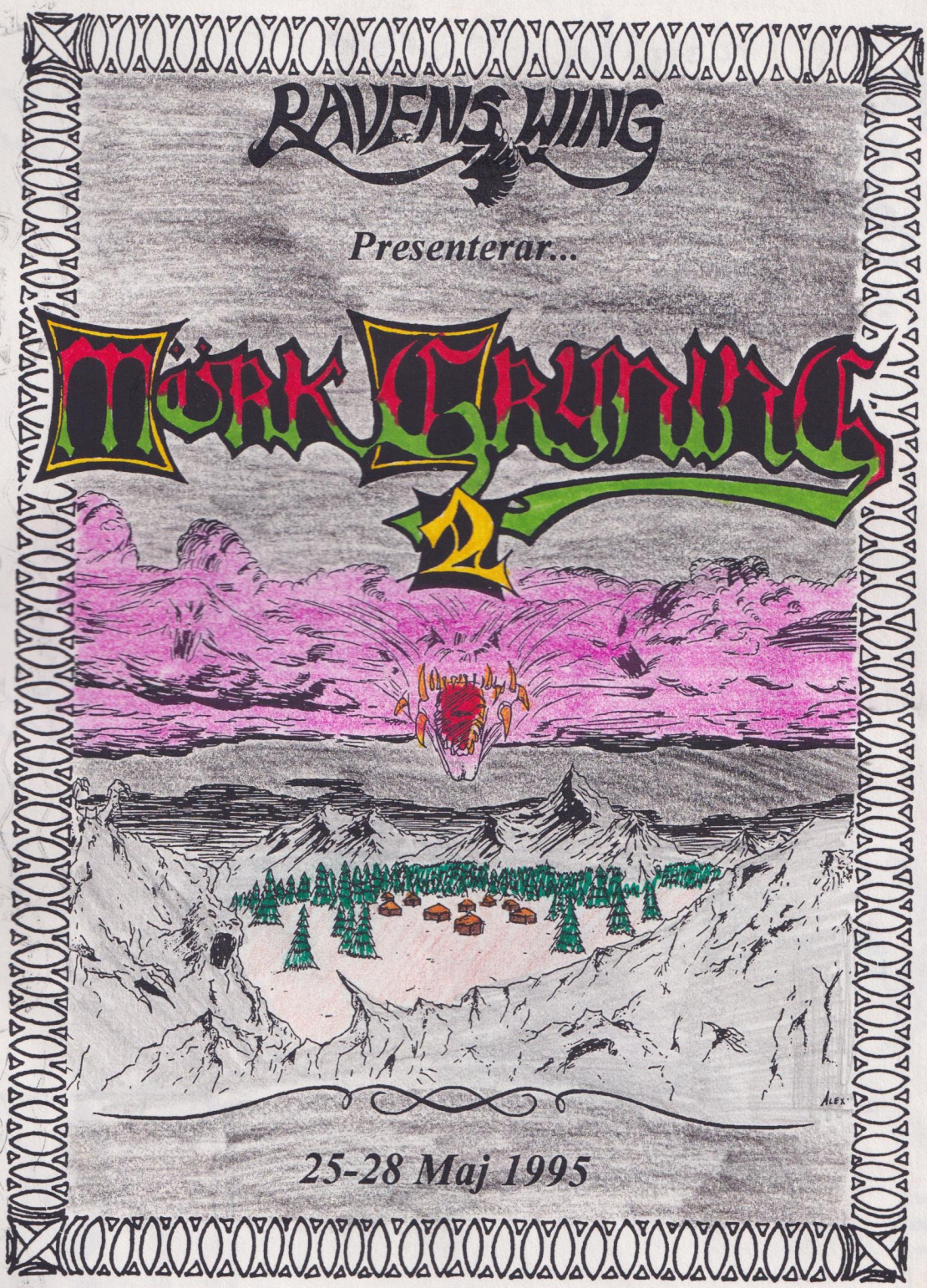


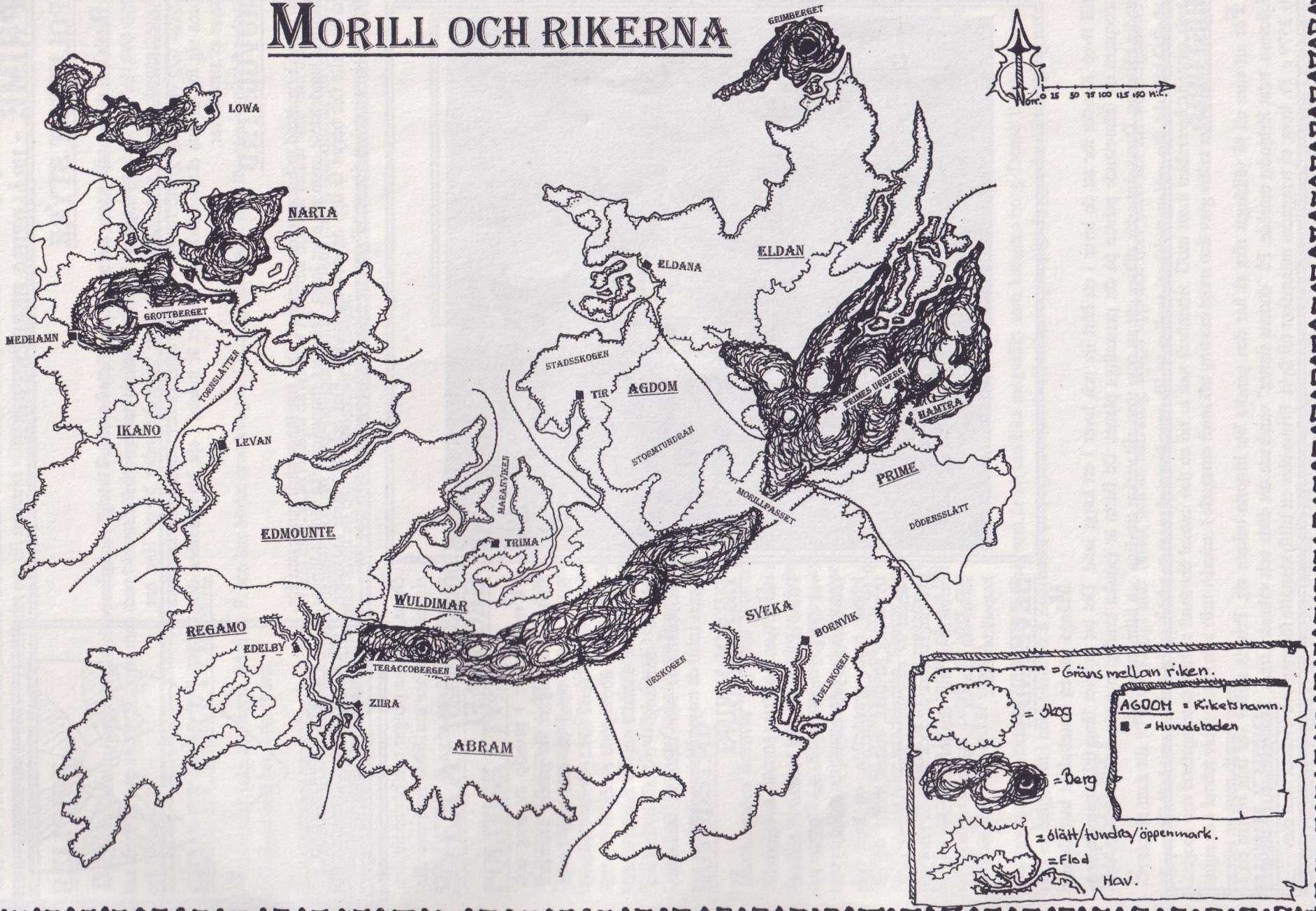
UTSKICK NUMMER II

RIKENA I MORILL

LEGENDEN OM MÖRKGRYNING

SKAPANDE AV ROLLKARAKTÄR

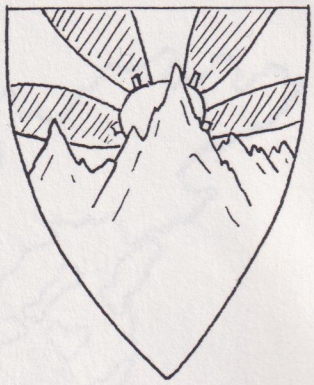
MORILL OCH RIKERNA



PRIME - URÅLDRIGA BERGENS RIKE

POLITISKT STYRE

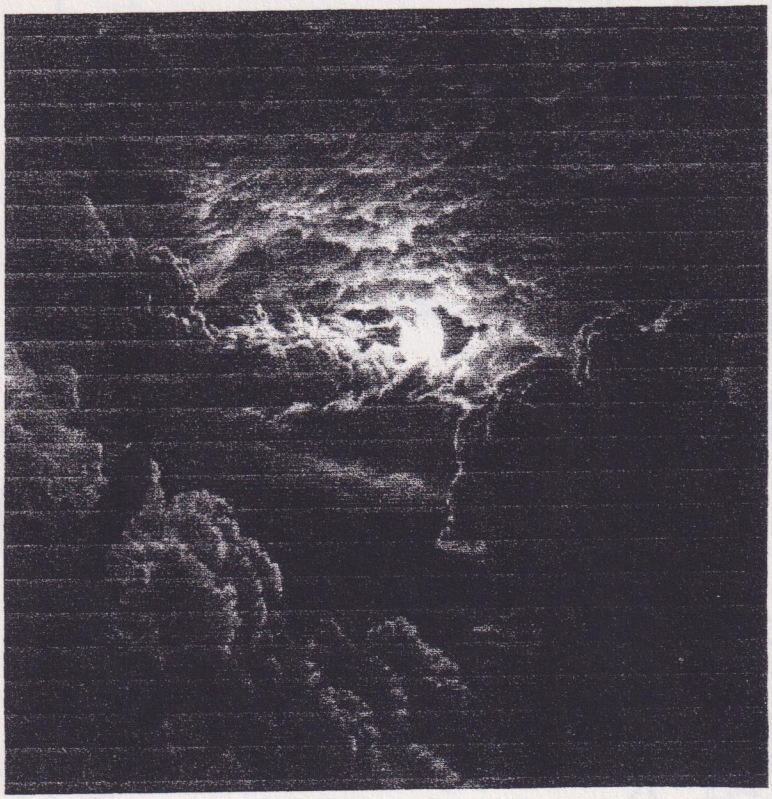
Prime har de senaste 15 åren styrts av **kung Tellram**. Den 43-åriga monarken har haft en lyckad regeringstid. Han har tecknat många handelsavtal med kringliggande länder, men också med riken på andra sidan havet. Han har byggt upp en stadig grund för sitt rike och behöver den kommande åren inte oroa sig för landets ekonomiska del. Landet är indelat i **sju hertigdömen** och styrs av sina herrar.



PRIMES VAPENSKÖLD.
GUL SOL MED GULA SOLSTRÅLAR, BLÅ BAKRUND, BRUNA BERG.

HUVUDSTAD

Primes huvudstad är **hamnstaden Hamtra.** Den har länge varit ointresant för Morills handelsfolk, men nu efter kung Tellrams framgångsrika förhandlingar så har allt fler börjat få upp ögonen för staden. Fler och fler varor anländer, främst från grannkontinenten Pinarima. Därför börjar handelsmän inse sin chans att tjäna pengar och börjar nu dra sig hit. Det bor **c:a18000** invånare där nu, men det väntas stiga.



