Konneby Lajdsällskap
presenterar

# Etridien IV : Gränsland : 070516

**Utskick v3.0**

# Innehållsförteckning


3 ..... Stämningstext
5 ..... Stämningsregler
5 ..... Praktiska regler
7 ..... Säkerhetsregler
8 ..... Vapen och rustningar
10..... Vapenkriterier
11..... Etridiens historia
15..... Etridien
16..... Kejserliga armén
18..... Den Kejserliga ordern
21..... Världen enligt den kejserliga kulten
22..... Himlavalvet enligt kejsarordern
23..... Människan enligt kejsarordern
24..... Synder, dygder och yttersta dagen
25..... Seder, bruk och högtider
26..... Handelshusen
26..... Butin
28..... Tallbart
28..... Meridien
30..... Korp
32..... Firien
40..... Duran
42..... Handeln i Etridien
46..... Alver
46..... Förhållningssätt mot Alver
46..... Förhållningssätt mot Mörkeralver
47..... Tareldar
48..... ErebÚir
51..... Frostalver
52..... Laiquendi
53..... Sylvan
55..... Mörkelalver
58..... Andra folkslag
58..... Matarer
60..... Amazoner
61..... Barbarer
64..... Högländarna
65..... Fjällvroker
66..... Valdersvolk
68..... Det Semariska hästfolket
71..... Svartfolk
80..... Tack till

# Stämningstext:

**Kejsarinnans dikret CXII**
*Under Kejsarinnan Lucrezia I första regeringsår förkunnas att provinsen Tallbart skall få ett ökat självstyre. För att detta skall kunna genomföras så skall provinsen styckas upp i mindre geografiska områden för att styras av prominenta personer. Dessa personer skall kunna hävda sin ättlängd till Tallbarts före detta styrande ätt.*

*Kejserliga lantmätarämbetet har redan styckat upp Tallbart i korrekta landområde. Fem baronin på ett greveskap, fem greveskap på ett hertigdöme och fem hertigdömen under Tallbarts monark.*

*De personer som är berättigade att göra anspråk på dessa landområden skall göra sig bekanta med det område de gör anspråk på och skall hävda sin rätt inför den kejserliga ämbetsperson som finns på plats som då kommer fälla avgörande beslut i mitt namn.*

*Undertecknat Kejsarinnan Lucrezia I med hennes förmyndare Callixtus VI överseende.*

**Kort bakgrund:**
Alla manliga delar av den Kejserliga ätten har insjuknat och dött i en plågsam farsot. Nu åter står bara en ung Kejsarinna vid namn Lucrezia I som har en förmyndare vid namn Callixtus VI. De har nu fattat beslut för att kunna åter uppbygga Tallbart efter upproret. Adel skall åter igen införas i provinsen. Det är kejserliga ämbetsmän som avgör vilka som skall återfå sin adliga börd och styra över en förläning. Tanken med detta är att lugna den oroliga befolkningen sägs det.

**Var när och hur:**
Skådeplatsen är på gränsen av två blivande baronin där det finns en by i var, Lyseberga och Stormhalla.
Lyseberga by blev illa åtgången och jämnad med marken under upproret men är redan under uppbyggnad. Konkurrensen mellan de två byarna är stenhård sedan Lysebergaborna hävdar att Stormhallaborna köpte sig fria under upproret.

**Praktisk information:**

16 – 20 Maj (onsdag - söndag)

Incheck hålls den 16 senast kl 19:00 på området.
Lajvet slutar kl 11:00 den 20 Maj.

För garanterad intrig: Skall du vara betald och anmäld senast den 1 April.

Sista inbetalningsdatum är 1 Maj. Efter den 1 Maj sker all betalning vid inchecken.

**Anmälnings avgift:**
Anmälningsavgiften består av 2 delar. Lajvavgiften + medlemsavgiften. De som betalar innan nyår blir registrerade som medlemmar först efter årsskiftet.

Innan nyår: 150:- + 50:-
Efter nyår: 300:- + 50:-
Vid incheck: 450:- + 50:-

Underhållning och värdshusroller: Betalar 100:- + 50:- Men måste anmäla sig innan första maj.
Värdshuspersonalen måste erhållit myndig ålder.

| **Sökta roller:** | **X = Fylld plats. V = platser finns kvar.** |
|---|---|
| Baron-aspiranter + följe. Fotokrav. | **V** |
| Kejserlig ämbetsperson. Fotokrav. | **X** |
| Ondskefull sekt. | **V** |
| Bybor till Lyseberga. | **V** |
| Bybor till Stormhalla. | **V** |
| Värdshusvärd. | **X** |
| Värdshuspersonal. | **X** |
| Handelshus. | **V** |
| Underhållare. | **X** |
| Gycklare. | **X** |
| Spelare. | **V** |
| Sheriff/Lagman. | **X** |
| Domedagsprofet. | **X** |
| Spioner. | **V** |
| Tjuvar. | **V** |
| Rövare. | **V** |
| Alver. Fotokrav. | **V** |
| Orcher. Fotokrav. | **V** |
| Troll. Fotokrav. | **V** |

**Andra grupper som kommer:**

**Legoknektar.**
**Matarer.**
**Lönnkrog.**
**Ordo Imperator.**
**Olika typer av alver.**
**Semariska hästfolket.**
**ETC…**

Vid frågor: Ring huvudarrangör Henrik ”Hempe” Nilsson 0735 444358 eller huvudarrangör Martin ”Schmoo” Jonsson 0733 240703. Eller nå oss via kontakt@rls.se

# Stämningsregler:

**Utrustning:**
Dessa regler är till för att Illusionen skall bli så verklig som möjligt.
Vi kommer inte att bry oss om dina kläders snitt så länge de är välgjorda och passar din roll.
Dina kläder skall vara tillverkade i naturliga material eller material som äkta ut.
När det gäller skor så ser vi helst handsydda men För er som inte tänker göra det så finns det två alternativ - barfota eller diskreta kängor.
Det råder ingen tältfrid och därför måste utrustningen i alla tält vara inlajv.
Alla offlajvgrejer ni har med er måste vara instoppade i inlajvbehållare och ha en offlajvruna väl synlig. Detta är mycket viktigt.
Det finns hus i byn som man kan få bo i men det är ett begränsat antal platser så det gäller att boka plats.

**OFF lajv:**
Vi ber alla att hålla sina tält/hus inlajv. Allt som inte döljs i inbehållare med en offruna på måste vara inlajv. Vad du har i dina behållare med offrunor på är din ensak.
*Håll lajvet inlajv!*
Givetvis har du rätt att prata off med en arrangör men försök få med dig honom utan att andra deltagare märker att du vill prata off.
*Vi har inget tecken för offlajv. Lös det istället på ett smidigt sätt.*

**Roller:**
Tänk efter innan du väljer roll så att du orkar spela rollen och får ett så roligt lajv som möjligt. Dör du så får du byta roll. Kom i sådana fall till någon arrangör så kan vi samråda om en ny roll år dig. Man får inte byta roll på egen hand under lajvet.

**Viktigast:**
Glöm inte bort att ha roligt och se mellan fingrarna om det behövs istället för att klaga och gnälla.

**Övrigt:**
Viktiga artefakter eller viktiga föremål för lajvet får givetvis inte gömmas i behållare med en offruna.
Viktig information eller viktiga föremål får man inte bändhålla på.
Spela efter vad som blir bäst och roligast för lajvet och andra deltagare.
Lajvet ska vara levande och hela tiden gå framåt.

# Praktiska regler:

**Pengar/valuta:**
Inlajvpengar kommer att utdelas innan lajvet börjar.
För in-lajv pengarna kan man bara köpa tjänster eller låna saker. Du kan alltså inte köpa något så att det tillfaller dig efter lajvet.
Om du skall köpa något så får du använda vanliga svenska pengar. Helst mynt

annars måste du vara diskret.
De vanliga pengarna, alltså vanliga svenska kronor kommer att kallas "silver" och "guld". Som ni nog förstår så kallar vi enkronorna och femkronorna för silver och tiokronorna för guld. Inlajvpengarna skall lämnas tillbaks till arrangörerna vid utcheckningen efter lajvet.

**Fångar:**
Man får ta fångar. Efter själig tid så måste man släppa fången om inte fången själv går med på (offlajv) att fortsätta sitta fånge. Man får inte binda folk så att de inte kan komma loss. Knyt löst så att de får rollspela att det sitter fast. Som fångtagare ansvarar man för att fången inte far illa off; fryser, törstar, hungrar eller mår dåligt. Skulle man som fånge ha tillgång till latexkniv el likvärdigt så kan man "skära" av repet.
Tänk på att din fånge är på lajvet för att ha roligt - precis som du själv får man förmoda att han är där för att ha roligt.

**Stöld:**
Det är endast tillåtet att stjäla inlajvmynt och intrigföremål.
Om ni har stulit något och det skulle gå sönder måste ni självklart ersätta prylen utan diskussion. Likaså om ni hade sönder någon annans egendom, oavsett vad det är.
När ni har tagit en sak så är det er skyldighet att se till så att ägaren får tillbaka saken och i samma skick som du stal den.
Givetvis får man inte stjäla mat, kläder, vapen, tältspik och liknande.

**Droger/gifter:**
Under lajvet förekommer det olika sorters inlajvdroger. Givetvis är det endast särskilda personer som kan tillreda dessa men om man har nog med pengar så kan man få köpa dem - men givetvis inte öppet. **Skriv i er anmälan om det är någon drog ni skulle vilja kunna tillreda eller ha i er ägo.**

Det finns flera sätt att bli förgiftad på.
- Du mottar en liten lapp med en av de giftsymboler som finns.
- Du mottar en liten lapp med en förklarande text.
- Det flyter en färgad kork i din mat.
- Personen som förgiftat dig meddelar genom viskning.
- Personen som kommer att förgifta dig informerar om giftets verkan innan du förtär det.

Exempel på gifter och droger.
- Sömn. Efter förtäring slocknar du efter ca 5min och sover minst en halvtimme.
- Död. Du har en timme på dig att finna motgift innan du dör av magkramper samt spasmer.
- Sanningsserum. Verkar efter ca 5min. Håller i ca 10min. Ytters effektiv drog, men ack så ovanlig.
- Motgift. Allt gift går att kontra. Motgift kan tas i förebyggande syfte.
- Hallucigena droger. Ofarligt, dvs du dör inte av drogen i sig. Men det hindrar dig inte från att ramla ut för ett stup när du blir jagad av den Meridiska sjöormen.

Exmpel på gifter och droger som **INTE** finns.
- Mind control. Nej, man kan inte styra någon genom gifter eller droger.

**Magi:**
Extremt få personer behärskar magi och de som gör det, gör det i hemlighet. Magi är förvisso ett allmänt känt fenomen.
Om någon använder magi på dig så märker du det på följande sätt: Magikern ser dig i ögonen och ropar ***"Vid makterna jag besvärjer dig!"***, därefter säger personen helt enkelt vad som händer och du har inget val än att följa med i händelseutvecklingen.

Ex. Magikern blir attackerad av soldat, för att skydda sig så tillkallar han sig magins krafter: ***Vid makterna jag besvärjer dig! Synen din rövat jag har! Åter den ges när vatten du blir given.***
Vad händer? Karaktären ser inget utan har blivit blind tills han stöter på någon som ger honom vatten.
Magin är självförklarande. Lyssna på vad magikern säger och följ hans/hennes instruktioner till punkt och pricka.

**Under lajvet kan endast magi och ritualmagi utövas av särskilda personer. Dvs. Det måste vara godkänt av arr innan lajvet.**

**Vid sen ankomst:**
Det är ok att komma efter lajvets början. Man måste självklart se till att slå upp sitt läger inlajv. Kontakta arrangörerna i värdshuset för incheckning men betalning ska ha skett innan.

# Säkerhetsregler:

**Eld:**
Tänk efter innan ni eldar och tänk på hur ni eldar.
Om ni skulle sätta eld på den närliggande skogen kan detta innebära en stor fara för både er och andra i omgivningen.
Arrangörerna kommer att inspektera alla läger och kontrollera att er eldstad inte är olämpligt placerad eller felaktigt konstruerad. Detta är ett måste och det är ert ansvar att era nygrävda eldstäder blir kollade av en arrangör.
Eldstaden skall vara nergrävd och ha omkringliggande stenar samt sten eller grus i botten. En spann vatten skall finnas bredvid. **En eld får aldrig lämnas utan tillsyn**. Om arr påträffar en brinnande eld utan vakt så kommer gruppledaren att ställas ansvarig. Om en lajvare påträffar en brinnande eld utan vakt är det dennes skyldighet att rapportera till närmsta arr.
Om eldning förekommer i tält så skall det alltid finnas en eldvakt. Eldvakten skall ha en vass kniv, för att skära sönder tältduken med om det tar eld i tältet så att alla kommer ut snabbt, en spann vatten och en ruskakort och en ruskalång. Eldvakten får ALDRIG lämna sin post.

**Skarpt läge:**
Om någon Ropar "HOLD" skall all strid och annan våldsam verksamhet avstanna. Detta betyder att det är en verklig nödsituation. ex om någon skadar sig ordentligt.

Hold får ABSOLUT inte ropas om det inte är en verklig nödsituation.

**Rökning och Snusning:**
Helst skulle vi vilja se att det inte förekom några cigaretter eller vanligt snus på lajvet. Men eftersom det ändå inte kommer att efterlevas så ber vi er att röka respektive snusa där det inte stör. Släng absolut inga fimpar eller snus i naturen. Använd helst pipa respektive luktsnus och tuggtobak.

**Området:**
Förstör inte området på något vis. Exempel på förstörelse är att såga ner träd, gräva större gropar och skräpa ned. Vi är väldigt rädda om naturen i vårt område. Tänk på allemansrätten.
Er lägerplats skall vara återställd till det skick som den var i när ni kom.

**Åldersgräns:**
En deltagare under 15 år skall ha en person över 18 år med sig i samma grupp och denna gått med på att ta ansvar för och se efter denne unge deltagare - både under lajvet samt innan lajvet. Personer över 15 ansvarar själva för sin utrustning och uppträdande gentemot sina medlajvare.
Är man under 18 så måste man ha målsmans tillstånd.

**Alkohol:**
Alkohol är förbjudet helt och hållet under lajvet. De som påträffas med alkohol i kroppen löper stor risk att bli portade från RLS på obestämd framtid.

**Djur:**
Ni som har tänkt ta med er något djur måste först och främst kontakta arrangörerna och ni ansvarar för djuren själva.
Det är förbjudet att reta eller skrämma upp djur. Tänk på att inte strida eller väsnas i närheten av djur.

# Vapen, rustningar och strid:

**Strid:**
Lajvet är ett latexvapenlajv. När det gäller själva striden så är det sunt förnuft och realism som gäller. Vi kommer dock att påpeka några saker som inte alla kommer att begripa av sig själva. För vapenföra roller har vi en åldersgräns på 15 år.

