



**ARRANGÖRENS STORA VITA**

**FÅR EJ LÄSAS AV SPELARE! INNEHÅLLER SPOILERS.**

## **INNEHÅLL**

Fakta om arret	3
Handlingen	4
Älvornas historia	5
De fala	8
De sälla	11
Om Alfheim, tiden och världarna	14
Om roller	15
Inspiration	16

## **FÖRORD OCH BRASKLAPP**

Detta häfte innehåller de konstnärliga ledarnas samlade visdom till dags dato och är avsett som referensmaterial och mytosbibel för alla inblandade i skapandet av Moira. Mycket material saknas ännu, bara så att ni vet. Bland annat ska finsk och norsk mytologi bakas in och läggas till historia och de olika älvornas grupper. Självmotsägande material, luckor eller stavfel i texten bör pga stingsliga författare inte påpekas (annars jävlar) utan är något som kommer att arbetas bort vid tillfälle. Trevlig läsning!

-Karin

## FAKTA OM ARRANGEMANGET

Arrangörer: Föreningen Ulken under arrangörskollektivet Ars Amandi

Datum: 19-21 augusti 2005

Område: Örebrotrakten

Deltagare: Mellan 80 och 100

Åldersgräns: 18 år

Hemsida: <http://weaver.mine.nu/moira>

### Föreningen Ulken

Anna Ericson	konstnärlig ledare
Karin Tidbeck	konstnärlig ledare
Elin Gustafsson	producent
Jan Åke Steenberg	säkerhets- och lokalansvarig
Andreas Nordwall	webbdesign
Janetta Nyberg	illustratör
Henrik Zetterman	illustratör
Linda Borgström	mat

### Medarbetare

Hanna Jonsson	ekonomi
Anna-Beda Maslanka	fotografi
Irmeli Ahlfors	sjukvård
Erik Stormark	platssamordning/specialrekvisita
Lisa Sjöblom	översättningar
Ada Fredelius	press
Pia Niemi	mytologikonsult

### Rollutvecklare

Överkuckus: Anna och Karin

Martin Brodén, Anna-Karin Linder, Sara Israelsson, Emil Boss, Emma Wieslander, Ada Fredelius, Tobias Wrigstad

## HANDLINGEN

Det är augusti 2005, och det är dags för de första förhandlingar som hållits mellan de fala och de sälla sedan vapenvilan slöts 1905. Målet för mötet är att besluta om älvornas fortsatta framtid, det vill säga vad man ska göra åt att människorna håller på att tränga bort älvorna ur världen. Vid mötet kommer också ca 10 människor att närvara (detta vet spelarna inte om). Dessa personer har kidnappats till mötet för att stå till svars som representanter för mänskligheten. Mötet har också syftet att reda ut personliga angelägenheter, ställa till med skådespel för att imponera på de andra och att kanske skapa nya förbindelser.

### **Vad det egentligen handlar om**

Moira handlar egentligen om människan. Uppsättningen kan läsas på flera nivåer och spelaren får gärna dra sina egna slutsatser, men vi har koncentrerat oss på ett par stycken.

### **1. Älvorna som metafor för människans spiritualitet**

Det ska klargöras att vi inte drar likhetstecken mellan tro på övernaturliga väsen och religion. I västvärlden dominerar monoteismerna enligt vilka människan är skapelsens krona och ställd att härska över allt levande på jorden. Väsen som tillhör förbiblisk mytologi (i Sverige förkristen) anses uteslutande onda. I modern tid översätts detta oftast till att dessa väsen helt enkelt är hedningarnas hjärnspöken snarare än verkliga och djävulens hantlangare. Vi får alltså ett samhälle som har religion men fjärrar sig från ett fantastiskt världsbegrepp. Återupplivandet av traditioner som wicca och spridningen av New Age är en strömning som går emot detta. I vår mytos är dessa fenomen visserligen ett steg åt rätt håll, men kan jämföras med att försöka vända en atlantångare med en paddel.

I den verklighet Moira utspelar sig i är människan och älvan ömsesidigt beroende av varandra. Människan är älvornas hjärta och kropp, och älvan är människornas spirituella, kreativa jag. I samma takt som människorna tränger bort älvorna ur sin verklighet kväver de sin egen spiritualitet. Utan människan, och för nära henne, degenererar älvorna. De är liminala varelser, skapade för att existera mellan världarna, nära människan men ändå inte.

Vad Moira handlar om är alltså vad som händer med människan när hon begränsar verkligheten till det hon kan se och ta på. När spelaren går in i rollen som älva föreställer hon alltså människans fantasijag, som i brist på balans med människan håller på att gå under.