GEOGRAFI

Prime består i princip av berg och slätt. I norr ligger de gamla urbergen och i söder finns de vida och karga slätterna. Även känd som "dödens slätt". Den nordligaste delen av landet har ett par enstaka öar som är bevuxna med barrskog. De enstaka skogsplättarna som finns på fastlandet ligger intill de majestätiska urbergen.

BEFOLKNING

Det bor ungefär **150 000 invånare** i Prime och de flesta är bosatta i nordöst, vid bergen och på öarna. 25% av befolkningen jobbar med jordbruk, 55% jobbar inom gruvdriften, en liten del livnär sig på fiske, resten livnär sig på handel av alla tusen slag. Dödens slätt syd om Hamtra är dock alltjämt tomt på befolkning. Inte ens jordbrukarna vågar sätta sin hacka i marken på detta hemsökta ställe.

BETEENDE

Många har en **nonchalant inställning till livet**. Kanske för att de lever i ett hårt liv och lever i ett kargt land. Det tar mycket lång tid innan de kan acceptera en främmande person på det personliga planet. De flesta är ganska kraftigt byggda med en robust och stadig hållning. Deras sinne för affärer gör att dom trots allt verkar trevliga och tillmötesgående.

HISTORIA

För att vara ett så välbärgat rike så har den ganska lite historia bakom sig. Primes slätter var från början ett i folkmun talat förbjudet område. På "dödens slätter" vandrade det döda och vålnader fram. Då det stora släktkrigen år 2579 e. Fr. kom, så tvingades människor till flykt. Prime blev ett tillflyktsställe för män och kvinnor som blev

utvisade från deras ursprungsländer. De lyckades efter många misslyckanden och många generationer att få ett stabilt ledande styre. Senare gjordes det om till monarki vilket det ännu är.

RELIGION

Det finns i princip ingen organiserad religion i Prime. Det som finns är oftast mycket svaga eller splittrade. Ibland har det dykt upp någon religion men men tack vare folkets nonchalanta inställning så har dessa haft svårt att rota sig och börja växa.

SENAST HÖRT I PRIME;

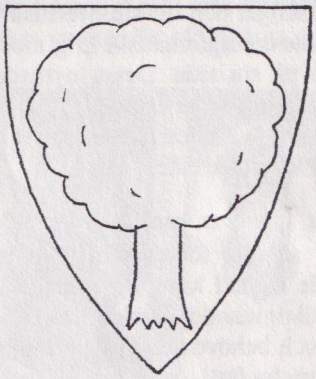
- Tystnaden från den norra sidan av Prime har börjat oroa kungen. En trupp skickades iväg för någon månad sedan men inget bud har sedan hörts..

-En tryckande värme har legat över Primes huvudstad Hamtra de senaste veckorna och det verkar inte som det skall upphöra. Vattenbeståndet har sjunkit drastisk och det finns hotande risker för uttorkning. Förklaring till detta är fortfarande olöst men vetenskapsmännen säger att dom är fenomenet på spåret.

SVEKA - TUSEN SKOGARNAS LAND

POLITISK STYRE

Riket Sveka styrs av rådet, en kopia av det forna Morills styrelse organ. Detta sker i samarbete med kung Maurius Månstjärna som också har vetorätt samt det slutliga ordet. Under kungen finns fyra hertigdömen som var och ett styrs av en herre. Nordost, hertidbömet Anaria som regeras av Geridion von Örnvinge. Nordväst, Urmahn där Admound av Gyllenskog styr. Sydväst, Gwyn regerar Hertig Asmar Isyxa och Sydöst, Consilian, Hertigen Gerhald von Papperheim.



SVEKAS VAPENSKÖLD.
GRÖNT TRÄD, GUL BAKRUND.
BRUN STÄDSTAM.

HUVUDSTAD

Huvudstaden **Bornvik** ligger vid Tanumflodens första inlopp längst in vid dess slut. Denna stad är Kung Maurius vistelsestad och det syns på dagslånga avstånd från handelsleden till Bornvik. Kungens borg sträcker sig magnifikt ett hundratal meter upp i skyn där den delar sig i tre torn som sträcker sin skugga över stadens gator och torg. Denna borg är vida känd i hela Morill .

Bornvik har en befolkning på **c:a 95 000 inv**. Och är Svekas enda riktiga stad. Majoriteten av invånarna är hantverkare eller handelsmän. Svekas största timmer industri finns även här och virke från hela landet fraktas hit till sågarna. Hamnarna är fulla av magasin och lagerlokaler och här finns även dom största torgen, där det på dagar och kvällar myllrar av livlig handel på alla håll. Handels delegationer från alla Morills riken har stora nästen i Bornvik men dom får också betala ett högt pris. Trots att alla världens varor finns här så är lagarna ganska få hög kriminalitet och mord är vanligt.

I Bornvik finns också ett Zharmane tempel som är nästan lika magnifikt som kungens borg. Denna byggnad anses vara en helgedom i hela Morill och Zharmane anhängare anses besöka denna pampiga byggnad minst en gång i sitt liv.

GEOGRAFI

Sveka är täck till 95% av skog.. I norr består den av barrskog, längst upp mot norr finns det stora urberget som gränsar till Wuldimar och Agdom. Söder ut övergår barrskogen till ett gyllene landskap av löv- och ädelträd.Odlade åkerjord och bördiga betesmarker finns vid kusten och en bit in mot fastlandet. Dom stora trädavvecklingarna sker längre in i landet vid gränsen mot riket Abram. I skogarna finns det gott om björn och varg vilket medfört till en stor handel av även dessa varor.

BEFOLKNING

Svekas befolkning uppgår till en **350 000 inv**. Dessa bor utspritt i byar i varje hertigdöme eller längst kusterna. I dom mera okända trakterna finns det fortfarande bystammar och folkslag som ej är dokumenterade, så det har varit

svårt att fastställa exakta folkantalet. Dessa brukar dock inte vara så sociala av sig och oftast av pattraskaktig karaktär.