***Regel 1:*** *Slåss juste* - det skall inte göra ont på personen du slår på.
o Det är strängt förbjudet att vifta.
o Du får inte slå på skrev, huvud eller kvinnobyst.
o Sticka är förbjudet. Spjut och andra stickvapen är inte tillåtna.

Den som slåss ojuste kommer att få vapenförbud. Alla arrangörer kommer att ha ögonen på skaft och personer som inte kan sköta sig kommer att bli av med sina vapen

***Regel 2:*** *Slåss endast 100% inlajv*.
Tänk på att din roll riskerar liv och hälsa - tycker din roll att det är värd det?

***Regel 3:*** *I strid är all kroppslig kontakt är förbjudet för att undvika skador.*
En olycka händer så lätt.
Man får inte heller ta tag i någons vapen eller sköld .
Gå inte omkring med dragna vapen om det inte är en hotfull situation.
Knivar, bågar och andra bruksverktyg så som vedhuggaryxor och hackor kan alla roller ha.

**Stridssystem:**
Vi använder oss av KP (Kroppspoäng). En normal människa har 1 KP. Detta KP gäller över hela kroppen.
Men om du blir huggen i foten så använd helst sund förnuft och rollspel.
En erfaren krigare kan ha fler KP. Dessa KP är baserade på erfarenhet och ålder.
Om du spelar annan varelse är människa så kommer det stå på ditt intrigpapper hur många KP du har.

**Rustning:**
När du har på dig en rustning så ökas dina KP. Denna KP-ökning bedöms av Rustningskontrollanten efter ett bestämt system.
Blir du träffad där rustningen sitter så kan du ändå få blåmärken och krossår - rollspela dem gärna.

**Skador:**
Värdena i detta stycke utgår från en människa.
Om man blir skadad (av med kp) så tar det ca 4 timmar för att läka 1 KP.
Med professionell läkarhjälp läker du 1 KP på 1 timmar. Med professionell läkarhjälp menar vi att läkaren måste ha utbildning på det hon gör.
Tidsangivelserna får du uppskatta efter bästa förmåga.

**Nergjord:**
När du är av med alla KP så är du nergjord och INTE död. När du nu har blivit nedslagen så ligg kvar så länge situationen kräver det. Under tiden kan du antingen vråla, gråta, skrika på hjälp eller vara avsvimmad. Förhoppningsvis kommer det någon snäll varelse och tar hand om dig annars får du försöka att ta dig till hjälp själv.

**Död:**
Under lajvet får man inte döda vem som helst. Du får endast döda en person om:
1. Det står i ditt intrigpapper att du vill döda honom eller
2. Lajvet har utvecklats så att du har personliga skäl till att döda honom och andra straff inte är tillräckliga eller tilltalande såsom tortyr, förvisning, misshandel, fängslande, prygel, kidnappning eller pengastraff.
3. Du har frågat om du får lov att döda honom.
Om något av dessa krav uppfylls så får du döda den personen.
Om du dör ska du ta kontakt med en arrangör så löser vi det, det är vi som avgör om du verkligen är död eller ej. Då får du får en ny roll av något slag. *Arrangörerna kan bedöma ett dödande som ogiltigt om det är ett regelvidrigt dödande.*
*Är du en betydande person under lajvet kan risken för att dö vara större än annars. Ta med reservrollskläder.*
*Man kan dö på olika sätt.*
Man kan få halsen avskuren eller bli förgiftad eller så kan man bli utsatt för en livsuttömmande besvärjelse.

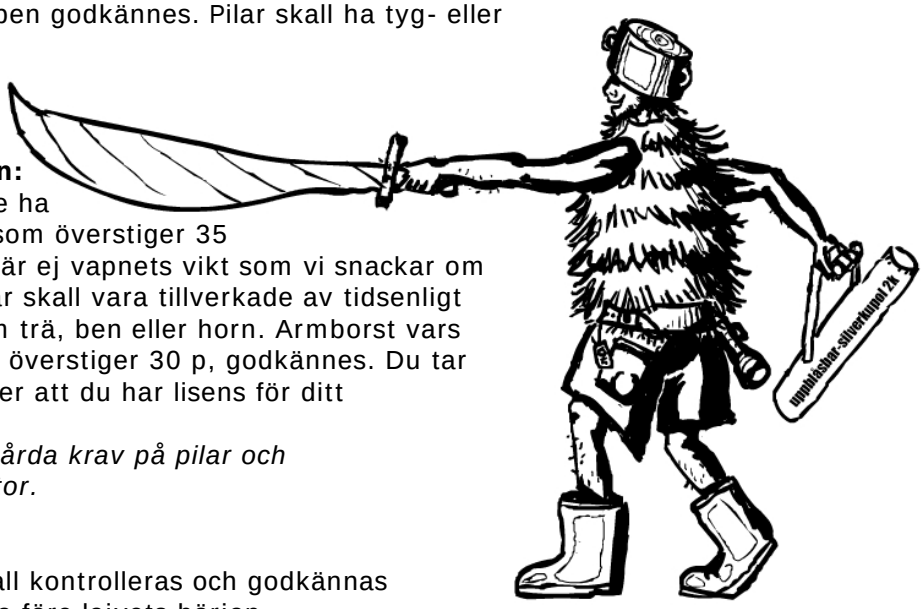
**Nockning:**
Nockning är precis vad det låter som, man slår sin motståndare medvetslös. Nockning går till på så vis att man tar en bofferdolk eller liknande och puffar till personen i fråga lite lätt på axeln och säger NOCK. När man är nockad så är man medvetslös så länge situationen kräver och man kan inte bli väckt. Efter att ha blivit nockad får man rejält ont i huvudet, man har fått en hjärnskakning, du kan känna dig illamående och för att inte riskera några bestående men bör du inte anstränga dig under den kommande timmen.
Man kan nocka folk med vad som helst som är tillräckligt hårt t ex en riktig trädgren eller en gryta. Höj nockningsföremålet till slag samtidigt som du lägger den andra handen på personens axel och säger lite tyst nock. Alla varelser går inte att nocka. Du kan inte veta om sådant som utspelas medan du är avsvimmad.
Hjälm brukar förutom höjt KP även ge nockningsskydd och detta meddelas vid rustningskontrollant.
*OBS: Nocka aldrig någon genom att slå mot huvudet.*

# Vapenkriterier:

Alla vapen skall kontrolleras och godkännas av arrangörerna före lajvets början, i samband med incheckningen.
Välj ett vapen som passar din roll.
Om ditt vapen skulle gå sönder under lajvet, vilket inte är så ovanligt, använd det inte.
Endast latexvapen godkännes. Pilar skall ha tyg- eller latexspets.

**Projektilvapen:**
Pilbågar får inte ha en dragstyrka som överstiger 35 pund. OBS det är ej vapnets vikt som vi snackar om nu. Alla pilbågar skall vara tillverkade av tidsenligt material så som trä, ben eller horn. Armborst vars dragstyrka inte överstiger 30 p, godkännes. Du tar själv ansvar över att du har lisens för ditt armborst.
*Vi har väldigt hårda krav på pilar och armborstsskäktor.*

**Sköldar:**
Alla sköldar skall kontrolleras och godkännas av arrangörerna före lajvets början.
Sköldstötar är ej tillåtet. Kanterna skall vara vadderade så att ingen skadar sig på dem eller förstör sina vapen när man slår på dem.
Vaddering av kanterna räcker, men det ser bättre ut om hela skölden är vadderad.




***En arrangörs största fasa: Anonym lajvare visar upp sin utrustning vid inchecken. Silvertejps-svärd, uppblåsbart silverkupoltält, magisk lyspinne, gummistövlar, brevduva, och grythjälm.***

**Rustning:**
Rustningar skall vara gjorda av tidsenliga material. Mysko rustningar av kolfiber eller plast godkänner vi ej.
Det skall vara rustning du har på dig och inte något ventilrör som du hittade i garaget.
Aluminium godkänner vi inte heller.
Rustning skall helst skydda på "riktigt". Tunt skinn räknas inte som rustning men tjockt läder eller råhud är ok.
Det är bra om du har en gambison (kan enklast beskrivas som en vadderad jacka) under ringbrynjan eller harnesket då skyddar de nämligen bättre.

# Etridiens Historia

**Viktigt inför läsningen**
*En tidsålder varar i ungefär femhundra år enligt nutida räkning.
*Uttrycken ”Före Kejsaren” (f.k) och ”Kejsardöme” (k.d) kommer dyka upp i texten och betyder att då den första kejsaren kröntes efter Det första Kriget är dagen då han kröntes där man startar den moderna tideräkningen.
*Den här fakta sprids av Ordo Imperatos vandringsmunkar så man bör åtminstånde känna till brottstycken av Etridiens historia.
*Vi är inne i trettonde tidsåldern, år 6013, det trettonde året. 1718 K.D.

**Etridien befolkas**
Sju tidsåldrar F.K, då de första människorna anlände till det de nu kallar Etridien fann de en enda stor urskog, bebodd enbart av djur och älvfolk.
Långt om länge vandrade denna människostam genom den täta skogen, allt medan de levde bra på de djur de fällde med båge och tog sig snart väldigt långt in i skogens beskyddande skuggor som då ansågs som helig mark av skogens barn.
Skändning och förstörelse följde konstan denna första människostam genom skogen, och djuren började frukta dessa skapelser som ville ta herraväldet över marken. Och då rykten spreds som vind genom de då mäktiga trädkronorna till de visa alvernas härskare vredgades skogen.
Några djur fångade de själviska människorna, tämjde och avlade som hus- och vaktdjur för sina barn. Men de vandrade aldrig ensamma längre, då det silvanska alvsläktet följde varenda steg människorna tog, i total tystnad och helt osynliga.
En viktig vers är nedtecknad från den tiden och kan återfinnas som kopia i alla större bibliotek runt om i Etridien i dagsläget:

*Då vi vandrar bland träd*
*Då vi vandrar bland snår*
*Då vi vandrar på flykt*
*Syns tydligt våra spår*

*Då vi vandrar från kamp*
*Då vi vandrar från slakt*
*Då vi vandrar till frihet*
*Syns i träden förakt*

*Då vi inte förstår*
*Då vi inte något kan se*
*Då vår sista dag är när*
*Behöver vi något att ge*

*Då naturen är rik*
*Då människan är stark*
*Då dyrkar vi er*
*Ty lika hård som trädets bark*

*Ty vår Kejsare är vår gud*
*Ty Kejsaren har vår makt*
*Ty Kejsaren är rättvis*
*Tar vi skogen i vår takt*

Det sägs att det var så här dyrkningen av "kejsaren", då de inte hade någon "riktig" kejsare då, som en gud kom till och glömdes med de första byggarna av den numera största makten i kontinenten.

Det sägs att alla skogens varelser grät blod dagen då människan beslöt sig för att bygga sin första stad, då så mycket av den vackra urskogen skövlades, brändes och användes som virke.
Alverna tog härvid sin första kontakt med människorna i Etridien, vad som sades under mötet blev avfärdat av människan som agerade i girighet. Men då några få av människans barn övertygades av alverna började dessa med så kallad moderdyrkan som påminde lite om alvernas ständiga religion.
Detta är allt som finns tillgängligt från den tidiga åldern fram till Kriget.

**Det första kriget**
Det första kriget är det väldigt få som fortfarande vet hur det utlöstes, men man vet att för fem tidsåldrar sedan härjade ett stort krig över hela kontinenten.
Under tusen år utkämpades detta, där det regnade eld från stjärnklar natthimmel, där snön redan var färgad röd av blod då den tog mark och där vinden gastade framtidens stridsljud från redan utkämpade slag till bägge sidors arméer.
Det var mörkret som invaderade från sina nordliga underjordiska befästningar långt ovanför nuvarande Isvik i ett desperat försök att ta det landet som människorna levde på i all världens lycka.
De brände byar, plundrade hus, åt boskapen och ibland till och med de få människor som vägrade lämna sina gårdar i tid.

Men i södern mobiliserades en armé för att slå tillbaka mörkrets makter av prins och härförare Björnhjärta. Den unge prinsen hade av druiderna fått en knytnävsstor kristall som skulle hjälpa honom stå emot människans korruption både i fält och senare på tronen.
Då druiderna varit mycket tydliga med att varit tvungen att ha kristallen på sig hela tiden under hans kommande år för att lyckas fäste han den i en kedja som han bar under sin ringbrynja.
Dock visade sig kristallen ha en förunderlig inverkan på prinsens yttre vilket man inte hittat större beskrivningar om i något bibliotek.

De två arméerna möttes på de bördiga åkermarkerna invid Horsasjön där man har

flera olika skildringar, men enbart en räknas som sann av dagens styre (och därför den enda som finns för offentlig beskådan någonstans i hela kontinenten):

*Vi red runt berget för två dagar sedan och såg en stor plym av svart, smutsig rök på andra sidan av Horsasjön. Spejarna är för närvarande ute och rekognoserar efter bästa område att locka ut dem i öppen strid, men det är inte svårt att se olika positioner från kullen där Prins Björnhjärta har sitt läger.*
*Männen är nervösa och hästarna dansar av rädsla. Vad som än möter oss i framtiden är det inte bra, men prins Björnhjärta talar om att själv leda fälttåget mot dessa fördärvade varelser och då är segern äntligen säkrad för vår del!*
*Igår då jag hjälpte honom av med rustningen såg jag något underligt hängande runt hans hals som lyste i alla regnbågens färger. Även om jag frågar utan att få svar så tror jag att detta är varför inga fick vara i samma rum som honom under dagen då det stora mötet med druiderna ägde rum.*
*En sådan vacker sak, som lyser kan enbart betyda en enda sak, MAGI! Vi har en magisk artefakt med oss mot svartfolken vilket också detta måste betyda seger! Detta kommer lovsjungas långt om länge i kungarnas salar för hans barn…*

*- Väpnare Gråtrast till Prins Björnhjärta, första dagen i Etridiens första krig.*

Då prinsen gjorde det klart att han tillsammans med de andra härförarna skulle rida i fronten med sina mannar jublade alla för den säkra segern. Men från detta är alla historiker oense om vad som hände människornas armé, men en sak alla olika versioner är ense om är detta:
Prins Björnhjärta, med de andra rikens härförare ledde armén ut på slätten mot de skrikande fördärvade varelserna som kom stormade mot dem, och att under slaget hade en dimma lagt sig över fälten där den största striden någonsin i mannaminne ägt rum.
Ridande på sin dödligt sårade häst hade Björnhjärta skrikit ut en order om reträtt som armén vägrade följa utan prinsen i täten, trots skriket som hördes från honom och hans väpnare i den tunga dimman.
Dagen därpå då dimman skingrades hade stridens jämmer lagt sig för länge sedan och det enda man mindes var ett bländande ljus från dimman tillsammans med gutturala panikartade skrik.
Då man sökte efter prinsen och väpnaren fann man efter många timmar ett gravkummel där väpnaren satt på knä inför de förseglade dörrarna och mässade samma vers i ett konstant upprepande.