### **2. Älvorna som önskedröm**

Vi vill leva i en magisk verklighet där det omöjliga är möjligt, där vi delar världen med fantastiska varelser. Moira är inte vår idealbild av hur världen då skulle se ut, men det är en bild av hur världen skulle *kunna* se ut. Förhoppningen är att fler på allvar ska börja ställa ut gröt till tomten.

## ÄLVORNAS HISTORIA

### Gudatid

*Oden kastade  
uddjärn i flocken;  
det var den första  
folkstriden i världen;  
asaborgens  
brädhägn bröts ned,  
fram gingo vanerna  
på fältet med galder.  
- Völuspá*

Vid tiden för kristnandet hade älvorna utövat absolut makt över människorna i hundratals, förmodligen tusentals år. Förhållandet var i de flesta fall ett slags välvillig despotism där människorna fick hjälp av vissa älvor så länge som de höll sig till de regler älvorna satt upp. Människornas överenskomna världsbild vid denna tid inbegrep förutom gudar även älvornas existens; man tillskrev dem stor makt vilket älvorna också utövade. De tog människor som föll dem i smaken, utsatte andra för spratt och kunde mycket väl döda människor som inte höll sig på sin plats. Tecken tyder på att hela byar kan ha använts som tjänare och arbetskraft i älvahoven i norr.

### Vanerna

Många älvor har kunnat livnära sig på människors känslor. En av vitterfolkets mäktigaste ätter upptäckte att människans dyrkan av dem gjorde dem starka, och upphöjde sig själva till gudar. De kallade sig vaner. Gentemot människorna var de välvilliga härskare som hjälpte till med sådd och jordbruk i utbyte mot offer. Deras främsta var skogsfrun, som under namnet Nerthus lärde sina fränder att bli gudar. Hennes bror och gemål Njord regerade vid hennes sida. Deras två barn, Frey och Freyja, grundade de två hoven Alfheim respektive Folkvang.

### Asarna

Från söder kom sedan en annan ätt, som hade lärt sig samma knep. Dessa var våldsammare, blodtörstigare, och krävde större offer från människan. Deras attityd mot människan var långt mer despotisk än vanernas. Asarna leddes av patriarken Oden. Det första storskaliga kriget mellan älvor uppstod när Oden tog beslutet att invadera Vanaheim och skapa envælde. Vanernas överlägsna trolldomskonst gjorde dem omöjliga att bekämpa, och efter en tids belägring slöts vapenvila. Med tiden blandades de båda ätterna.

*Valhall* är det stora älvahov som förknippas med vikingatiden. I och med kristnandet avfolkades platsen gradvis, och till sist låste Heimdall porten och gick sin väg.

### Kristnandet (900-talets slut och framåt)

*-Hwad är att hafwa andra gudar? –Det är att dyrka, tillbedja och sätta sin förtröstan och lit på något annat i werlden, än den ena och sanna Guden allena. –Huru och på hwad sätt sker sådan afgudadyrkan? –På åtskilligt sätt: såsom då man tillbeder Solen, Månen och Himmelens här; Änglar, afsomnade Helgon, helgonens beläte och aflefwor, eller söker hjelp af djefwulen och hans verktyg, såsom trollpackor, löfjerskor, skogsrå, sjörå, tomtegubbar och mera sådant.*

-Ur 1689 års katekes

Sverige var sent att kristnas, men det var inte kristnandet i sig som utgjorde ett problem för älvorna. Den katolska kyrkan gav med sitt magiska tänkande stort svängrum för människorna att fortsätta vörda och tro på älvorna vid sidan om kyrkan. Problemen kom när den katolska kyrkan i och med Gustav Vasas styre ersattes av den protestantiska.

Protestantismen var mycket sträng i sin fördömande syn på folktro. Eftersom människornas relation till älvorna alltid varit förbunden med ett visst mått av skräck, var det en självklar strategi från kyrkans

sida att gå ut med att älvor stod i förbindelse med djävulen och att kontakt med eller tillbedjan av dessa var djävulsdyrkan. Överraskande nog blev befolkningens reaktion tvärtom: eftersom folktron var så farlig måste den verkligen vara sann.

I och med kristnandet dog asarna gradvis ut, och med kristnandet kom inga nya gudar. Det talades om en Vite Krist som fanns någonstans i södern, men ingen såg till honom. Det talades också om Jehova, som älvorna ansåg måste vara någon fruktansvärt kraftfull älva i mellanöstern. Älvornas liv återvände i viss mån till vad det hade varit innan asarna tog över. Av de gamla asagudarna finns bara ett fåtal kvar, närmare bestämt de som var mindre beroende av människans dyrkan för att överleva. Några sådana är nornorna samt Heimdall, Valhalls väktare.