BETEENDE

En svekian har stor passion för vad den än håller på med och man kan alltid räkna med att den slutför det dom påbörjat. Deras förflutna som krigarfolk sitter dock fortfarande kvar i deras temperament och den aggressiva instinkten brukar ibland komma fram under mer festliga tillställningar. Hantverkets konster har blivit något som lyckats tygla dessa inre behov av att göra något och suddat bort dess tidigare splittringar. Hjälpsamhet gentemot sin herre , adel och grannfolket är också av sin fullaste natur och det krigiska beteendena verkar som bortblåsta i dom allmänt sociala kretsarna.

HISTORIA

Svekas historia som rike sträcker sig bara ett femtiotal år tillbaka i tiden. Teodor Månstjärna, fader till nuvarande kung Maurius, drevs på flykten ut ur sitt hemland Agdom för sina visioner om att ta över makten. Med sin här på över fem hundra man tågade dom in i Svekas skogar och till sin överraskning såg hur oorganiserat det var. Han förde en diplomatiskt krig med dom minsta stammarna och fick dom så på sin sida. Dessa nyttjade han mot dom större och vann framgångsrikt seger efter seger. Det slutliga segern kom då han gick i krig mot de klaner som utgjorde Svekas sk. råd, slog ut dessa och därmed förintade rikets kärna.

Teodor tog över makten år 3167 e. Fr. Men valde att har kvar "rådet" så inte folket skulle bli missnöjda och göra uppror. Han utropade sig till kung av Sveka vilket bemöttes med stor öppenhet och välkomnande...Svekianerna hade tydligen tröttnat på eviga tvister och behövde endast en stark ledare som kunde leda dom, det hade dom nu fått.

Kung Teodor delade upp Sveka i fyra hertigdömen som han delade ut till dom främsta klanerna som hade utmärkt sig mest under hans erövring. Dessa blev dubbade till hertigar och dom svor en ed att vara kungen lojal. Vad dom då inte viste var att deras löfte förseglades med magi och kunde så aldrig brytas så länge släkten Månstjärna satt på tronen. Dom mindre klanerna fick titel som greve och baron, samt ansvar därefter. Sveka började omstruktureras och en ordning av hövlighet gentemot adel och folk tog form. Träindustrin organiserades och en uppsving på denna marknad gjorde att Sveka gick om alla och stod sedan som ledande inom denna verksamhet. Ett tjugotal år förlöpte då Kung Teodor plötsligt dog. Hans son fick i unga år ta över makten vilket satte rådet på stora prov. Nu fick dom chansen att bevisa sin duglighet vilket dom även gjorde, ett förtroende mellan kungen och rådet har sedan funnits. Hertigarna förklarade sin lojalitet mot kung Maurius och har sedan den dagen även hållit sitt löfte.

RELIGION

Sveka har en stark vidskeplig attityd mot livet och sin omgivning men aldrig haft en enhetlig tro. Det är först på senaste decenniet som Zharmane har börjat att sprida sig i riket. 64% tror nu dock på Zharmane men detta koncentreras främst till det sydöstra hertigdömet Consilian där hertig Gerhard von Papperheim är den främsta anhängaren av dom alla.

SENAST HÖRT I SVEKA ;

- Kungen har för tredje gången denna månad blivit mordhotat. Det är ett sällskap som kallar sig " Thamadh-brödrarskap". Vilka dom är och syftet är fortfarande okänt.

- Ytterligare en stam har bränts ner i Svekas norra hertigdöme Urmahn, dom skyldiga är tillfångatagna och syftade på att dom inte får en spelskuld. Straffet väntas bli milt om uppgifterna stämmer.

- Riket Abram varnar för att orcher har börjat vandra ner från urberget. Dessa verkar dock hålla sig kring urberget och inte längre in i skogarna. Avsikten är ännu okänd. Rådet föreslår att kungen skall skicka en arme för att möta upp dessa om dom skulle bege sig in på handelsleden. Hertig Admound av Gyllenskog är underrättad.

-Det ryktas om att Primes slätt " Dödens slätt" verkligen är hemsökt av demoner och andar. Ett handelssällskap fick bevittna denna hemska händelse när ett skuggliknande skepnad for förbi dom. Strax efter det så dök en huvudlös krigare med en förvriden häst. Med en spökliknande röst hade han frågat vilken väg slaget låg åt.

HERKE. "DÅRARNAS BY"

Byn Herke grundades av en man vid namn "**Herke den skelögde**", som upprättade ett värdshus i en utav dom fyra vägkorsningar som leder till Nidram, Agdom och in i Sveka. Snabbt blev det ett tillhåll för pattrask och handelsresande av skum karaktär. Den Skelögde var en man med fruktat rykte men som slagit sig till ro på ålderns höst. Resultatet blev att den tidigare handelsleden gick en stor omväg för hederligt folk som inte tordes fara genom dessa obekväma trakter. Risken för rån och mord var hög och mycket vanligt för oförsiktiga som i ovetskap begav sig hit utan rätt bakgrund.

Greve Grupenius av Stromoo var då grevskapets härskare och såg denna utveckling med stort förakt och beslöt sig för att rensa upp. Han lät skicka en tapper armé för att ta död på denna skavande böld, resultatet blev som planerat och den Skelögde drevs på flykten samtidigt som värdhuset brändes till grunden. Lugnet spred sig åter och handels leden öppnades igen för vanligt folk. Tre år senare vid Zharmanas stora högtidsdag år 675 fann man Greve Grupenius brutalt mördad i sin borg. Denna var upphängd i storskorstenen i köket och i sin kropp hade han sju kökskniva och en grillspade djupt upptryckt i bålen. I hans mun kunde man även finna ett äpple med en stor tugga taget ur. Samtidigt med detta stod åter ett värdshus på sin tidigare nedbrända plats. Herke hade återuppstått. Sedan följde att Släkten Grupenius försvann en efter en tills ingen stod kvar för att bära lagar och ordningar.