*För människor, för ljus*
*Med sitt sista skrik*
*För Etridiens framtida Kejsarhus*
*Gav han oss vår plikt*

*För arvingen, för oss*
*Arvingen är född till er värld*
*Kristallen delades för oss*
*Arvingen kommer regera med blodets svärd*
*Till vår lyckas återkomst*
*Då splittret förs samman till En*

*För en kristall det en gång fanns*
*Regnbågens ljus genomsyrade den*
*Kejsarens nya konungakrans*

*I sitt offer till oss*
*I sitt offer till er alla*
*Vilar han nu med ögon kalla*

*Då en kristall fanns finns många nu*
*Förlorade, gömda och snart kanske glömd*
*En som vattnet är blå*
*Som vågorna, aldrig dömd*
*En ovetande fiskare, skall den en gång få*
*En som skogens löv är grön*
*Finner man hos skön jungfru utan ångestens frö*
*En som vinterns snö är vit*
*Kan enbart nås genom människans ständiga slit*
*En är lik skymningsmolnen röd*
*Återfinns i graven hos den som är död*
*Många andra det fortfarande finns*
*Men enbart dessa fyra jag minns*

De som var i närheten nedtecknade denna versen och tog den med till huvudstaden bibliotek där den gömdes i de djupaste, mest hemliga delarna och kort därefter avrättades männen som hade hört den.

Efter detta krig som slutligen vanns av människorna kröntes Prins Björnhjärtas arvinge till konung som slutligen gjorde om kontinenten till ett kejsardöme. Och efter detta infördes människornas Kejsardyrkan igen.

**Provinsernas uppdelning**
De nuvarande handelshusen var F.K Adel för olika länder runtom kontinenten och många adelshus stod på tur för troner, men ack den dagen då allt planerande och intrigerande gick om intet.
Då Kungen af Etridien beslöt sig för att bli enväldig härskare över kontinenten så, till allas förtret, förbjöds adel. Så istället för att ha kungar och adel i provinserna degraderades dessa på torg och gator till handelshus.
Förnedringen var stor och i de äldres testamenten nedtecknades det hemliga önskningar som arvingarna i sin tur var tvungen att nedteckna i sina testamenten. Ingen utom de högsta i handelshusen känner till dessa önskningar och så kommer det att förbli fram tills det att handelshusens överhuvud kan enas.

Då Kontinenten var väldigt stor och Kejsaren enbart var en man beslutade han sig för att dela upp styret i fem olika provinser där han satte de högsta handelshusen att regera och styra i de frågor Kejsaren inte hade tid till.

På de två stora öarna satte han Meridiskt styre, medan fastlandet delades upp mellan Korp, Firien, Butin, Tallbart, Duran och slutligen hans egen privata del; Etridien.
Det stiftades en lag om att dessa handelshus hade full rätt att kräva de skatter de ville, ha rättsystemet de önskade och styra som de ville, men även att lyda hans ord då han beordrade handelshusens överhuvud till något.

Då alvernas skogar var förbjuden mark för alla som inte var inbjudna fick de regera på det sättet de kände var bäst och den kejserliga armén beträdde aldrig deras skogar under några som helst omständigheter då moderdyrkan hade förkastats.
Det sägs att den dåvarande kejsaren blev fylld med så mycket vredesmod inför

alvernas avvisanden att han i hemlighet planerade ett ”heligt krig” mot de, vad han ansåg, hädiska alverna i sitt raseri. Men då hans son inte hade tålamod att vänta på sin tur, sägs det att lät han släpa sin egen far inför skarprättaren för omedelbar halshuggning.

Den nya Kejsaren som genom mord tagit sin faders plats bestämde sig för att låta alverna lämnas ifred på sin egen mark och började planera en rörelse inom den kejserliga armén som skulle inskränka mer makt till huvudstaden.
Dessa nya elitränade soldater döptes till ”lyssnare”, men de togs inte i bruk förrän den dåvarande kejsarens barnbarn steg till tronen, och som namnet antyder lyssnar de efter vital fakta i de olika provinserna.

Den nya cellen inom kejsarens armé infiltrerade handelshusen, tog sig till höga positioner och bara lyssnade efter fakta som skulle kunna gynna Kejsarens maktspel för att kontrollera dessa nu nästan rebelliska handelshusen.
Effektivt arbete gjorde snabbt rebellerna nervösa och uppgivna, så deras planer på utbrytning lades ned lika kvickt som de tagits upp i rädsla för kejsarens hemliga lyssnare.

Dock har varje medalj sin baksida, för när folket fick reda på att det fanns en sådan cell började alla vakta sin tunga så länge de inte var skilda från omvärlden innanför sina husväggar.
Men det hindrade inte lyssnarna från att fortsätta sin verksamhet och det märks även i dagsläget att folk tror de fortfarande existerar då man inte talar öppet inför alla om man inte tycker om vissa av Kejsarens handlingar.

Numera sköts dock viktiga frågor om provinserna innanför slutna dörrar och samtal utförs ofta genom olika krypteringar av orden i de större städerna då lyssnarna enbart bryr sig om vad den större majoriteten tycker. Alltså kan man fortfarande tala ganska öppet inne i de mindre byarna utan större risk, men de flesta är paranoida och vaktar sin tunga varenda gång de öppnar munnen.
På detta sätt kan Kejsaren kväsa uppror innan de inträffar, antingen genom militär makt eller genom att förbättra livssituationen för just den byn till det bättre.

# Etridien ~ Provinsen

**Geografi:**
Etridien ligger i Hjärtat av kontinenten och består av huvudstaden Esil samt tre andra städer, Ermal, Elia, Emir. Esil är Kejsarens huvudsäte. Rikedomar från kejsardömets alla hörn strömmar in i staden, vilket gjort Esil till den största och vackraste stad som någonsin skådats.

Själva provinsen består till största delen av bördiga jordbruksområden och öppna landskap där kreatur betar förnöjt.

**Religion:**
Den sanna Etridiska läran består av den stora modern, ett kvinnoväsen som besätter alla kvinnor eller hondjur när de är havande, vilket gör att alla havande kvinnor och

djur ses som gudomliga, och ej får behandlas illa.

Även Kejsarfamiljen ses som halvgudar och man offrar till deras ära varje lördag

**Handel:**
Samtliga handelshus är representerade i Etridien och har sina högsäten i huvudstaden, där de försöker roffa åt sig mer makt och rikedomar.

Handelshusen har delegater som sitter med i det Kejserliga rådet.

**Kejsarinnan och Styret:**
Kejsarfamiljen består av den mycket unga Kejsarinnan Lucrezia I som regerar tillsammans med förmyndaren Callixtus VI. Kejsarinnan är enväldig härskare och styr sitt rike med ett hårt och brutalt järngrepp.
Det finns även ett råd av demokratiskt valda ledare från handelshusen och provinserna som bestämmer och styr över allt som kejsaren inte orkar bry sig om. Kejsarens röst har dock alltid utslagsrätt.
Ute i provinserna håller Kejserliga armen lag och ordning, och befälen agerar domare och bödel.

# Kejserliga Armén:

Allmän värnplikt råder till viss del. Det vill säga att varje socken skall ställa upp med 3 av tio födda gossebarn räknat vart annat år, dock ej förstfödda söner. Även flickor får ställa upp, fast endast en på 10. De skall vid 3 års ålder inställa sig till provinsens rekryterings ställe. Där förs man så långt bort från sin provins som möjligt. Där går dom en grundutbildning som under 10 år lär dom rikets lagar, läsa, skriva, stridstekniker samt disciplin. Knappt hälften överlever denna hårda utbildning Efter dessa 10 års hårda utbildning är dom ett livsfarligt vapen mot rikets fiender, men de har dock mycket kvar att lära och skickas nu ut i fält där dom går som rekryter. Som rekryt är man ingenting värd utan fungerar som springpojkar, pilskydd eller spejare. Dom får ej heller någon lön eller bära den kejserliga stjärnan. När Plutonchefen tycker, eller efter senast fyra år som rekryt blir man under stora festligheter Legionär. Skulle man inte under utbildningen räcka till hamnar man i trossen. Även de legionärer som såras så svårt att dom inte efter såren läkt kan hamna där. Vid 50 års ålder får man valet att Bli instruktör vid ett av alla rekryterings förband, men Överofficerare tjänstgör livet ut. Skulle man välja att inte bli instruktör blir man pensionerad. Vid pensioneringen tilldelas de ett så kallat Legionärstorp som består

av ett stycke mark och en ko. De har en mobiliseringsplikt som gör att skulle en konflikt i deras region blossa upp skall de infinna sig till närmaste militära postering för tjänst. Kejserliga arméns uniform går i blått och vitt, och är enligt lag de enda beväpnade som får bära den Kejserliga stjärnan, som bärs på höger bröst. De enda gudarna man dyrkar är Kejsarfamiljen, och befälen, då de är Kejsarens utvalda män och ses som halvgudar. Det är en stor ära att ha blivit utvald för kejserlig tjänst. Det är något som ökar statusen för den förälder som fått äran att ge bort sitt barn.

**Armén är uppdelad i fyra delar.**

**Kejserliga Legionärerna:**
Som är den största delen och hela kejsarstatens ryggrad. Deras uppgifter är att vidhålla lag och ordning och utan pardon eller nåd slå ner eventuella uppror och kräva in skatt. Skatten är en tiondel av allt. De är posterade i varje betydande by och då med en styrka av hälften av de fast boende i socknen. Uniformen är en blå knälång vapenrock Med en fyruddad vit stjärna på höger bröst. Vapnen och rustning är ett kortsvärd med en kvadratisk sköld. Skölden i sig är blå med en vit fyruddad stjärna, och Kejsarens initialer E B mellan de övre uddarna. Numret XXIII står med röda bokstäver i mitten av stjärnan. I övrigt bärs oftast Armborst, men även pilbåge används.

**Legionärens plikter är att:**
**1** Varje dag tacka Kejsaren för att han valde just dig till sin tjänst.
**2** Se till att uniformen är hel och ren.
**3** Lyda ditt befäl med en glad och positiv anda.
**4** Hjälpa din vapenbroder i allt som plikten kräver.
**5** Rapportera lagbrott till närmsta befäl.
**6** Att skydda Kejsaren och staten till sista andetaget.

**Befälets plikter är att:**
**1** Varje dag tacka Kejsaren för att han valt dig till sin tjänst.
**2** Se till att uniformen är hel och ren.
**3** Hålla sina soldater i god fysisk kondition. Detta görs med 1 timmes fysiska övningar, så som marschera, språngmarsch eller brottning. Men brottning får ej ske i uniform.
**4** Vapenexercis skall ske 1 timme om dagen.
**5** Hålla moralen på topp: en missnöjd Legionär är en dålig Legionär.
**6** Se till att Kejsarens lagar hålls och bestraffa dom skyldiga.
**7** Skydda bybefolkning mot eventuella hot.
**8** Se till att folket betalar skatt, dvs. 1/10 av allt man äger.
**9** Agera skiljedomare i eventuella dispyter.
**10** Krossa all form av motstånd till Kejsaren.

**Kejserliga Örnarna:**
Ett specialkommando där man tar till vara olika folkslag och rasers bästa krigiska egenskaper. Det är det enda kommando där icke människor kan förekomma, men då endast de alviska raserna. De Kejserliga örnarna fungerar som en spjutspets åt

Legionärerna då dom infiltrerar och kartlägger brottsyndikat och motståndsgrupper. Dessa uppgifter lämnas till det lokala befälet som utefter detta bestämmer vad som skall göras. Uniform varierar, men den vita stjärnan med fyra uddar mot blå bakgrund skall bäras på höger bröst. Denna regel kan dock frångås om goda skäl finns. Vapen Varierar.

**Antal 3-20 per provins.**

**Kejsarens Vargar:**
Detta är Legionärer som helt fanatiskt dyrkar Kejsaren. Detta kan ibland bli problem då dom allt som oftast är för brutala och nitiska i sitt älskade arbete att tjäna sin gud Kejsaren. De skickas direkt när ett rykte om oroligheter uppstår, men oftast räcker blotta synen av dessa för att ryktena skall dö ut. Deras favoritmetod är att helt metodiskt tortera sina offer tills dom erkänner, skyldig eller ej. Skulle de erkänna innan tortyren börjar torteras de ändå som straff för att de erkände innan det roliga han börja. Uniformen består av en blå vapenrock med en stor åttauddad vit stjärna över hela bålen och Kejsarens namn (Erik Björnhjärta XXIII) broderat i en halvmåne över stjärnan. Vapen Hjälm krossare, piska och sköld med samma motiv som vapenrocken, men inga avståndsvapen används efter som man tycker detta är ett fegt och opersonligt vapen.

**Antal 1-20 per provins.**

**Kejsaren själar:**
Detta er legionärer som begått svåra disciplinstraff med dödsstraff som följd, men istället för att avrättas kan man välja detta regemente då man tjänar här tills man dör. Deras enda upp gift är att utrota alla som ej svär trohet åt Kejsaren. Uniform samma uniform som dom hade i sitt förra regemente. Vapen samma som sitt förra regemente.

