De er en mand af ære, en stor mand, som ønsker at blive vist rundt i vor smukke stad. De tvivler? Tror De ikke, at Bertold le Blau kan vise Dem de bedste kroer og vinstuer i Altenburg, så tager De grueligt fejl... Beskedenhed, Herre... det er en ussel ting som ikke er en ægte serconer værdig... Men kom De med mig, og jeg skal vise Dem vor bys vidundere... for blot nogle få Skilling..."*

### Købmand

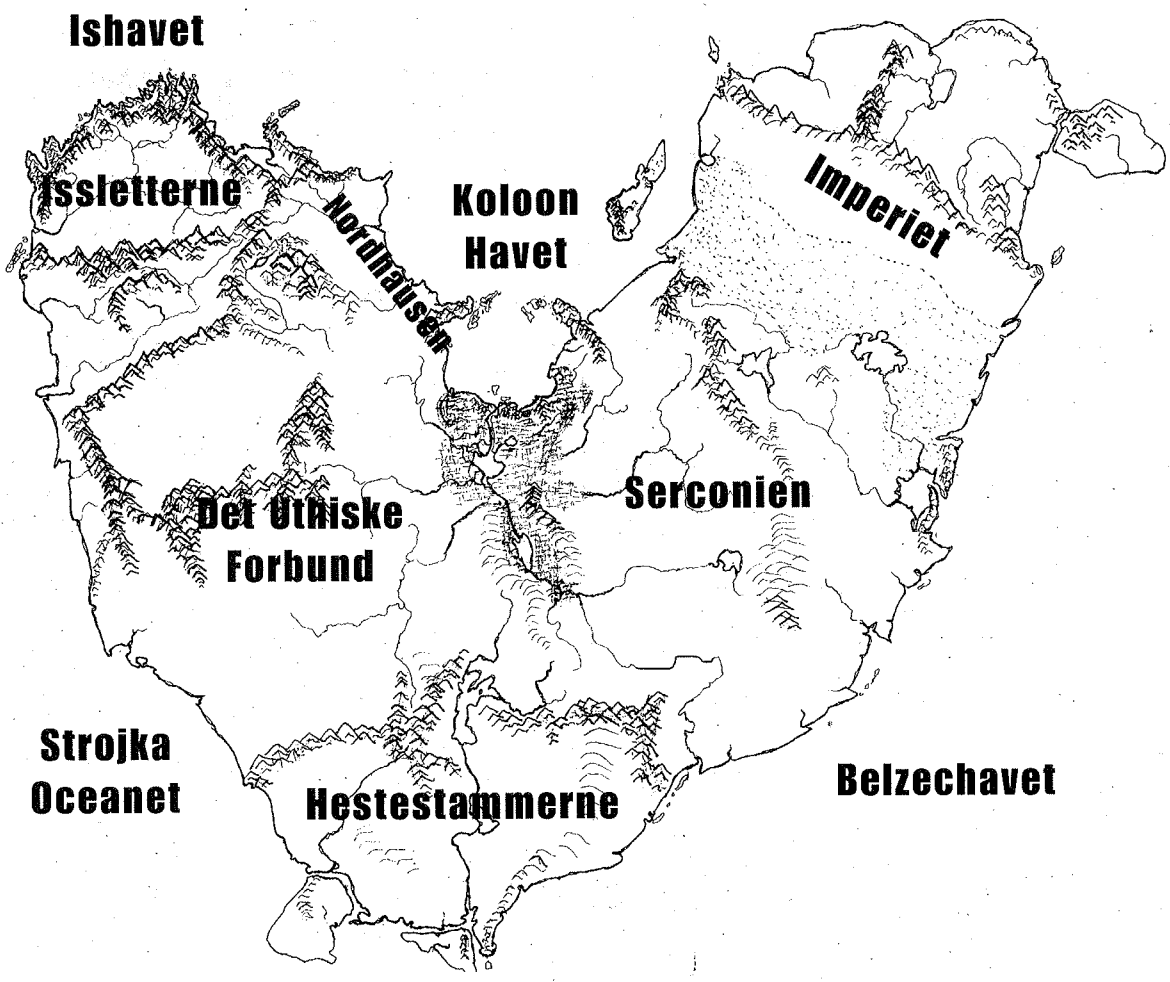
*"Smukke tæpper fra Hestestepperne! Udsøgte vine fra Thranburg! De fineste lervarer fra Uthien! Frisk fisk fra Koloohavet!"*

*De hæse råb og de sære lugte fra Markedet kunne nemt give folk et indtryk af kaos og uorden, men for Gustav Mantell var tingene i deres smukkeste orden. Hans kulørte telt var fyldt med eksotiske varer fra hele verden, og han havde netop solgt en fin krystalvase fra Uthien til dagens første kunde. Det tegnede til at blive en god dag.*



# Kort over Gelesco

Tegnet af den legendariske serconske opdagelsesrejsende, Gerhard Goldenfahrer



### Skakspiller

Albert så på sin modspiller. En rig serconsk kvinde på omkring de tyve år, med lyst langt hår og et tankefuldt udtryk i øjnene. Hun sad dybt koncentreret og betragtede det virvar af muligheder der var på brættet foran hende. Hun var uden tvivl datter af en rig handelsmand eller plantageejer, og fra hendes hals hang en tung kæde af sølv der uden tvivl havde kostet mere end hvad Albert tjente på en god måned.

Alberts store sorte skæg skjulte hans smil. Denne skakdyst ville være en af de lettere, og dagens første to Mark så ud til allerede at være tjent...

### Kammertjener

Karl åbnede døren til sin herres gemakker og bragte smilende en bakke med brød og honning ind til ham på denne kolde vintermorgen. "Okhiin være priset, at vi fik en ny dag, Karl." hilste Werner Von Sachse, husets herre og Karls arbejdsgiver. "God morgen, Werner, ønsker du teen serveret her eller i stuen?" svarede han, mens han forsigtigt stillede bakken fra sig og tog sin herres støvler op fra gulvet og anrettede dem pænt ved siden af døren. Med et søvnigt blik kiggede Von Sachse op på ham. "Stuen lyder glimrende, Karl, vil du ikke bede min musikant og mine døtre om at møde os der om en halv time."

Karl bukkede let. "Selvfølgelig. Jeg skal straks vække dem, Herre."



# Det Uthiske Forbund

## Introduktion

Mod vest, hvor solen synker i havet, ligger den egn, der kaldes Uthien. Spredt mellem endeløse, øde højsletter og mægtige røde bjerge ligger Uthiens bystater. Overalt er Uthien gennemløbet af utallige stenveje, som det Uthiske Forbunds slaver vedligeholder, så byerne kan holde kontakt med hinanden. Hver eneste af Uthiens byer er bygget op efter den samme plan, med snorlige gader og i midten af hver eneste by ligger et tempel af marmor og guld. Skønt Uthiens folk ikke er rigt, ofrer de gerne alt hvad de ejer til deres beskytter; Guden Izyx.

Hver eneste af Uthiens byer ledes af en af Izyx's sønner, en titel, der går i arv med blodet. Han styrer byens administration og forsvar og leder tillige de store ceremonielle fester, hvor det ikke er ualmindeligt, at borgere eller slaver frivilligt giver deres liv til Izyx. Under ham findes en mængde embedsmænd, der loyalt slutter op om Izyx's søn. Skønt alle Izyx's sønner leder en by, er den vigtigste af alle byer, Uthos, som ligger midt i Uthien. Byen er den største i verden, og regeres af den øverste præst for den uthiske kirke, Izyx's Hånd. Det er fra Uthos at det mægtige rige styres, og når utherne marcherer i krig er det i Uthos hæren samles før felttoget. I byen findes der utallige monumenter til ære for Izyx, og enorme kirker pryder denne prægtige stad, og det er herfra at Izyx's ord når ud til befolkningen i hele det Uthiske Forbund. Uthiens præster skatter viden højere end noget andet. De bliver udvalgt som børn gennem en lang række prøver og studerer filosofi og teologi i årevis får at stige i det strenge hierarki af præster og embedsmænd, der omgiver Izyx's søn.

I de fleste byer ligger universiteter og store biblioteker således side om side med templerne. Her har de højt respekterede filosoffer, magikere og vismænd deres gang. Det er en offentlig hemmelighed, at det ofte er hos de filosoffer og præster, der rådgiver Izyx's søn, man skal søge magten i den enkelte by.

Det Uthiske Forbund grænser op til Isfolket mod nord og mod syd er barbariske hestestammer, men selvom utherne har mange fjender, findes der kun ganske få soldater i Uthien. Riget er dog ikke uden forsvar, for i de største byer og langs de mest befærdede veje samler de stærkeste folk sig ved templerne i hellige ordener, hvor de udover at bede træner deres færdigheder i kamp til hest og til fods. Således er der altid beredne tempelvogtere i tunge ringbrynjer, der kan uden varsel kan sættes ind hvor der skulle opstå problemer. De tempelvogtere, der udmærker sig, bliver belønnet med enten rigdomme eller et magtfuldt embede under en af Izyx's sønner.

Næsten alle de tempelvogtere, der bringer skam over deres navn rider bort fra Uthien i skam og vender aldrig tilbage.

De få, der bliver i riget, bliver set ned på af alle, for i Uthien er straffen for at fejle Izyx hård...

## Forbundets ledere

Det Uthiske Forbund er et forbund af bystater, som hver regeres af en af Izyx's sønner. Det er et stort rige, hvor lange, brede veje forbinder byerne, og hvor man kan rejse flere dage uden at støde på et andet menneske. I Uthien findes ingen små landsbyer, men kun store, prangende byer beskyttede af vældige mure. Udenfor murerne findes de enorme slavegårde, hvor tusindvis af slaver hver dag arbejder hårdt i de endeløse marker for at brødføde den uthiske befolkning.

En gang om året samles alle Izyx's sønner til et møde i Uthos, den største af alle byer. Her mødes de flere hundrede ledere for at drøfte Uthiens fremtid. Det er dette råd, kendt som det 'Uthiske Råd', der styrer riget, men selv de bukker hovedet når én bestemt kvinde taler. Denne kvinde er Izyx's Hånd, hun som regerer Uthos. Hun er den øverste præst for Izyx og nogle siger, at hun er det mægtigste menneske i verden. Det er hende, som hvert år fortæller Izyx's sønner hvad deres gud ønsker, og hun er det eneste menneske i verden som Izyx's sønner adlyder.

Når Rådet mødes holdes der en ugelang fest i Uthos, hvor Izyx æres og mange ofre bringes. Det er en tid med glæde og festlighed, og den stolte by prydes i denne uge af utallige bannere bærende Izyx's tegn, Soløjet. Efter Rådsmødet drager sønnerne tilbage til hver deres by, og dagligdagen fortsætter i det kæmpe rige. For omkring en søn af Izyx er der et mægtigt bureaukrati, som sørger for at hans by brødfødes, slaverne holdes under kontrol og lov og orden opretholdes. Sammen med disse mange embedsmænd findes der i enhver by et utal af præster, som prædiker Izyx's ord, og der er en utrolig respekt for disse i hele Uthien. Guds symbol er at finde overalt og templer og kirker smykker utallige gader i byerne, og præsterne overser også bygningen af enorme monumenter til ære for Izyx. Præsterne har en utrolig magt i Uthien, for uden Izyx's velsignelse vil hele det Uthiske Forbund gå til grunde, og derfor er de uthiske præster meget højt agtede og respekterede. Men de er også frygtede, for Izyx kræver også ofre af sit folk, og formilder man ikke Izyx med ofre skal man ikke forvente at leve et ordentligt liv. Det er Izyx's bud, at en uthisk borger skal give en mønt til kirken, for hver fem han tjener, til at sørge for opretholdelsen af de utallige



helligdomme og statuer. Dette har så længe været loven i Uthien at befolkningen uden at kny betaler kirken, for enhver uther ved, at uden Izyx er han intet.

### Forbundets styrke

Det Uthiske Forbund er kendt for sine bygningsværker og for sine lervarer. Rider man igennem det uthiske rige vil man overalt møde kæmpe monumenter af sten og krystal til ære for Izyx, og selv på de øde sletter mellem byerne findes prægtige statuer, enorme templer og prangende kolosser af sten. De uthiske bjerge er rige på krystal og sten, og i mange flodbanker findes der det røde ler, som de uthiske pottemagere bruger til at skabe krukker, vaser og urner, som verden over er kendt for deres udholdenhed og styrke.

Utherne er også kendt for deres enorme bureaukrati, deres dygtige administratører og deres elegante krystalvarer. For i Uthien bringer det stor anseelse at kunne udføre mesterværker i det farvede Magna-krystal, og mange af disse smukke krystalgenstande sælges til høje priser på de serconske markeder. Men på trods af deres talenter indenfor både krystal-, og lervarer er det uthiske folk ikke rigt. Meget går til at besmykke kirkerne og paladserne, mens de normale uthiske borgere lever i simple, solide bygninger af sten, bygget til at modstå tiden og ikke bygget for skønhedens skyld. Således er det i byerne, men udenfor byerne ligger slaveplantagerne, hvor de talløse slaver arbejder

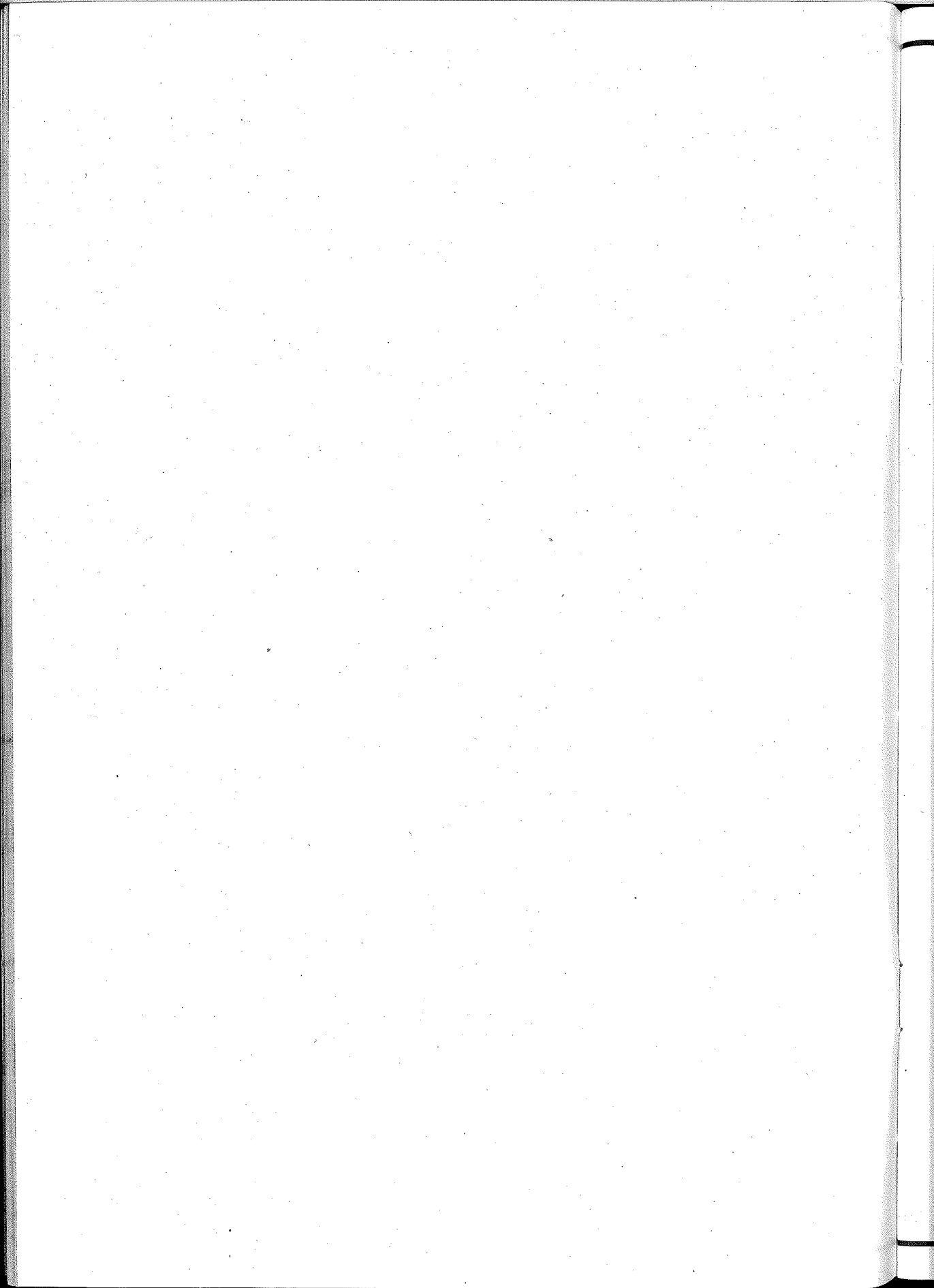
hårdt under den ubarmhjertige sol. Står man på en mur i en af de uthiske byer, vil man kunne se marker så langt øjet rækker. Det er i disse endeløse marker de mange slaver arbejder, og uden slaverne havde det uthiske rige været intet. For slaverne skaffer den mad, som utherne lever af, og det eneste som Izyx's sønner frygter udover Izyx's vrede, er et slaveoprør. Det er dog flere generationer siden et sådant har fundet sted, og oprørske slaver ender hurtigt på Izyx's altre.

Men det er grundet slaverne, at der er spændinger mellem utherne og serconerne, som ellers danner et marked for langt de fleste af de uthiske handelsvarer. Serconerne misbilliger slaveriet, men ønsker stadig at erhverve sig uthiske ler-, og krystalvarer, og for disse vil de rejse langt.

### Forbundets religion

Religion er kernen i en uthers liv. I Uthien styres alting af Izyx, den eneste sande Gud, og Utherne er børn af Izyx. Den første uthiske leder var søn af Izyx, og siden da har alle ledere af byer besiddet titlen 'Izyx's Søn'. I Uthien styrer præsterne mange af livets facetter, og den øverste leder i det Uthiske Forbund, herskeren af Uthos, er også den øverste præstinde af den uthiske kirke.

Hun kendes som Izyx's Hånd, og nogle siger, at hun er Izyx's datter. Hun besidder en utrolig magt, både verdslig og magisk, og på hendes bud arbejder dagligt tusindvis af slaver med at opføre statuer og templer til ære for Izyx i Uthos. Selvom Uthos er den





aspekter i stedet bliver udlært til præst, hvis en sådan er behøvet. Op træningen til at blive tempelvogter er lang og det er først efter mange år at den nye vogter kan iføre sig den karakteristiske røde uniform, med den sorte stigende sol som kendemærke. Desuden har hver by en lille broche, gjort i et af de ædle metaller, der viser hvilken by de stammer fra. Det er dog sjældent at Tempelvogterne forlader deres hjemby - dette sker kun hvis en vigtig person eller et objekt fra byens tempel skal eskorteres til en anden by.