Då ryktet sedan nådde **Hertig Admound von Gyllenskog** hade redan ett fullkomligt kaos utbrutit i grevskapet Stromoo och det fanns ingen kontroll över den rådande situationen. Efter att själv skickat en armé men som brutalt blev besegrad av pack och patrask så vände han sig vädjande till Kungen och bad om förstärkning. Beslutsamt lät han tre stora arméer ur sin elit fara dit för att återupprätta ordningen och en slakt väntade som senare kom att kallas **"inbördeskriget i Stromoo".** Efter systematiskt korståg genom varje by och rensning på handelslederna så lyckades dom nästan återta hela grevskapet. Tre byar som hade blivit ett starkt näste för patrask och missledda höll ställningen och motstod den mäktiga armén, samt den tredje handelsleden lyckades slå tillbaka så hårt att dom blev tvungna att ta den första vägen, ett nederlag som kostade dom två veckor extra i ren vandring och då striden varade, många onödiga människoförluster.

Kungens faktiska förluster blev ett nederlag och ryktet spred sig i Kammarna över hela Morill, en förnedring som snabbt behövde finna ett slut och gick det inte med vapen så återstod det bara förhandlingar. Hertig Admound av Gyllenskog lät skicka en fogde som hade ett kontrakt gällande fribrev för dessa inblandade byar och innebar vapenvila och självständighet under Kungens fana och beskydd. Kontraktet nådde aldrig Herke och det blev ryktesväga en allmänt förbjuden plats som kom att bli kallad "Herke ; Dårarnas by". Trots att det

ständigt kom nya människor så behölls gamla ideal. Fördomar mot Kungen och Adeln förblev väldigt ogillande men kontrollerad. Med tiden så blev även byarna åter civiliserade . En skugga låg dock orubblig över Herke som nu växt till en bys storlek. Av tradition var bara värdhuset gjort av trä, resten runtomkring byggdes av tyger som tagits genom rån från handelsresande och gamla flådda djurhudar. Nya tält byggdes upp och gamla lämnade plats och försvann.

En Borgmästare tillsattes men avsattes lika hastigt igen när en **Zharmana präst vid namn Cedaahr alma Alfavinthe** kom med sin lära. En ordning tog sig form och sedan dess så verkar nästan Herke blivit civiliserat som sånär som på sin befolkning av patrask och missleda men ryktet lever fortfarande kvar...Herke kommer alltid att förbli "Dårarnas by".

SPRÅK OCH SKRIFT

I Morill så pratar man **ländariska** som översatt är det samma som **Svenska**. Skriften är också ländarisk d.v.s. Svenska. Alla kommer att kunna prata men skriften är däremot begränsad. Om man kommer att kunna läsa och skriva kommer att framgå i eran rollbekräftelse som ni får inför MgII. Det är viktigt att denna spelade okunskap om man inte kan. Det är bara att be någon som kan att läsa eller skriva att göra det åt dig. I Morill är det vanligt att inte kunna läsa eller att kunna skriva, det anses som en "utöver" kunskap som allmänt är onödig att kunna. Dom som kan det ser däremot fördelen med det. Dialekter förekommer och alla riken har sin speciella klang i Ländariska språkvärlden.

UTLÄNDSKA SPRÅK.

Språk som också finns är sådant som kommit över det stora sundet från grannkontinenten Pinarima eller från djupare ställen som mörkrets hålor.Engelskan är ett typiskt "mörker språk" och det är väldigt få Ländarer som kan detta invecklade språk. Dom som behärskar detta språk är ofta av sådan karaktär att dom har någon samrörets med dessa pattrask.

UR-SPRÅK

Det som förekom före till och med arernas ankomst till Morill är enligt legenderna ett kommunikations sätt kallad ur-språk. Detta var egentligen inget språk då "talförmågan" ej behövdes utan snarare en skrift vars innebörd ej helt går att tyda. Enligt legender så hade dessa varelse om man nu skall kalla dom något, en mycket nära relation med sina gudar och det var dessa gudar som gav dom skriften som gåva. Då Armbloha (Världen) fortfarande hade sina energikällor i jordens urberg och flödade, den astrala sfären fortfarande var öppen för materialistisk gestalt, så kunde dom med hjälp av skriften ta av dessa krafter och forma dom till önskad effekt. I dagens läge förekommer ur-skrift fortfarande, om när något primitivare, främst i magins och mysticismens verkningsområden men även som ren skrift ur tidigare pergament och artefackter. Dess egendomliga former har genom tiderna förtrollat många och dess djupa krafter lett folk in i förvirring och missledning på grund av okunskap. I magins kretsar finns det sådana som enbart studerar denna skrift och har ägnat hala sitt liv åt detta...

RELIGION

Allt sedan begynnelsen har gudarnas vishet förkunnats för alla Morills varelser utav prästerskapet, gudarna budbärare på jorden. Många äro namnen och ansiktena på dessa gudar under århundradens gång.
Deras namn och framträdanden har varierat från folk till folk och från land till land. Några har dyrkat många gudar, andra har dyrkat få. Trots att gudarnas namn och skepnader har varierat genom tiderna och från plats till plats har deras huvudsakliga filosofi, lagar och krafter alltid varit konstanta och igenkännliga. Vad en klan kallat Fungartd och en annan T"iascf var bara olika namn på Kerth och båda klanerna var lika mycket värda i hans ögon som sanna troende.