**Antal dessa är ganska ovanliga, men uppträder i grupper på 10-50 styck.**

# Den Kejserliga Ordern:

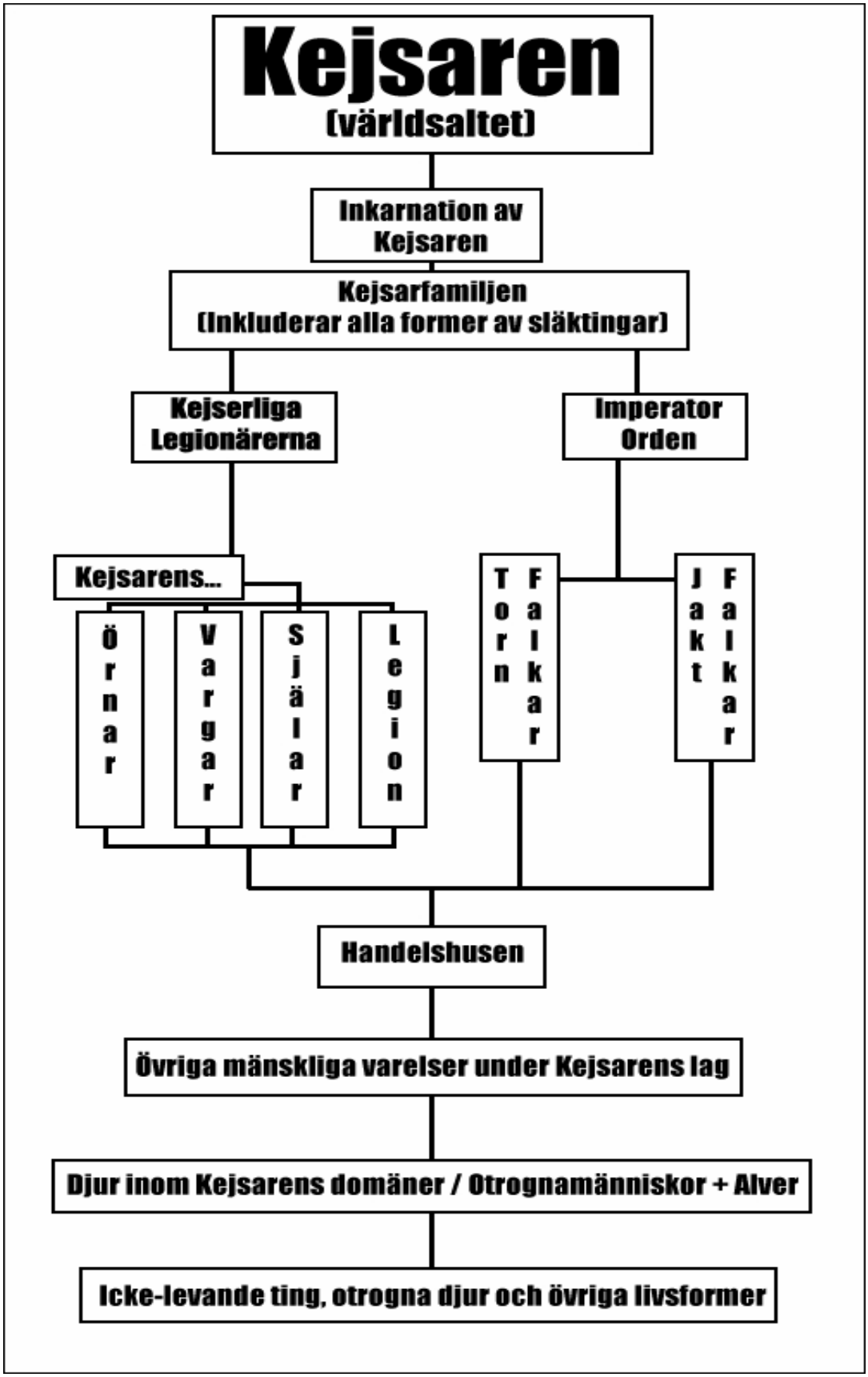
**Den Kejserliga Ordens Administration:**
Orden har sitt högkvarter i den Kejserliga huvudstaden, närmare bestämt i ett stort torn som är beläget i stadens nordöstra hörn.
I detta torn, vilket är allmänt känt som "Tornet", är mer än 500 ordensmedlemmar verksamma -dag som natt.
Om Tornet kan man vidare berätta att det är en fenomenal fästning, omgärdat av ringmurar och vallgrav, med sovplatser, seminarie-, sov- och matsalar. Tornets Kejserliga kapell är Etridiens största, och bäst bevarade, kulturarv som dagligen för besök av ett drygt tusende ämbetsfolk, ambassadörer, bröder och allmänt konstintresserade.
Huvudattraktionen i kapellet är den kristallmeteorit varuppå de första Imperatormunkarna skrev ner Kejsarens manifest för otaliga mansåldrar sedan, strax efter dess nedslag.

De bröder som bor och verkar i tornet är kända som "Tornsvalor", det är de som sköter allt det övergripande administrativa inom orden, samt övriga administrativa arbeten de blir ålagda från den Kejserliga familjen, och Kejsaren själv.

Tornet har naturligtvis även plats för ordens "Jaktfalkar" -det vill säga ordens verkställande organ. Vid belägring skall Tornet kunna hålla dryga 1000 bröder i försvar, varav hälften ska vara beväpnade Jaktfalkar.
Jaktfalkarna är de som utför Tornet och Kejsarens order ute i fält, ibland kan de dock vara åtföljda av Tornsvalor. Jaktfalkarna är den vapenförda delen av hela Imperatororden.
De opererar ofta tillsammans med legionens styrkor i krigstider, eller så rekvirerar de legionens resurser i syfte att förstärka ordens fåtaliga representanter med mer vapenstyrka i pressade situationer.
Jaktfalkarnas uppgifter kom i bruk efter det att den mäktige Kejsaren lyckats driva ut Mörkrets arméer ur Etridien.
Mörkret bytte taktik och satsade på att infektera Etridiens godtroende medborgare med lögner och syndiga drifter.
Jaktfalkarnas uppgift är att i aktion utdriva samtliga element och spår av Mörkrets framfart.

Offentliga rättegångar, inkvisitioner, bikt, eldbikter och regelrätta avrättningar är de metoder som Jaktfalkarna prövar i fält -alltid med det av Kejsaren önskade resultatet uppfyllt i slutändan av uppdrag.
Samtliga Ordensbröder är uppdelade i tre nivåer: noviser, nyblivna bröder och titulerade bröder.
Noviser är de övriga brödernas lärjungar. De blir undervisade i Tornet i grundläggande teologi, strid, läs- och skrivkunskap samt diverse andra akademiska, estetiska eller krigiska konstarter.
När de tagit sin munkexamen blir de bröder, men de måste först tjäna under en titulerad broder för att kunna uppnå samma status senare. De titulerade bröderna är de som håller i all verksamhet inom orden -de är ämbetsmännen, i Tornsvalornas fall, eller officerarna, i Jaktfalkarnas fall.

I Tornet är bröderna uppdelade i olika kommissioner, utredningsutskott och styrelser som handhar de byråkratiska och administrativa delarna av ordens uppgifter.
Ute i fält är Jaktfalkarna indelade i olika "jaktlag". Varje jaktlag skall ha en Tacticus -titulerad broder med fallenhet för de krigiska konsterna, två Agitatorer -de vältaligaste av de titulerade, som har till uppgift att verka som diplomat och talare, tvenne Indulgorer -biktfäder samt två Inquisitorer -inkvisitorer kort och gott. Varje broder brukar oftast ha en eller två nyblivna bröder under sig, men på ytterst sekretessbelagda uppdrag brukar de resa utan lärjungar.
Jaktlagen byter ledare beroende på situationen som råder, i strid blir Tacticus ledare o.s.v.
Under rättegångar kan vilken som helst av de olika titulerade bröderna agera domare.


Kejsaren
(världsaltet)
Inkarnation av Kejsaren
Kejsarfamiljen
(Inkluderar alla former av släktingar)
Kejserliga Legionärerna
Imperator Orden
Kejsarens...
Örnar
Vargar
Själar
Legion
Torn
Falkar
Jakt
Falkar
Handelshusen
Övriga mänskliga varelser under Kejsarens lag
Djur inom Kejsarens domäner / Otrognamänniskor + Alver
Icke-levande ting, otrogna djur och övriga livsformer

# Världen enligt den Kejserliga Kulten

***"Kejsarens makt och varelse är evig, den har i alla tider funnits och kommer aldrig att försvinna. En annan kraft, likt den Kejsaren är, kan ej skapas -ej heller förstöras. Kejsarens kraft kan enbart förändras -ändra form, riktning och styrka."*** -inskriften på den Äldsta Stenen

Världen skapades av Kejsaren därför att Kejsaren ville skapa en mening med existens.
Kejsaren avskydde att hans Kosmos enbart bestod av en meningslös, lättjefull och dåsig dimma -uppbyggd av tusenden småstenar och lågt stoft. Kejsaren samlade allt stoft och band samman dem i Världsalltet.
Kejsaren skapade deras mening genom att binda deras existensers beroende till varandra -utan vatten kunde inte växten överleva, utan växten kunde inte djuren överleva, utan djuren blev världen livlös och tråkig. Stenarna skapades likt strålande ädelstenar, därför att Kejsaren önskade kunna se sina skapelser i stenarnas goda glans. Men det blev inte länge som stenarna glänste. De blev matta av regnen, slitna av djurens hovar och övergrodda av växternas bladverk. Världen blev matt och tråkig.
Men den hade liv.
Dessvärre medförde inte det rena livet något med sig som gav mening till dess existens.
Det levde enbart för att leva.
Kejsaren fann att livet inte förtjänat Kejsarens Renhet och övervägde att förstöra alltsammans. Kejsaren fann dock en annan väg kring livets syndiga leverne, Smuts och lättja.

Kejsaren skapte så sig sin Avbild på Världsalltets yta.
Avbilden var dock allt för stor och kunde inte tillfredsställa sina jordiska behov med de skrala resurser Kejsaren givit den jordytan, eller på havsbottnen. Avbilden blev en förvirrad varelse som undvek att uppfylla Världsalltet med den mening Kejsaren hade givit den. Avbilden övergav meningen och bytte den mot lättjan -den vidrigaste synden, vilken snart förtärde dess inre. Avbilden började snart även missta sig för att vara sin egen Skapare. Kejsaren fann att Avbilden var Smutsig och syndig och slog den således i tusen bitar.
Världen blev ånyo fullständigt meningslös.

Så Kejsaren skapte människan.
Människan besatt Kejsarens sätt att förstå, en optimal kropp, samt en känsla för vad Kejsarens kraft och existens var. Då Kejsaren skapade människan i mindre storlek än Avbilden såg Kejsaren att människan inte kunde husa all den kunskap eller kraft som Avbilden hade kunnat. Å andra sidan kunde inte synderna växa sig lika starka i människans smärta kropp. Kejsaren såg att människan trivdes gott bland sina djuriska likar i början, men att människan ville växa. Kejsaren delade då människan i tu -liksom han gjort med djuren -så att människan kunde skapa egna avbilder. Kejsaren tyckte dock att människan inte gjorde gott nog ifrån sig på alla fyra -människan misstog sig för att vara ett simpelt djur. Så bestämde sig Kejsaren för att låta människan få något som djuren ej kunde ta till sig -så att människan kunde förstå att djuren ej var så stora som dem. Kejsaren skapte således Himlavalvet…

# Himlavalvet enligt Kejsarorden

Då Kejsaren skapat den materiella världen fann han att den var tom och karg.
Det rådde en dyster ålder i världen -vilken åldrades i en takt som Kejsaren inte fann skön eller funktionsduglig.
Då stenarna inte glänste likt de ädelstenar de var skapta som längre och skogens djuriska riken föll i åldrande och glömska blev Kejsaren missnöjd.
Han såg att de materiella tingen inte kunde överleva av egen kraft.
Han fann att de ej heller kunde överleva om de blott vandrade köttets monotona väg.
Kejsaren steg själv ner i marken och lät sin eviga energi råda i alla ting.
Det var nu som människorna med Kejsarens kraft kunde ställa sig stolta på bakbenen och hävda sig över resten av de levande tingen.
Eftersom Kejsaren då, liksom för alltid, var klok lät han människan för evigt påminnas om Kejsarens andliga övermakt genom att skapa himlavalvet.
Himlavalvet blev det skådespel som för all tid ska påminna, och förklara för, människan om meningen med hennes existens.

**SOLEN** är Kejsarens ansikte som för evigt lyser över världen och räddar den från det åldrande och smutsiga mörkrets dunkel. Det är Kejsarens ögon som för evigt skall vaka över världsalltet och se till så att intet ont sker utan att rättrogna griper in. Dess strålar bländar det onda, bränner det orena och skänker ljus och värme åt det levande och Rena.

**MÅNEN** är Kejsarens sätt att påminna människan om dunklets kraft, och hur förvillande lika det Smutsigas missledande skenhelighet kan vara det Renas strålar. Den påminner människan om Renhetens eviga kamp mot det Smutsiga och dunkla. När Månen kastar sitt dunkla ljus över Världsalltet med full kraft kan människan klart urskilja det som är av ondo och falskhet. Svaga människor blir mångalna och magiska attrapper skiner klart i månens skuggsken.

**STJÄRNORNA** är människans brinnande synder som hänger över dem. Varje stjärna representerar en vidrig synd vardera. Stjärnorna tycks "blinka" eftersom de alla är krigsskådeplatser där människan, genom bön, kämpar tillsammans med Kejsaren mot det Smutsiga i synderna.
Stjärnorna försvinner efterhand som Kejsaren och de Rentroende segrar.
Polstjärnan kallas "stjärna" enbart av anledningen att den är mycket lik en stjärna.
Polstjärnan är de facto en fyr som för evigt ska visa människan den rätta vägen - vare sig det är på jordytan, till sjöss eller i våra böner.
Stjärnfallen signalerar att ytterligare en synd har förgjorts.
De färgade stjärnorna är trenne till antal. De är den Röda, den Brandgula samt den Gröna. Den Röda stjärnan visar sig som ett omen för tider av falskhet, otrohet men även hårda tider och starka ledare.
Den Gröna stjärnan visar sig som ett tecken på frodighet och rättrogenhet, den bär även fruktbarhetens tecken. Den Brandgula stjärnan ytterst sällan, men det skall Kejsaren prisas för, ty i dess tidender hävs människans alla brister fram, vilket dock underlättar för de Rena att skilja sig från de Orena.

**Kometer** och andra mystiska himlafenomen är tecken för att det himmelska kriget finner nya vägar och vapen. Kometer kan även vara synder som faller ovanligt nära jordytan.

# Människans roll enligt Kejsarorden

Den mänskliga existensens huvudfrågor är två:
***Varför är människan mer värd än övriga Kejserliga skapelser?***
Samt
***Vad är människans mening?***

Människan skapades av Kejsaren för att de ska representera Kejsarens eviga makt, i mindre form, på jordytan.
Människans kropp och sinne är Kejsarens krafts farkost och skall ej husera synd eller Orenhet.
Kejsarens övriga skapelser är dessvärre öppna för syndens intrång och kan inte uppfatta Kejsarens krafts storhet i lika stor grad som övriga skapelser.
Det är ej så att människan är optimal -människan är nästan obetydlig.
Det är endast då människan jämförs med övriga skapelser som man kan erkänna att människan är en storsint skapelse.
Människan står över övriga skapelser främst på grund av att människan har vishet och Renhet.
Om en människa tappar dessa två attribut blir denna skapelse inte mer än ett djur värt!
Visheten måste vidgas för att inte falla ner i lättjans mörker, Renheten måste ses till dagligen för att människan inte ska perverteras och straffas av Kejsaren.

Som levande skapelse har människan, liksom alla andra levande skapelser, meningen att föröka sig. Genom förökning blir Kejsarens skapelser fler -Kejsaren finner ära och kraft i detta.
Då en ny varelse bildas i människohonans mage skall honan anses vara av högre värde än andra människor. Honan besitter då tvenne människors själar.
Om Honan skulle skadas eller dräpas skulle två själar bli skadade eller dräpta.
Om Honan skulle kränkas och förnedras skulle tvenne själar kränkas och förnedras.
Skulle Honan synda skulle Honan stå för dubbel synd, och därav bära dubbelt ansvar.