Der er ikke mange Tempelvogtere i hver by, men de der er, er de bedste soldater i riget. I byerne findes også vagtværn, der holder general orden i gaderne og disse udgør størstedelen af de våbenføre mænd i Uthien.

Hver orden af Tempelvogtere har en Mester, der fungerer som deres overordnede og rådgiver i militære anliggender til Izyx's Søn. I Uthos findes Stormesteren, også kaldet Izyx' Sværd, som vil kommandere Uthiens væbnede styrker, skulle det komme til krig.

## Præsterne

Præsteskabet er det vigtigste organ i riget. Det er præsterne, der forkynder Izyx's ord og vejleder og styrer byen. Præstelærlinge håndplukkes af de eksisterende præster, der holder opsyn med lovende emner i byens skoler, blandt Tempelvogter akolytterne og hvor ellers de færdes i byen. Udvælges man til oplæring som præst er ens fremtid lagt fast og man går en hård men ærefuld tid i møde. Præstelærlinge terpes i læsning og skrivning, i tolkning af de hellige skrifter, som de gamle præster har skrevet for hundreder af år siden, og i forkyndelse af disse. Desuden lærer man meget om hvordan byen fungerer, og hvordan den bør styres. Efter flere års træning i disse discipliner, begynder Izyx's magt så småt at strømme i en, hvis træningen er fulgt ordentligt, og en optagelsesprøve følger. Lærlingen vælger selv hvornår han vil tage prøven og foreslår dette for sine lærere, der vil vejlede lærlingen i dennes valg. Men da prøven er en værdigheds test, er det i den sidste ende op til lærlingen selv om han føler sig klar. Denne prøve tester lærlingens tro og styrke, og kan variere alt efter læremestrenes forgødtbefindende. En ting står dog fast, og det er at lærlingen ikke klarer prøven uden at kunne kanalisere Izyx's kraft og derved kaste sin første magiske for-



mular. Hvis prøven klares får lærlingen titel af Oplært og kan nu fordybe sig yderligere i sine studier. På dette stadie kan den Oplærte også selv tilrettelægge en del af hvad han vil studere og forløber alt planmæssigt stiger den Oplærtes kraft nu støt, under kyndig vejledning fra de gamle præster. Forfejles prøven er lærlingen død - han må have været for svag i sin tro.

Det er således at der kun er et vist antal af præster i hver by. Når en af de siddende præster afgår ved døden skal en ny præst findes blandt de Oplærte, og de andre præster udvælger hvem, der skal prøves. Denne prøve er ganske simpel: Izyx's Søn udfører et ritual, der bader kandidaten i Izyx's stråler. Her vil kandidaten, hvis denne findes værdig, opnå den sidste indsigt, der kræves for at kunne bære den traditionelle dragt og kalde sig præst af Izyx. Er kandidaten, på dette stadie uværdig, vil Izyx tage al den viden og forstand, der var at finde i hovedet på staklen, der vil være et viljeløst vrage, ude af stand til at tænke. Oftest viser præsterne nåde og dræber den forfejlede kandidat. Er man blevet præst opnår man visse rettigheder i samfundet. Indenfor Uthiens grænser kan en præst kræve hvad han måtte ønske af den øvrige befolkning, hvis det er ham nødvendigt. Dette være sig både mad, husly og sågar ejendele. Misbruges dette straffes præsten selvfølgelig, men dette forbliver strengt internt i præsteskabet, der må fremstå som værende fejlfri for den øvrige befolkning. Præsterne imellem hersker der også et strengt hierarki, der er baseret dels på alder og dels på hvor længe man var om at blive Oplært og præst. En præst af højere status har altid ret, og Izyx's Sønner har status, der kun overgås af Izyx's Hånd i Uthos. En særlig grad hos præsterne er den midlertidige titel Storpræst, som gives af Izyx's Hånd selv. En storpræst, er en præst der rejser ud, med en garde af Tempelvogtere for at sprede Izyx's ord og slå hårdt ned på gudsbespottere og syndere. Er der særlige problemer i en by kan man anmode om at en Storpræst skal komme til byen og se på problemerne. Storpræsterne står ikke direkte over Izyx's Søn i den pågældende by, men skal ej heller lyde hans ord, og har visse rettigheder, der gør at de kan udføre sit job.

## Kokoijerne

Der findes adskillige mindre ordener af præster og krigere blandt urtherne, og kokoijerne er et sådant. Langs de store veje, udenfor byerne kan man finde skoler, der er viet til at oplære disse præstekrigere i kampkunst og Izyx's lære. Hvorfra disse skoler oprindeligt stammer er en velbevaret hemme-



lighed, men en historie fortæller at de oprindeligt blev stiftet af en forsmået Tempelvogter, mens andre igen mener at det er præsteskabet selv der står bag, for at sikre de mange veje i riget. Hver skole ledes af en skolemester, der selv har været kokoij i mange år. Under sig har han fra blot ti elever på de mindste skoler og op til omkring et halvt hundrede stykker i de største skoler. Der opretholdes en exceptionelt hård disciplin på skolerne, og elevernes forhold er ganske spartanske. En seng i en sovesal, og en kiste til personlige ejendele er alt hvad de ejer de første år. Oplæringen består den første lange tid i basale fysiske opgaver om dagen, og oplæsning af de simpleste tekster om aftenen. Senere begynder så en træning i de forskellige kampteknikker såvel med som uden våben, samtidig med at der finder en dybere indvielse i Izyx's skrifter sted. Det hviskes i krogene at de skrifter der læres fra, beretter om en hårdere gud, der sætter kokoijerne højest i samfundet og giver dem store rettigheder, men dette er så vidt vides blot rygter. Et andet af disse er at de bedste elever på skolerne, i al hemmelighed føres bort til en gammel mester - en vakoij, der lever et ensomt liv, trukket tilbage fra samfundet, hvor han har helliget sig Izyx og træningen af dennes bedste børn. Et faktum er det at kokoijerne holder banditter og andet utøj i ave på de veje hvor de færdes, og at deres symbol, som er en gul kugle i sort baggrund, der repræsenterer Izyx's øje i sin komplette form, er et symbol der er respekteret vidt omkring i riget. Derfor mangler der heller aldrig nye, håbefulde elever, der trods de hårde forhold kommer for at prøve deres lykke hos en af skolemestrene.

## Slaverne

Fundamentet for at det Uthiske Forbund kan fungere er dets enorme mængder af slaver. Hver dag drives de store slaveskarer ud på markerne uden for byen og ned i stenbruddene, for at skaffe råstoffer til det uthiske folk. Slaverne er en selvfølge for utherne - en rettighed, indstiftet af Izyx selv, idet de gamle skrifter siger: "Lad mit rige vokse til uhørt pragt, og lad de der ej følger mine ord tjene de der gør det". Hver gang utherne har tilegnet sig nye landområder er den lokale befolkning blevet gjort til slaver i det Uthiske Forbund. På den måde tjener de Izyx's vilje, hvadenten de vil det eller ej. Hvis de tjener af et oprigtigt hjerte, vil Izyx selvfølgelig sørge for at de genfødes som rigtige uthere, næste gang de den store cyklus bringer dem tilbage til livet. Det sker at enkelte slaver tjener så godt, at de langsomt optages som en del af en uthisk familie, og sågar giftermål er ikke aldeles uhørte om. Dette er den eneste måde hvormed en slave kan blive anerkendt som uther i levende live.

Så snart en slavebestand er etableret, går de uthiske herrer straks i gang med at etablere i hierar-

ki slaverne imellem, for at holde dem på plads. For hver 30 slaver udnævnes en opsynsmand, der får ret til at bære våben. Han står til ansvar for at hans slaver gør deres arbejde, uden brok. For dette får han en række privilegier, såsom eget værelse i slavebarakken, og bedre mad. Ved at give privilegier sikrer man opsynsmandens loyalitet, samt at de andre slaver vil afsky ham, og derved undgås konspirationer. Desuden forbydes enhver form for tilbedelse af afguder og dyrkelse af falske ritualer. Tilgængæld læres de nye slaver at hilse Izyx, når dennes øje rejser sig over landet, og når det går ned igen. Derved nedbrydes den tidligere identitet, og et nyt tilhørsforhold hos Izyx opbygges. Således er det kun de der følger dagens ritualer, der får mad.

Desuden er der til hver slavelejr knyttet en mindre gruppe soldater og en Overseer, der er uddannet som præst i Izyx's kirke. Der har for nyligt ikke været store slaveoprør, men frygten for dette er stor hos præsterne, selvom de ikke taler højt derom.

Hvert år bringes de bedste slaver ind til en stor markedsdag, hvor de rige familier kan anskaffe sig slaver til personligt brug. Dette er en drøm for alle slaver, da ejerne tager sig bedre af personlige slaver.

Slavernes hverdag er hård, men ikke opslidende. Der arbejdes fra solopgang til solnedgang, men Overseeren sørger for, at slaverne er i stand til at arbejde videre, og slaver der besvimer af udmattelse på markerne er et meget sjældent syn, selvom rygterne siger noget andet. Derfor er de fleste slaver meget veltrænede, for maden er rigelig og nærende, da utherne selvfølgelig ønsker slaver, der kan levere maksimal ydelse. Sammenholdet i slavelejrene er selvfølgelig stort, idet det er pinedød nødvendigt med nogen at støtte sig til, hvis man skal klare sig gennem de endeløse dage.

Når en slavekvinde bliver gravid kan der ske en af to ting. Hvis Overseeren mener at der er brug for flere slaver, bliver den gravide kvinde forflyttet til en anden del af lejren, så hun kan føde og passe sit barn, den første tid. Er der derimod ikke brug barnet findes der flere metoder til at skaffe sig af med det. Straffe for at forbryde sig mod Overseerens og Izyx's vilje er hårde og skånselsløse - mangen en slave er blevet pisket til døde for øjnene af hans kammerater.

Slavelejrene er anbragt lige udenfor byen, og er derved isoleret, så de rigtige uthere ikke blandes unødigt med slaverne. den ultimative straf for en uther er at blive sendt til at tjene som slave, enten i en periode, eller for evigt.

## Utherens hverdag

Den uthiske hverdag er stærkt ritualiseret. For den gennemsnitlige uther starter dagen når Izyx's øje kaster sine første stråler ud over byen. Da står utheren op, og hilser solen godmorgen ved at bøje



sig på knæ for den, og langsomt rejse sig igen, med udbredte arme, som for at omfavne dens stråler. Har man ikke personlige slaver, er det nu tid til at lave dagens første måltid, der gerne er en grød tilberedt af de korn som slaverne høster.

Herefter starter dagens dont. Er man arbejdsmand venter arbejdet, som kan være alt fra pottemager til skriver. Der er dog også ting på hjemmefronten, der skal organiseres, så som rengøring, og mangler der vand og mad, så er det afsted til depoterne for at hente. Det er gerne kvinderne der står for planlægningen af dette. Kvinderne udfylder desuden også de mindre fysiske betonede hverv og der ses mange kvinder som rådgivere og lærere.

Midt på dagen, når det er varmest, holdes der gerne en pause på et par timer. Her kan man hvile, hygge sig med familie og venner, studere i de store biblioteker eller hvad man ellers har lyst til. Ønsker man at holde sig på god fod med præsterne er dette også et godt tidspunkt at aflægge kirken et besøg.

Derefter genoptages arbejdet, der afsluttes når Izyx's øjes sidste stråler glider ned bag horisonten, og den hilses på gensyn, ved at udføre morgenritualet, i omvendt rækkefølge. Derefter indtages dagens sidste måltid, der gerne består af kød, som købes af fremmede handelsmænd, som Izyx nådigt lader besøge sit rige.

Herefter er resten af dagen ens egen, og den fordrives gerne med spil eller diskussioner.

Er man mere velhavende, således at det ikke er nødvendigt at arbejde eller at føre husholdningen tager dagen sig noget anderledes ud. Selvfølgelig er der enkelte ting der skal ordnes, såsom regnskaber eller kontrol af at alt forløber som det skal, men ellers er dagens ens egen. Der er meget prestigé i at studere, og viden er et af de største statussymboler. Derfor tilbringes megen tid med at studere i skrifterne og i debat med de vise troldmænd og præster. De mægtigste familier har sågar en trolmand ansat til at rådgive og lære fra sig.

## Etik

For en uther er magt det største statussymbol. Magt over andre folk, i Izyx's navn, i form af slaver, og magt indenfor samfundet, i form af indflydelse, viden og besiddelser. En uther respekterer, men misunder også, en der har eller ved mere end han selv. Dette er også en del af Izyx's lære: At stræbe efter at opnå mere end man har. Dette styrker den enkelte og giver ham drivkraft. Selvfølgelig må det ikke ske på åbenlys bekostning af andre, da åbne interne stridigheder ville svække utherne udadtil, og derfor foregår magtkampene oftest gennem stræben efter ny viden og lobbyisme. Dette er også grunden til de mange ordener der findes og den utallige skare af vismænd, præster, troldmænd og andre rådgivere der til stadighed omgiver Izyx's Hånd. Det er klart at de der har magten ikke bliver talt direkte imod, men

alle prøver at påvirke magthaverne i en bestemt retning. Men når tiden kræver det er utherne altid klar til at løfte i flok for at udvide Izyx's indflydelse i verden.

De personer som den typiske uther beundrer mest er dem der har udrettet noget i verden - sat sit spor. Det være sig hærførere, der har bragt nye landsdele ind i Forbundet, præster der har ladet opføre prægtige bygningsværker eller almindelige borgere der ved egen hjælp er trådt op ad magtens stige. Der er dog en delikat balancegang mellem hvad der er "respektabelt" at foretage sig for sin egen skyld, og hvad der alligevel er for meget. Eksempler på dette kan være indstiftelse af nye fraktioner indenfor kirken, hvilket er noget flertallet ser som en håd mod Izyx. Det at promovere sig selv i for høj grad er ej heller velset. Det er bedre at opføre en kæmpe bygning til Izyx, end at lave statuer af sig selv. Faktisk er de eneste dødelige der er afbilledet med statuer dem der har været Izyx's Hånd og de som hun har belønnet med statuer på grund af særlige bedrifter.

## Et typisk liv

Når et barn bliver født skal det efter så kort tid som muligt indvies til Izyx. Dette gøres for at undgå at Izyx skal gøre ondt mod barnet, hvis Gud ikke kender det som sit eget. Indvielsen kan foretages af en hvilken som helst præst og består i en kort remse, hvor barnets navn bliver fortalt til Gud, mens noget af selve den jord, der er fundament for riget drysses ud over det nøgne barn. Herefter nedfældes barnets navn, samt hvem dets forældre er, og såvel præster, som barnets forældre for et sådant dokument. På denne måde kan man hvor end man kommer bevise at man er en sand uther. Efterhånden som barnet vokser op bliver det oplært i det som dets forældre kan. Er man pige følger man moderen, og er man dreng er det faderens hverv, der skal læres. Således sikres det at der er en nogenlunde ligelig fordeling af de forskellige hverv. Når barnet bliver ældre kan det søge optagelse andre steder, hvis det er nødvendigt og alle forældre håber selvfølgelig på at deres barn bliver taget i lære hos præsterne eller tempelvogterne. Men før dette kan ske skal barnet henvende sig til en af præsterne og bede om at blive accepteret som værende sig selv og ikke blot sine forældres barn. Herefter gennemgår barnet nogle prøvelser under præstens vejledning hvor den kommende voksne blandt andet testes i de mest basale dele af sin tro, og også enkelte fysiske prøvelser - ritualer varierer lidt fra præst til præst. Herefter udfærdiges et nyt dokument, der bekræfter den voksne uther som et selvstændigt individ, der nu må træffe sine beslutninger selv. Herefter holdes gerne en fest, arrangeret af forældrene, som en sidste handling før deres afkom må stå på egne ben - dette



er en begivenhed er er fyldt med både stolthed og en vis sorg.

Herfra vælger den unge uther sin egen vej. Det tager selvfølgelig sin tid før han er fuldt oplært og kan tjene penge til at lade sit eget hus opføre, og i dette tidsrum er det nødvendigt at bo hos sin læremester, der som nævnt oftest er ens forældre. Basalt set går resten af livet med at tilegne sig viden og udvide sin forretning. De fleste finder også en af det modsatte køn, som de ønsker at dele resten af deres liv med, og når dette sker opsøges endnu engang en præst, der i Izyx's navn foreviger denne forening. Det er tradition at gøre dette til en festdag, hvor familie og bekendte overbringer gaver, der ofres til Izyx, for at få Gud til at kaste sin velsignelse over det bånd der er blevet bundet.

Når en uther, efter et langt liv, til sidst indtræder i den sidste del af livscyklens og afgår ved døden affoldes der en ceremoni efter mørkets frembrud, hvor den afdøde brændes i et af de særlige kapeller, der ligger højt oppe i et af templerne, således at den dødes kræfter vender tilbage til Izyx så Livets Cyklus kan begynde på ny.

## Udseende

Midt i det uthiske rige skinner solen året rundt, og dette har dets folk selvfølgelig tilpasset sig. Den typiske uther er sorthåret, og har en mørk teint. Deres øjne er som oftest brune, grå eller mørkegrønne. Men grundet rigets udbredelse og det faktum at adskillige mindre folkeslag i tidens løb er blevet underlagt Izyx's væld findes der mange varianter - blåøjede uthere, og sågar folk med lyst hår. Dette er dog mest almindeligt at se hos slaverne, der jo er de nyest tilkomne i Forbundet, men man møder uthere af alle afskygninger når man når til rigets grænser.

## Særlige Uthiske embeder

### Tempelvogter

Zakov kiggede med stolthed i blikket på sit håndværk. Hans rustning glitrede i strålerne fra Izyx's Øje, og de tunge stålplader var blanke og rustfri. Han afsagde en kort bøn til Izyx, og takkede Gud for at have gjort ham til en af de udvalgte, før han lod sin broderidder spænde rustningen på ham. Mens Tjostojko iførte ham rustningen, lod Zakov langsomt sit blik glide hen over den støvede plads. Foran Vogternes tempel stod alle hans brødre i deres blanke pladebrynjer og messede en hymne til ære for Izyx. Det ville blive en skøn dag...