## Upplysningen

*Ja, skogsnuftvor skulle gömma sig i alla buskar, Gastar spöka i alla vrår. Tomtgubbar, Vättar, Näckar och andra Lucifers anhang levfa med oss som gråkattor, samt vidskepelse, hexeri, signeri svärma omkring oss som mygg.*

*-Carl von Linné om faran med folktrons överlevnad*

Från och med 1700-talet ökade människans drift att klassificera, etikettera och beskriva sin omvärld. Vetenskapen skulle spridas i folkhemmet och människorna skyddas från farlig övertro. Det är här problemen började för älvornas del. Människorna började plötsligt gå mot en ny beskrivning av verkligheten som de facto kunde utesluta älvornas existens. Visserligen *existerade* till en början älvorna i människornas nya föreställningsvärld, men inkorporerade i den kristna tron som djävulens anhang. Senare började man dock gå mot en världsbild där älvor omtalades enbart som vanföreställningar. Älvorna själva upptäckte att deras makt över människorna snabbt förminskades och att deras domäner började falla samman.

## Industrialiseringen

Storstaden är en skapelse som helt är människans egen. Här gäller hennes lagar. När landsbygden började avfolkas och städerna breda ut sig skedde en splittring bland älvorna. Många, som traditionellt hjälpt människan i gårdarna, följde med in till städerna. Väl där fann de sig fångna i en värld där människorna härskade; rationalister och vetenskapsmän byggde verkligheten här inne och älvorna fann sig reducerade till skuggor. Den anda av hjälpande de en gång haft, för det var en mycket gammal tradition bland dem, gled över i tjänande.

De älvor som stannade på landsbygden och i skogarna upplevde sig till en början ha återvänt till guldålderns oinskränkta makt över befolkningen. Men vad tiden led upptäckte de att det nya tänkandet spritt sig även till människorna ute i landet. För dessa älvor var inte det naturliga förhållandet till människor att ha ett utbyte; de var adeln, härskarna som normalt kunde ta vad de ville ha. De vände sig från människorna helt och hållet och ägnade sig åt att skapa nya riken långt från civilisationen. Där blev de långsamt galna.

Detta var situationen vid 1800-talets slut, och upptrappningen till älvornas första och hittills enda inbördeskrig.

## Kriget

Älvorna var nöjda med att ha makt över människorna. De var också nöjda med att dela jorden med dem. Vad älvorna inte kunde tolerera var det rike som människan nu började skapa, en verklighet där älvorna inte fick plats och som de facto krympte deras värld.

Näcken och Skogsfrun (tidigare Njord och Nerthus) är människornas namn på de två älvor som om några skulle kunna ses som kung och drottning bland älvornas folk. Näcken och Skogsfrun var ett kärlekspar, och när Näcken beslutade sig för att ge sig av till städerna stämplade Skogsfrun honom som förrädare och svor att dräpa honom och utrota hans följeslagare.

Striden mellan älvorna var inget städat tvåfrontskrig, inget slagfält där arméer ställdes upp och slogs tills någon av dem utropade sig som segrare. Kriget fördes i skuggan av människornas samhälle, i vinklar och vrår. Olyckor, skogsbränder, översvämningar. Striderna spred sig inte bara över landet, utan också i tiden. Den punkt där striden börjat övergavs snabbt för andra eror med bättre vapen

stulna från människan, eller större arenor där trolldom hade större makt. Detta är en av de saker de alla skäms för - att de vid några tillfällen faktiskt sänkte sig till människans nivå och använde hennes förstörelsevapen. Ingen gick säker någonstans. Även människorna användes, som verktyg, skydd eller vapen. Frände slogs mot frände. Vänner förbannade varandra.

Vändningen kom när Skogsfrun dräpte sin enda dotter i envig, och efter detta kallade till förhandlingar med Näcken på neutral mark. Vid det här laget hade älvabefolkningen halverats. Man kom överens om en hundra år lång vapenvila, under vilken det skulle visa sig om Skogsfrun eller Näcken hade rätt. När de hundra åren hade gått skulle det kallas till möte igen.

Under det första mötet bestämdes följande:

Det var nu förbjudet att spilla älvablod. Den som bröt mot förbudet fick tjäna under den mördades familj under resten av sitt liv, efter det att hennes familj satts i exil.

Älvorna kunde inte längre beträda varandras mark. De älvor som valt staden kunde bara vistas där, och de älvor som valt obygden kunde inte beträda bebyggd mark. Vidare tog de stadslevande älvorna ett gemensamt beslut att binda sig i tiden, (se mer om detta i avsnittet *om älvorna*) vilket skulle ge dem möjlighet att agera i staden trots den rådande verkligheten. Älvorna i skogen valde att som tidigare vara obundna i tiden.

Man beslöt att mötas igen efter hundra människoår för att diskutera huruvida människan förtjänade att överleva. För att - och det var planen hos många - det skulle inte vara en svår sak att helt enkelt förslava människan vid en lämplig punkt i tiden. Nu har hundra år gått. För de fala är det flera generationer. För det sälla är det en dag senare, förra veckan, tvåhundra år senare, vem vet.