Som upphöjd skapelse blir människans mening djupare och bredare.
Människan är Kejsarens krigare mot synder, ovisshetens mörker och allt som motsätter sig Kejsaren.
Som upphöjd varelse kan människan även bli en ledare, en anförare.
En ledare kan med sina ord tala tusen mänskors mening.
En ledare kan med sin hand dra tusen människors klinga.
En ledare kan med sin heder bära tusen människors sköld och ärbarhet.
En ledare kan med sin synd dra tusen människor i fördärvet.
Om en människa föds under en ledare är detta Kejsarens mening i början.
Om Kejsaren önskar upphäva denna mening blir det som han önskar -en människa skulle genom att själv upphäva denna mening även sätta sig mot Kejsarens önskan, och därmed bli ett djur.
En människa kan födas som Kejsarens inkarnation. Denna inkarnation kan enbart ha fötts ur en Ren Hona bestigen av en Ren hane, båda ur ätten Björnhjärta -en av dem den tidigare inkarnationen.
Då det förstfödde barnet av ätten Björnhjärta uppnår myndig ålder blir får den sin Uppenbarelse. Genom denna Uppenbarelse finner inkarnationen Kejsarens Rena Vishet och Kraft. Då blir den förstfödde Kejsaren inkarnerad.
**LÄNGE LEVE KEJSAREN!**

# Synder, dygder och yttersta dagen

Bland de grövsta synder som den Kejserliga orden hittills funnit finner man:

**-Meningslösheten:** allt som utförs i okynne, av lättja eller av arrogans. Allt som inte skulle vara produktivt eller väl grundat hör till Meningslösheten. Att vila räknas dock klart som Meningsfullt, så länge det inte går ut över det sedligt nödvändiga.
**-Orenheten:** att frivilligt utsätta sig för kontakt med det som aktivt motsätter sig Kejsaren, eller strider för synderna. När man syndar faller man i Orenhet.
**-Upproriskheten:** allt som görs i strid mot Kejsaren, eller Kejsarens tjänare, är av upproriskhet -oavsett hur stor mening man finner i det är det en av de smutsigaste synderna. Oviljan att göra det Kejsaren kräver av en är också produkten av Upproriskhet, till detta räknas också självviskhet -ett tecken på att man sätter sig över Kejsaren.
**-Lögnen:** detta är Orenhetens och Meningslöshetens främsta vapen, Lögnen är även drivkraften bakom Upproriskheten. Den som tar en lögn i mun faller för Orenheten. Den som ljuger om oviktiga ting tar även Meningslösheten i mun. Den som ljuger om Kejsaren, eller Kejsarens tjänare, har låtit sitt väsen flamma upp i Upproriskhet.
**-Avgudadyrkan:** den som dyrkar andra väsen än Kejsaren är en avgudadyrkare. Denne har fallit för den grövsta av synder, vilken är en sammansättning av alla andra synder. Den som motsätter sig tron på Kejsaren är en kättare, likaså är den som begår synd utan att bikta sig. Den som icke offrar till Kejsaren på lördagen, veckans sjätte dag, är också kättare.

Då den Kejserliga ordens tjänare nästan dagligen träffar på nya former av synd växer antalet registrerade och erkända synder. Varje år ges en bok ut, vari man kan läsa om årets nya -samt tidigare -synder.
Kejsarordens tjänare har rätten att för en kortare tid erkänna en synd, innan den sänds till tornsvalornas granskare i huvudstaden. När tornsvalorna väl godkänt synden, och synden registrerats, kan enbart Kejsaren häva erkännandet. Hittills har detta aldrig skett.
Om Kejsaren skulle vilja erkänna en synd själv skrivs synden direkt ner i Syndaboken.

**DEN ENDA VÄGEN TILL RENHET FRÅN SYND GÅR GENOM BIKTEN.**

De största dygderna en människa kan leva efter är de följande:

**- Meningsfullheten:** Följ den mening som är, av Kejsaren, given människan -både som levande skapelse och människa.
**- Modet:** Svälj rädslan och dra vapen mot syndernas kämpar och laster.
**- Renheten:** Undvik synderna, bikten skall genast tillgripas om synden trots allt tränger sig på. Följ samtliga dygder. Endast den rene kan träda in genom Paradisets portar då din kropp förmultnat.
**- Underkastelse:** Underkasta dig Kejsaren och gå i Kejsarens tjänst. Den som icke underkastar sig Kejsaren kan ej heller träda in genom Paradisets portar -då dess låga valv enbart kan släppa in de ödmjukt bugande Kejserliga tjänarna.
**- Sanningen:** ta aldrig lögn i mun, ty den som en gång ljugit låter sig förstå att Lögnen inte tynger en med plikter -men ser ej att den tynger en med synd.

Sanningen kan återfås genom bikt.

***"På yttersta dagen kommer Kejsarens kraft resa sig ur Etridiens mylla och dra Världsalltets svärd. De som är tyngda av synd kommer falla till marken och krossas av Kejsaren. De som är rättrogna kommer samlas i det paradis som Kejsarens väsen är. Kejsaren kommer rena Världsalltet och erövra det - så att de rättrogna kan leva i det paradis Världsalltet kommer bli."***
-Text funnen på den Äldsta Stenen

# Seder, bruk och högtider:

De högtider som troende Etridier firar är endast tvenne.
Det är de enda två som godkänts av Kejsaren som lediga högtidsdagar.
Den första av de två dagarna är den då mörkret regerar under en längre tid av dygnet än solens ljus.
På denna dag skall alla troende samlas till fest och försvar!
Fest därför att man vet att ljusare tider stundar, och till försvar mot alla de vidunder som under enbart denna dag kan dröja ett par andetag till ute i det fria innan Kejsarens ljus slår dem till marken.
Den andra högtidsdagen är den då ljuset varar längre än mörkret, då skall man fira att man erhållit en stor gåva av Kejsaren -nämligen ett par stunders längre frisk sol.
På denna dag skall man dock erinra sig om det kommande mörkrets tid.
På dessa högtidsdagar firar folk, efter en längre religiös mässa, efter egen regi -allt till Kejsarens ära!
För övrigt brukar alltid den dag på vilken Kejsaren kröns, vara ledig och till för fest.

Varje lördag skall offer ges åt Kejsarens lokala representanter, vare sig det är Kejserliga munkar eller legionärer. Om munkar är närvarande håller de en kort mässa, vilken avslutas med bikt för alla och Kejsarens välsignelser.
Offren brukar oftast bestå av materiella ting, eller av goda tjänster som man utför för Kejsarens tjänare.

Bikten är enkel: biktmunken frågar helt kort vad det är botgöraren önskar bekänna för Kejsarens Renhet, och försäkrar i Kejsarens namn sedan den botgörandes nyvunna Renhet -efter det att den syndiga yppat sina brott och bett om förlåtelse för dem.
Välsignelsen utförs av en munk med en alldeles vanlig hälsningsgest över den rättroendes panna. Munken yttrar sedan en passande välsignelseharranng och avslutar med orden "så välsignas du med Renheten".

Dop utförs på en av barnets föräldrar utvald plats. Föräldrarna förkunnar barnets namn, samt att de önskar sitt barns inträde i den Kejserliga världen.
Barnets panna blir sedan vaddad i det färgade vatten, vilket kommer från Tornets egna begskälla. Den dopförkunnande munken välsignar barnet och håller en kort mässa inför de församlade. Det är upp till föräldrarna att samla folk att bevittna dopet.

Giftermål följer samma linjer, men här skall bägge parter i det blivande äktenskapet

frågas om huruvida de önskar inträda i äktenskap med sin bättre hälft. När de bägge bedyrat sin tro på Kejsaren och tillit till varandra välsignar den närvarande munken dem.
Innan ceremonin skall de tu ha trolovats varandra offentligt, samt erhållit bikt.
Inga köttsliga närmanden kan anses som hederliga eller Rena om de inträffar innan trolovningen. Legionärer kan dock erhålla tillåtelse att idka älskog av sin kapten, men enbart under längre militära kampanjer!

Jordfästningen är inte särdeles märkvärdig. Den avlidne kan antingen bli bränd på bål eller nedsänkt i jorden. Deras kraft återgår med hjälp av en munks välsignelse till den Kejserliga helheten. Den avlidnes närmst stående ansvarar för att samla vittnen till ceremonin, och den av en munk utförda mässan.

# Handelshusen:

## Butin

**Folkmängd:** 220000
**Befolkning:** 97% människor, 3% övriga
**Huvudort:** Isvik (8000 invånare)
**Statsöverhuvud:** Provinsguvenör Balgar XI den Fete
**Styrelseform:** Enväldig guvernör som lyder under Kejsaren.
**Välstånd:** Normalt
**Armé:** Ganska starka trupper som tillhör olika små handelsmän.
**Religion:** Dyrkan av Lysari Ljusbringaren.
**Övrigt:** En utvecklad spionverksamhet.

**Karaktär**
Alla butiner är djupt religösa och dyrkar och vördar sin gud Lysari med hängivelse. Eftersom de dyrkar Lysari (se Religon) så misstror de mörkret och allt som finns där. En butin går ogärna ut i mörkret och om det behövs går de aldrig ut utan fackla eller lykta. Även inomhus försöker man jaga bort mörkret. På grund av sin religion där allt ont finns i mörkret tar aldrig en butin några viktiga beslut där det finns skuggor (extrema kris situationer undantagna). Butinerna är arbetsamma och tycker om att se resultat av sitt arbete, desto fortare desto bättre. Detta har lett till att de tycker om att arbeta med sina händer och har svårt för mer filosofiska verksamheter. Vidare gör deras otålighet att de kan ta förhastade och inte så genom tänkta beslut för att de vill se snabba resulta, kanske inte alltid så lyckade i efterhand. När en butin har gjort ett gott dagsverke tycker han om att äta och dricka gott. Butinerna har många festdagar till sin gud Lysaris ära och dessa avslutats ofta med en sju dundrandes fest.

**Utseende**
De flesta av butinierna är bönder och klär sig alldagligt i enkla funktionella kläder.

Männen har ofta byxor, tunika och en väst. Västen är något av ett butinskt kännetecken den finns i många utförande men man kan säg att ju längre väst ju högre status. Om man kommer från norra Butin har man ofta en väst av päls. Kvinnorna bär enklare klänningar i neutrala naturfärgen ofta med ett förkläde till. Kvinnorna flätar ofta in färgglada band i håret. De i samhället som inte är bönder klär sig i finare kläder som ofta är mer färgglada än böndernas.

**Religion**
Butinerna dyrkar Lysari Ljusbringaren, han finns överallt där ljus finns men har ingen kraft alls i mörker. Man dyrkar Lysari genom böner och tacksägelser, han är ingen krävande gudom. Lysari är det goda varma ljusets gud och kämpar mot mörkrets makter denna kamp pågår alltid men människorna kan se den när det åskar. Blixten är Lysari som slungar sitt ljus mot det stora mörkret som vrider sig i plågor (åskknallen). I skymningen varje kväll skall man be om skydd vid en brasa in för det stundande mörkret. Man står vid en väl brinnande brasa desto (större desto bättre) och ber en bön.

**Ljusbringare försvara oss, o vår herre.**
**Ty natten är mörk och full av fasor.**
**Ljusbringare tänd dina stjärnor, o vår herre.**
**Så de kan leda oss genom den mörkaste natt.**
**Ljusbrignare giv oss av din kraft, o vår herre.**
**Och fyll våra hjärtan med ditt ljus.**

När man vaknar skall man ben en kort tacksägelse bön för att ljuset har kommit åter. Ljusbringare vi tackar dig för din seger över mörkret. För solen som ger oss ljus och värme tackar vi dig. För dina stjärnor som gav oss skydd tackar vi dig. För eld och fackla som håller mörkret stången tackar vi dig. För ljuset i våra hjärtan och elden i vår själ tackar vi dig. Lysari lys upp min väg även i dag.

**Prästerskap**
Lysaris präster är både män och kvinnor, de klär sig alltid i rött för att symbolisera elden. Det finns inga kyrkor eller liknade till Lysaris är utan man dyrkar honom överallt där det finns ljus. Prästerna vandrar omkring i landet och sprider hans lus till alla som vill ta del av det. De hjälper till med vardagssysslor och annat mot att de får mat och en sovplats om så behövs.

**Handelshuset Butins Ljus**
Handelshuset leds av Badgar den Fete som är ättling till Butins sista kung. Han har dock många uppgifter så handelshuset leds egentligen av hans son Osfrynd den Lille. Handelshuset är uppdelat på många små handelsmän som sköter sig mer eller mindre själva, de betala dock en viss del av vinsten till Osfrynd den Lille. Detta har gjort att handelshuset inte är särskilt mäktigt och om man där till lägg buytinernas

otålighet så gör det att handelshuset inte är så framgångsrikt. Man har avtal med flera av stammarna i Narmark för att sälja deras varor till andra provinser. Handelshuset använder också narmarkare som vakter åt sina handelskaravaner när tillfälle ges.

**Spionverksamhet**
Detta är Butins mest bevarade hemlighet alla vet att den finns men ingen vet vem som leder den eller vad den sysslar med. Men en sak är säker de flesta fruktar den.

# Tallbart

**Styre:**
Tallbart är nu en monarki där Cornelius af Hampétera IV nu regerar, provinsen var dess förinnan uppdelat i två regioner, nord och syd, men är nu ett slutet rike. Kulturella skillnader gör sig ibland märkbara men skavankerna håller som bäst på att slipas till.

Kungen styr direkt under kejsaren från rikets huvudstad, Stillbacka. Här har han låtit föra upp en befästning i form av en borg.

**Religion:**

På landsbygden tror man på Jordguden och bär ett svart/brunt märke i pannan, denna gud är de fattigas gud. Folket i städerna tror på Solgudinnan som de också rest många stora tempel till. Man dyrkar henne och menar att hon skapat allt liv. Solen är hennes ansikte. Man bär ofta symboler av henne både som smycken på kläder och som tatueringar på kroppen. I städerna finns solpräster och prästinnor. Dessa sköter om templen samt undervisar i läran. De är högt aktade av folket i städerna. Under solprästerna och prästinnorna kommer Solriddarna. Dessa vaktar städernas portar och fungerar som statsvakter. Man ser de som tror på Jordguden som olärda och menar att solgudinnan skulle krossa deras gud hur lätt som helst.

Det värsta du kan dyrka är månen och mångudinnan Minerva, enligt folket som tror på solgudinnan så är månen hennes andra ansikte och det är med andra ord samma gudinna. Den som påstår något annat kan räkna med att solriddarna kommer och att ett dödstraff blir utdelat av solprästerna eller prästinnorna.

# Meridien

**Folkmängd:** 430.000
**Befolkning:** 61% Meridier 36% Andra människor 3% övriga
**Statsöverhuvud:** Provinsguvernör Bartolomeus Meride
**Styrelseform:** Varje stad har en Stadsguvernör som står under Provinsguvernören som står under kejsaren.
**Välstånd:** Varierar men är över lag gott.
**Armé:** Mycket kraftfull flotta samt en lätt rustad "Landarmé".