### Embedsmand

Han sukkede og tog endnu et papir fra den høje bunke på bordet. Nogle dage ønskede han, at han

ikke var så dygtig som administrator, men han greb altid sig selv i denne form for blasfemi. Gregorij rystede på hovedet og takkede Izyx for at have givet ham tålmodigheden til at holde ud. Sådan var det hver gang han var udmattet. Så krævede det blot, at han tænkte på Izyx og det Uthiske Forbunds pragt, og trætheden forsvandt fra ham. Izyx vær prisset. Han kiggede ud af vinduet og beundrede Soløjet i al dets pragt. Det ville blive en skøn dag...

### Filosof

"Nej, min unge Kovskij. Således forholder det sig ikke, da Izyx jo er Gud for hele menneskeheden og ikke kun utherne." Ivan Borzji undrede sig dagligt over tempelridderens uvidenhed, og denne dag var ingen undtagelse. Hans egen bror, Ovdovan, havde været på samme måde efter at han blev optaget som Vogter. Denne unge ridder trængte til en smule erfaren visdom, og Ivan elskede at lære fra sig. Det ville blive en skøn dag...

### Præst

"Izyx lade mig før kniven for dig og i dit navn. Lad dette offer være et bevis på vor taknemmelighed og en hyldest til vor Skaber og Herre. Izyx, modtag denne mands liv som vor gave til dig." Lagovina lod den rødglødende kniv beskrive en cirkel i luften foran sig. Så, netop da solens første stråler ramte pyramidens top, skar hun hovedet af slaven, som ydmygt knælede foran hende. Kroppen var stadig på knæ foran hende, mens hun holdt hovedet i sin hånd og først da solen ikke længere skinnede på alteret lagde hun hovedet i en lerskål ved sin side og lod jubelen fra mængden bryde ud. Hun hævede sine arme, og råbte triuferende Guds navn ud til hele verden. Det ville blive en skøn dag...

### Glaspuster

Vasen var færdig. En halv meter høj og med sirlige mønstre ned langs siderne. Den var et sandt mesterværk, og var det smukkeste hun nogensinde havde lavet. Den serconske købmand, Erich Ludengort, ville uden tvivl gå ud af sit gode skind når han fik at vide at hun ikke ville sælge den. Hun havde i sinde at forære den til Izyx's Søn, lederen af hendes stolte fødested, Silorna Budtka, og en af Guds udvalgte. Izyx vær prisset. Det ville blive en skøn dag...

### Pottemager

Hans gamle fingre gled kærtegnende hen over det bløde ler. I mange år havde han levet og arbejdet med det røde uthiske ler, og i mange år havde han elsket sit arbejde. Izyx var en nådig herre, og havde endda ladet hans ældste søn blive embedsmand hos Izyx's Søn. Han smilede til Soløjet, der gennem hele livet havde fulgt ham og nu viste sig på himmelen. Det ville blive en skøn dag...

## Introduktion

I de yderste egne af Dragebjergene kæmper Isfolkene for overlevelse i landet de kalder Ourrøn. På de vidtstrakte højsletters ødemarker findes der ikke megen ly for den kolde vind der ikke kun bringer snestorme med sig fra bjergene, men også store klippetrolde. Isfolkene har kun overlevet ved at bygge gigantiske borge af sten og jern i bjergenes rødder.

Hver borg har en kriger, der kaldes 'Beskytteren'. Det er beskytterens pligt at holde borgens omegn fri for farer som trolde og kæmper. Han organiserer borgens forsvar og er ansvarlig for alle vigtige beslutninger, der tages på den enkelte borg. Ofte findes der på borgen en del folk, der hjælper beskytteren. Disse folk kaldes 'Valdor' (Det betyder Stormand), og det er en af valdorene, der ved beskytterens død overtager hans hverv.

Det er først muligt at blive valdor når ens første barn er blevet myndigt.

Blandt Isfolket er den enkeltes status afhængig af familiens status. Hver families anseelse er afhængig af hvilke embeder familiens medlemmer traditionelt har haft. De mest respekterede erhverv er beskytterens, valdornes og Manernes, da det er disse folk, der bærer ansvaret for borgenes overlevelse. Dytige håndværkere og smede er velsete for deres evner, mens troldejægere og budbringere er respekterede for de farer de udsætter sig selv for. Handlende og troldmænd anses sammen med daglejere som den laveste kaste, da de ikke er i stand til hverken at bidrage til borgens overlevelse eller i stand til producere noget, der gør det muligt at sørge for sig selv. Internt i stammerne bruges, der ikke penge. Jagt og produktion er fælles projekter og folks behov dækkes når de opstår. Den enkeltes vel er i alles interesse, da ingen kan undværes under de hårde forhold der er. Byens smede laver våben til alle våbenføre mænd, ud af de råmaterialer der udvindes fra minerne i bjergene. Det er sjældent at der kommer handlende så lang mod nord, så to gange om året sendes en flok af sted med vogne fulde af smedens håndværk. De sælges for gode priser i de nordliggende byer og i retur købes der nødvendige ting til borgen - rigeligt med halm til hestene, er det vigtigste. Desuden holdes en vis kontakt derved med lige.



## Stammerne

Isfoket består af en række stammer. Hver stamme har bygget deres egen borg og har selvstyre i borgen. En ny stamme opstår når en eller flere familier udvandrer fra en borg på grund af pladsproblemer eller uenighed. Stammen kan tage navn efter dens stifter: Herjolfssønnerne, efter bedrifter: Troldevingerne eller efter det sted hvor stammen slår sig ned: Jernbjergstammen.

Det vides ikke hvormange stammer, der findes, men den første stamme var Isens Børn, og derfor kendes en af Isfolket også som et Isbarn. Der findes 8 gamle borge plus et antal mindre nye. Dertil kommer Midjaerne, Gislas Æt, samt det utal af småstammer, der lever rundt omkring i landet.

## Borgene

De otte gamle borge der står er alle byggede for mange århundrede siden. Store mastodonter af sten er de, midt i det sneklædte landskab. Smukke er de ikke, men de færreste fæstninger kan måle sig med Isfolkets når det gælder praktisk formåen og holdbarhed. Hver enkelt borg er sin egen, men der er en grundplan de alle følger. Først og fremmest er de alle enten byggede på højninger i terrænet, så det bedst mulige overblik opnås, eller, som i de flestes tilfælde direkte ud af et bjerg, der kan fungere som den ene mur. En fordel ved dette er også det vigtige metal, jerns, store tilgængelighed.

Yderst er den første mur. Bygget i mange meters højde og med svalegang og skydeskår hele vejen rundt.

Alle mandlige Isfolk lærer at bruge buen, da den er det vigtigste jagtredskab. Bag muren er borgens naturressourcer. Jorden er passet og plejet og her vokser alle de slags urter og buske det er mulig at få til at gro på disse breddegrader. Borgens heste og andre dyr findes også gående frit i en del af dette område.

I midten af dette findes den anden mur. Bygget magen til den første men med et tårn i hvert hjørne, hvor vagterne holder et vågent øje ud over isstepperne. Bag denne mur er der bygninger. De almindelige mennesker har deres huse her og de lagre af kød og bær og den halm og lignende der købes udefra er her. Inderst inde findes selv borgen, som et massivt centrum. Her bor valdorene og deres familier, samt selvfølgelig Beskytteren og Maneren. Der bruges ikke tjenestefolk i almindelig



forstand på borgen. Familiernes kvinder klarer opgaver som mad og drikke og når der er brug for at få udført større opgaver indkaldes folk fra byen.

## Ernæring

Isens folk spiser primært kød. Hver dag drager jægerne ud og om aftenen spises fangsen. Det tykke fedtlag fra de større dyr bruges også til brændstof i lamper. Ud over kødet dyrker kvinderne små urter og buske inden for borgens mure. Her plukker de bær og krydderier til variation af maden. Selvom det er primitive folk siger de få rejsende der har gæstet en af borgene at ingen kan tilberede en kødret som Isfolkets kvinder.

## Ansigtets runer

De fleste Isfolk er meget kompakt byggede og det meste af deres kropsvægt er muskler. Isfolkene har den urgamle tradition, at de tatoverer deres rang og alder i ansigtet med brune runer. På denne måde er det let at se hvem det er man står overfor og hvor meget respekt vedkommende fortjener. Runerne er meget vigtige for isfolkene, for hvis man krænker en mands ære (for eksempel ved at tale ned til ham på trods af at hans anseelse er større end din) vil han enten kræve en undskyldning, æresoprejsning eller dræbe dig på stedet.

Isfolkene har vænnet sig til at gå med store skindkapper og rustninger. De fortrækker sorte, brune og grå stoffer, mens respekterede Isfolk klæder sig i lilla.

## Handelsvarer

Isfolkets smede er blandt de bedste i verden og deres værk er søgt vidt omkring. Malmen fra bjergene i deres land er af en særlig solid kvalitet, og har givet grund til ordsproget: Isfolkets sværd er som Isfolket selv, de slår hårdere og holder bedre.

Skind og pels, fra de store dyr i Isfolkets land er også en god vare.

Isfolkene mestrer dog også mange andre slags håndværk - for når en af Isfolket først er blevet valgt til sit hverv, fortsætter han stædigt med at specialisere sig til han ligger for døden.

## Historie

Blandt Isfolket fortælles ofte historier om fylgjerne og om tiden der var engang. Der fortælles sagn fra fortiden og

fortællinger om de første Isfolk.

De ældste fortællinger er næsten fire tusinde år gamle og er fra den tid, hvor de første Isfolk lærte om Herskeren. Det var dengang, hvor Herskeren skænkede Isfolket Odo. Manerne siger, at det var for lidt over tre tusinde år siden, og fylgjerne siger dette er sandt. Odo blev givet til Isens Børn, som var den første af Isfolkets stammer.

Omtrent tusind år efter at de første Isfolk blev skænket Odo, rejste Rimnar sig. Det var i denne tid, at Æren blev tabt, og Isfolket blev forandret. Midjaerne var dog dengang som da det skete, for lidt under tre tusinde år siden.

Om perioden efter tabet af Æren fortælles der kun lidt, men mange hundrede år efter skete den største begivenhed efter, at Rimnar rejste sig. Splittelsen.

I de hundreder af år der fulgte rejste mange familier fra den første borg, og derfor findes der i dag en del stammer, deriblandt Gislav Æt, der valgte at forlade de gamle borge til fordel for byerne. Isfolket spredtes mere og mere, indtil man for knapt halvtredssindstyve år siden mødte Midjaerne, som fylgjerne troede forlængst var døde.

## Æren og familien

Isfolk er kendt som hårde, barske folk, der kæmper for overlevelse i et barskt land. Men de er også kendt som et folk af ære, hvor styrke ikke kun findes i kroppen, men også i sindet. For Isfolket er de vigtigste ting i livet æren og familien, og giver en fra Isfolket sit ord, kan man være sikker på, at det bliver holdt. Isfolkene er stålsatte og selvsikre og dette bidrager i høj grad til deres mod, som er legendarisk. For Isfolket er respekten for de, som står højere end en selv, også betydningsfuld. Isfolkene taler aldrig respektløst til en, som bærer de rigtige runer, selvom de ikke altid er så høflige overfor fremmede. Til gengæld har deres kontakt med andre folkeslag lært dem, at ikke alle andre kender deres skikke, og derfor vil et Isbarn ignorere fornærmelser fra fremmede, som han aldrig ville have tolereret fra et andet barn af Isen.





Den største glæde et Isbarn kan opnå er at få et barn med sin livsmage. Når dette sker inviterer han hele byen til fest og alle bringer ham gaver. Det er nemlig en kendt sag, at det Isbarn, der dør uden at have fået en arving, vil dræbe familiens fylgier når han dør - og dermed alle sine forfædres sjæle.

## Mand og kvinde

Kønnes roller er praktisk bestemt af fylgierne. Det mønster der tegner sig, hvor mændene dominerer de fysiske hverv, som smede og krigere, og kvinderne ses som syersker og urtekendere (der tager sig af sygdom og lignende), menes at stamme tilbage fra Odotiden. Her satte Herskeren, som bekendt, de Første til at gøre hvad de gjorde bedst og hvervene er sandsynligvis gået i arv gennem fylgierne lige siden.

Det ses selvfølgelig at stærke kvinder fødes til at være smede og mænd til at kende urter, men det er undtagelsen der bekræfter reglen. Hos den stamme der kaldes Isdanserne har man således en gruppe af kvindelige krigere, og unge piger er så længe man kan huske blevet valgt til dette hverv af fylgierne hos denne stamme.

Beskytteren er stort set altid en mand - det er kun ganske få gange i den kendte historie at en kvinde er valgt til Beskytter, men i Rådet findes der oftest kvinder som valddorer, såvel som mænd. Maneren er gerne en kvinde.

Alle i samfundet passer deres hverv med ære og forskellen mellem kønnene erkendes og værdsættes generelt, selvom der selvsagt kan forekomme skænderier her, såvel som i alle andre kulturer.

## Isfolkets religion

Isfolket var engang et folk velsignet af deres egen gud, som de kalder Herskeren. Men der kom en tid, hvor Isfolket fejlede Herskeren og de mistede deres Ære. Da Herskeren havde brug for sit folk, fejlede de ham og han forsvandt. Isfolket længes efter den dag, hvor han vil komme igen, og søger at styrke sig for at bringe ham tilbage.

## Skabelsen

Efter Herskeren havde sat de Første på Ourron stred de bestandigt med hinanden om hvem der skulle lave hvad og derfor skænkede Herskeren dem Odo, de fire første runer så man til evig tid kendte sin plads. Den første runetegner, Jorin, hvem Herskeren havde vist Odo til, gjorde derfor de fire mægtige runer på de Førstes venstre hånd. Fra den tid er blev enhver født med Jorins arv, Herskerens mærker. Runerne er: Olus, håndværkerrunen; Agni, handelsrunen; Votos, kropsrunen og Fridji, kunstnerrunen.

## Tabet af Æren

"Barn, du spørger hvorfor vi lever som vi gør, hvorfor der ikke er tid til leg og spil. Nuvel, lad mig da fortælle dig denne historie, som er den vigtigste for vort folk og som du vil høre igen og igen:

I tiden efter Jorin var blevet vist Odo (de første fire runer) og de Førstes børn gik på Ourron (jorden) kom Herskeren til dem. Vor forfædre faldt på knæ da de så hvem der var foran dem. "Rejs Jer, mine skabninger og vid at I er blevet udvalgt. En stor trussel vil komme og I er de stærkeste. Jeg pålægger Jer at vogte og beskytte landet, da de andre skabninger er magtesløse."

Stolte og målrettede rejste forfædrene sig og påbegyndte uden tøven deres værk. Store fæstninger blev rejst og smedene gjorde de første våben. Årvægent patruljerede de landet og intet kunne undslippe deres magt. Tiden gik og Urrun forblev fredelig, men forfædrene fortsatte uden tøven og tvivl den opgave Herskeren havde udvalgt dem til. Stadig gik tiden og forfædrenes opmærksomhed slækkedes - måske de troede at opgaven var løst. Til sidst, da Rimnar (det onde) rejste sig i al sin magt, sad forfædrene lunt og trygt bag borgenes mure og åd og drak og derfor blev Ourron overvældet, ødelagt og plyndret - fordi forfædrene svigtede i den opgave de var blevet udvalgt til. Herskeren stod igen foran dem og uendelig var hans vrede da han så hans skabninger så uværdige, så ynkelige som de var. Fra deres hud og deres sjæl flåede han Odo: "Ej mere skal I begunstiges med mit mærke og mine gaver. Indtil igen har vist Jer værdige til mig skal I og Jeres efterkommere leve i skam!"

Derpå drog Herskeren bort og aldrig siden har han vist sig for os. Forstå, og hør nu godt efter barn, forstå at det er derfor at vi altid må være klar, at vi må være stærke og vågne, aldrig kan hvile, for en dag kommer Prøven hvor vi igen skal vise os værdige så Isfolket kan leve med stolthed og vore forfædres fylgier hvile i fred!"

## Fylgierne

Alle Isfolk er troende og derfor er Isfolkets samfund og den enkeltes beslutninger for det meste præget af religiøse traditioner.

Dette er forfædrenes ånder, der er blevet pålagt, som straf for deres svig, til evig tid at følge, påminde og vejlede deres





efterkommere. Fylgierne kan som regel kontaktes ved stor koncentration, men det sker også at en fylgie selv melder sig hos en af dens børn. De kommer ofte gennem drømmene. Det er endog set i nødens stund at en ung mand (m/k) er blevet besat af en af fortidens helte og har kunnet bruge dennes kræfter og viden.

Når man skal kontakte en fylgie kan det hjælpe, hvis man har en ting, der har tilhørt den person man søger at kontakte - Oldefar Bjarkis pipe eller moster Addas bue.

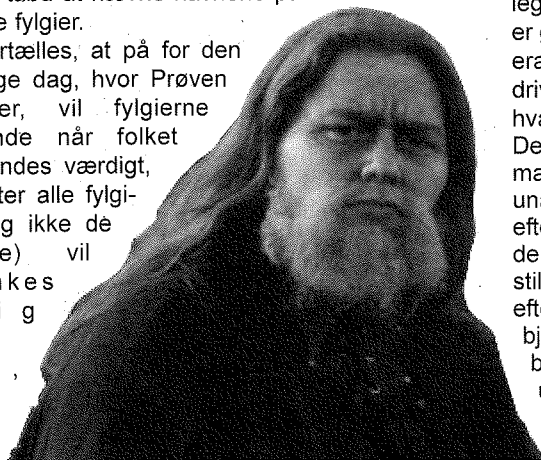
Jø ældre fylgjen er jo mere fjern virker den. Det er sjældent at der opnås kontakt med fylgier der er længere ude end en persons tipoldeforældre og når dette sker er det gerne en yderst betydningsfuld begivenhed.

Fylgierne fungerer som vejledere for deres efterkommere. De er en god støtte, men vanæres de er det kendt at synderen vil forfølges af uheld indtil fejlen er gjort god igen. Ydermere kan Rådet beslutte en ekstra straf, hvis forseelsen er grov: Gentagne svigt når man er på vagt, foragt for de af højere status.

Fylgier kan kun gå bort på en måde: Hvis en af Isfolket, der er indviet som voksen, går bort uden efterkommere til at udføre den ældgamle pligt forvises hans og hans forældres og nogen gange deres forældres fylgier til evigt at strejfe usete i den bidende isvind. Derfor siges det om en der dør af kulde i en sådan vind at de forviste fylgier tog ham. Det er tabu at nævne navnene på forviste fylgier.