#### **Nutid (1904-)**

En våg av nyandlighet har under den senare delen av 1900-talet kommit, men det är mycket lite av den rörelsen som faktiskt har med verkligheten att göra. Sanningen om älvorna har fått ge vika för mer spektakulära föreställningar om änglar, andar och väsen som aldrig funnits.

Älvorna är splittrade i två läger med mycket lite kommunikation sinsemellan. Ingen vet vad den andra sidan gör, och det finns en stor rädsla för att de andra ska ha ett övertag. Vid tiden för det planerade mötet är spänningen oerhörd. Dessutom fruktar alla för vad som kommer att hända när Näcken och Skogsfrun möts.

## DE FALA



I och med kriget stod det klart att den som vill påverka världen och skapa en värld med raserna i symbios måste leva enligt människans villkor. Därför anser de fala att det bästa att göra är att beblanda sig med människorna, och på så vis behålla sitt grepp om och sin betydelse för dem.

De fala avsåg sig sin förmåga att röra sig fritt i tiden och spred ut sig över nittonhundratalet, perioden där människans förnekande av älvorna ökade alltmer i styrka men åtminstone tillät deras teoretiska existens. Huvudsyftet var att påbörja en generationer lång rasblandning genom korsbefrukning med människorna. På så sätt skulle människan inte kunna förneka älvan hennes plats i världen, eftersom alla till slut skulle ha älvablood i ådrorna. Ledda av Näcken och hans närmsta har de fala under 1900-talet arbetat för att befästa positioner som gynnar deras syfte. Många av 20-talets opiumhålor och jazzklubbar användes som avelslokaler. Nuförtiden har de fala ett finger med i stort sett alla strippklubbar, swingerklubbar och porrklubbar.

De fala försökte inspirera människan att släppa loss sina lustar, men vad de inte hade räknat med var den totala korruption det skulle innebära. De insåg först inte att orgier, nakenhet och fri sexualitet sågs som något fult. När insikten väl kom var det för sent, och de fala har mer och mer kommit att färgas av människornas skuggsida. Här har en splittring uppstått: de som anser att det bara är att surfa på vågen och utnyttja den industri som har uppstått, och de som anser att man måste försöka tvätta bort synen på sexualitet som smutsig.

Man kan säga att om de sällas isolation leder till galenskap så leder de falas integration till en insikt om vad den mänskliga världen har att erbjuda i form av girighet, maktgalenskap och själviskhet.



## KULTURER

De falas folk består av väsen som traditionellt har levt nära människan, samt av de med en utpräglad förmåga att förvrida människans sinnen och därför vinner på att vara i deras närhet.

### Rån (huldfolk, skogsnuva)

Ett rå kan ha skiftande bakgrund som skogsrå, vattenrå, trädrå eller dylikt. Gemensamt är att de är oerhört charmiga och kan förvrida huvudet på vem som helst. De kan vara försäljare, konsulter, underhållare och liknande – allt som kräver ett väl smort munläder. Rån kommer från hela Skandinavien.

*Utseende:* Mycket skiftande, men ett rå väljer färger och material efter sin bakgrund. Ett vattenrå kan exempelvis föredra böljande indigotyger medan ett skogsrå klär sig i mustiga tweedkostymer. Oavsett utseende är de alltid oerhört fåfänga och välskötta.

*Beteende:* Vältaliga glidare som är vana att få sin vilja fram. Stureplanscharmörer med seriemördarblick. Tänk Patrick Bateman så är du ganska nära.

*Spelarkrav:* Inga särskilda.

### Vittror

Vittror är i huvudsak sälla, men ett fåtal har valt att leva i närheten av människan. De är de falas obestriddliga adel och sänker sig normalt inte så lågt att de tar aktiv del i avelsprojekten. Däremot är de gärna värdar för t.ex. swingerfester och äger många av de lokaler där de falas verksamhet bedrivs.

*Utseende:* Excentriska östermalmsdamer och –herrar, välmanikyrerade hemmafruar, piprökande kostymfarbröder.

*Beteende:* Etikettfixerade, von oben och vernissageberoende. Använder minst tre par bestick till middagen.

*Spelarkrav:* Inga särskilda.

### Vättar och kobolder

Två mycket gamla syskonsläkten som har funnits spridda över hela norra Europa sedan urminnes tider. Vättarna har sitt ursprung i Skandinavien medan kobolder har germanska rötter, men håller ihop som stadens fixare. Du behöver en pistol? En bil utan registreringsplåtar? Nya högtalare till jaguaren? Vättarna fixar.

*Utseende:* Normalstora, jobbkärläder, skitiga, konstiga manicker överallt.