**Religion:** Sjöormen samt lite småkulter.

**Den södra Meridiska ön**

**Geografi:** Floder, kullar och lätt tropisk vegetation samt berg i öst.

**Klimat:** Tropiskt.

**Norra meridiska ön**

**Geografi:**
Barrskogar och vackra dalar samt floder varav en del "Konstgjorda".
Klimat Nordiskt.

**Allmänt**

**Karaktär:**
Självgod, Högljudd, Full, Slösaktig.

**Klädsel:**
Pösskjortor och långa västar och rockar är mycket populärt bland Meridierna. Modet har influerats en del av Matarerna. Färgerna brukar vara havsinspirerade och blått och grönt är mycket populärt.
**Relationer:**
Meridierna har ganska goda relationer till alla de övriga husen.
Lite besvärligt dock att hålla sig på god fot med korpen och firierna samtidigt men de lyckas ganska bra.

**"Meridiska Riket"**
Handelshuset styrs av Bartolomeus Meride (Född Bartolomeus Viride) och under honom arbetar ett flertal Handelsmän från "de fyra familjerna"(Meride, Viride, Graute och Damius.)
Den Meridiske Ledaren ska tillhöra familjen Meride men därmed inte sagt att han måste vara född Meride, vem som helst kan tas upp i en av familjerna och sedan arbeta sig uppåt.

**Familjerna:**

```
          Meride
         /      \
     Viride      \
         \      Graute
          \      /
         Adimus
```

**Meride:**
Ledare. De ska vara kloka och välbildade. Är man född Meride får man den bästa

tänkbara utbildning och man kan vänta sig ett mycket behagligt liv.

**Viride:**
Tänkare och talare. Viride är kända för list och vältalighet. De är skickliga Handelsmän och diplomater.
Är man född Viride får man en god utbildning och kan i många fall vänta sig ett ganska behagligt liv.

**Graute:**
Handlare. "Graute handlar först och tänker sen." sägs det. De är utmärkta och skickliga soldater men föga framgångsrika som handelsmän och diplomater.
Är man född Graute får man en god utbildning och kan i många fall vänta sig ett ganska behagligt liv.

**Adimus:**
Adimus är inte mycket mer än resten av folket. De bli ofta vakter till någon högre person och arbetar sig upp till en bättre familj.
Familjerelationer: Graute och Viride ligger ständigt i konflikt, inget grovt men en rivalitet finns helt klart.
Viride anser att Graute är simpla och våldsamma och Graute anser att Viridierna är lömska giftmördare och skurkar.
Till Grautes stora irritation står Viride nu över Graute i Ledarens ögon.

**Religion:**
Någon kyrklig religion finns inte. Alla vet att Lindormen finns och att denna är havets och därmed världens gud men den är en fysisk varelse och de som tillber små gubbar i himmelen eller himlakroppar är ganska dumma och fåniga, men de gör väl som de vill. Man försöker givetvis hålla sig på god fot med Lindormen och skänker oftast något till den innan man ger sig ut på havet.
Det finns även en del fanatiska kulter bland det Meridiska folket som tillber olika gudar och varelser men det är ingen som direkt bryr sig om detta, de är trots allt bara löjliga.

**Könsskillnader i samhället:**
Det Meridiska samhället är starkt mansdominerat och det finns bara ett fåtal kvinnor i maktpositioner och de har det inte lätt.
En kvinna ska vara vacker och kunna göra allt det hennes man ber henne om men hon har officiellt* inte mycket att säga till om. En kvinna som beter sig på ett sätt som förnedrar hennes man kan mycket väl bli nedhuggen på plats eller misshandlad.
*Inofficiellt dominerar vissa kvinnor sina män något fruktansvärt.

**Ekonomi:**
Meridierna har en god ekonomi och tjänar mycket på att frakta saker åt de andra

handelshusen samt på tull ute på havet, de är dock inte sena att göra av med sina penagr på spel, sprit, kvinnor och andra nöjen så pengfarna går runt och de flesta klarar sig bra i de Meridiska provinserna.

**Den Meridiska fanan:**
Två gröna vågor på en blå bakgrund.

# Korp

**Folkmängd:** 450.000
**Befolkning:** 60 % korpar 35 % slavar 5 % övrigt
**Stadsöverhuvud:** senatmedlemarna
**Styrelesform:**senaten
**Välstånd:** högt
**Arme:** en mindre men extremt välrustad armé
**Religion:** Sariour (månen)

**Geografi:**
korpensprovins eller del av kontinenten ligger längst upp till vänster på katorna. det är ett ganska kallt, bergit och öde landskap. korparna bygger sina enorma städer i bergskanten eller ibland rent av på bergsväggen för att ha så litet avstånd som möjligt till metallen (alla städerna är extremt fina, rena och väldekorerade). dalarna mellan bergen används oftast till mindreodling av proviant eller som slavläger. med tanke på den oändliga tillgången på sten och arbetskraft så är varenda väg stenlagd i hela provinsen.

**Relationer:**
korpen har lite dåliga relationer till Tallbart pga av att de handlar med skogsalverna som korpen inte gillar, även Duranska handelshuset ogillar man lite pga av detta. Firien gillar man heller inte att handla eller undgås med pga att de rycktas vara vänner med orcherna som svek mörkeralverna i det sista stora slaget. pga av att korpens närmsta allierade, mörkeralverna bor ute på ön i öster så har man skaffat bra relationer med Meridiska handelshuset för att få bra tullpriser när man åker ut på handelsresor.

**Religion:**
korparna tror på samma gud som mörkeralverna Sariour (månen). de ser att mörkeralverna är de rättmätiga härskarna på jorden och att de andra alverna och annat pack har jagat bort mörkeralverna från sin rättmätiga plats. de hysser även ett hat mot orcherna pga att de svek mörkeralverna i det sista stora slaget. anledningen till att korparna slösar på sina pengar och inte sparar nått är deras religion. Sariour, deras gud tycker inte att man visar världen att man har lyckats i livet med hans hjälp om man har en massa pengar i en kista. Däremot om man spenderar alla sina pengar på dyra kläder och så vidare så ser alla att guden har hjälpt korparna att bli rika och berömda. Korparna ger även alltid dricks vid köp av mindre saker för att

visa alla att de har massa pengar och är bättre än alla andra med gudens hjälp. Det är även så att när de gör större affärer så har de med sig en god dryck (vin oftast) och skålar med motparten istället för att ta i hand.

**Ekonomi:**
korpen hade varit det rikaste och mäktigaste handelshuset på hela kontinenten om det inte hade varit för att de alltid festade upp sina pengar eller köpte dyra saker för dem. oändliga mängder pengar strömmar in pga exporten av metall, men pengarna försvinner i samma takt till krogbesök och damunderhållning. Korparna sparar inte på några pengar. tex bättre att ha 5 hus än 5000 öre :-)

**Utseende:**
korparna går alltid snyggt och prydligt klädda. deras färger är vinrött och svart, och man ser nästan aldrig någon annan färg på dem. de gillar att spendera pengar på sina kläder för att visa hur rika de är och hur mycket pengar de har. de har även gärna korpensmärke inbroderat på sina kläder för att ingen ska ta miste på dem. korparna är förhålladevis snobbiga, strikta och överlägsna alla de träffar, men när de tar sig ett glas eller två så brukar detta släppa rätt snabbt och de blir de mest trevliga och givmilda människorna i världen.

**Symboler:**
en svart korp. även gradbeteknigar är viktigt.

**Styre:**
korpens stora städer styrs av senaten. Varje stad har en egen senat, och så finns det en översenat som beslutar alla de stora frågorna som rör alla städer. Senatsmedlemmar är de som sitter högs upp i samhällskedjan, där efter så kommer befäl och handelsmän. Där efter kommer arbetare av olika slag, och längst ner så är det slavarna som sliter i metallgruvorna. Slavarna är antingen straffade fångar eller importerade slavar.

# Firien ~ Den Firienska lågan

**Folkmängd:** 270.000
**Befolkning:** Firer 83%, andra människor 14%, övrigt 3 %
**Styrelesform:** Rådet
**Välstånd:** väldigt högt

**Geografi**
Firien äger hälften av storablå som ligger i den östra utkanten och avgränsar till Butinerna. Till norr ligger Korpen, denna avgränsas via västrablå. Firien äger hela Keelskogen och floden som sträcker sig genom denna. Till söder gränsar det

Duranska handelshuset.

Handelsstaden "Marknad" som ligger på den västra kusten används flitigt av det meridiska handelshuset och har blivit något av ett handelsnav längs den västra kusten av Etridien, mest pga av sitt centrala läge. Den Firienska huvudstaden vid namn Verendia ligger längst in i den Firienska bukten. Det finns en handelsled/huvudväg som sträcker sig genom hela Firien längs med kuststräckan, floden till söder används, men främst av det Meridiska handelshuset.

**Relationer**
Goda relationer har uppstått mellan det Meridiska handelshuset och Firierna under den sista tiden. Man tror att det är genom det Meridiska handelshuset som Firierna kan få tag i djurhudar samt jaktbågar så billigt, det Meridiska handelshuset vill dock inte prata närmare om det precis som Firien.
Relationen till bönderna är god. De är närmare skattebefriade, det enda de behöver göra är att betala den lilla skatt de har i natura en gång om året.

**Religion**
Det är inte många som vet vad Firien tror på, då de nämligen inte är glada att prata om det, och de som får reda på detaljer håller själv tyst. Det som dock kommit ut är ett namn, Jing. Om denna gud finns det dock inget nerskrivet någon annanstans än i Firien. Det verkar inte heller finns några tempel eller kyrkor där folk kan be till denna gud. Denna gåta tycks väcka nyfikenhet hos vissa och irritation hos andra. Andra handelshus orkar dock inte lägga sig i då alla andra religioner ändå är accepterade inom Firiens gränser.

**Religion – Endast Firiensk kunskap**

Jing. Tjuven som kan lägga beslag på allt, till och med tid och rum, prisas högt i Firien. Utal som flink som Jing och ”haha, nu har Jing varit här igen!” (används då saker försvunnit spårlöst.) är inget ovanligt.
Då man är säker på att Jing var en vanlig man finns det ingen anledning att direkt be till honom. Men de flesta drömmer om att uppnå samma nivå som den store tjuven. Jing vandrade inte ensam under sina resor. Han hade sin bevingade kompanjon Keel, oftast sittandes på hans högra axel. Det sägs att Jing kunde svinga Keel likt ett svärd och att inga lås kunde hålla honom borta.

Det finns många historier om Jing. Kanske den mest kända handlar om dubbeljungfrun, den största och värdefullaste ädelstenen som hade sin sista viloplats längst uppe i mästertjuven Vhaatix torn.

*Vhaatix visste inte vad han skulle göra med sin ädelsten, så han byggte ett högt torn. Han annonserade ut att den som kunde ta sig fram till stenen utan att Vhaatix själv märkte något fick åberopa äganderätt för juvelen.*

*Dubbeljungfrun lika hög som två manslängder och även lika bred som två mansbrädder fungerade som en fyr för tjuvar och banditer.*
*Åren förflöt, många kom för att pröva lyckan, men alla misslyckades. Det var en lång vandring hem, de flesta hade inget mer att leva för och stannade kvar vid tornets fot. De livnärde sig på att sälja saker till nyanlända tjuvar. Innan platsen runt tornet*

*kunde liknas vid en by kändes den mer som en marknad, detta blev också stadens namn. Fler och fler bosatte sig och folk började öppna upp ögonen för vad som snart skulle kunna kallas för en stad. Tillslut började vanligt folk bosätta sig och staden Marknad var ett faktum.*

*En dag anlände Jing, innan Vhaatix han reagera hade Jing lagt sina händer på den lika juvelen. Innan Jing drog vidare splittrades kristallen och de två fagra tvillingarna som varit inbäddade i kristallen stod fria. De tillsammans med Vhaatix styrde över staden och styr än i dag orörda av tidens hand.*

**Ekonomi**
Firier handlar med allt och alla. Det finns inte mycket de inte säljer, men i gengäld finns varorna oftast inte i stora kvantiteter. Detta beror på att de inte har någon egen egentlig handelskälla utan köper av alla och säljer till alla. Ekonomin i sig är god, det finns inga stora utgifter i själva Firien. Det som säljer mest är deras lås och dolkar, dessa är av högsta kvalité. Givetvis kommer det in lite vägskatt här och var samt tull för varor och taxa för floden. Bondeskatten baseras på storleken på din gård samt hur många kreatur som finns i din ägo. Hästuppfödare skattas något lättare, beroende på hur fina riddjur de producerar.

**Utseende**
Den vanlige Firien klär sig inte märkvärdigt, de vill bara visa sin härkomst genom att bära något rött. Det röda symboliserar den Firienska elden som ännu brinner i Firien. De som sitter högt i handelshuset favoriserar mörka samt röda färger. Vakten bär tabard med den Firienska lågan avbildad i rött med mörk bakgrund.

**Symboler**
Katter, fåglar, eld samt färgen röd är mycket omtyckt av de med Firiensk härkomst.

**Styre**
Det Firienska rådet hålls en gång om året, men kan nödsammankallas. Rådet befinner sig i Verendia och hålls runt den Firienska elden som brunnit sedan handelshuset skapades.
Rådet väljs av de som redan är sittande representanter. Representanterna väljs bland mästare från varje yrke, inom de Firienska gränserna.

**Livet i firien**
När man uppnått myndig ålder, 15år, så kallas man till huvudstaden Verendiga. Där ställs man inför rådet och får bevittna den Firienska flamman för första gången i sitt liv. Synen av flamman sätter sig likt en stämpel i bevittnarens själ och blir genom det en del av dennes identitet. Flamman används där efter som signatur för viktiga dokument och handligar. Vid denna tidpunkt mottar även den unga Firen sitt första Firienska namn. Denna dag anses vara var den största dagen under dennes livnadstid. Om man inte mottar sitt andra Firienska namn vill säga.

Direkt efter att man invigts i handelshuset skickas man iväg utanför Firiens gränser för att dra lärdom av en ”erfaren”. Man vistas fem år hos en erfaren handelsman innan man skickas hem igen. När man kommer tillbaka ställs man inför rådet ännu

en gång, men denna gång för att bli utvärderad. Vad har man lärt sig och uppnått under sin lärotid?
Om man visar sig besitta tillräckliga kunskaper blir man tilldelad en egen handelsstation eller utpost någon stans i den Etridiska kontinenten.

Det händer att handelsmän/kvinnor gör sig förtjänt av ett andra namn. Detta är mycket ovanligt men det händer någon gång om året. Var gång blir det en stor fest i Verendia och resten av handelshuset får via post eller bud veta vem som mottagit sitt andra namn.
Dessa individer är mycket vördade och endast de mest lovande eleverna får dessa som läromästare.

**Verendia - Den Firienska lågan**
Verendia är belägen i en urgammal vulkankrater vars väggar sträcker sig flera kilometer mot himlen. En bit av den jättelika väggen mot havet har rasat sedan länge och låtit havsvattnet löpa in för att bilda en väldig sjö i mitten av kratern. I mitten av sjön vilar en stor ö var på den lika rådshallen är upprest. Staden i sig är uppförd på insidan av kraterns väggar.