Det fortælles, at på for den endelige dag, hvor Prøven kommer, vil fylgierne forsvinde når folket igen findes værdigt, hvorefter alle fylgier (dog ikke de forviste) vil skænkes hvile.

O d o ,



## Runerne

Herskerens mærker, blev taget fra dem af den samme hånd der skænkede gaven. Nu skærer isfolket selv deres runer. Runerne skæres i ansigtet således at en af isfolket aldrig igen vil glemme hvem han er.

Runesystemet er basalt set bygget op over to runer: Tana; aldersrunen og Lori; magt(rang)runen. Tana påbegyndes på venstre kind, ved fødslen, som en simpel buet streg og for hver gang barnet bliver 60 måneder ældre videreføres Tana - jo ældre personen, jo mere indviklet er hans Tana. Lori påbegyndes på højre kind kort tid efter barnets fødsel. Hver gang barnet træder ind i en ny fase af sit liv eller opnår en titel eller bedriver noget stort (første troldedræb, etc.) videreføres Lori. Det er Maneren, der står for dette og det er kun han kender den fulde betydning af hver enkel runes snørkler. Alle Isfolk oplæres dog i at kende de almindeligste runer, og man kan altid se på en anden om hans Tana eller Lori er mere kompliceret end ens egen og derved ved man hvordan man bør behandle denne.

## Tana og Lori

Tana står hovedsageligt som et symbol på livsvisdom og erfaring. Det er krænkende at afbryde en ældre og ligeledes at betvivle hans ord. Det er Tana der bestemmer talerække og -ret i rådet.

Lori er magt. En af højere Lori kan forvente at have førsteret til at spise, at vælge blandt udbytte fra togter etc. I nogle afkroge rygtes det ligefrem at en af højere Lori har førsteret til at vælge blandt andres kvinder! (Selvom dette er imod De førstes vilje, da man er livsmager!).

## Skikke og traditioner

Fritid: Hvad Isfolket foretager sig i den tid der er fri for pligter, er til stadighed præget af deres tro. I de mørke, kolde aftener samles de omkring ilden i Valdorhallen - den store sal, der findes i enhver stammes borg. Her fortælles der historier, myter og legender om folkets forfædre og helte; historier der, er gået i arv, fra mund til mund gennem utallige generationer. Historier, der fortælles, ikke kun for at fordrive tiden, men for at huske hvad der har været, hvad der er blevet gjort - hvem man er.

Det er ikke ofte at der holdes fest, da det menes at man ikke bør feste så ofte, så længe folket lever i unåde. Men når stammen endelig samles til gilde, efter et troldedræb, en barnefødsel eller til en af deres mærkedage går det ikke stille for sig. Der stilles an til stor middag: Jægerne har været ude efter kød hele dagen; Vildsvin, rener, og endog bjørne-kød serveres der og den særlige, stærke bryg kaldet Sojg, som kvinderne laver af særlige urter, der kun vokser i de nordligste egne (hvilke urter er en velbeværet hemmelighed, og varier-



er efter sigende fra stamme til stamme), sættes frem i store kar. Inden måltidets start, takker Manerern fylgierne for at de har sørget for stammen og derefter sættes der i gang. Ofte ledsages måltidet af sang og det varer gerne mange timer.

Herefter går festlighederne for alvor i gang. Mændene brydes, lægger arm og tester deres færdigheder på anden vis, til stor fornøjelse for kvinder og børn. Det skal bemærkes at disse skikke utvivlsomt grunder i den evige forberedelse til den endelige prøve, der skal fri Isfolket fra deres straf. Legene afløses senere af sang og dans, der gerne varer ganske længe. Isfolk elsker dans og sang, men ingen oplæres i brugen af musikinstrumenter, da det er en luksus, der hører fortiden til. Den sjældne musikant, der ankommer til en borg modtages oftest med blandede følelser.

Traditionen tro er der altid nogen der må blive på vagt, da faren ikke slapper af, når Isfolket gør det. Disse folk accepterer deres pligt, med den ro der kendetegner Isfolk, vel vidende, at næste gang er det dem der fester.

*Hilsener:* Fra den tid hvor Isfolket bar Odo, stammer den skik at bagsiden af venstre hånd fremvises som hilsen til fremmede eller ved officielle lejligheder. Denne hilsen bruges stadig, for at huske hvad der er blevet mistet.

Når en, der ikke er af stammen, kommer til borgen føres han for Beskytteren og beder om ophold efter gammel skik: "Jeg søger ly for kulden, brænder ilden her?", hvortil Beskytteren svarer: "Fylgiernes ild brænder endnu, sin søgen er slut. Velkommen under [stammens navn]s tag". Såfremt Beskytteren af særlige årsager ikke skulle ønske at have den rejsende boende findes der adskillige ukvemsytringer til afvisning. Fremmede, der ikke er af Isfolket, forventes ikke at kende denne skik, men hæder tilfalder den der gør. I tilfælde af større selskaber er det kun lederen der fremsiger spørgsmålet.

*Fylgiernes ild:* I Valdorhallen er der altid en stor pejs, hvori ilden altid holdes tændt. Denne ild siges at være Fylgiernes ild og hvis den slukkes tilfalder der stammen stor ulykke. Selv den fortabte stamme, Gislas Æt, holder denne tradition i hævd, om end den kaldes Ilden og de ikke husker hvorfor de gør det.

*Fylgiernes velsignelse:* Det er tradition hos Isfolket at hver gang man begiver sig ud på en opgave, fra kaninjagt over salg af smedeværk til troldedrab at søge sine fylgiernes velsignelse. Det er oftest nok at kontakte sin egen families fylgier, men er det en større opgave kan det være godt at opsøge Manerern, for at få hele stammens fylgiernes velsignelse.

*Tallet fire:* Der var oprindeligt fire runer, og fire er et helligt tal for Isfolket. Livet består af fire faser og året består af fire årstider. Er et Isbarn heldigt nok til at få fire børn med sin livsmage er der også stor jubel, for kun de færreste bliver velsignet med så mange børn. Det er også fire timer efter fødselen, at et barn mærkes med den første del af Lori - magtrunen.

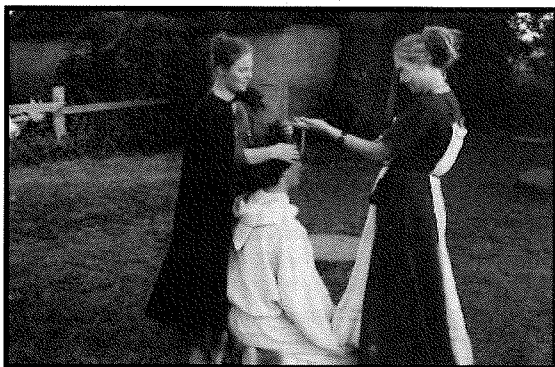
## Livsforløb

'Ægte isfolk er for stædig til at dø' siger et gammelt talesprog, der som regel bruges efter en trussel. Måske er der noget om det, for isfolkene bliver ældre og er langt stærkere end andre mennesker. Isfolkernes liv er delt op i fire faser, og der findes et ritual til at markere skiftene til hver fase:

## Livets begyndelse

Fire timer efter barnets fødsel tages det til Manerern, med sine forældre. Manerern skærer den første del af Lori, mens forældrene holder barnet, med disse ord: "Således skærer jeg Lori og et nyt liv begynder, og således vil det fortsætte til Lori brydes igen". Forældrene rækker barnet til Manerern og fortæller barnets navn. Det er tradition at opkalde børn efter forfædre, da man mener at denne forfaders fylgie i så fald vil være ekstra stærk hos barnet. Manerern siger derefter: "Dit navn er din første Tana og mange vil følge". Tana skæres og ceremonien afsluttes med nævnelse af navn og stamme: "Tana er begyndt, du er Bjørn af Ørnetinde-stammen".

Senere kan et barn få tilnavne efter bedrifter eller udseende, men disse indvies ikke af Manerern, det er bare noget der sker - eks: Klippekløver ell. Stålhår.



## Barndommen

Når barnet kan (og vil) præsentere sig selv for Manerern, ved det navn der blev givet ham ved Livets Begyndelse er tiden kommet til indførelse i livets næste stadie; Barndommen. Nu er barnet stort nok til at begynde at lære praktiske ting, selvom der ikke bliver givet noget ansvar endnu. Dette markeres ved en fest, der indvies med at barnet selv siger hvem han er, som han sagde det til Manerern, og de forskellige familier giver gaver til barnet. Det første spyd, sytøj, værktøj - gennem Barndommen vil barnet stifte bekendtskab med en bred vifte af lærdom, en slags basiskundskab til brug senere i livet. På et tidspunkt under festen, vil Manerern, skære den næste del af Tana.



## Voksenlivet

Når man når sit sekstende år er det for isfolket ensbetydende med, at man er parat til at blive voksen og dermed i stand til både at tage ansvar for sine egne gerninger, ernære sig selv og føre familien videre.

Under et flere timer langt ritual, hvor både barnet og Maneren går i trance, bliver en meget vigtig del af Tana skåret - den del der bestemmer hvilket arbejde barnet skal oplæres i. Dette er den første gang barnet er i kontakt med fylgjerne og han ser en del af slægtens historie. Det er meget personlig hvad der ses her, og ikke alle ønsker at tale om det.

Ugen efter holdes der igen en fest.

Denne gang er det den nye mand, der trakterer sine nærmeste med gaver, han selv har lavet, for at vise at basiskundskaberne beherskes.

Efter gaveoverrækningen skænkes manden selv en sidste gave, fremstillet af den dygtigste inden for det hverv han selv har. Denne gave er af stor kvalitet og ikke legetøj, som ved Barndommen. Det er også ved denne fest at den berømte Sojg smages for første gang. Festen fortsætter ved tradition til den nye mand falder i søvn, og gerne lidt endnu.

Efter voksenfesten har manden et år til at finde en mage, og er ingen fundet derefter vælger forældrene og Maneren en. Er der ingen giftefærdige af det modsatte køn sker der giftermål, med den første der bliver voksen og på den måde er det sjældent at de unge voksne kan vælge selv.

## Alderdommen

Når ens første barn er indtrådt i voksenlivet siges man selv at gå over i alderdommen. Man har nu fuldt ud bevist sit værd og anses desuden som en mester inden for sit hverv. Alderdomsdelene føjes til Tana og man er nu moden til optagelse i valdorrådet, skulle det blive aktuelt. Man hædres ved sit barns Voksenfest, og skal desuden overrække et mesterværk indenfor faget til Beskytteren. Alderdommen er som regel den længste del af livet og mange mener at det er den bedste, da man nu har gjort sin basale pligt for samfundet og sikret sine forfædres fylgier.

Isfolk, der er i Alderdommen, respekteres højt i borgene, både for deres mangeårige erfaring indenfor deres fag, og for deres mange historier og fortællinger om gamle dage. Enkelte Isfolk bliver over hundrede år gamle, på trods af den isnende kulde og det barske liv de fører.

## Rådet

Isfolket styres i dagligdagen af Rådet. Det er en forsamling der består af Beskytteren, Maneren og Valdorerne. Rådet mødes en gang om ugen samt hvis det er nødvendigt at tage stilling til noget ekstraordinært. På Rådet diskuteres hele stammens problemer såsom mad, trolde og handlende.

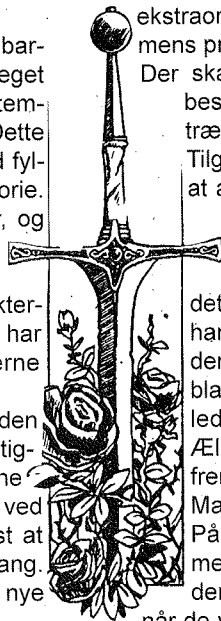
Der skal være fuldstændig enighed omkring en beslutning, før den kan vedtages, og derfor trækker diskussionen om vigtige ting ofte ud. Tilgængæld er man sikker på at alle høres og at alle aspekter kommer frem. Med hensyn til borgens forsvar er det Beskytterens ord der vejer absolut tungest, og det anses for meget dårlig tone at tale ham imod, når dette diskuteres, medmindre han er helt ude i hampen. Efter Beskytteren er det Maneren der nyder den største anseelse i Rådet, og blandt nogle stammer siges det endda at han leder forsamlingen. Derefter er det den Ældste, der har mest indflydelse, og så fremdeles. Talerækken til møder er: Beskytter, Maner, Ældste og derefter efter alder.

På den måde får de mest betydningsfulde mest opmærksomhed, og i store stammer er der som regel ingen der orker at høre på flere når de yngste står for tur.

Der er en del uskrevne regler i Rådet og mange varierer fra stamme til stamme. Det står dog fast at man ikke siger de der nyder større respekt end en selv imod, uden meget god grund - hvorfor de oftest får deres vilje. Hvis en person er så stædig at han nægter at være enige med alle andre, til trods for gode argumenter kan han sættes i karantæne for resten af mødet, så det resterende Råd kan få sagerne afgjort.

Beskytteren er lederen af stammen. Skulle han dø af den ene eller anden årsag overtager Maneren hans post, indtil Rådet er blevet enige om at udpege en ny Beskytter blandt valdorerne. Er efter en god tid stadig uenighed i Rådet søger Maneren vejledning hos stammens fylgier. De vil pege på en mand, som Rådet så skal acceptere, hvilket de næsten altid gør.

Valdor er en titel man opnår efter store bedrifter. Den bedste jæger, smed etc. er gerne valdorer. Der er ikke et fast antal, men der skal altid være mindst fire valdorer samt Beskytteren (oprindeligt en valdor fra hver af de fire Odo-hverv, men denne tradition holdes kun i hæld få steder, da kunstnerne er lavstatus i de nutidige samfund). For at blive optaget som valdor skal hele Rådet være enige herom. Den eneste undtagelse er hvis et barn får skåret valdorrunen, ved sit voksenritual, hvorfor han ophøjes til valdor så snart han opfylder kravet: Minds et barn, der selv er myndigt.





## Troldene

Troldene er vilde behårede væsener, der ses i alskens udformninger. Der er høje senede trolde, små robuste trolde, kæmpe svulmende muskelbunder - Stort set alt der går på to ben og ikke er mennesker henregnes som trolde. Det er primitive væsener, der er styrede af deres basale instinkter. De lader til at have en vis familie struktur, men flere fuldvoksne hanner, kan sjældent enes. Troldene kender også til brugen af visse redskaber, og mange trolde bruger våben af forskellige slags. De meget territoriale og det er hovedsageligt dette der bringer dem i konflikt med Isfolket.

En sjælden gang sker det en form for intelligens opstår hos et enkelt individ og det er enkelte gange set at en leder har formået at samle flere familier og det er først her troldene for alvor bliver farlige. Det mest skræmmende eksempel på dette er den såkaldte Troldekrig, der fandt sted for nogle hundrede år siden, hvor en af Isfolkets borge faktisk blev rendt over ende (så vidt det vides, er det den eneste gang nogen sind!).

Det er muligt at tæmme trolde og bruge dem som pakyd eller til andre fysiske opgaver, men det er dog en risikofyldt ide, da deres instinkter og dermed det berygtede raseri, nemt vækkes igen. Det rygtes endog at et Isbarn forlod sin borg og rejste rundt i verden og optrådte med sine tamme trolde.

## Titler og professioner

### Maner

Maneren er den spirituelle vejleder i borgen. Hun sidder ved siden af Beskytteren i Rådet og nyder stor respekt. Det er Maneren der skærer folks runer og er den stærkeste kontakt til fylgjerne. Dette er den ærefulde position hvori man oftest ser kvinder. Maneren har gerne et par lærlinge, der dels klargøres til at overtage hvervet og dels hjælper med at skære de mest trivielle runer.

I de fleste stammer har Maneren runesten som hun kan bruge til at fokusere sin kontakt med Fylgjerne og dermed spå igennem dem.

### Valdor

Dette er en titel man har i tillæg til sin øvrige position. Valdorerne sidder med i Rådet og har høj status. Man udnævnes til valdor, i kraft af bedrifter og kun sjældent sker det at et barn får skåret Valdorrunen under sin indtræden i de voksnes rækker. Det er et krav at man har minimum et voksent barn før man kan blive valdor.

### Jæger

Jægerne er dem der skaffer størstedelen af maden på bordet. Desuden fungerer de som spejdere, så der er et vist opsyn med hvad der foregår rundt omkring borgen. Det er ofte jægerne der kender området bedst. I de mindre borge erder er jægerne også de bedste krigere.

### Kogemester

Som kogemester er man ansvarlig for dels at tilberede maden og dels at plante, passe og skaffe urter og hvad der måtte være muligt af bær og lignende.

### Bygger

Det er denne gruppe der sørger for Borgens vedligeholdelse og eventuelle udvidelser, ligefra større konstruktioner til tilbygninger af gamle huse.

### Syer

Syerne holder folk forsynede med tøj, og laver ligeledes tæpper og lignende til praktisk brug eller til udsmykning af selve den inderste borg.

### Smed

Værktøj og våben - dette er smedens vigtigste opgaver. Malmen fra minerne bliver forarbejdet og gjort til de bedste af deres slags i den ganske verden.

### Træskærer

På de fleste borge er der enkelte træskærere, der forarbejder det træ der måtte være i området, eller det der er blevet købt. Trætning er oftest til udsmykning - for eksempel til de karakteristiske gavle, der er på alle huse hos Isens Børn. Desuden fabrikeres også håndtag til smedens arbejder.

### Minerarbejder

De stammer der er så heldige at have adgang til miner har folk der hver dag drager afsted for at udvinde den dyrebare malm.

### Troldejæger

*De hujende og forventningsfulde børn havde allerede samlet sig ved vejen for at følge Jarlfred og hans jægere gennem byen. Børnene elskede at se på monstre - og for det meste bragte Jarlfred en klippetrolde med sig tilbage fra jagt. Denne dag ville børnene bestemt ikke blive skuffede, for Jarlfred havde fanget og lænket en gigantisk Isspringer. Jarlfred vidste, at på sit korte ridt gennem byen ville alle hylde ham og senere ville alle hjem være åbne for ham. Der skete ikke meget nyt i byen, så i de næste par dage ville der ikke blive talt om andet i byen end Jarlfreds isspringer. Myrra, den smukke, lyshårede kvinde, der ventede på ham hjemme, havde sikkert allerede hørt på børnenes hujen, at han var kommet hjem i live. Hun behøvede ikke at bekymre sig længere, for der var lang tid til næste jagt. De vidste dog begge, at inden længe måtte han drage tilbage ud i Ismarken, for han var byens helt og den dygtigste af alle egnens troldejægere.*

### Maner

Drengen rystede et kort øjeblik af smerte da Orik gennembrød hans hud med kniven. Dette var et stort øjeblik for drenge, for med de første snit, trådte han ind i de voksnes rækker.