Den presentation som nu följer äro dom största gudarna som dominerar i Morill. Det finns tolv gudar som styr i universum. Den äro ordnande likt en triangel om Ljus, neutral och Mörk. Dessa äro presenterade som separata familjer av gudar. Den första familjen (den ljusa) Kert`s familj. Den andra familjen (den neutrala),. Gilieans familj och den tredje familjen (den mörka) Takisis familj. Enär dessa gudar icke är de enda verksamma gudar i universum äro de de enda verksamma i Armbloha och Morill. Fastän gudarna tar del i och äro intresserade av förehavandena i Morill så lägger den de sig nästan aldrig i människors öden utan låter dom skapa sig sitt eget öde utav fri vilja. Gudarna föredrar att låta prästerna visa deras vilja, hellre än att själv direkt ingripa.

DEN LJUSA TRON.

Qioticas

Ljusets tro på Morill har funnits sedan arerna tog sina första steg på Morill och anses som den äldsta tron av dom alla som förkunnats av människor och arer. Skriftmässigt så har den skrifter från 44000 år tillbaka.

Tron riktar sig främst till mäster guden Kerth som även dyrkas som " Den äldsta", ordningen och ledar-skapets gud. Kerth styr i skapelsens helgedom och allt som finn där till, ett rike av bländande vacker perfektionism. Alla som har varit där nästan väljer döden för att få komma tillbaka. I Qioticas uråldriga skrifter står det att det var Kerth som skapade ljuset för att beskåda skönheten över allt levande och även ge Arbloha (världen) tiden så utveckling kunde bli möjlig.

Majere är munkarnas favorit gud. Majere har en nära relation till sina undersåtar sägs det. Dom som underkastar sig henne kan hon giva magiska symboler och mystiska effekter som skyddar dyrkaren. Hon äro en av de eviga gudarna som kom att hjälpa Kerth i den stora undret som kom att kallas skapelsen.

Kiri-Jolith är en ung och stridslysten gud som även är Kerth`s son. Legender talar för att det var han som lät skicka en ängel till Geiter med ett svärd under slaget mot Mgruhlg (se legend.). Trots lagen om förbud att iträdda sig i mänsklig gestalt så har dennes anhängare bevittnat hans närvaro, påstås det. Präster som tillber Kiri-Jolith äro kraftfulla och anses som mycket mäktiga med mystiska krafter. I dom heliga skrifterna står det skrivet att Kiris krafter en dag kommer att användas för att bringa fram det ljus som slocknat. Det står också att dom som använder hans tilldelade krafter skall använda dom med försikt och förstånd då effekten kan ha djupa biverkningar och med okunskap förloras förövaren för evigt i mörkret som ständigt finns runtomkring.

Mishkal. är Kerth`s äldsta följeslagare och rådgivare. Helandets sägesspunna gudinna är vida känd i alla Morills kulturer och länder. I människans begynnelse var hon den mest dyrkade gudinnan. Till hennes ära byggdes många tempel där den helande och vishetens konster lärdes ut. Denna tro förlorade dock sitt värde då människan lärde sig att hela sig själva genom medicin och andra framkallade preparat. Idag är Mishkal anhängare mycket liten till skala men respekteras högt av dom som träffar dom. Rykten om mäktiga helarkrafter gör dom dock mycket eftersökta av äventyrare och annat patrask som tror dom kan införskaffa denna hemliga konst.

DEN NEUTRALA TRON

Zharmane

Zharmane har är en relativt ung tro om man jämför med den ljusa och den mörka. För bara en 800 år sedan kom denna tro till Morill från grannkontinenten PinaRima och omvände tidigare troende mycket snabbt. Zharmane är i dagens läge den största tron i Morill.
"Saker och ting händer bara, det har inte med öde eller bestämda handlingar att göra. Omständigheter leder till handling och vår omgivning är det redskap vi har att tillgå", står det bl.a. i skrifterna." Logiken och kunskapen är människans redskap, den fria viljan eder födelse bevis"...

Gilean har alla gudars kunskaper samlade i en bok, "sanningens bok". Han håller ordning på ljuset och mörkret, elementens krafter och sanningars sanningar. Det står skrivet att Gilean var en utav dom första som kom ur skapelsen och hans viset fick ge kraft till många världars grundande innan han kom till Armbloha.
Hans trognaste tillbedjande kan i sällsynta fall uppnå viss insikt av vad sanningens bok innehåller. Ingen har dock fått se denna oändliga skapelse.

Sirrion är den naturliga vägens gud och tillber oftast av alver eller andra naturfolk. Sirrion är en ättling till Gilean men mer nära sina dyrkare. Elementen är hans naturliga tillvaro och den levande trädet står som en symbol för hans valda skepnad. Skrifter talar om att när Sirrion gick på Morills mark så fick träden liv runtomkring honom. Enter som träden heter sägs finnas i Morills största skog Suvemets. I alvernas skrifter står det att dom skall göra en resa till Suvemets när det är dax att göra för den sista resan, om dom är värdiga så kommer Sirrion ner för att hämta denna.

Shinare är handelsfolkets prisade gudinna. Hon står för "rikedom" och "klokheten" i människors liv. Vissa handelsmän vallfärdar till hennes helgedomar i hela Morill för att rådfråga och kanske göra lönsamma affärer i byar och städerna.

Den mörka tron.

Mörkret har alltid fascinerat människan i alla tider, tillbett alla former av väsen och förhäxats av den oändliga krafter som verkar finnas att hämta. Ett grundbegrepp verkar finnas gemensamt för alla kulter och sällskap inom denna familj och det är den hänsynslösa "leva livet" ideologin. I uråldriga skrifter finner man meningar som... " Lev och njut av livet, tjäna oss väl ty du belönas ständigt av din dyrkan", " Alla livets njutningar belönas du med då du visar dig värdig" eller " Dyrka din gud och var lojal, offra till henne så blir du belönad". Mörkret har en fixering vid livet och bekämpandet av det ljus som finns runtomkring dom. En hänsynslös orgie av perversitet och brutala mord brukar följa deras spår för att sedan spårlöst försvinna.