Rådshallen är byggd över en öppning i berget där en eld från jordens innanmäte blåser ut med väldigt styrka.
Det är i denna salen rådet hålls och det är här var ung Fir får bevittna den eviga flamman för första gången.

**Marknad**
Marknad är en urgammal stad med rötter i den Firienska religionen. I Mitten av staden reser sig ett riktigt högt torn som stått där sedan staden grundades.
Från början var Marknad inget mer än just en marknad. Folk hade alltid kallat platsen för det och ingen brydde sig om att ändra namnet. Marknaden blev en by och byn blev till sist en stad.
Staden grundades av Vhaatix, som sägs ha träffat Jing i egen hög person. Vhaatix lämnade efter sig två unga tvillingsystrar som styrt staden sedan han lämnade världen. Varför de inte åldras är ingen som vet, deras skönhet är sägen omspunnen och liknas vid den ljuvaste av ädelstenar.

Förutom att Marknad ses som ett handelsnav i den västra världen är den även illa beryktad för stanken. Stanken väller upp från underjorden, från de gamla ruiner staden är byggd på.
På nätterna hörs ljud från katakomberna som är belägna under staden och folk sägs försvinna spårlöst ur natten när de vandrar på dess gator. Detta är dock inget som hindrar flödet med människor till Marknad. ”De som blir tagna förtjänade det säkert ändå” heter det.

**De firienska namnen**
Det som är speciellt för de firienska namnen är att man framförallt har 3 istället för 2 namn som är vanligt bland de andra folkslagen. Ett exempel på ett firienskt namn är:

Eria Nhiana Eldtunga

1. Det första namnet ärvs från din mor eller far då detta också är deras första namn, män ärver sin faders och kvinnor sin moders.
2. Det andra namnet är det firienska namnet med den speciella uppbyggnaden ni ser nedanför, namnet är personens tilltals namn.
   Det tredje namnet är ditt släktnamn, dock kan det förekomma olika släktnamn i en släkt eftersom att släktnamnet **alltid** ärvs från den **äldsta** föräldern och är inte beroende av kön.

**Om ni kan latin kör med latinskt uttal**

**Mansnamn** (Konsonant – haa - ändelse)

| | | |
|---|---|---|
| Jhaaing | Ja-ing | Den Flinke (Fås vid mycket stor bragd) |
| Fhaanum | Faa–num | Den Eldige |
| Mhaanum | Maa-num | Den Store |
| Vhaathin | Vaa-tin | Den Starke |
| Dhaanitum | Daa-ni-tum | Den Vise |
| Shaanar | Tja-nar | Den Livfulle |
| Jhaanum | Ja-num | Den Sluge |
| Nhaasum | Naa-sum | Den vördnadsvärde |
| Vhaatix | Vaa-tix | Den Rike |
| Ghaanitum | Gaa-ni-tum | Den Snabbe |
| Rhaanasam | Raa-na-sam | Den Långe |
| Hhaassi | Has-i | Den lycklige |
| Thaatifim | Ta-ti-fim | Den Tappre |
| Bhaanim | Ban-im | Den Ståtlige |
| Phaastir | Pa-stir | Den Törstige |
| Lhaarief | La-ri-ef | Den Sparsamme |
| Lhaanang | La-nang | Den Pliktrogne |

**Kvinnonamn** (Bokstav – hia - ändelse)

| | | |
|---|---|---|
| Jhiaing, Jhiang | Ji-a-ing | Den Flinka (Fås vid mycket stor bragd) |
| Fhiania | Fi-ania | Den Eldiga |
| Mhianis | Mi-anis | Den Styrande |
| Nhiana | Ni-ana | Den Vackra |
| Jhianani | Ji-an-ani | Den Sluga |
| Uhiasia | U-asia | Den vårdande |
| Ghianitum | Gi-ani-tum | Den Snabba |
| Lhiania | Li-ania | Den Tysta |
| Yhiasa | Y-asa | Den Högljudda |
| Fhiana | Fiana | Den vapenbärande (Kan aldrig ges vid födseln) |
| Rhianilis | Ri-ani-lis | Den Stolta |

**Skällsords namn**

**Män**

| | | |
|---|---|---|
| Hhaa, Hhaanir | Haa | Den fumlige |
| Thaanis | Taa-nis | Den fege |
| Khaastor | Castor | Den dumme |
| Thaanuse | Ta-nuse | Den fule |

| | | |
|---|---|---|
| Lhaastor | Last-or | Den sjukligt fete |
| Ohaanim | Å-ha-nim | Den förledde (Skällsord för Kejsartrogna) |
| Fhaanis | Faa-nis | Den Onde |
| Whaasinum | Va-si-num | Den Sjuklige, veke |

**Kvinnor**

| | | |
|---|---|---|
| Hhia | Hia | Den fumliga |
| Khiastor | Kia-stor | Den dumma |
| Phianus | Fi-anus | Den Lösaktiga |
| Fhialia | Fi-al-ia | Den Slösaktiga |
| Lhiatia | Li-aa-thiia | Den fattiga |
| Ohianim | Å-hi-anim | Den förädiska |
| Qhiana | Kvi-aana | Den tråkiga |

**Kuriosa och användning**

De firienska namnen är för firierna mycket mer än bara namn. Ett talesätt som går i firien är ”För namnet och elden”, detta visar hur viktigt namnet är för en firier. Som en första gradens medborgare av firien har man 3 namn och dessa tre namn är lika viktiga för firierna som deras högra hand om inte viktigare. Efter många år har det till och med uppkommit regler för hur namnen ska användas, även om dessa aldrig är nedskrivna så vet alla firier om dem.

Du ljuger **aldrig** om ditt namn. Att ljuga om sitt namn är som att förneka sin egen existens, firier som ertappas med detta inom Firiens gränser blir ofta så brutalt utstötta att de tvingas fly därifrån.

När firier reser utanför Firiens gränser så ska dom tilltalas med sitt **första namn** och **inte** sitt firienska tilltals namn. Varför är mycket omtvistat men två uppfattningar är de förhärskande. Den första är att utlänningar helt enkelt inte är värda att uttala de firienska namnen. Den andra är att de firienska namnen skapar en diplomatisk svårighet på grund av att nästan bara firier kan uttala dem korrekt.

En firier som föds utan känd fader får ändå sin förälders namn, detta gör att pojkar som föds av till exempel skökor är stämplade som andra gradens medborgare för resten av livet, då de har ett feminint första namn.

Om du gör något mycket bra eller hemskt för det firienska landet kan du belönas eller bestraffas med ett andra tilltalsnamn. Vid mycket grova brott mot den firienska elden då dödstraff är ett för lågt straff kan du bli fråntagen ditt namn, den grövsta förnedring en firier kan genomgå. Detta har inte hänt på över hundra år.

> **Exempel på heroiskt namn:** Edwin Mhaanum **Jhaaing** Nattfågel – för t.ex. en väldigt lyckad handelsman
>
> **Exempel på straff namn:** Linara Yhiasa **Phianus** Tveflod – för en kvinna som begått okyskt och osedvanligt hor.

**Regler för upptagnas namn**

Människor som på något sätt blir upptagna i handelshuset får också de ett firienskt namn, ofta namn utan större betydelse. De viktigaste för dessa namn är att ordet ”Sul” skrivs före det firienska namnet. T.ex. **Vejde *Sul* Ghaanitum Stålstjärna**. Sul betyder oren med antydning på att de inte har firienskt blod från början. Första namn och familjenamn är den samma som före namngivelsen.

En upptagen firiers barn får bara ha ett firienskt namn om den upptagnes make/maka är ren Firier annars ärvs inga namn enligt den firienska modellen. Barn med en ren firier och en oren upptagen firier kan då anses ren och de får därför ta bort ordet Sul i namnet.

En upptagen som ljuger om sitt namn skall för det första uteslutas och för det andra aldrig tilltalas mer då denna person smutskastat både sig själv och Firien. I vissa byar i Firien förekommer dödsstraff för lögn om namnet, något som det firienska rådet har lämnat fritt för byarna själva att bestämma, minst 3 (icke besläktade) vittnen måste dock ha hört personen ljuga om namnet för att dom ska kunna utfärdas.

**De tre viktigaste Personerna som blivit fråntagna sitt namn de senaste 500 åren:**

**Gragor Vhaatin Solflamma –** *Gragor den snabbe Solflamma*

*Tipsade kejsaren om handel med svartblod, han blev sedan infångad av firier och renad i 20 dagar och 20 nätter med flammor från den firienska elden. Sedan blev han kölhalad 52 gånger och fick slutligen hänga med en påle genom kroppen i 10 dagar medan alla större firienska livläkare höll liv i honom. Till sist blev han av det firienska rådet fråntagen sitt namn. Efter reningen blev han upphackad i 1200 bitar och bortgiven som gåva åt en Svartblodshövding.*

*(Det värsta straffet var fortfarande för honom att han blev fråntagen sitt namn)*

**Alvana Fhiania Morgonstjärna –** *Alvana den eldiga Morgonstjärna*

*Utförde en kupp som var nära att släcka den firienska elden för gått, brottet begicks bland annat i samröre med personer ur Korps handelshus. Hon blev dock upptäckt, bara meter från att fullgöra sitt uppdrag och infångad av de firienska vakterna. Efter att hon blivit infångad sattes hon i en bur på stora torget i huvudstaden på vilken det stod att hon blivit fråntagen sitt namn, efter vilda protester från mödrar som var oroliga för deras barns psykiska hälsa blev hon dock borttagen och avrättad någon stans på den firienska landsbygden.*

*Folksagor säger dock att hon förförde sina vakter och dödade dem i sömnen och att den namnlösa kvinna fortfarande stryker runt på landsbygden. Vissa rykten säger också att hon äter barn och mäns genitalier som hämnd mot de firienska folket. En anledning att hålla mannen och barnen inne om natten. Det sägs att om du uttalar hennes riktiga namn högt kommer hon till dig för att försöka ta det tillbaka. (Benäms med: Den namnlösa, Skuggdamen, Sökarinnan, Ainaihf)*

**Falheim Vhaatix Mhaanum Eldsflamma –** *Falheim den rike och den store Eldsflamma*

*Försökte införa envälde i firien, blev först högste rådsmedlem och fick hedersnamnet Mhaanum. Sedan mördade han 2/3 av firienska rådet innan allt avslöjades. Han flydde då ut på landsbygden där han samlade ihop en stor bondehär och lejda legoknektar. Väl framme vid huvudstaden blev han infångad av Spejaren "Viktor Thaatifim Jhaaing Vitglöd" som överlämnade honom inför det resterande rådet som enhälligt dömde honom till namnlöshet och landsförvisning med bojor låsta med mästarlås runt anklar och handleder. Han sägs då ha begett sig till Butin men ingen hörde någonsin mer av honom.*

*Bönderna som ställde upp för honom skulle dock ha tjänat på hans styre då han var väldigt mån om de lägre stående i samhället, de föstes dock tillbaka hem igen av det firienska gardet utan strid. Vissa bönder talar än idag om folkets hjälte Falheim som blev förråd, en del kan till och med gå så långt som att inte godkänna att han blev namnlös och kalla honom vid namn, ett grovt brott mot de Firienska rådet.*

**Sammanfattning**

Att komma ihåg allt om de firienska namnen är näst intill omöjligt, alla som ska spela firier på etridien lajven behöver främst kunna följande saker: Namnens uppbyggnad, första och andra reglen och gärna någon känd namnlös person och skällsord. Ledare bör ha en något mer djupgående kunskap.

I den firienska nationalsången finns även där anknytning till hur viktigt namnet för firierna är.

**Guld och Silver och härdat stål**
**Från västerns land det hörs ett vrål**
**Från Starka kvinnor och hårda män**
**Som bygger sina liv i Firien**

**Oh Firien Oh Firien mitt kära Fosterland**
**För Elden och Guldet och mitt eget namn**

**Belönade med Vishet, Styrka och Rikedom**
**Fria och starka för elden lever dom**
**Trogna och ärliga, ett liv utan skuld**
**För handel och vapen, för det vackra guld**

**Oh Firien Oh Firien, mitt kära Fosterland**
**För Elden och Guldet, och mitt eget namn**

**Det flinkaste och vackra, folk som lever än**
**Ohaanim vi för driver, och omfamnar vår vän**
**Fädernas stordåd, vårt folk det lever för**
**Trogna vårt fosterland, ända tills vi dör**

**Oh Firien Oh Firien mitt kära Fosterland**
**För Elden och Guldet och mitt eget namn**

*”Om de firienska namnen finns mycket att skriva men dock så lite papper”*
Weiner Lhaasifix Dhaanitum Tusenlåga – Förste historieskrivare

# Duray och det Durayska släktet:

**Land:** Duranskogen och det södra landområdet
**Befolkningsmängd:** 80.000
**Statsskick:** Monarki
**Regenter:** Drottning Tar-Roenwen
**Språk:** Människospråket

I kontinentens sydligaste del ligger ett landområde som behärskas av det Duranska handelshuset. Detta område i söder som, vad andra anser, udda släkte har som sitt är skytt av alla de utomstående handelshusen i kontinenten.
Marken är nämligen långt från vad man anser vara bördig och utöver detta består den av en stor F.D.* alvisk skog, tomma kulliga grässlätter, ett gigantiskt illavarslande träsk och en stor öken, varifrån många oroande berättelser har sitt ursprung.

*Skogen som en gång inhyste en stor, respektabel alvisk stam har i omvärldens ögon besudlats, då de för några tusen år sedan lät människor vandra fritt i deras under bara skog och dessutom dela deras boningar.
Resultatet av detta är att de dåvarande alverna och människorna började fatta ett särskilt tycke för varandra, på ett sätt som de skapande gudarna från begynnelsen på det absolut strängaste förbjudit.
Men då synden redan var gjord, och den nya rasen av halvalver spred sig genom skogen lämnade gudarnas nåd Taurë’Isilme och deras gamla stam med respektabla alver. De odödliga föll, då de antingen vissnade bort i sorg eller förvisade sig själva från de då underbara alviska boningarna.
Det nya Duranska släktet hade i sin tur fått en välsignelse med ett liv på ungefär 700 år, och deras fortplantning ökade så mycket att man fick bygga en stad utanför skogens sydligaste del vid havet. Detta bygge av hamnstaden var det som lade grunden till det Duranska handelshuset och deras affärers verksamhet.

**Utseende**
Det Duranska släktet är som sagt en hybrid mellan människor och alver och har ärvt olika släktdrag från bägge parter. En av det Duranska släktet har spetsiga öron, slät hy, men kan i undantagsfall få skägg och annat mänskligt kroppshår.
De Duranska halvalvernas kroppsbyggnad varierar lika mycket som hos en människa. De kan vara smala, välbyggda, kraftiga, småtjocka eller helt enkelt normala.