*Beteende:* Griniga, snåla och fruktansvärt långsinta men återgäldar alltid en tjänst tusenfalt. Om du vill få någonting gjort går du till en vätte, men gud nåde dig om du är otrevlig eller inte kan betala.

### Överlöpare

Överlöparna är sälla som på ett eller annat sätt har hamnat i staden, oftast inte av egen vilja. De kan ha letts till att byta plats med fala som velat återvända till skogen, eftersom en älva inte kan gå över gränsen utan att ett utbyte sker. Sådana överlöpare betraktas med misstänksamhet och blir praktiskt taget aldrig införlivade i samhället. De kan också ha bannlysts från de sälla som straff för något brott. Överlöparna är utan undantag galna eftersom de inte klarar av steget från tidsfrihet till att leva kronologiskt, något som alltid kräver stöd av omgivningen. Med sitt beteende på gatorna riskerar de att avslöja sig själva och därmed också de andra fala. Det har länge diskuterats vad som skall göras åt problemet men ingen tillfredsställande lösning har hittats. Överlöparna har bildat löst sammanhållna kolonier i tunnelbanor och avloppssystem.

*Utseende:* Alla kulturer representerade. Uteliggastil, trasiga paltor.

*Beteende:* Tunnelbanepredikningar om Sanningen, svårt att skilja mellan dröm och verklighet, oberäknelighet. Stjäl gärna från andra älvor.

*Spelarkrav:* Inga särskilda.

### Djinni

Har anlänt till Sverige under de senaste 40 åren, kommer i huvudsak från Mellanöstern och Nordafrika och har mycket gemensamt med rån. Fala djinni är storstadsfolk och specialister i allt som hör fysisk underhållning till. De är gärna dansare, musiker, komiker eller stuntmän.

*Utseende:* Arabiskt eller afrikanskt utseende. Glammiga och modemedvetna, paljetter, pärlor eller svindyra streetkläder.

*Beteende:* Energiska narcissister som oavsett situation blir galna om de inte har publik.

*Spelarkrav:* Vara eller kunna passera som person från Afrika eller Mellanöstern. Om du inte är naturligt mörk måste du vara villig att färga håret och använda brunkräm.

### **Succubi (kvinnlig)/Incubi (manlig)**

Succubi och incubi rör sig enbart nattetid och är varelser som bara består av ett behov: sex. De saknar nästan helt talförmåga och kommunicerar ogärna med andra än varandra. Jagar enskilt eller i flock.

*Utseende:* Kolsvart eller mörkblå hud, svart eller inget hår. Nakna. Gapande röda munnar.

*Beteende:* Basalt och djuriskt. Vissa har lärt sig att kommunicera och kan formulera ord, men sällan sammanhängande meningar.

*Spelarkrav:* Vara beredd på nakenhet, helkroppsmålning och enstörigt spel utan tal.

### **Satyreer**

De flesta satyreer i Sverige följde med grekiska gästarbetare på 60-talet och har etablerat sig väl. De jobbar ofta i porrbranschen som strippor, porrfilmsskådisar, eskorter och liknande.

*Utseende:* Både manliga och kvinnliga satyreer är extremt håriga (och stolta över det – ingen kvinnlig satyr skulle låta en rakhyvel komma i närheten av sin kropp). De går helst med bar överkropp och avslöjande kläder som inte döljer mycket.

*Beteende:* Fet eller mager, kroppen är satyrens tempel och ska dyrkas därefter. Visar gärna upp sig, är oerhört hjärtliga och hyvens.

*Spelarkrav:* Vara eller kunna passera som en person från södra eller centrala Europa. Du bör inte vara främmande för nakenhet. Är du inte naturligt mörk måste du vara beredd att färga håret och använda brunkräm.

### **Tengu**

Har kommit till Sverige från Asien under de senaste 30 åren. Tengu är till sin karaktär extremt klyftiga med en förkärlek för att driva med människan. De kan hittas på alla möjliga skikt i de falas samhälle, från skickliga småtjuvar till lagvrängande advokater.

*Utseende:* Asiatiska drag. Kickersstuk eller vassa kostymer.

*Beteende:* Finurliga och humoristiska med vass glimt i ögat. Kan prata omkull vem och vad som helst.

*Spelarkrav:* Vara eller kunna passera som en person från Asien.

## DE SÄLLA



Efter älvakriget samlades de överlevande sälla i Alfheim. Det enda sättet att bevara sin existens, resonerade de, måste vara att hålla ihop och skära av sig från mänskligheten. Valhall stod redan tomt, och även platser som Folkvang och Ålleberg tömdes nu och dess invånare flyttade tillbaka till det äldsta av alla älvahov.