Takisis är den mest dyrkade och upphöjda av alla i den mörka guda familjen. Legender talar för att hon brukar besöka sina undersåtar ock tar då skepnaden av en ung och glänsande vacker kvinna med svart ljuvligt hår. Hennes skönhet har till och med fått riktigt trogna anhängare av Qioticas att ändra ställning. Urskrifter talar för att det var hon som skapade skuggorna för att markera sina krafter och samtidigt visa att det finns en baksida på allt, utom på natten då skuggor och mörker är ett. Hennes krafter sägs vara som starkast i sin naturliga miljö... d.v.s. under nattens timmar. Detta medför att hennes anhängare oftast är verksamma under denna tid på dygnet. Hon använder sig av undersåtar och sändebud i sin kamp mot Ljuset. Namn värt att nämna är ex. Mgruhg.

Morgion är mörkrets främste stridsgud och relativt gammal. Han använder sjukdomar och jordbävningar som redskap i sin kamp mot ljuset. Legender talar för att det var han som skapade sjukdomar till Armbloha för att känslorna skulle kunna få lite färg. " Ingen lycka utan lidelse..." Dom som dyrkar Morgion blir ej drabbade av sjukdomar och dom trognaste kan även få krafter som gör dom emuna mot gifter och annat kemiskt påverkande. Kulten " Morghikor pestens tjänare " kommer ursprungligen från kontinenten Pina Rima och opererar i det fördolda. Ingen har lyckats få fast någon medlem. Dessa har iallafall enligt vittnen påpekat att Grimbergets vulkan skall få utlopp den dagen då mörkret anländer. Många av Morgions dyrkare är gamla människor som med fasa ser till åldrandet och sjukdomars hotande annalkande.

Hidukkel, herre över underdemoner och livets patrask. En korruptionens mästare i alla sammanhang. Dyrkare belönas ofta med vägledning och magiska föremål av alla slag. Hidukkel har en vana att belöna tjänster rikligt som hans undersåtar utför. Har man tjänat honom mycket väl så säger legenderna att man till och med kan belönas med evigt liv... Hidukkel tjänare går under många namn och använder många olika fasader därför är det mycket svårt att spåra dessa.

Zembionas är den mörka mystikens gudinna. Hon åtnjuter den djupaste av mörkrets yttersta krafter. Dyrkare av henne blir experter på att finna andra varelsers svagheter och rädsla. Även mörka helare tillbeder henne. Dom har en sjuk njutning av att se andra lida och lika njutningsfullt tar dom emot smärta. Zembionas undersåtar har påträffats några gånger i strid och det är med fruktan man går dessa tillmötes, dessa njuter ända in i döden...

LEGENDEN OM DEN MÖRKA GRYNINGEN

En gång för mycket länge sedan, då alla arer och dvärgar levde i harmoni och fred med varandra, då bara en kung fanns i hela Morill och denna var älskad av folk och gudar många, så kom det en ond och makthungrig varelse som kallade sig Mgruhlg. Jag kallar honom varelse eftersom ingen levande ras erkänner honom som till dem hörande. Många ansåg honom vara en orch, men var för lik människorna för att kunna räknas som sådan.

Mgruhlg var en som jag tidigare nämnde en mycket makthungrig varelse och samtidigt en exelent talare inom alla språk med en nästan magisk röst. Men människorna och dvärgarna fattade misstankar, endast orcherna följde med honom och han försvann med sitt följe. Denna händelse glömdes med tiden bort och den lugna harmoniska stämningen rådde åter.

En midsommar ungefär 300 solvarv efter denna lilla händelse så återkom han och kallade till ett stormöte med alla Morills stora ledare. Mgruhlg talade om att orcherna under hans briljante ledning hade utvecklat smideskonsten till ett sådan mönsterklass att dvärgarnas smideskonst var vardaglig i jämförelse, som bevis på detta visade han upp ett stort tvåhandssvärd att yttersta kvalitet. Mgruhlg sade till Morills ledare att dom hade varit dåraktiga som tackat nej till hans ledarskap och att de nu med egna ögon kunde beskåda vad de gått miste om, men eftersom han inte var långsint gav han dom en sista chans att ansluta sig till hans led. Alvfolket och arerna sade till Mgruhlg att han i sanning var galen och att han skulle lämna dom ifred i fortsättningen, medans dvärgarna blev vansinniga av ilska, för de såg att svärdet var smitt med mörkaste magi som ingen dödlig kunde hantera. Dvärgledaren Thwarg Tveskägg blåste i sitt horn och skrek död åt lögnaren, varpå alla dvärgar stämde in i hans rop och anföll.

Mgruhlg drog sitt svärd och började döda dvärgarna som anföll honom, för varje dvärg som stupade vid hans fötter så verkade hans krafter bara öka i styrka. Efter bara någon minut så låg det en vall av döda kroppar kring hans ben och det gnistrade ur hans ögon. Plötsligt gav Magruhlg till ett vansinnes skratt och vrålade "Döden har kommit till Morill och resten av ArmBloha. Jag skall bevisa det genom att dräpa varje levande varelse som nekar mig som härskare", varpå han lyfte upp det svärdet mot himlen och försvann i ett moln av svart rök.

Från den dagen kom sjukdomar och åldersdöden och ett ihållande oväder med åska, storm och snö som härjade i fyra solvarv. Hungersnöd bröt ut och alverna och arerna svalt, dvärgarna syntes inte till. Samma dag som ovädret slutade anföll en enorm här av orcher anförda av Mgruhlg det största dvärg fästet och rev det till sista sten. Inte mer än ett hundra tal dvärgar överlevde slaget. När detta var klart så fortsatte han med samma aggressivitet och spred sig över hela Morill vilket snabbt föll för hans enorma styrkor. Enorma skepp hade byggts som fraktade varelser av alla tusen bisarra slag över till Pinarima där slakten fortaste och en svart skugga av död och förintelse följde deras väg. I Morill fanns det endast ett avlägset minne kvar av den lugna tid som tidigare rådigt.