'Koncentration og styrke. Slap af og lad fylgjerne fylde dit sind. Så vil jeg lade dem føre min hånd,' sagde Orik med al den ro og værdighed, han kunne mønstre. Drengen faldt til ro og Orik lod kniven glide gennem huden. Fylgjerne førte hans hånd i store og små buer, skar streger og symboler i drengens ansigt og på hans arme og ben.

Orik lagde kniven til side. Drengen havde fået skåret de samme tegn som hans oldefar havde haft. Orik vidste allerede nu, hvad drengens skæbne var, for det stod skrevet med blod i hans ansigt. Drengen ville vokse op og med tiden lære at lytte til fylgjerne og følge deres råd. Han ville lære, at bede fylgjerne om styrke og hjælp mod borgens fjender. Efter denne dag kunne drengen kalde sig for en mand - og med tiden ville han med forfædrenes hjælp blive en mægtig Maner. Det var langt fra de sidste tegn han ville få skåret.

### Eventyreren der blev væk

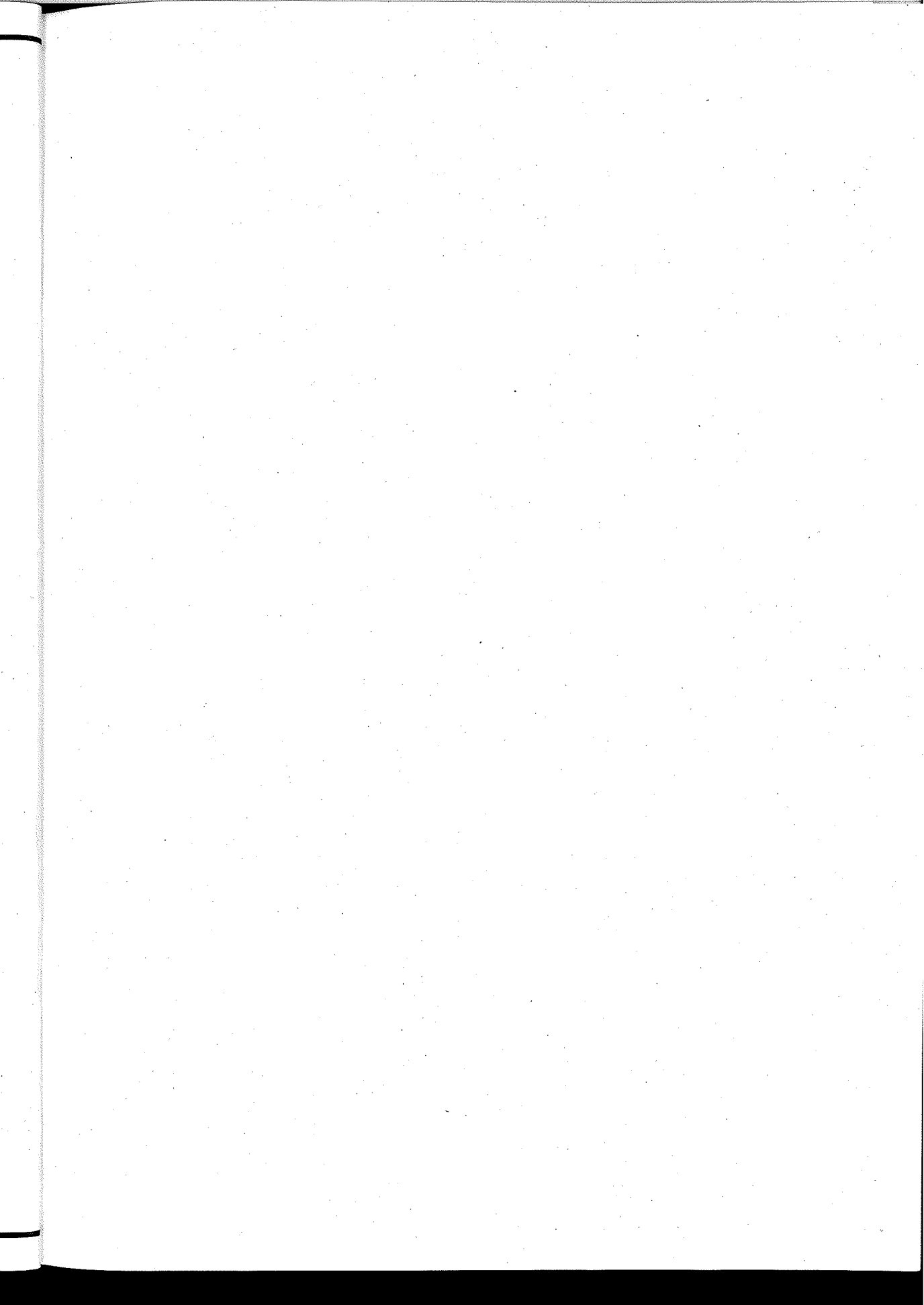
Med et lettelsens suk halede Fritz sig op på den lille klippeafsats, der markerede indgangen til en snæver grotte. Hans sværd skramlede mod klippesiden og han gav et sæt; den mindste lyd og sneen ville strømme ned ad bjerget og alt ville være forgæves. I ugevis havde han rejst i dette af Miani forladte land. Han havde rejst den ganske vej fra Nochburg for at komme hertil - trodset snestorme og trolde - alt sammen for at nå til dette mål. I denne grotte skulle den være - Tusmørkeklingen; en økse skåret af en eneste mørk krystal og klædt med Isfolkets hellige runer, der gjorde den lettere og hurtigere end noget andet våben. Fritz havde stået på hovedet i de gamle legender og var nået frem til at den måtte være i dette bjerg: Den Enlige Tinde, der rejste sig i ensom majestæt i en ørken af is. Med en let bæven rejste han sig igen og klemte sig ind i hulen. Han kneb sine øjne sammen for at vænne sig til det pludselige mørke og da han åbnede dem igen så han den foran sig: Tusmørkeklingen! Med sin ene hånd greb han klingen, og svingede den over sit hoved idet han udstødte et triumferende hyl. Så let den var - så fantasisk, hvert et ord var sandt, han ville blive berømt i det ganske Serconien; legender ville blive skrevet om ham. Hans jubelskrik blev afbrudt af en dyb rumlen og forsent indså han sin fejl, da snemasserne lukkede det sidste lys ude.....



### Isens Børn

Dette er den første stamme, stammen hvorfra alle andre stammer udspringer. Deres borg: Glon Asi (Frostens Hjerter), står mægtig og stolt, midt i Ourron. Blodet løber så stærkt her som nogen andre steder og borgens Maner siges stadig at tale med fylgier fra Isfolkets første år. Dette er den stamme der hæger mest om traditionerne og da de mener at de er de rene Isfolk bærer de også den største skam for Tabet af Æren. Folk af Isens Børn bliver ældre end de andre stammers ældste, hvilket er ganske meget.

Men den gamle stamme er ikke så mægtig som før. Den største af borgene, som husede de der rydede hele det store område omkring den for trolde, står nu med mange tomme kamre. Den barskhed og den skam som Isens Børn lever under er mere end selv nogen Isfolk kan leve med. Derfor er denne stamme den der har lidt mest under fraflytning, af folk der har ment at der var bedre måder at genvinde Herskerens velvilje på. Dette har især været tiltagende i de sidste 50 år, hvor flere store flokke er udvandret, hvilket blot har overbevist de tilbageværende om at de må leve endnu hårdere for at fjerne de sidste rester af svaghed og vægelsind. Den tid af dagen der ikke går med arbejde tilbringes i træning til den kommende prøve, og genfortælling af historierne. Fylgjerne spiller en større rolle her end hos nogen anden stamme, de påkaldes og rådføres med ved enhver betydningsfuld handling i hverdagen. Derfor er fylgjerne også meget nære for Isens børn.





## Jernbjergstammen

Denne stamme har bygget sin borg ud af et bjerg. Legenden fortæller at de første i stammen huggede den ud af klippesiden, og det er i alle fald et faktum at borgen nu ligger som om den var vokset ud af bjerget. Bjerget og egnen omkring det er, som stammens navn antyder, yderst jernholdigt. Dette jern er en særlig malm, som er af en bedre kvalitet end noget andet der fås i den kendte verden. Jernbjergsstammens smede har gennem århundrede mestret kunsten at forarbejde malmen til perfektion, og deres håndværk er nu for Isfolk hvad Isfolkets er for andre kulturer.

Stammen er den mindste af de otte gamle stammer og de ligger ganske afsides. Det er derfor sjældent at man hører nyt fra dem, hvilket også er grunden til at deres hemmeligheder er så velbevarede. De er den eneste stamme der bruger rustninger, og sagnene fortæller om mægtige hæere, med de prægtigste våben, der drog ud for at bekæmpe trolde. De anser dem selv for de stærkeste krigere og har et rival-agtigt forhold til Troldevingerne, som hævder det samme.

Der er flere undere af jern i Jernbjergstammens borg, deriblandt deres klokker, som kalder til alarm i nødstunder og det siges at klokkerne vil lyde ud over hele Ourron når Herskerens prøve kommer.

## Midjaerne

Midjaerne er den stamme af isfolk, der bor længst mod syd. I deres legender fortælles det at de, som de eneste ihukom Herskerens bud og forblev årvågne da Rimnar rejste sig. Et faktum er det i alle fald at de, som den eneste stamme, stadig bærer Odo. Desuden har stammen heller ingen følger. Deres samfund er ikke så strengt, barskt kulde- og troldeplaget som resten af isfolkets, de siger at de nu nyder belønningen af deres pligtopfyldenhed. Det er først inden for de sidste 50 år at stammerne har genopdaget Midjaernes eksistens, og man ved ikke helt hvordan man skal forholde sig til dem. Mange af de andre stammer er misundelige og mistror Midjaerne, kalder dem slatne og skødesløse. Midjaerne griner blot og fremviser deres venstre hånd.

Alle er ligestillede, uanset rune og traditionelt bæres runen med stolthed. Hver Rune ledes af en Mester. Stammen ledes af de fire kastemestre. Når et barn er fyldt sit ottende år tages det til sin kastemester, der beslutter mere specifikt hvad den nye Midja skal oplæres til alt efter hvad der er brug for på stedet. Det er ikke genetisk bestemt hvilken rune et barn fødes med, det menes at et barn fødes til at være det samfundet har brug for. Alt i alt fødes der omtrent det samme antal i hver kaste, dog har der inden for de sidste år været en stigende tendens til at der fødes overtal af Votos og undertal af Fridji,

hvilket har vakt bekymring hos stammens ledelse. Midjaernes by Midahem er anderledes end de traditionelle borge. Grundet de mildere omstændigheder er byen opbygget netop som en by, og ikke en borg. Der er stadig en stærk bymur omkring byen hvorfra vagterne kan skue ud over de marker, det er muligt at dyrke på de mere sydvendte breddegrader. Stammens folk fortæller stadig historierne fra den gamle tid og ser med en vis medlidenhed på de andre stammer, dog fortælles myten om hvordan Midjaerne som de opfyldte deres pligt med stor stolthed, og de forstår at straffen er nødvendig, om end nogen mener at den har været længe nok. De funktioner runerne udfylder er:

*Olus:* Fremstiller og forarbejder alt hvad samfundet skal bruge til at dække fysiske behov, fra landbrugsprodukter til huse og møbler.

*Agni:* Sørger for al handel indenfor og udenfor landets grænser, herunder restauranter.

*Votos:* Den bredeste kaste, der står for det meste af det fysiske arbejde, bla. udvinding af råmaterialerne. Samarbejder med Olus mht. bygning af huse, veje etc. Enkelte er atleter og krigskunsten er ligeledes under Votos.

*Fridji:* Opfylder de sociale og intellektuelle behov for samfundet lige fra skjaldekunst over filosofien til magi. Det er under Fridji at runetegnerne oplæres.

Det er gammel skik at vise sin rune frem som hilsen hver gang man møder en fremmed, hvad enten han er Midja eller ej.

*Afværgelsen af Rimnar:* Hvert år på årets korteste dag afholder Midjaerne et mærkværdigt ritual, som ingen andre kender til. Byens befolkning samles i gården omkring Beskytterens hus, hvor han forestår riten. Myten om Rimnars komme genfortælles og ender med en messen af "Rimnar Gornac oc kanto illua" (Mørke-fader, vi blænder dig). Under stadig messen går folk på rad forbi Beskytteren, der drysser en smule jord over deres hoveder. Når alle er passeret forbi drysser Beskytteren sig selv og riten er slut og folk går hver til sit.

Riten er til for at afværge ondt og menes at stamme tilbage fra den tid hvor Rimnar rejste sig og de andre stammer tabte æren. Midjaerne er meget alvorlige og hemmelighedsfulde omkring dette og ved at de vil blive udslettet såfremt det onde skulle se dem. Det er sket enkelte gange i historien at riten er blevet udført på andre tidspunkter, hvis en stor fare har truet.

Midjaerne ligner af udseende de andre stammer, men deres klæder er lettere, grundet vejret. Vigtigst af alt, så bærer de IKKE runer i ansigtet.

De er ikke rå at se på i samme grad som deres nordlige slægtninge.

Hvorvidt Midjaerne er ved at falde hen eller om de i sandhed kan nyde deres otium vides ikke.

At der fødes flertal af Votos tolkes af nogen som om Herskeren forbereder sine yndlinge til krig, men disse nogen holder stadig tand for tunge, da en sådan tolkning vil være ilde hørt i hele Midjaernes samfund.

# Elverne

## Introduktion

Elverne er et menneskelignende folk, men med spidse ører, muskuløse kroppe og et langt nærere forhold til naturen end menneskene. Dette folk har valgt at leve et liv uden de bekymringer, ejendom og hierarkier giver. De passer på hinanden, for den største rigdom, en elver kan have, er gode venner og elskere - og den største prestige er at være elsket af sine nære. Elvere tror på, at naturen omkring dem er besjælet, og de tilbyder derfor de væsner og ånder, der lever i skoven. En stor del af elvernes hverdag går med leg og elskov, men også ritualer er en fast del af deres hverdag.

De fleste elvere lever i stammer på 30 til 60 medlemmer. Nogle af disse stammer bor i en fast lejr, men de fleste lever som nomader og rejser rundt fra forår til efterår. Elvere har ganske få ejendele - og det, de har, deler de mellem hinanden. Det samme gælder i øvrigt elskere og børn.

En elver bliver navngivet i det øjeblik, denne fødes, og navnet er en afspejling af de omgivelser, hvori elverbarnet kommer til verden. Derfor bærer elvere kun naturnavne. Elvere har deres ubeskrivelige livskraft fra den natur, der omgiver dem, og skovens dyr respekteres dybt. Til tider lever fauner, nymfer og minotauere sammen med elverne og følger deres liv. Faunerne er der som en slags læremestre, da deres liv er viet til at dele den største rigdom i med elverne: erfaring.

Alle elvere har individuelle talenter, som stammen kan gøre brug af, og en elver betragter heraf alle andre elvere som ligeværdige. Man respekterer og ærer dem, der er har mere erfaring end én selv og lytter, når de deler ud af deres erfaring.

## De Ældste

De ældste og mest erfarne holder sammen på stammen; men der er ikke nogen, der decideret er leder. Skal der træffes en vigtig beslutning, der påvirker hele stammen, samles denne. Man vil da forsøge at finde en fælles løsning, og alle i stammen kan sige deres mening. Mindre beslutninger bliver oftest taget af de mest erfarne eller karismatiske, men enhver kan komme og sige sin mening.

## Livet og døden

Alder eksisterer ikke som fysisk begreb hos elverne, og de tæller således ikke år på samme måde som mennesker. Da deres kroppe udviklingsmæssigt stopper i hvad der svarer til teenageårene, er alle elvere unge af udseende. En sjælden gang sker det,

at en elvers krop fortsætter sin udvikling, men det sker for det meste kun for dem, der bruger meget tid på at bekymre sig.

Når en elver føler, at han har levet et langt liv og høstet sin del af livets glæder og sorger, beslutter han sig for at dø. Han meddeler da resten af stammen, at hans liv er overstået, og der bliver holdt en stor fest for at sige farvel. Da elvere anser døden for at være en del af livet, er dette ikke en sorgens, men en glædens dag. Elverens lange og gode liv fejres da, og for hvert år han levede, knækker man en kvist for at vise at elveren nu er en del af naturen. Selvom elverne selv vælger hvornår de vil gå bort, bliver langt de færreste mere end 200 år gamle. Fortællingerne siger dog, at elverne i gamle tider levede meget længere, men da verden ikke længere er det lykkelige sted den var engang, fornemmer selv elverne, at verdens byrde bliver lagt på deres skuldre når de bliver ældre.

## Barndom og leg

Børnene konkurrerer ofte i, hvem der kan løbe hurtigst eller hvem, der når højest op i trækrone, men da der ikke findes vindere eller tabere hos elverne, vil den, der løber hurtigst, prøve at lære de lidt langsommere kunsten. Elverbørnene går ikke i skole, men betragter de voksne og prøver at gøre som dem. Tit deler de også deres tilegnede viden med de andre børn.

Ind i mellem sker det, at børnene bliver uvenner. Så afreagerer de med en lille slåskamp og er gode venner igen bagefter. Når børnene bliver lidt større, får de tildelt små gøremål.

## Voksne elvere

Barndommen slutter den dag, barnet selv føler sig klar til voksenlivet, hvorefter det vil opsøge en magiker, der efter en uges forberedelse vil gennemføre et ritual, hvor barndom bliver til voksenliv. Elvere bliver aldrig helt voksne. De er aldrig for gamle til





### Månenatten

*I nat er mit sind fyldt med tanker og billeder fra gamle tider, i nat skal min datter træde ind i de voksnes rækker. I dag fik hun tildelt sine gøremål, der skal hjælpe til at sikre stammens overlevelse og i nat sker det, hun nok har glædet sig mest til. Han er omhyggeligt udvalgt, som den, der virkelig vil gøre hende til kvinde. I nat ville det være specielt, men som tiden vil gå vil det være en del af hendes dagligdag. Jeg håber at hun vil finde, at ikke alle har hendes samme trang til den nærhed som hun vil føle, men hele stammen vil virke, som den altid har gjort. Alle holder af hinanden og viser det på denne måde. Jeg husker min første nat da månen skinnede på sit højeste og alle følte endnu større lyst til hinanden end sædvanligvis. Sådan er det også i nat.*

et kapløb, små dyster eller lignende leg. Når elvere er udvoksede, eller har nået et punkt, hvor de kan bære ansvar, får de tildelt nogle daglige opgaver. Disse er ikke tvungne, men alligevel skulker de aldrig, fordi de ved, at det er nødvendigt for stammen.