Vad de inte förstod var att människans närvaro, om än avlägsen, alltid har varit en fundamental del av älvornas verklighet. I människans frånvaro förlorade de sälla egenskaper vi skulle kalla för medmänskliga: kärlek, medkänsla, mildhet. Vansinne började breda ut sig. Älvahoven förföll till mörka platser där skändliga skådespel och morbida lekar fördrev tiden. Skogsfrun underblåste galenskapen och predikade om en tid där älvornas härskarklass återigen skulle dyrkas som gudar.

Snart ansåg de flesta sälla att den enda lösningen måste vara att utplåna den moderna civilisationen, och hålla människan kvar i ett feodalt samhälle med älvorna som levande gudar. De skulle gå tillbaka till tiden innan upplysning och industrialisering, och kväva kristnandet och teknologin i sin linda – med följden att samhället människan lever i idag helt skulle omintetgöras. Om så behövdes, skulle antalet människor reduceras kraftigt. Eftersom Skogsfrun ingått en pakt med Näcken om att vänta hundra människoår, kan de ännu inte sätta sina planer i verket – men galna planer och visioner frodas säkerligen i det dammiga herrskapet.

Till de sälla räknas också varelser som alltid hållit sig för sig själva, och som inte intresserar sig för eventuella krig och konflikter. De lever sina liv som de alltid har gjort och har inte berörts av det senaste århundradets händelser.

## KULTURER

### Vittror

Älvavärldens fina herrskap är spritt över hela Skandinavien och går under olika namn beroende på region. Det vanligaste namnet i Sverigeregionen är dock vittra. Dessa är de varelser som en gång härskade över människan som gudar, och även om deras storhetstid nu är förbi ser de sig själva som älvafolkets främsta.

Utseende: Kläderna är av vackert och dyrbart snitt, men trasiga och smutsiga. Blandar 1500- till 1900-tal. Accentuerar särpräglade anletsdrag: ett par smala armar är omlindade med sammetsband, en lång hals har en knasig krage.

Beteende: Stamtavlefixerade psykopater med storhetsvansinne. Oerhört fåfänga och känsliga för kritik.

### Rån (rådare, skogsnuva)

De rån som valde att främja sig från människan har farit mycket illa under frånvaron, eftersom de av de sällas stod henne allra närmast.

Utseende: Löst draperade trasor i färger som följer råts ursprungliga element.

Beteende:

### Människoliknande troll (fi: peikkot)

Trollen är bland det fåtal som inte har farit illa av splittringen. Det beror i mångt och mycket på att de aldrig hade någon större kontakt med människan. Deras liv har i stort sett fortsatt som vanligt.

Utseende: Ser ut som människor men är större och kraftigare. Är ålderdomligt men enkelt klädda, som bönder under 1800-talet. Mycket barska.

Beteende: Barska, kärva, sakliga. Säger inget i onödan, och i så fall exakt vad de tycker. Tycker inte om sällskap. Har egentligen medkänsla med människorna, men tycker de får tvätta sin egen byk.

Spelarkrav: Manliga spelare får gärna vara över 185 cm, kvinnliga över 175 cm. Du bör inte vara spensligt byggd.

### Skogstroll

Somliga av trollen har börjat smälta samman med skogen, och för en långsam existens som nästan orörliga varelser. Några av dem kommunicerar fortfarande med andra och är faktiskt under perioder aktiva med intresse för omvärlden.

Utseende: Träd- eller stenliknande varelser med barkig/stenig hud, kvistar till hår, stora grova drag utan detaljer.

Beteende: Extremt långsamma i tal och rörelser. Tycker om små djur. Filosofiskt lagda.

Spelarkrav: Samma som för människoliknande troll samt flegmatisk läggning.

### Bortbytingar

I gångna tider sattes barn ut i skogen. Det kunde vara unga, ogifta mödrar som råkat i olycka; fattiga familjer som inte hade råd att mätta fler munnar; ett barn som på ett sätt eller annat var deformerat eller icke livsdugligt. Hittades barnet levande av älvorna införlivades det i deras samhälle som en andra klassens medborgare. Om barnet växte upp till en vacker person, blev hon eller han kuttersmycke och prydnadsföremål. Om inte, arbetskraft och strykpojke. Nu för tiden är det ovanligt att barn sätts ut, men det händer fortfarande att älvor byter ut sina nyfödda mot människobarn, om deras egna är dödfött eller människobarnet helt enkelt faller dem i smaken.

Utseende: Bortbytingar är människor. De har de kläder som getts dem av de sällas, oftast trasiga och avlagda paltor.

Beteende: Undergivet och tjänande.

Spelarkrav: Inga särskilda.

### Mylingar

Arbetskraft som gör det allra otrevligaste grovarbetet. Mylingar är människobarn som satts ut i skogen, dött och sedan hittats av älvorna. De har viss hjärnfunktion men ingen egentlig personlighet.