Kiri-Jolith var den yngsta av dom ljusa gudarna och den mest rastlösa. Då han såg denna förödelse med stor förakt och då det nu var helt uppenbart att Mgruhlg var utsänd av Takisis, mörkrets furstinna så kallade han på en ängel som fick i uppdrag att stjäla detta fruktade svärd som bara spred död omkring sig. Lagen sade att gudar inte kan beblanda sig med mänskliga varelser så om nån annan gör det åt honom så kring går han det, tänkte han. Med den mäktigaste flödes skyddet begav sig ängels till Mruhlg som låg i djup sömn och stal svärdet och återvände till sin kallade herre.

"Ge detta svärd till Geiter och välsigna denna med dom krafter svärdet har att ge, svärdet kommer då att beskydda honom såsom det skyddat Mgruhlg", sade han och ängels begav sig ner till världen för att finna denna utvalda.
I en dröm uppenbarade sig ängeln till Geiter och sade
"Ta detta svärd och skingra det mörkret som sprider sig, sprid ljus och styrka dit du går ty du är den utvalde att leda ditt folk till seger".
Efter dessa ord försvann ängeln och endast ett svärd stod vid sängens sida.

Människor från när och fjärran hördes ryktas om en mäktig ledare som vart denna än gick så drevs mörkret tillbaka och snabbt fick dom nytt hopp och mod och striderna började vända mot seger. Geiters styrka växte till styrkor och tusentals människor anslöt sig till hans led. Alla människor som inte anslutit sig till Mgruhlg sökte sig nu till denna beryktade och omtalade ledare Geiter och en enorm här drev orcherna tillbaka till Morill. Mruhlg fick reda på att det var Geiter som på något sätt lyckats få tag på hans svärd och han blev tokig av vrede och bad till sin Furstinna Takisis om styrka och hjälp. Mörkrets förluster hade blivit enormt stora och han valde att kraftsamla på en enorm slätt på Morills södra del där mörkrets varelser och patrask möttes upp och samlades i hundratusental.

Människor och alver var något färre men modet var på deras sida och Geiter hade blivit en stor ledare med ofantlig stridskicklighet. På varsin sida stod dessa jättehärar och beskådade varandra då ett mörker spred sig över dom och marken började att skaka. Magruhlg som stod på en kulle höjde sina händer och gav ifrån sig ett hånande vrål som isade i allas ådror. Takisis hade anlänt och nu var segern kommen tänkte han. Ett nytt vrål och orcherna gick till attack. Ett blodbad av förintelse och mörka krafter spred sig över den förbannade slätten och motgången var stor för den ljusa sidan då en kraftig blixt slog ned i Geiter med en knall som fick alla att stanna upp. Tystnaden spred sig då den mörka himlen plötsligt började skingra sig och en jusstråle så kraftig att det inte gick att titta på den nu stod som ett torn mitt från slagfältet och rakt upp i himmeln. Geiter sade med mäktig stämma "Skåda Kerth´s ljus" och pekade med Mgruhlgs svärd på ljuset då ytterligare en blixt slog ner i honom och vidrörde svärdet. Geiter vrålade av smärta som övergick i rent raseri och med tokigt raseri sprang till attack. Människorna och alverna var inte sena att följa efter och för första gången på flera solvarv så hade dom den rena och klara ljuset på sin sida. Striden varade inte värt länge då orcherna och annat pattrask blev så skräckslagna att dom tappade initiativet och skyggt försökte dra sig bakåt. Mgruhlg insåg att slaget var förlorat och han uttalade orden :

"Detta slag var edert, liv av ljuset, men bered er på min återkomst. Förbanna dig Geiter som under gudar vakas. I evig vandring du nu kommer att ha. I kommen när Drivex weae åter i tredje draken står, då vi åter mötas får. Det liv ni har kommer att försakas, och den mörka gryningen åter mot seger går".

Mgruhlg försvann sedan in i tomma intet och hans föredetta undersåtar greps av panik. Nästan alla Orcher utrotades och dom som överlevde flydde in i dom djupa skogarna eller upp till urbergen och genom århundradena som gått hållit sig där. Geiter sågs aldrig till efter striden och glömskan av denna mörka händelse tog sakta vid. Liken av dom stupade fördes aldrig bort utan fick ligga kvar och det dröjde nästan tusen år innan landet runtomkring blev ett rike. Detta slag blev början för den nya människorasen, handel och uppbyggnad. Visserligen har småkrig, rövarband och annat härjat i Morills länder men dessa är bara parenteser i jämförelse med denna händelse. Det har gått över tusen år sedan denna händelse utspelades och Mgruhlg´s uttalade förbannelse.
Därmed är denna berättelse
slut.

SPELAR DU:
ROLLSPEL, KONFLIKTSPEL, DATORSPEL, LEVANDE ROLLSPEL, POSTSPEL, FIGURSPEL, ANDRA SÄLLSKAPSSPEL, PAINTBALL?
Du är väl medlem i *Sveriges roll- och konfliktspelsförbund*! 13500 spelare i 570 föreningar kan inte ha fel. SVEROK verkar för spelarna i Sverige. Är du medlem i en förening; se till att den är med i SVEROK. Är du inte medlem i en föreninghjälper vi dig att starta en eller att hitta en där du bor. Det kostar naturligtvis inget att vara med i SVEROK. Istället ger förbundet bidrag till medlemsföreningarna. Skriv till SVEROK, Box 300, 751 05 Uppsala, eller ring kansliet i Linköping på 013 - 21 29 00.

RAVENS WING

C/O Ollikainen
Myrmalmsringen 133
136 65 Haninge
T. 08-7452418

B post.

A72 Pierre Fröberg
Plöjarvägen 20
137 40 Västerhaninge

Toro
Kungsängen 12⁰⁰