### Elverne og tiden

Elvere lever til de enten er psykisk eller fysisk nedbrudt, eller til de føler, de har udrettet nok i deres liv. Det er svært at sætte nogen præcis alder, da elvere ikke tæller tid eller år men blot lever i nuet, og af samme grund fejrer de heller ikke fødselsdage. De fleste slutter dog deres liv når der er gået omkring to hundrede år, selvom stærke individer kan leve længere.

### Døden

Når en elver dør, bliver kroppen lagt ud til sjælestedet, hvor skovens dyr, vil "fjerne" kroppen. Hermed tager naturen det tilbage, som engang blev givet. Denne elvers ånd bliver da fordelt ud i alt, hvad naturen besidder. Elverens sjæl vil leve videre og altid være blandt elverne. Der vil den sprede kærlighed til evig tid.

### Køn og frihed

Kvinder og mænd udfører de samme gøremål i dagligdagen. Alle anses for at være på lige fod, selv om ens personlighed kan gøre, om man er mere eller mindre vellidt.

Både kvinder og mænd jager.

Elvere lever ikke i faste parforhold som andre racer, for det er mod elvernes kultur at ønske at eje eller binde sig til et andet væsen. Derfor florerer den frie og uforpligtende kærlighed. Der findes ikke jalousi blandt elverne, da deres kultur altid har haft frihed og ærlighed som grundsten.

Elvere går praktisk klædt. Både mænd og nogle

### Tøjet og farverne

kvinder kan bære bukser, men ellers er elvere klædt, som de har lyst til. Nogen holder af at vise deres krop frem med udfordrende tøj, mens andre foretrækker praktisk beklædning. Dette er forskelligt fra stamme til stamme og fra person til person, men næsten alt elvernes tøj er slidstærkt og holdbart. Selv de mere fastboende elvere har tøj, i hvilket de kan rejse mange dage og nætter.

### Klædning

Alle elvere har to eller tre sæt tøj, der bliver brugt til hver deres lejlighed og har helt specielle betydninger. Rejsetøjet bruges kun af nomadestammer. Det er meget tætsiddende og praktisk og består hovedsageligt af bukser, bluser og kappe, syet i skind og læder. Det normale hverdagstøj, der er meget forskelligt fra rejsetøjet, i det det for det meste er meget løst og flagrende. Der er ikke noget fast mønster det skal være syet efter, da elverne holde af at gøre tingene anderledes og smukkere end før set - ligeså med tøjet.

Det sidste sæt er meget vigtigt for alle elvere: Det er den rituelle dragt. Denne er som oftest meget simpel, men kan ved specielle lejligheder være pyntet med forskellige tegn og symboler. Dragten består af et stykke simpelt hvidt/råhvidt klæde, man vikler sig ind i. Om livet har dragterne for det meste et enkelt farvet bånd, men tit bruges slet intet. Denne dragt symboliserer den uskyld alle elvere er opstået af og stadig besidder.

Langt det meste af elvernes tøj er holdt i skovens farver råhvidt, brunt, grønt og rødt, men alle farver spiller en vigtig rolle i elveres liv.

"Livet er farverigt, vi er omgivet af regnbuer og blomster, der stråler mod os i et slør af farver. Farverne glider ind i os som helbredene kunst skabt af den livgivende jords livsglæde og farver skaber skønhed"

Det er normal kotume at elverne klæder sig i den eller de farver der passer til deres personlighed, men nogle vælger dog også bare at binde et enkelt bånd i håret eller om livet.

### Et nyt liv

*"Hyld havde længde kunne mærke det nye liv vokse inden i sig. Det var snart hen af den tid, hvor et fødested skulle udvælges. Hun ville kende det når hun så det.*

*Barnet som groede i hende ville have store magiske evner. Et roligt og overvejende væsen som hun selv. Rod lagde en hånd på hendes skulder og hun puttede sig ind til ham. Han lagde forsigtigt hånden på hendes mave og kiggede hende dybt i øjnene. Hun hørte bladene rasle, da de lagde sig i skovbunden*

*Hyld priste naturen for sin lykkelige omstændighed og lod sig glide ind i søvenen."*





## Syn på mennesker

Der er stor forskel på de forskellige elverstammer. Nogle betragter alt og alle som en fjende, mens andre ligefrem nyder at invitere folk ind i deres skov. Der har tit været nogle lange diskussioner om, hvorvidt menneskene var velkomne i skovene eller ej.

Elvere har ringe forståelse for menneskenes verden og kultur. De deler ikke menneskenes skikke og betragter menneskeheden som aggressive og krigeriske. Menneskene løser deres konflikter ved at skabe flere konflikter og viser sjældent deres følelser. Sidstnævnte er nok den største forskel på mennesker og elvere.

Elvere accepterer ikke menneskets mønter som en værdi, men de er glade for at lave byttehandel med mennesker, der kommer med smukke eller nyttige ting. Dette sker dog sjældent. En elver ejer dog aldrig mere, end han kan bære. Alle elvere deler, hvad de har, med resten af deres stamme. De giver intet for materielle goder, og de ting, de har, bliver blot betragtet som nødvendige redskaber (såsom teltpæle). En elver kunne aldrig finde på at blive glad for en død ting. Det sker, at elvere handler med mennesker, og en af de oftest købte ting er menneskenes øl.

Elvere er et meget tilbagetrukket folkefærd, og selvom de har varer, der er værd at sælge, er der aldrig blevet oprettet handelsforbindelser med mennesker. Måske er det fordi elverne anser mennesker for at være uærlige af natur. Der har blandt de ældste i stammen altid været mangel på accept af menneskers tilstedeværelse i skoven.

Der bliver tilladt et fåtal menneskekøbmænd hvert år at komme ind i elverskoven for at handle.

Elverne er kendt for at være et venligt og lykkeligt folk. De er så letsindige og naive, at man let kan komme til at tro, at de er mindre intelligente, end de egentlig er. Det er dog på ingen måde tilfældet.

Mange elvere besidder ikke det, som menneskene betegner som manerer, for eksempel at sidde pænt og spise. De vil nok hellere kravle op i et træ med et æble i munden og så holde konkurrence om, hvem der først bliver færdig.

Enhver elver lægger hele sin ære i alt, hvad han laver, og vil derfor normalt overveje sine handlinger grundigt først. Elvere er en sær blanding af den barnlige spontanitet, der udspringer af deres store livsglæde, og dybt gennemtænkte og velovervejede

## Kurvenes sjæl

*"Løvdug flettede kurve. Han flettede dem smukke, robuste, og det var, som lå der et særligt skær over dem. Ingenting sivede igennem hans solide og dog flørløse værk.*

*Løvdug besluttede at drage til en menneskeby for at tilegne sig viden om menneskenes kurveflet. På en markedsplads satte han sig ned og begyndte sit værk. Da solen var gået ned, havde han givet adskillige kurve væk. Da kom en gammel mand og bad Løvdug hjælpe, og villigt fulgte han med ind i et lille hus. Der sad to mænd, kurvemagere som han selv. Han blev lidt forskrækket, da han opdagede de følelser, deres øjne skinnede af. Straks vidste han, hvad der skulle ske. Han havde bevæget sig ind på deres domæne.*

*Uden et ord tog den ene sit sværd. Klingens sang i luften, og det sortnede for hans øjne.*

*Hans sjæl hviler nu i alle kurve. Løvdug døde for sit håndværk, det håndværk, kommende generationer må få glæde af. Hans dygtighed hviler nu i alle kurvefletterne."*

handling. Dette faktum overrasker ethvert menneske, der skulle være så heldig at komme i kontakt med en elver. Selvom de få mennesker der møder flere elvere sjældent kan kende forskel på dem, er elverne så forskellige som menneskene.



## Føden og jagten

Elvere lever af naturen. De jager i skoven og spiser bær og nødder. Menneskers teknik med at dyrke jorden og høste finder de frastødende. Hvorfor skulle man sulte, mens man ser markens spire, for derefter at plukke og fælde det hele og lade det ligge i et helt år?

Elvere tager kun, hvad de skal bruge, og der er derfor aldrig mangel på mad eller luksusvarer såsom søde bær og vin, og elvernes til de festerne serveres der så overdådige

mængder af mad og vin, at alle kan spise som de lyster.

## Friheden

Frihed er det, der betyder mest for elverne. Frihed til at rejse, elske dem man vil - ingen elver har det godt i 'fangenskab'. Omvendt sker det sjældent, at elvere drager fra deres stamme, da de heller ikke har det godt alene.

Langhårede elvere går også altid med løst hår, da det for dem er et tegn på frihed. Taknemlighed blandt elvere findes heller ikke. Det er en selvfølge, at man hjælper hinanden.



## Fangenskab

Elvere er ubundne sjæle, der altid har været frie til at tage selvstændige beslutninger, og de har altid kunnet gøre det, de har haft lyst til. En elver, der bliver holdt i fangenskab eller som slave, vil derfor lide de frygteligste pinsler. De vil efter en times fangenskab henfalde i dyb depression og vil være til ingen verdens nytte. De vil miste glæden ved livet, i det friheden er selve livet for dem. Denne tilstand kan kun afhjælpes ved at bringe elveren til sit sjælested. En elver i fangenskab vil være meget nem at pumpe for information, da elveren vil gøre stort set alt for at blive fri igen.

## Graviditet

Elverkvinder bliver kun gravide, hvis de selv ønsker det. Til gengæld er de gravide i atten måneder. I denne tid passer, plejer og pylrer hele stammen om den gravide, for det anses som en stor glæde, når et nyt liv kommer til verden.

Når elverkvinden skal nedkomme, søger hun alene ud til et smukt sted i skoven for at føde sit barn. Det er meget vigtigt, at hun nøje overvejer, hvor hun ønsker at føde. Det sted, hvor den unge elver fødes, bliver det sted, som han vil knytte sig til gennem resten af livet og søge hen, når han ønsker at finde fred. Dette sted i skoven kaldes 'sjælestedet'. Her kender elveren alle dyr og planter. En elver kvinde kan holde på barnet. Hvis hun f.eks. befinder sig i en situation, hun ikke ønsker barnet skal opleve som det første i verden, kan hun holde fødslen tilbage. Først når hun er alene på det sted, hun nøje har udvalgt, fødes barnet.

Det første, elverkvinden ser eller hører, når hun åbner øjnene efter at have født, bliver det navn, den nyfødte elver får. Mærkværdigvis ved hele stammen instinktivt, hvad den nyfødte elver hedder allerede første gang, de ser barnet.

Sjælestedet er en refleksion af elverens sind. En elver, der er født ved et tornekrat er vild og utæmmet - hvorimod elvere, der er født i en blomsterlund, bliver smukke og fredfyldte.

Elvere, der er syge eller skadede, kan drage ud til deres sjælested, hvor de vil genvinde deres livskraft efter en times meditation. Sjælestedet er det sted,

Som noget anderledes er det muligt at spille gravid elver. Da det selvfølgelig stiller specielle krav til både kostume og rollespil er det meget vigtigt at du skriver en god baggrundshistorie og hurtigt sender din tilmelding tilbage til os. Der vil kun være åbent for to gravide karakterer, så det er vigtigt at du hurtigst muligt kontakter os.

Man vil som gravid være interesseret i at være centrum for opmærksomhed, da et elverbarn ses som den største gave en elver kan få fra naturen.

hvor elveren er i tættest kontakt med naturen, og han finder det derfor naturligt at søge herhen, når han har problemer. Da sjælestedet afspejler elverens mentalitet, vil elveren altid være i ro og perfekt harmoni på sit sjælested. Et sjælested er meget personligt, og det anses for en stor ære at dele en anden elvers sjælested.

## Magi og ritualer

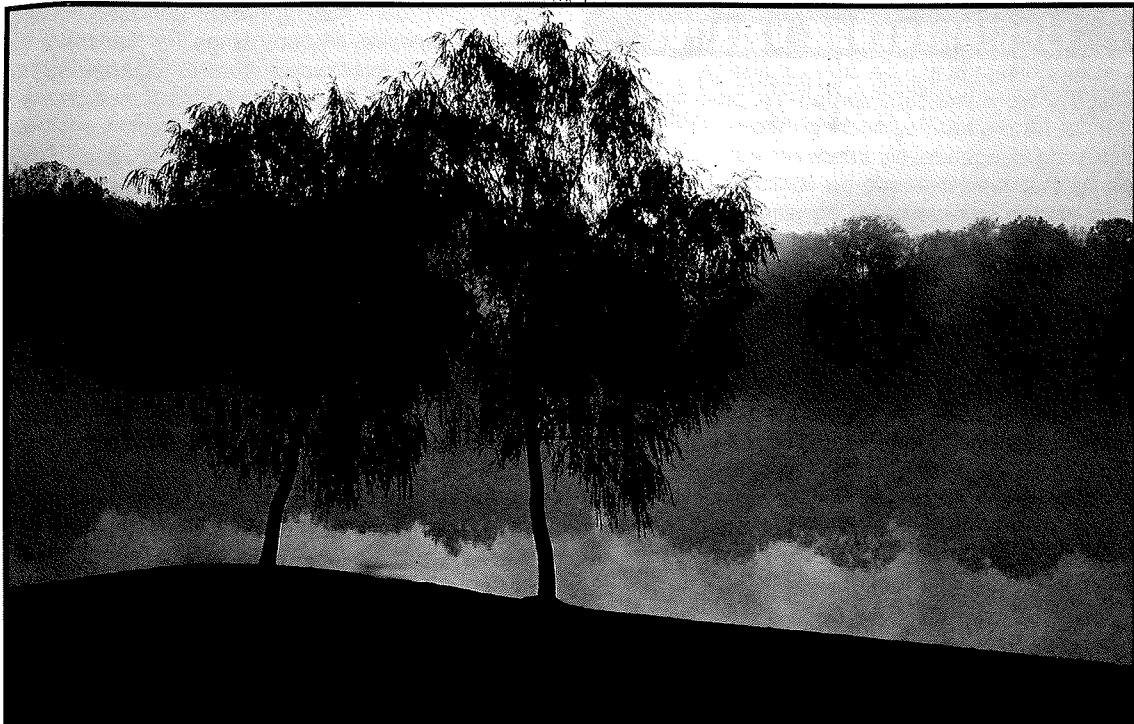
Elverracen er stærkt bundet til magi. De har en tæt kontakt til den mana, der omgiver dem. Naturen forsyner elverne med den kraft, som deres kroppe kan bruge til at forme magien. Elvere fødes med deres magiske evner og kan derfor kaste magi allerede som små. Da dette har ført til bizarre og til tider morsomme begivenheder, er det blevet besluttet, at elvere så tidligt som muligt skal lære at kontrollere deres magi, og allerede i deres tidlige barndom sættes de under en livsformers opsyn.

Elvere skelner ikke mellem godt og ondt men mellem nødvendigt og unødvendigt. Derfor tager elvermagere også den magi, som mennesker betegner som "ond", til sig. Elvere er dermed også kyndige ud i mørk magi, selvom de dog anser dette for at være en unaturlig manipulation af et naturligt livsforløb. Elvere, der praktiserer magi, afspejler ikke hvilken magi, de besidder, i deres personlighed.

Magien er givet til elverne af skovens væsner og naturen. Da elverne er meget tæt på naturen er deres magi tilsvarende stærk. En rolle som elvermager vil ikke stille de sædvanlige krav til mageroller. For det første er ens kontakt til omverden meget begrænset og der vil derfor ikke være så meget brug for at kaste magi. Elvernes magere udfører de ritualer der er en stor del af elvernes hverdag. Som mager skal man derfor have en evne til at holde folks opmærksomhed fanget. Man skal endvidere være interesseret i at være centrum for opmærksomhed og ikke blive nervøs når sidder står 50 elvere og forventer at blive underholdt. Du skal som elvermager sætte dig grundigt ind i de ritualer der skal finde sted. Du skal som elvermager vær i stand til at improvisere og organisere. Der vil være et tæt samarbejde mellem elvermagere og arrangørerne, det vil sige at du skal være villig til at bruge tid inden scenariet og du skal sætte dig ekstra grundigt ind i elverracen.

## Ånderne i naturen

Elverne tilbyder ikke nogen væsner - heller ikke guder. De ærer naturen og naturens væsner. Når en elver fødes, bliver dens sjæl formet ud af den magiske kraft, der strømmer overalt i verden. Når elveren dør, bliver dens sjæl et med naturen og vil derefter kunne findes i alt levende. Skovelvernes præster er shamaner, der manipulerer og former



den livskraft, der findes i naturen.

En elver, der har levet et elsket og godt liv, kan vækkes til live ved at femten elvere samles og assisteret af en shaman eller livsformer udfører et genoplivningsritual.

Elvernes religion er også baseret på tilbedelsen af ånder, de har den overbevisning at alting er besjælet. Hver sten, tre, græsstrå - hvert vindstød er beboet af en and. Ånder kan også repræsentere drømme og årstider. Der er shamans/andemanagerens opgave at tilfredsstille og kommunikere med disse væsner. Derudover udfører de også almindelige præstegerninger for elverne, og holder ceremonier, fungere som vismænd, rådgivere og opdragere.

Når en elver bliver optaget som lærling af en erfaren shaman/andemanager, må han hun finde sig et speciale alt efter temperament, det kan være jagt, omsorg, glæde, viden osv. Visse shamane/andemanagerer tager sig også af undervisningen i almindelige gøremål, som jagt og andet.

### De vigtigste ånder:

*Yaondre:*

Fri skovånd, elvernes beskytter.

*Boore:*

Egensånd, visdom og alder.

*Yigaii:*

Vestenvinden, kærlighed.

*Ge:*

Den gamle stenånd.

*Zataro:*

Tordenånden.

*Ragoote:*

Jordånd.

*Tayanotapuri:*

Fest, galskab og glæde.

*Gaiiya:*

Falken, jagtens herre.

*Bretalon:*

Frugtbarhed, helbredelse, kvindelig visdom, moder.