Utseende: Vuxen/tonåring med likfärg. För små kläder (mylingarna har en tendens att växa mycket fort).

Beteende: Utgår från basala behov såsom att äta och sova. Saknar initiativförmåga. Den lydiga delen av armén.

Spelarkrav: Inga särskilda.

### **Djinni**

De skogslevande djinnerna är nomader och färdas i stort sett över hela världen. De har besökt de nordiska länderna under hundratals år, men sällan slagit sig ned här. Som kringresande är djinnerna de sällas enda källa till nyheter. Sälla och fala djinner har fortfarande kontakt med varandra, varför de kan göra lukrativa affärer av att sälja information mellan lägren. Djinner har samma sociala status som vittrorna, även om de inte är särskilt intresserade av politik.

Utseende: Luftiga kläder som täcker större delen av kroppen: kaftan och mantel med huva, pösiga byxor, gärna turban som även täcker undre delen av ansiktet (praktiskt mot både ökensand och snöstorm).

Beteende: Vördnadsbjudande, diplomatiska, hemlighetsfulla. Det ryktas att djinner är skickliga magiker.

Spelarkrav: Arabiskt/afrikanskt utseende eller vara villig att färga hår och hud mörka.

### **Varelser som inte har färdig form**

#### **Uldra**

Uldra är avlägsna släktingar till vittrorna, och är starkt befästa över norra Skandinavien, närmare bestämt i den samiska kulturen. Uldra är partiska i hela frågan om människans framtid, eftersom de fortfarande står på mycket god fot med samerna som de ser som "sitt" folk. De tog mycket liten del i kriget. Å samernas vägnar anser de att resten av civilisationen gärna får utplånas, men sina egna människor är de beredda att gå över lik för att skydda.

Uldra är de enda sälla som har kontakt med människor, eftersom samerna på sitt sätt lever vid sidan om den övriga civilisationen och regelbundet korsar gränsen mellan världarna.

**Uldra är fortfarande under konstruktion som grupp. Samiska hamnskiftare är på tapeten, men inget är spikat.**

#### **Överlöpare**

Sentida fenomen. Fala älvor som bytt plats med sälla och efter ett liv i kronologisk tid plötsligt hamnat i Alfheim, där tiden har en form som för dem är främmande. De blir knasiga, hur vet jag inte. Koko!

#### **Havsfolket**

På botten av djupa sjöar och i haven finns havsfolket fortfarande kvar. De styrs av Havsfrun, en släkting till Nikor och Skogsfrun.

Utseende: Blöta och stripiga.

Beteende: Vill gärna vara blöta. Tycker om att bada. Äter alger.

Spelarkrav: Inga särskilda.

#### **Kobolder**

Germanskättade älvor. Griniga sällar som bor i bergen där de smider allsköns pryttlar av metall.

Avskydda av övriga sälla som får eksem av deras skapelser.

Utseende: Skägg.

Beteende: Grrr. \*däääng dåääng dåääng\* Grymt.

## OM ALFHEIM, TIDEN OCH VÄRLDARNA

### Tid

För människor är tiden en linje som löpt fram genom historien och utvecklas från och med detta nu. Längs denna tänkta linje färdas människor en viss sträcka, från födelse till död. Detta gäller också för de fala från och med det ögonblick de har valt att leva på människans villkor.

Älvor i sitt fria tillstånd ser tiden som den är: all tid existerar samtidigt, det är bara människan som inte kan se förbi sitt eget nu. Älvorna kan röra sig från ett ögonblick till ett annat utan hinder. Älvors och människors förhållande till tiden kan jämföras med en flod. En människa kan liknas vid en fisk som tar sig fram genom flodens huvudfåra. Älvan är i jämförelse en vadarfågel, som kan kliva ned i (och upp ur) floden var den vill. Nästan.

### Tidens och verklighetens lagar

Människan bestämmer som dödlig och bunden i tiden hur hennes specifika era fungerar. Vi människor har en överenskommelse att vi lever linjärt, och därför är det så vår verklighet funkar. När älvor väljer att träda in i människors verklighet måste de underkasta sig de regler som för närvarande gäller. Människans verklighet råder varhelst hon vistas.

Älvorna kan inte färdas till en tid där verkligheten har blivit så rigid att den inte tillåter deras existens. Upprinnelsen till kriget kom när älvorna upptäckte att det inte gick att ta sig längre framåt än ett par århundraden i tiden, något som bara kunde förklaras med att människorna var på väg att helt ta makten. Hittills är det ingen säll älva som kunnat passera år 2032.

Eftersom en älva underkastar sig den nuvarande verklighetens lagar kan hon inte heller "minnas framtiden". För en älva kan det för övrigt vara svårt att säga vad som har hänt i framtiden eller dåtiden eftersom de har svårigheter att sätta sig in i ett linjärt tänkande. De resonerar snarare i begrepp som "här" och "där". Älvor som har bundit sig i tiden, som de fala, kan lättare förstå tidens linjära gång och det är därför de kan ägna sig åt långsiktiga projekt för att undanröja hotet mot dem.