### Livskraften

*Magien flød fra hans hænder. Bær stønnede forsigtigt da de helbredende kræfter lindrede hans smerter. Hans evner som sjælerenser var de stærkeste i stammen. Til trods for sine kræfter helede de store brændsår kun langsomt, for de var påført af grådighed og urt skælvede af anstrengelse. Han løftede hoved og så Birk løfte Bærs hoved op i skødet. Hun lod sine hænder løbe over hans pande og lukkede øjenene. Endnu engang vendte Bær sig, men snart glattede hans panderynker sig ud og han faldt i en rolig søvn.*

*Birk åbnede øjnene og sendte ham et beroligende smil. Urt slappede lidt af, Bær ville klare den. Det havde været ved månens tid da de havde bragt Bær til lejren, i den sørgelige forfatning. Menneskene ville rydde noget skov, men de havde mistet kontrollen over bålet og det havde ædt sig igennem skoven. Den havde brændt Urts sjælested af og havde derved krøbet ham fysisk og psykisk. Heldigvis havde magikerne fået ilden under kontrol og havde skræmt menneskene væk. Magikerne havde reddet Urtes liv og en del af skoven. Når Urte blev rask skulle naturens kræfter hylde. Han fangede Birks øjne og med et forsvandt alle hans spændinger og bekymringer.*



## Elementernes væsner

Dette er elvernes syn på deres skabelse.

Der var fire elementer. Jorden var stolt og sikker, Vandet førte glæde og lindring med sig, Vinden var smuk og syngende og Ilden var lumsk og foranderlig. Sammen dannede de verden. Op af Jorden, ud i Vinden spirede træer og planter, der fik liv af Vandet. Ilden var det som så med, den brændte, når den fik lov. Alligevel var der tomt. Der var ingen til at nyde de planter, der var så mange af.

Derfor skabte Jorden væsner, der ville æde af dens planter og rovdyr, der kunne jage planteæderne. En cyklus blev dannet. Vinden skabte fugle, den kunne flyve om kap med, og Vandet skabte fisk til sig selv. Så manglede kun Ilden. I stedet for at skabe et umælende dyr med instinkter til at styre sig, skabte Ilden noget nyt. Et væsen, der gik oprejst på to ben og med en intelligens, der langt oversteg de andre væsners.

De var mennesker. De talte sprog, opdyrkede jorden og byggede byer. Som om dette ikke var nok, begyndte de også at bekrige hinanden. De fik sans for falske værdier, som de byttede, gav og stjal fra hinanden. De lignede deres skåber. De andre elementer rasede. Vinden blæste byerne omkuld, Jorden gav sig til at ryste og Vandet gik over sine bredder og skyllede husene væk. Et sandt virvar var det, men lige meget hjalp det. Så snart det var drevet over, begyndte menneskene igen at bygge byer op og starte forfra med de interne problemer.

Ilden brændte, den brændte længe og meget. Et område, der før havde været frodigt med huler og bakker, lå nu øde. Op af disse afsvedne huler kom monstre og sortfolk. Eftersom disse også var skabt af Ilden, kunne de tre andre elementer ikke styre dem. Der var ikke andet at gøre end at håbe på, de ikke ville brede sig.

Væsner blev skabt, denne gang af Jorden og Vinden. Det blev en mellemting mellem et menneske og et dyr - med to bukkeben og horn og dog arme og ansigt. Fauner blev deres navn. Stolte og evige som deres skabere var de, aldrig kunne de dø, men heller ikke formere sig.

Vandet skabte sammen med Vinden elvere. Et væsen, der ville leve med naturen. Elverne fik samme kropsbygning som menneskene, da menneskene tydeligvis havde nemt ved at tilpasse sig. Disse gode egenskaber fra menneskene samt nogle fra faunerne, blev elvere. Den eneste synlige forskel blev elvernes spidse øren.

## Kærligheden

*Aftendug smilede. Hendes lange hår var bredt ud over skovbunden, mens hun lå og betragtede himlen. Stråler af sol nåede hendes ansigt gennem bladenes skygge og spillede med nuancerne i hendes hår. Hun rejste sig op og børstede sit tøj. Solen stod lavt på himlen. Snart måtte hun tilbage til lejren. Det var fuldmåne i nat, og hele stammen ville feste. Måske kunne hun og Dueffer få talt lidt sammen... og måske også lidt mere end blot at snakke... der var noget i hans øjne. Hun stod og kiggede lidt, mens hun lod tankerne vandre. Tankestrømmen blev dog afbrudt, da hun følte, at nogen betragtede hende. Da hun vendte sig om, så hun, at det var Dueffer, der kærligt kiggede på hende, og han lod blidt sin hånd stryge hen over hendes hår.*

Elverne begyndte, i stærk modsætning til menneskene, at leve i overensstemmelse med naturen. Som deres skabere var de glade og lykkelige. Bekymringer var disse skabninger fri for, de levede sammen i glæde og harmoni.

Jorden gav dem den gave, at den aldrig ville larme under deres fødder og Vinden lod dem være næsten lige så hurtige som sig selv. Vandet gav dem noget af sin rislen, der ville blive til latter og sange og Ilden gav dem sin varme, der satte sig i hjerterne som forelskelse.

Faunerne havde intet at gøre. De behøvede ikke at sikre deres egen overlevelse, for intet kunne dræbe dem, kun såre dem. Nogle få begyndte at hærge og ødelægge, mens andre tilegnede sig viden om alt og alle. Da det var gjort, manglede de igen noget.

Jorden besluttede, at deres opgave i livet skulle være at oplære elverne. Dele deres erfaring og visdom med hver eneste generation af elvere.

## Moral og opførsel

Jalousi er en ukendt følelse hos elvere, da de deler alt i blandt sig, lige fra materielle goder til børn og elskere.

Elvere har af flere grunde ikke forhold med mennesker. Det er for det første usandsynligt, at de overhovedet skulle komme i den situation, og så ligger den elviske mangel på forståelse for menneskenes kultur så dybt, at det umuliggør et forhold.

Elvere har ingen fjender. De har venner, og resten bekymrer de sig ikke om. De dræber normalt ikke andet end føde. Hvis stammen er truet, kan elvere godt dræbe, men vil vælge det som den sidste udvej. En elver vil til hver en tid ofre sig selv for at redde sine kære.





Elverne betragter liv som noget af det mest værdifulde i denne verden. De værner om livet og vil altid hjælpe væsner i nød og betragter det som den værste forbrydelse at undlade at gøre det, uanset om det gælder mennesker eller elvere.

Erfaring er meget værdifuldt for elvere, da alderen måles i dette og ikke i år. Elverne respekterer og skatter det således højt. Unge såvel som gamle elvere lytter, når en elver øser af sine erfaringer, da elverne ved, at det er muligt at lære gennem hele livet, og at man aldrig bliver for gammel til at lære. Erfaring er også det, der holder de unge elvere i ave, når de vil besøge menneskenes verden.

Elvere har stolthed. En elver vil aldrig gøre noget, han finder forkert, om det så gjaldt hans liv. De føler sig ikke hævet over andre på nogen måde, men der er visse ting, de ikke ville nedlade sig til, for eksempel at føre krig. Det er ikke, fordi de ser ned på dem, der fører krig, men fordi de finder det forkert. Hvis en elvers liv er truet, kan nogle elvere til sidst tvinges til at tilsidesætte deres stolthed og gribe til vold for at redde deres fælle.

Man kan godt komme i tvivl om elvere har etik og moral, men det er ikke tilfældet. Da elvere ikke færdes blandt mennesker, deler de ikke menneskenes moral. En elver forstår ganske enkelt ikke princippet med dit og mit og vil derfor hurtigt komme i problemer, hvis de vovede sig udenfor skoven.

Når elvere ikke jager, tilbereder mad eller lignende, hygger de sig sammen. Snakker, fortæller historier, leger - elvere bliver aldrig for gamle til leg.

Historiefortælling er en meget yndet beskæftigelse blandt elvere. Det er intet mere hyggeligt end at sidde ved et buldrende bål under stjernerne og lytte til en andens historie eller visdom. Alle elvere har historiefortællingstraditionen i blodet og kan mindst

#### Varslet

*Froststjerne betragtede atter stenene på jorden. For det uindviede øje kunne det virke som om stenenes placering i cirklen var tilfældig, men intet lå fjernere fra sandheden end dette. Hun mærkede en hånd på sin skulder og vendte sig om. Det kom ikke som nogen overraskelse, at det var Sølvhov, der stod bag hende. Hun ville have mærket, hvis nogen anden end faunen havde nærmet sig. Hun så ind i Sølvhavs øjne og overvejede, om han havde iagttaget hende længe. Det var, som om noget sørgmodigt havde fyldt hans øjne og fortrængte den beslutsomhed, der plejede at hvile der.*

*Hun vendte sig atter om for at betragte stenene. Hun håbede, at det budskab, hun før havde set, var forkert, men stenene talte deres tydelige sprog. Sølvhavs hvisken forsikrede hende om, at hun havde set rigtigt allerede første gang hun betragtede stenene: 'Runerne tager ikke fejl, Froststjerne, det er tid til at rejse videre allerede nu i nat.*

*Jeg forbereder stammen.'*

tre historier om deres familie eller sjove begivenheder i deres liv.

## Den stille hilsen

Elvere har ikke en bestemt gestus, eller en bestemt ting de siger, når de ser hinanden. Ofte hilser de bare ved at se hinanden i øjnene, et blik kan sige mere end tusind ord, og i løbet af deres lange liv lærer elvere at tolke mere ud af blikke end mennesker nogensinde vil kunne.

## Et liv i glæde

Er et nyt liv kommet til verden, bliver der holdt en navngivningsfest. Efter sommeren, når alle frugter modnes, holdes en stor fest som tak for den mad, naturen har forsynet dem med. Disse fester er obligatoriske i enhver elverstamme.

## Festerne

På trods af at elvere er et traditionsbundet folk, er de meget spontane. Hvis de føler lyst til at holde en fest, så gør de det, og hvis de ikke kan finde noget konkret at fejre, så hylder de blot naturen. Dette afspejler sig også i de mange ritualer, der afholdes mindst et af hver dag. Cirka en gang om måneden holder elverne en stor fest, der kaldes 'Foreningen'. Her danses og flirtes der under trækronerne, og i månens stråler finder elverne sammen i par eller grupper for at nusse om og nyde hinanden. Til en elverfest hører naturligvis vin. Masser af sød, stærk, sur eller mild elvervin. Der skal meget elvervin til for at gøre en elver beruset, men oftest er den glæde, der strømmer i årene på elverne, nok til at gøre dem lystige.

Når elvere fester, danser de ofte i flere dage og nætter i træk. Dette ville udmatte et menneske totalt, men elverne har deres måde at ordne det på. Dybt inde i skoven, så dybt, at kun få elvere ved hvor, vokser en speciel blomst. Når en fest begynder, bliver rigeligt af disse blomster hængt op overalt i træerne, og deres duft giver så elverne nye kræfter, hvis de skulle føle sig udmattede.

## Månedage

Når månen er fuld, samles elverne. Der bliver de så alle forenet med kys og kærtegn og der flirtes og elskes i måneskinnet. Der er altid masser af mad, vin og villige elskere på denne dag, og der bliver set frem til denne begivenhed flere uger i forvejen.



## Sagn og myter

Elvere lærer af deres egne og andres fejltagelser. Sagn og myter bliver videregivet ved hjælp af en mundtlig fortælletradition, og alle elvere elsker at høre om fortidens gerninger. Disse har ofte en morale, som kun den opmærksomme lytter vil kunne finde, men der findes også mere letforståelige historier. Dette sikrer, at den samme fejl aldrig bliver begået igen. Omvendt bliver det også fortalt videre, hvis der bliver gjort noget godt, og personer i disse historier er nok det tætteste, vi kommer på elvernes helte.

### Den fortabte faun

*Gråbark boede sammen med stammen. Han havde gennem længere tid lært fra sig om forskellige håndværk, men der var ét, han ikke havde lært sin lærling, noget, som ingen fauner lærer deres elever: At bygge huse. Et menneskehåndværk. Han følte, han måtte råde bod på det og begyndte at undervise sin elev i kunsten. De begyndte sammen at bygge et hus af sten, og en dag stod det færdigt. Den unge elver skulle netop til at løbe hjem og fortælle stammen om mesterværket, men det havde aldrig været meningen, at elvere skulle bo i huse og af frygt for, at elverne ville begynde at opføre sig som mennesker, besluttede elementerne at stoppe dem. Jorden åbnede sig og tog faunen i sig, mens Vandet gik over sine bredder, og tog eleven med sig. Ilden ville ikke medvirke, den fandt det rigtigt at bo i huse, uforstyrret af naturen. Vinden blæste med sådan en kraft, at huset faldt sammen til en dyngeste. Dens tuden hørtes i lejren, og med et fælde alle, hvad der var sket.*

## Våret

En gang om året bliver to elvere udvalgt, en kvinde og en mand, til vårbrud og gom. Disse to symboliserer livets cyklus, og de skal kyskes af alle i stammen (på kinden), da dette bringer held, lykke og frugtbarheden fra våret til stammen.

## Naturens væsner

Man ser ofte, at der sammen med elverstammerne lever nogle af skovens væsner: fauner, nymfer og minotauere. Væsnerne slår sig kun ned med elverne i en kort periode, hvorefter de rejser bort mod nye oplevelser. Enkelte strejfer derfor ofte rundt i skovene. Fælles for disse væsner er, at de hver repræsenterer et eller flere af de aspekter, der er centrale for elverne, og at elverne respekterer dem på grund af dette og på grund af deres store livserfaring.

## Faunerne

Fauner er høje, lidt mystiske skikkelser med horn og bukkeben.

De er ofte høflige og belærende, men også tålmodige og ganske overbærende. De kan virke selvhøjtidelige på grund af deres stolthed.

En faun finder det under sin standard at hidse sig op, i stedet kan han sende et irettesættende blik eller rømme sig lidt. På den måde føler han sig lidt hævet over andre, men hans stolthed byder ham ikke at lade sig mærke med det. Fauners temperament er meget individuelt.

Faunernes opgave er at oplære elvere i al evighed. Dette er betingelsen for deres eksistens. Faunerne



er alle hankøn. De blev alle skabt på en gang og er ude af stand til at formere sig men kan heller ikke dø. De kan blive hårdt sårede, men sårene vil altid heles med tiden, hvor længe det end varer. Sker dette, går de i dvale og viser sig ikke i en periode, som kan vare op til tusinde år - siges det.

Betingelsen for deres eksistens er, at de oplærer elvere og videregiver viden, og denne viden må passe til elvere. Gør den ikke det, er der fare for at der kommer uligevægt. En faun forlader sjældent sin lærling, før denne er rede til det.

Hvis de ikke føler sig nødvendige, kan de gå i dvale. Ikke fordi de er fornærmede på nogen måde, men selv en faun kan have brug for pusterum. Kun en enkelt gang er en faun forsvundet for evigt. Han blev taget væk af sine skabere, siges det.

Andre siger, at han blev for nært bundet til en dødelig, og dette må ikke ske. Fauner viser nemlig ikke deres følelser så tydeligt. De behandler alle næsten ens, også dem de ikke synes om. Kærlighed er for fauner det samme som meget nært venskab, da fauner ingen kønsdrifter har. Dog er fauners venskaber sjældne, da de normalt holder lidt afstand til folk. De er simpelthen bange for det tab, de vil føle, når deres kære dør, og de selv lever videre, og på den måde minder de lidt om jorden, der er deres skabende element. For fauner ligner de elementer, de er skabt af. Som Jorden er de stolte, evige, og tilsyneladende ikke hævet over nogen. Aldrig kan Jord fjernes, og aldrig kan der tilføjes nyt, aldrig kan en faun dø, aldrig kan en ny komme til. De er lige så uundværlige for elvere, som Jord er for mennesker.

Som Vind er fauner evige og kan pludselig forsvinde som Vinden lægger sig.

Uforudsigelige og dog alligevel trofaste. Det vides aldrig hvor og hvornår, Vinden vil blæse, men at den vil blæse er sikkert, og også at den vil holde op for så at komme igen. Det er ligeså med fauner.

## Stammen Charill

Charill-elverne er fastboende og lever af de ting, skoven og naturen giver dem. Stammen tæller omkring 60 medlemmer, og de lever i fuldstændig harmoni med hinanden og omgivelserne. Charill-stammen er pacifister og konflikter løses med ord og ikke vold. De har en stor viden og kyndighed ud i det magiske. De fleste i stammen er vegetarer. Kød indtages sjældent og anses derfor næsten for rituel spise. Som så mange andre elvere har Charill-elverne glemt hvordan man bruger våben. De har boet i deres skov så længe uden at være blevet angrebet, at deres våbenkundskaber er gået i glemmebogen. Som helhed anser stammen ikke menneskene som nogen trussel, selvom denne race tit

har vist sin aggressive adfærd overfor dem.

Som alle andre elvere deler de dog alt imellem sig, og en selvom om Rådet debaterer, går en stor del af elvernes tid med sjov og ballade.

## Urteblanderen

*Den lille metal morter stod og blinkede i sollyset. Birk løftede den op og betragtede den indgående. Den havde været i urteblandernes besiddelse i generationer, på trods af dette virkede den ikke slidt overhovedet. Den var ligeså blank som da den blev købt af en menneskekøbmand for så mange generationer siden. Han lod de små blade glide ned i bunden af knuste dem forsigtigt med den lille støder. Nogle mennesketej kunne være nyttige. En liflig duft bredte sig. Birk smilede, han havde høstet urterne på præcis det rigtige tidspunkt. Vinen ville blive udsøgt og den ville give søde drømme til den der drak den. Han dryssede forsigtigt bladene ud i gryden der stod ved siden af ham.*

Mennesker bliver sjældent inviteret ind i elvernes lejr, og nogle påstår, at elverne vogter på en stor og mægtig skat i deres hjem. Elverne forstår ikke menneskene, når de siger dette, for hvordan kan en skat være noget dødt?

## Rådet

Stammen adskiller sig fra andre stammer ved at have et styrende råd, der er blevet samlet for at imødegå den voksende trussel, som menneskeheden udgør. Rådet består af en håndfuld erfarne magikere, der har indset, at menneskene og den stadig mere påtrængende omverden udgør et problem. De anser - i modsætning til resten af stammen - menneskene som en potentiel fare.

Elverne er et folk, der holder sig til de varme egne, og de fleste stammer rejser meget i løbet af året. Derfor er elvernes tøj meget tyndt og let. Da elverne er et praktisk nomadefolk, bliver tætsiddende bukser og bluser båret af både mænd og kvinder. I det at Charill-stammen er fastboende, går de som ofte klædt i løst, flagrende tøj, da de finder det mest behageligt. Det er dog ikke et sjældent syn at se en elverkvinde i kort kjole. De eneste farver, elverne bruger til deres tøj, er brunt, grønt og rødhvidt, men de har tit tøj af mørkt læder.

## Klæder og skønhed

Hos elverne anses det for at være smukt at have langt bølgende hår, og elvere gør meget ud af deres hår. Nogle elvere har dog valgt at klippe det kort, da dette gør jagten og dagligdagen lettere. Elverne gør meget ud af at holde deres hår sundt og rent, men af en eller anden grund er det kommet på mode blandt de unge elvere at ugle sit hår.

Elverne dyrker meget udsmykningen af deres egen krop, og det er meget almindeligt at se en overkrop malet i alle mulige finurlige og smukke mønstre, hvor farverne hovedsageligt er naturfarver (brun og grøn). Dette foretages næsten som et ritual, hvor elverne fælles maler hinanden. De smykker sig med de ting, de kan finde i skoven. De finder deres egne kroppe smukke og ser naturen som dele af selvet.



# Nordhausen

## Introduktion

Langt fra Serconien, på den vestlige side af Koloohavet, ligger området Nordhausen, der i folkemunde er kendt som 'Guldkysten'. Det er en smal stribe af land, der strækker sig hundrede vis af mil fra nord til syd. Her ligger mange små bystater, fyrstedømmer og småriger, der indbyrdes konkurrerer om at bestride handelsvejene og guldminerne i de bjerg klædte skove. Det er et sted fyldt med mysterier, eventyr og glemte skatte. Det er eventyrernes paradys og tilflugtssted for pirater og lovløse, da der ikke er noget samlet styre.

For godt 200 år siden levede her et gammelt folkeslag, men de dyrkede onde og falske guder. Da serconerne første gang kom hertil, forsøgte de vantro først at kontrollere de serconske ledere med mægtig og ond magi. Da dette ikke virkede, forsøgte de at bestikke de serconske ledere med rigdomme, men også dette slog fejl. En stor helt, Friedrich Löwe, rejste en hær og kæmpede længe og bravt mod overmagtens mægtige troldmænd, og til sidst blev den gamle civilisation udslettet. Denne kamp foregik i perioden, der senere blev kendt som Kolonikrigene, og ved dens afslutning lå Löwes fjender døde for hans fødder, men også han selv havde måttet lade livet. De gamle efterlod sig utallige skjulte skatkamre og forseglede grotter fyldt med guld, og Löwes allierede sloges nu indbyrdes om disse prægtige skatte. Siden da har lykkejægere og lejesoldater strømmet ind over området.

Nu til dags domineres Nordhausen af seks større fyrstendømmer, af forskellig styrke og meget divergerende i både styreform og kultur. Derudover er der en række mindre enklaver og bystater.

## Rukelgrad

Syd for Nochburg ligger Rukelgrad, der er langt det største fyrstedømme i Nordhausen. Det er en provins centreret omkring en uthisk by ved navn Kolernikov. Izyx's Søn i Kolernikov er en erfaren præst og leder ved navn Svetjenko Severnaja (kendt i folkemunde som 'Pevek', der betyder 'pisker'). Styret er som i de fleste Uthiske byer hårdt og brutalt, og mange indbyggere i de andre fyrstedømmer kigger med slet skjult mishag imod Rukelgrad's høje mure.

Der er dog ingen der kan benægte Rukelgrads magt i området, da det er det eneste sted hvor en større produktion af fødevarer finder sted, og de fleste andre provinser er derfor økonomisk afhængige af Rukelgrad.

Dette forhold har i mange år givet Svetjenko Severnaja frit spil, hvilket han har udnyttet til at arbejde for den uthiske sag i området og opbygge

sin magt. Det er ikke sjældent at man hører om nogle enlige rejsende der er forsvundet på vejen igennem Rukelgrad, og på det seneste har Svetjenko Severnaja også forsøgt at gøre sin indflydelse gældende overfor de andre riger på mere direkte vis, og rygter taler om krig.

## Molhavn

Øst for Rukelgrad ligger den lille handelshavn Molhavn. Havnen blev i sin tid anlagt for at lette transporten af Uthisk korn til Koloohavet. Denne ide blev dog opgivet, og byen begyndte at forfalde. Isyx søn i byen, den uheldige Bardo Merkovic, har altid styret i overensstemmelse med Svetjenkos ønsker. Det forventes normalt at Mindre uthiske byer lyder deres større naboer.

## Geremdorf

Nord for Rukelgrad, ud til havet ligger Geremdorf, et lille men meget rigt serconsk fyrstendømme, om hvis hersker familie det siges at de skulle være i direkte familie med Friederich Löwe. Om end rygterne aldrig er blevet bekræftet, er det ikke noget familien søger at lægge en dæmper på, for i Nordhausen vil

alle gerne kunne sole sig i Löwes lys.

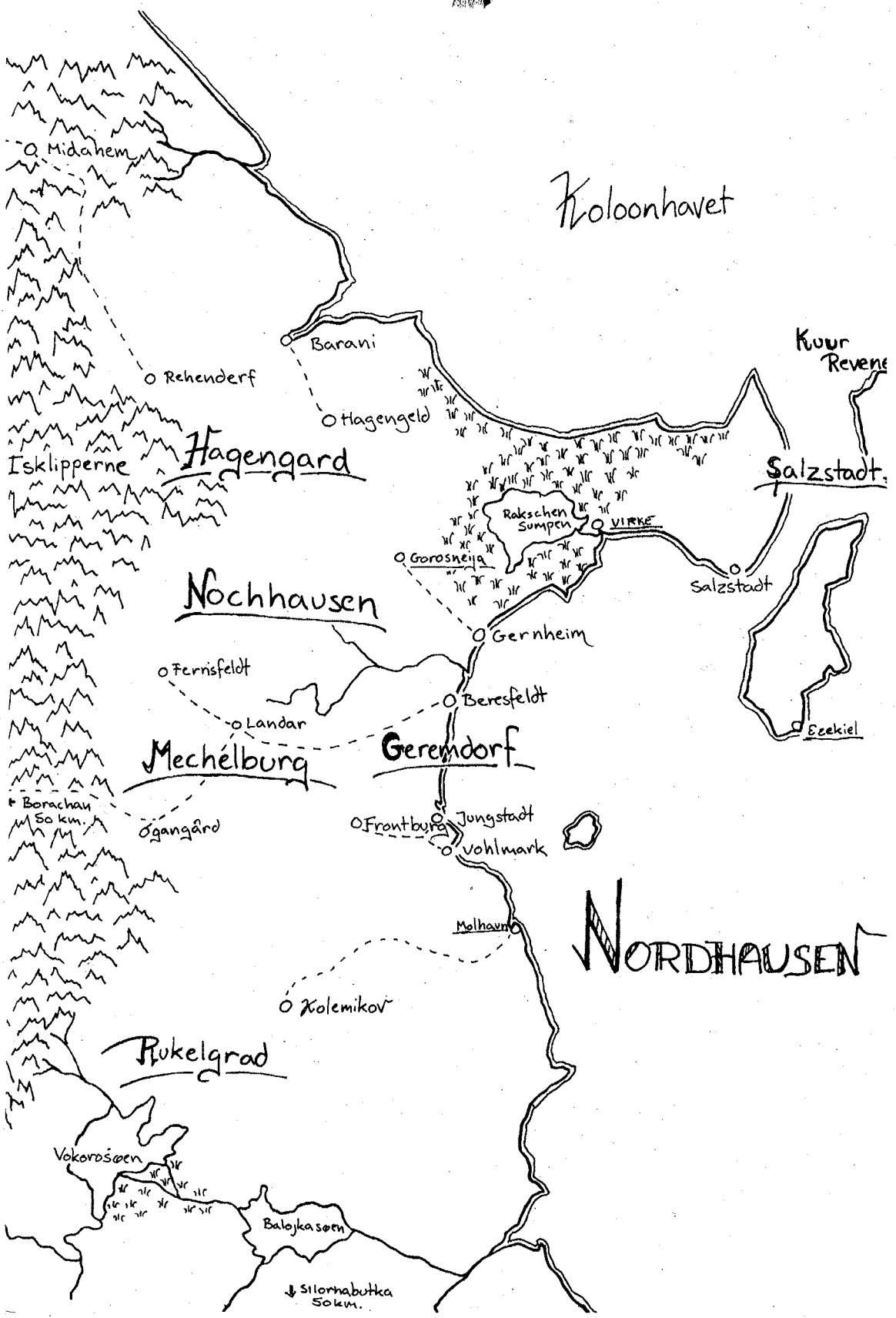
Geremdorf har mange rige købmænd, noget der ikke kun skyldes fyrstedømmets centrale placering i Nordhausen, men også det enorme talent de besidder for at bringe folk de varer de har brug for, samt en stor import af varer fra Serconien. Visse af disse købmænd overvejer stærkt at udvide mod blandt andet mod Nochhausen.

Geremdorfs befolkning er fordelt på fem store og vidtstrakte byer. Længst mod sydøst ligger den største, Beresfeldt. Fra Beresfeldt regerer fyrst Bandor den Store. Under hans styre har Geremdorf udviklet sig fra at være en mindre bystat, evigt i klæmme mellem de øvrige fyrstendømmer i Nordhausen, til for alvor at være en magtfaktor i det lille område, især økonomisk.

Dette skyldes at Bandor fik den ide at lade staten betale for bevæbnede eskorter til købmænds karavaner, under forudsætning af at de til gengæld betalte deres skat og sørgede for også at importere de varer Geremdorf særligt havde brug for, nemlig fødevarer og håndarbejder. Da der i Nordhausen er mange omstrejfende tyvebander og til tider også trold havde de rige serconske købmænd bosat i Geremdorf længe været et let mål for disse, men det satte Bandors initiativ en stopper for.

Fyrst Dimitri van der Gaare i bystaten Gernhiem så Bandors sejrsgang, og solgte til sidst sin by til ham for en anseelig bunke penge.





Koloonhavet

Kour Revenc

Salzstadt

Salzstadt

Eeckiel

NORDHAUSEN

↓ Silornabutka 50 km.



Derefter var det ingen sag at få overtalt indbyggerne i det lille serconske rige, Vohlmark, til at slutte op under Bandors fanor, og ansætte ham som protektor for Vohlmark, der herefter blev annekteret af Geremdorf.

Således fik Bandor sit kaldenavn, for han gjorde i sandhed Geremdorf stort.

Bandors hof er det mest overdådige i området, her er i hundredvis af underholdere, tjenere, astrologer, rådgivere og diplomater, og Bandor betaler for alle disses overdådige leveform. Grunden til at det kan lade sig gøre er at den skat de serconske købmænd betaler er så stor at Bandor ifølge folkemund aldrig kan se sin skatkiste blive tømt. Hver gang han tager et guldstykke op for at bruge det kommer hans lakajer med fem nye, netop betalt af en købmand Bandor tager de rigeste købmændsfamilier med på råd hver gang noget vigtigt skal ske i det lille land, og det er også medvirkende til tilfredsheden over Bandors styre hos borgerne.

## Mechelburg

Nord for Rukelgrad ligger Mechelburg, et serconsk rige på vej i opløsning. Siden det store handelshus Mechelburg mistede fodfæstet over landet som de havde styret i mange generationer, har alt gået ned ad bakke.

De øvrige handelshuse der var til stede i riget havde været domineret af Mechelburg og ingen af dem havde styrken til at påtage sig ansvaret, da den nu nærmest sagnomspundne Kreutz Sakaali væltede handelshuset som en del af en lang fejde. Kreutz Sakaali flyttede sin forretning til Bodovari, hvor han nu lever i skjul, evigt nervøs for en eventuel hævn. I storhedstiden, før den efterhånden aldrende Sakaalis indtog, havde det veletablerede og traditionsrige Mechelburg hus styret området fra domicilet i den store by, Landar. I byen lå der tre handelshuse, alle ganske store, men langt størst var dog Mechelburg. Traditionelt havde Mechelburg-huset styret hele området, inklusive de to andre byer, Gangård og Ferrisfelt.

Det lille rige havde vokset sig stærkt i kraft af den stærke magt, der havde aldrig været tvivl om hvilket handelshus, der havde det sidste ord, og således holdt de sig i fred og brugte i stedet tiden på at tjene penge. Men efter huset Mechelburgs fald, var Landar røget ud i evige magtkampe mellem de tilbageværende familier. Samtidig havde handelshuset i Gangård forsøgt at løsrive sig og begge Ferrisfelts to mindre huse var gået konkurs. Således var begge disse byer drevet ud i anarki og ulovligheder.

Den overvejende del af befolkningen i Mechelburg er serconere, mange med rødder tilbage fra perioden lige efter Friederich Löwe. Disse serconere har nægtet at se deres problemer i øjnene og søger desperat at virke sikre på sig selv ud ad til. Dette sker ved at bruge flere og flere penge, mange af disse føres ud af Mechelburg af blandt andre Geremdorfs succesfulde handlende.

## Salzstadt

Endnu længere mod nord ligger Salzstadt, enhver ærlig mands skræk. Salzstadt er bygget på et stort saltrev, og regeres formelt fra hovedstaden af samme navn. Rigets - og den ærlige borgers - vel ligger dog ikke fyrst Federic meget på sinde, da han er er ganske korrupt mand, der har tilladt Nordhausens værste udskud at bosætte sig i hans land. Længs det lille fyrstendømmes kyst mod

Indbyggertallene for Nordhausens 10 største byer (og Bodovari):

- 4000 i Hagengeld
- 2000 i Nochburg
- 2000 i Barani
- 2000 i Beresfeldt
- 1500 i Salzstadt
- 1500 i Landar
- 1000 i Gernheim
- 800 i Zheremsdorf
- 800 i Gangård
- 800 i Vohlmark
- 200 i Bodovari



Koloonhavet ligger piratrederne på striben og mangen en serconsk handelsrejsende er gået i deres fælde.

Selve hovedstaden i fyrstendømmet er en blandet landhandel. Mangen en ung flås på jagt efter eventyr er kommet hertil, og har pludselig måttet indse at han havde fået mere eventyr end han havde ønsket. På Salzstadts store marked falbydes mange varer af tvivlsom herkomst, og ikke så få slaver fra blandt andet den anden side af Koloonhavet. Mange pirater sælger også deres tyvekoster her, til tider dog under dække af at være ærlige handelsmænd. De mange pirater i byen har medført at der også er et livligt natteliv i byen. Knejerne ved havnen er mange, og den høje pris på mjød står i stærk kontrast til de billige kvinder der færdes på disse steder.

Om end facaden er en anden er der mange paralleller til fyrst Federics hof. Her hersker en dekadent stil, hvor mange liv ender brat i de interne magtkampe om at komme fyrsten nær. Fyrst Federic siges i øvrigt at være i familie med den mest berygtede af piraterne, Kertin Enøje, men hvorvidt det blot er rygter er ikke til at sige. Det siges at Kertin Enøje på en lille ø i Koloonhavet har fundet en kæmpe

skat som de gamle skulle have efterladt sig. Denne består dog ikke af guld og ædle stene, men derimod af en gammel bog, kaldet Drømmenes Krønike. Når man læser denne bog skulle man kunne skue sin fortid, sin nutid og sin fremtid på en gang. Hvorvidt dette er en velsignelse eller en forbandelse kan dog diskuteres, men fordele er uomtvistelige for en jaget mand som Enøje.

Vest for Salzstadt og nord for Van der Nochs rige,

## Hagengard

ligger Hagengard, et rige, der er domineret af serconere og Isfolk. Fyrstendømmet består af den meget store by Hagengeld og den lidt mindre, Barani. Fra Hagengeld regerer den unge fyrst Kerul over sit rige med et vist held. Hans erfaring er ikke stor, men det skorter ikke på folk der er villige til at rådgive ham. Kerul kom til magten for knap et år siden, da hans fader døde efter en kort og hidsig sygdom, og siden har han prøvet at skabe diplomatiske kontakter til de øvrige småriger i området.

Keruls forsøg på diplomati har til dels været mislykket, og situationen var for alvor tilspidset da en af hans diplomater blev smidt ud af Nochburg på grund af mistanke for spionage, noget der blev kraftigt benægtet af Fyrst Kerul. Det kom aldrig til væbnet konflikt, og forholdene er på den front siden blevet normaliseret. I disse dage udkæmpes kampen mellem de to riger først og fremmest økonomisk, blandt andet planlægger Fyrst Kerul at brandbeskatte købmænd fra Nochburg, Zheremsdorf og Bodovari, noget de naturligvis ikke er udpræget

## Celesco's historie

Der findes ingen skabelseshistorie som alle religioner og videnskabsfolk i Celesco er enige om. Alle religionerne har deres egen fortælling om verdens skabelse, ofte med deres egen guddom i rollen som skaberen.

Der findes også mange videnskabsmænd som har deres egen fortolkning af Celescos skabelse, så kun de mest belæste vælger overhovedet at beskæftige sig med oldhistorie.

Selv nyere historie er sjældent ensidet. Det er meget få begivenheder der kun findes en version af. Langt de fleste kulturer har ofte deres egen verdenskrønike.

Hvis du vil vide mere om Celescos historie end du kan læse i denne bog må du hellere besøge biblioteket i Bodovari, hvor en af Nordhausens største samlinger af skriftruller findes.

begeistrede for. Det vil til gengæld give Hagengards købmænd en stor fordel på hjemmemarkedet.

Borgerne i Hagengeld er for langt de flestes vedkommende handlende. Der er mange store købmandsfamilier, der alle har en vis indflydelse på den unge fyrste, men ellers lader ham i fred så længe skatterne holdes nede. Disse købmandsfamilier har alle deres egne små hæere, som det ofte også er udbredt hos Van der Noch - til at beskytte deres handelskaravaner mod omstrejfende røvere og pirater.

I Hagengard bor en stor mængde Isfolk, og de mest benyttede handelsveje til Isfolket går gennem Hagengard og forbi midjaernes store borg Midahem, der ligger en dagsrejse fra Hagengard.

I området mellem Hagengard, Nochburg og

## Gorosneija

Geremdorf ligger en mindre bystat, der profiterer fedt på den vejsskat samhandelen mellem rigerne indbringer. Byens leder er uthet, men han har opgivet sin religion til fordel for de serconske købmænds skattepenge, og derfor står han i et meget dårligt lys hos de andre uthere i Nordhausen. Virke er en mindre by, hvor en mængde Isfolk af

## Virke

Gislas æt har slået sig ned. Byen overlever med nød og næppe, på trods af de hyppige piratangreb. Denne lille by er hjemsted for pirater og søfarere.

## Ezekiel

Den er tæt allieret med Salzstadt, og betaler årligt en stor sum penge til den større by, som så yder beskyttelse og et marked for deres mere lyssky varer.

[www.larp.dk/legender](http://www.larp.dk/legender)