Det möte som nu hålls kommer att ske i en "ficka" utanför tiden, så att varken fala eller sälla tar skada av att byta tidsrymd.

### Skymningslandet

Älvornas rike existerar i fickor där människan inte råder. Man kan inte påstå att det är en annan dimension eller en annan värld, snarare är det fråga om en serie platser där människans lagar helt enkelt upphör att gälla. Dessa platser flyter in i varandra och utgör tillsammans Skymningslandet.

Riket får sitt namn av att dygnet aldrig förändras; det är alltid strax efter solens nedgång, och det är alltid sensommar. Därför är det omöjligt att säga hur tiden fungerar här. De sälla hävdar att tiden inte existerar här, vilket motsägs av att de själva långsamt åldras.

I takt med människans växande värde har Skymningslandet börjat krympa. Under den senare hälften av 1900-talet har området minskning varit drastisk, även om nya områden har tillkommit i form av nedgångna industrier och övergivna bostadsområden.

### Alfheim

Bara för ett hundratal år sedan fanns ett antal större hov i Skymningslandet. De största i Sverigeområdet var Vanaheim, Alfheim och Folkvang. Valhall var på sin tid det absolut största men förföll i och med asarnas bortgång. Vid slutet av kriget drog sig de flesta överlevande sälla tillbaka till Alfheim, som nu är det enda bebodda hovet i trakten. I Alfheim hör de älvor hemma som har rötter i Sverige och Norge (var de samiska älvorna och de finska håller hus har vi inte bestämt än).

## ROLLER

Antal anmälda spelare är i skrivande stund (2005-03-04) strax över 60 av 80 platser.  
Svenskar, 40; finnar, 13; norrmän, 6 samt danskar, 1.

Tänkt rollfördelning (ungefärlig siffra):

### **Fala 30 roller**

Näcken	Vakant
Nornorna	3, satta
Vittror	<5
Rån	<10
Peikkot	<5
Saty rer	<5
Djinni	<5
Tengu	<2
Succubi	<2

### **Sälla 30 roller**

Skogsfrun	Satt
Vittror	<10
Troll	<3
Peikkot	<10
Rån	<5
Mylingar	<3
Bortbytingar	<5, 1 satt
Djinni	<3
Uldra	<10

### **Fria 5 – 10 roller**

Heimdall	Satt
Huginn	Satt

### **Människor 10 roller (ej inräknade i 80 deltagarplatser)**

### **Övrigt 5 roller**

### **Arbetssätt**

Rollutvecklarna kan använda de sätt som passar dem bäst för att få fram roller. Vi anpassar vilka roller som tilldelas skribenterna beroende på arbetssätt eftersom olika grupper kräver olika metoder. Slutmålet är att alla spelare ska ha en roll, ett väl utvecklat relationsnät med andra roller, en tydlig plats i berättelsen och full koll på beteende, kostym osv.

## INSPIRATION

Följande material har vi själva använt och rekommenderar att ni tar en titt på.

### Viktigast

#### Böcker och serier

Neil Gaiman	Neverwhere Stardust
Clive Barker	A Midsummer Night's Dream (från samlingen Dream Country) Cabal Abarat
Ray Bradbury	Something wicked this way comes (svenska: Oktoberfolket)
Michael Moorcock	Elric of Melniboné (första boken; förebild för de sällas samhälle) Johanna
Sinisalo	Bara sedan solen sjunkit

#### Filmer och TV-serier

Gormenghast (BBC-serie baserad på Mervyn Peakes böcker)  
Nightbreed (filmatiseringen av Clive Barker's Cabal)  
Neverwhere (BBC-serie, Gaimans bok skrevs samtidigt som denna producerades)

#### Annan rekommenderad läsning

	Den poetiska Eddan Kalevala
Selma Lagerlöf	Folksagor
Michael Swanwick	The Iron Dragon's Daughter
Astrid Lindgren	Allrakäraste syster
Robert Holdstock	Mythago Wood
Charles De Lint	Mulengro Forests of the heart
Elizabeth Hand	Waking the Moon Black Light
Marie Hermanson	Det finns ett hål i verkligheten
Inger Edelfeldt	Missne och Robin
Margaret Mahy	Förvandlingen
Lisa Goldstein	Travellers in Magic
Bröderna Grimm	Folksagor
Paolo Coelho	Valkyries: an encounter with angels
Serena Valentino	Gloomcookie (seriealbum)

#### Det här vill vi INTE se inspiration från:

Rollspelet Changeling eller annan World of Darkness-litteratur  
Gullesnuttfolksagor