Deras klädsel skiljer sig från alla andra provinser då de bor så långt söderut. De bär mycket tunna kläder, hos kvinnorna bestående av en mycket tunn topp och ett höftskynke. Männen i sin tur bär oftast bara ett höftskynke, men då någon lämnar staden för att resa norrut bär de oftast varmare yllekläder.
Utöver detta så brukar de även måla sina kroppar och ansikten i olika symbolkombinationer för att de skall representera deras alviska kulturella arv.

**Krigsföring**
Det Duranska släktet är i grund och botten pacifister, men deras alviska arv gör att bågskyttet på något sätt sitter ända in i benmärgen.
Men då det kommer till taktik saknar de finess och brillians, eftersom deras folk inte varit i strid på många tusentals år. Så deras gamla genialt utformade stridstaktiker har fallit in i glömskans tjocka dimma.
Så därför om de mot förmodan skulle hamna i strid är bågskyttarna berättigade att välja mål efter fritt tycke.

**Geografi**
Duran är för omvärlden det absolut minst attraktiva landområdet, då det är så pass svårt att bruka, då det inte finns någon metall att bryta, då det är väldigt dålig jakt, kort sagt finns det inget att göra vinst på, och detta passar inga andra än just det Duranska släktet.
Landet består som sagt var av en öken, ett träsk, kulliga grässlätter, en gigantisk stad och dessutom en enda hamnstad på skogen sydsida. Det existerar inga vägar i hela Duran, så det enda sättet att få kontakt är via sjöväg, och även det är också en stor bedrift i sig.
Träsket är hemsökt av den sista stammen träskorcher och i öknen sägs det att om man går in så kommer man aldrig åter ut.

**Handel**
Duranska handelshuset har en enorm export av exotiska kryddor, frukter, träskott och även med allehanda konst. Deras främsta orsak till försäljning av konst är att det, enligt dem, är den gamla alvstammens konst.
Sedan om detta stämmer eller ej är det ingen som vet, eftersom den urgamla alvstammen från Duranskogen numera är utrotad.

Importvaror är väldigt få, då det Duranska släktet har det mesta de behöver, men kläder av olika snitt är mycket populära då de är sällsynta.

**Hierarki**
Landet styrs av drottningen, då enbart kvinnor får härska, som i sin tur har olika högre uppsatta tjänare som hjälper henne styra olika, enligt drottningen, mindre viktiga saker som berör det Duranska släktet.
Duranerna har dock inga lagar, utan det som skadar den Duranska solidariteten är förbjudet på det absolut strängaste. För brott är straffet allt från botgöring till exil (landsförvisning), och de som skickas i exil brukar ofta dö då de förlorat meningen med att leva.

**Religion**
Det Duranska släktet har försökt behålla sin ursprungliga alviska religion, De tror på Modergudinnan. Modergudinnan är solen, månen, elden, vattnet, träden, växter djur och Duranerna själva. Modergudinnan är altet.

**Ekonomi**
Duranska handelshuset verkar, utåt sett, tillhöra bland de fattigaste av handelshusen, men detta är något de flesta utomstående har fått om bakfoten.
Det Duranska släktet lever bara på ett helt annat levnadssätt än de övriga, alla hjälper till med alla sysslor, och alla anser att lagom redan är alldeles för mycket.
Pengarna de tjänar på sina exportvaror som andra provinser köper läggs på det allmänna intresset.
På detta sätt är Duran i grund och botten ett av de absolut rikaste handelshusen, och de har även det mest solidariska folken i hela Etridiens kontinent, då inga lämnas utanför vare sig i negativitet eller positivitet.

**Beteende**
En av handelshuset Duran är mycket lugn och harmonisk av sig, då alla av det Duranska släktet är uppfostrade till fullfjädrade pacifister. Du ser t.ex. ALDRIG en Duran bära svärd eller andra liknande vapen.
Dock bär de alltid bågar eller dolkar då de lämnar sin egen fredliga provins i självförsvarande syfte, dessa beväpnade Duraner fungerar oftast som handelsvakter.
En Duran är dock ALDRIG provokativ, och om ett hot uppstår försöker de alltid förhandla sig ut ur situationen, men om detta inte fungerar försöker de fly platsen.
Om dessa två alternativ sviktar drar de, om än motvilligt, de få vapen som finns till förfogan.

**Relationer**
Sedan Duran säljer konst och kryddor finns det inte ett enda handelshus som i öppenhet hyser något agg mot dem. För mellan pacifistiskt uppträdande och eftertraktade varor, särskillt bland de rikare, är Duran ett handelshus som tillåts göra affärer nästan vart de än önskar bland människornas riken.
Dock ser de flesta alver ned på detta hybridsläkte, en korsning mellan människor och alver, då deras förfäder bröt mot gudarnas förbud i så stor skala.

**Gåvor**
Det Duranska släktet besitter ingen känd gåva, utöver att de ser ljusare på livet än någon annan mänsklig ras.
Dock har deras blandning av människo- och alvblod gett dem förmågan att motstå vissa gifter (fråga arr.) och beroendeframkallande medel. Såsom deras exotiska kryddor som ger alla utomstående kortvariga och förrädiska sinnestillstånd, därför säljs alla Duranska kryddor med en på egen risk varning av försäljaren.

# Handely i Etridien:

**ETRIDIEN**

| | |
|---|---|
| Export: | **Vin** till Butin, Korp, Meridien, Tallbart |
| | **Kol** till Korp(korps masugnar behöver en hel del...) |
| Import: | **Trä** från Tallbart bränns om till kol. |
| | **Rust** från Korp till legionerna |
| | **Tyg och fisk** från Meridien |
| | **Konst och Kryddor** från Duran |

På grund av geografin kan Etridien även ta **tull** på handelsrutterna mellan Meridien <> Butin, Butin <> Duran samt Tallbart <> Korp.

*Etridien anses vara den rikaste provinsen där gott välstånd råder -även bland de som inte tillhör de högre samhällsklasserna, jordbruket är starkt och producerar främst vin, livsmedel och frukt.*

**KORP**

*Export:* **Rust** till Etridien(legionerna), Firien (om man har anspråk på större delen av världshavet måste ens skepp vara väl rustade), Butin (det nämns att lokala handelsmän har starka hirder), Tallbart (de senaste tidernas oroligheter har gjort vapen till en trogen del av det tallbartska hushållet, kanske?)
**Metall** till Meridien

*Import:* **Drycker**: Butin(öl/mjöd), Etridien(vin)
**Fiskeredskap**: Meridien
**Trä, läder:** Tallbart (mycket skog, gott jordbruk)
**Frukt, Kryddor:** Duran(de rika korpska handelsmännen vill väl åtnjuta litet lyx alltid...)
**Kol:** Etridien(tallbartskt timmer har bränts om till kol i Etridien)

KORP har en HANDELSFLOTTA

*Korp anses vara ett rikt land, men detta har inget att göra med det genomsnittliga välståndet. Slavarna lever i kraftig misär, men på grund av de rika handelsmännens höga klass och lyx glömmer man lätt bort de lägre klassernas misär. I realiteten är Korp ett av de ekonomiskt svagare handelshusen.*

**MERIDIEN**

Export: **Fiskeredskap** till Korp och Firien
**Fisk** till Etridien och Tallbart
**Tyger** till Etridien, Tallbart och Duran
**Skepp** till Firien(Firien behöver en stor flotta för att kunna ha anspråk på större delen av världshavet)

Import: **Frukt och Kryddor** från Duran
**Timmer** från Tallbart
**Drycker** från Etridien(vin) och Butin(mjöd/öl)
**Metall** från Korp

MERIDIEN har en stor HANDELSFLOTTA

*Meridien är ett medelrikt handelshus som dock är väldigt välkänt för sin starka handel, i genomsnitt vart femte handelsvara har gått via meridiska händer. De är också beryktade för sin goda ingenjörskonst.*

**DURAN**

Export: **Frukt** till Meridien, Korp och Firien
**Konst** till Etridien och Firien
**Kryddor** till Etridien, Korp, Medidien, Firien

Import: **Livsmedel** från Butin(p.g.a. svagt jordbruk)
**Läder** från Tallbart
**Tyger** från Meridien

*Duran har många fina varor de handlar med, vilka anses ha ypperlig kvalitet, men på grund av provinsens fruktansvärt svaga jordbruk anses det vara det absolut fattigaste, endast slavarna i Korps provinser anses ha det sämre ställt än Durans befolkning. De tycker sig dock leva väl -alla resurser fördelas solidariskt mellan provinsens invånare.*

**TALLBART**

Export: **Timmer** till Korp, Etridien, Meridien
**Läder** till Korp och Duran

Import: **Fisk och tyg** från Meridien
**Vin** från Etridien
**Rust** från Korp

*Tallbart har ett starkt jordbruk och anses vara ett av de medelrika handelshusen. På grund av den senaste tidens oroligheter anses dock provinsen vara litet osäker att handla med.*

**BUTIN**

Export: **Öl och mjöd** till Korp och Meridien
**Livsmedel** till Duran

Import: **Vin** från Etridien
**Rust** från Korp

*Butin är ett av de medelrika provinserna i imperiet. Jordbruket är ett av de starkaste, handeln är dock inte så vinstgivande. Butinierna har ett rykte om sig att vara "pöbel", de klär sig tråkigt och super som as. De har dock även rykte om sig att vara mycket flitiga arbetare.*

**FIRIEN**

Export: **Firien agerar mellanhand**, främst i rutterna där det finns länder som saknar handelsflotta, Meridien <> Butin, Etridien <>Meridien, Tallbart <> Meridien, Butin <>Duran. Genom att ta överpriser och agera transportörer tjänar de en god peng.

Import: **Skepp och fiskevaror** från Meridien (Firiens svaga inre industri lyckas inte producera tillräckligt stora och många skepp på egen hand)
**Kryddor och frukt** från Duran
**Rust** från Korp

FIRIEN har en HANDELSFLOTTA

*Firien har en mycket svag inhemsk produktion och måste således importera mycket. Deras jordbruk är svagt, men detta vägs upp av att de har en god fiskeindustri, så man behöver inte direkt importera livsmedel, men man har dock inte tillräckligt fisk för att exportera livsmedel. De agerar mellanhänder i andra handelshus affärer vilket ligger till grund för att de räknas som den näst rikaste provinsen i imperiet. Enbart det Kejserliga hjärtelandet är rikare.*

# Alver:

## Förhållningssätt mot alver:

De flesta människor har aldrig sett en alv men de som har det beskriver dem som otroligt vackra och med en elegans i skogen som aldrig tidigare setts. (De flesta har träffat folk från Duran, men dessa är ju inte ”riktiga” alver) Alver framställs som goda varelser och besjungs av mången bard.

Alver sägs vara goda varelser som hjälper människor som gått vilse i alvskogen, men vem vet? De kan även vara onda. De kanske rövar bort barn? Inte för att jag känner någon som råkat ut för det men..?

**Det är viktigt att alverna behandlas med förundran, okunskap och kanske till och med misstänksamhet.**

## Förhållningssätt mot mörkalver:

Möreralverna försvann från kontinenten för mycket länge sen. De omtalas som monster med betar och fladdermusvingar och ses av många som godnattsagor.

De tros vara utdöda, trots detta vågar ingen sätta sin fot på den ö som säga vara deras hemvist. Handelshuset Korp menar dock att de i högsta grad fortfarande lever och frodas.

**Din karaktär har aldrig sett en mörkeralv och skulle aldrig känna igen en sådan. Om han nu inte stött på dem tidigare.**

# Tareldar

**Land:** Nenda'már
**Befolkningsmängd:** 11.000
**Statsskick:** Monarki
**Regenter:** Kung Ilithin
**Språk:** Quenya, Sindarin och människospråket

Tareldar, de klarsynta djupalverna, gudarnas lärlingar vilka törstar efter kunskap av alla dess slag som existerar i världen. Tareldar har många namn, varav några få är ; högalver, djupalver, byggarna, Tano och liknande.
Dessa namn härstammar ofta från deras höga kunskaper inom det mesta, deras outtröttliga törst efter mer kunskap, deras otroligt vackra metallarbeten som ingen kunnat bryta, och kanske mest för de vackra byggnaderna i marmor de lämnade efter sig spridda runt om Etridiens kontinent.

Deras boplats Nenda'már, som ligger beläget i de sydöstra bergen på gränsen mellan Etridien och Tallbart, är döpt efter det hundratal forsar som rinner från bergen, runt staden, och sluter upp i en stor älv som senare splittras , då den rinner runt och genom Alvernas stad.
Staden i sin tur är byggd i vit marmor, det mest förädlade guld, det renaste silver och den klaraste kristall. I den sista staden av Tareldar sträcker sig vita glänsande torn sina långa spiraler upp mot molnen, och mellan dessa guld och silverbeklädda torn går de vackra kristallbroarna som är det verkliga upphovet till att regnbågens färger ibland återspeglas på den stjärnklara natthimlen under vinterhalvåret.
I det största tornet av alla i Nenda'már är världens enda besvärjarakademi belägen i stadens ytterkant, då Tareldar är de absolut skickligaste och visaste besvärjarna som vandrar på den ständigt levande jorden.
Det är därför Tareldar är det alvsläkte som människorna har mest kontakt med, då besvärjarna är mycket eftertraktade som rådgivare åt de högre uppsatta vida kring i Etridiens Kejsardömes samhällestruktur. Och alla andra raser vill även öppna handel med Tareldars mytomsprungna mästersmeder, vilka sägs ha smitt de forna alvkonungarnas mäktiga svärd, som i sin tur förlorades då deras ägare slets ut ur världens åldersslöja.

**Utseende**
Tareldar är de stolta och sorgsna arvtagarna till de krafterna som skapade världens alla olika ting.
De är ofta långa, alltid rakryggade och de har ofta mycket långt hår som uteslutande är silkessvart i färgen.
Kläderna de bär varierar i alla möjliga färger, men dock skulle de ALDRIG få för sig att bära svarta färger, då deras mörka frändesvikare har tagit denna färg till sin

egen räkning. Snitten på kläderna brukar vara väldigt glamorösa, men fortfarande praktiska att röra sig i. Du ser ofta Tareldar med något som verkar lite rockaktigt, med klockärmat och de bär gärna höga, mörkbruna stövlar.

**Krigsföring**
Tareldar har sett nog av allt vad krig heter, därför har det belagt sin stad väldigt avsides från omvärlden och dessutom byggt en hög mur runt om Nenda'már.
Men om något skulle hota hyser deras underbart vackra stad soldattränade alver som skulle kunna ta till vapen om deras magiska fällor belägna runt hela deras landområde skulle brytas eller svika.
Dessa soldattränade alver har tillgång till svärd, rustningar, bågar, spjut och andra vapen som kan komma till nödens användning. Utöver detta är Tareldar väldigt trygga i sin stad och vägrar plocka upp vapen av något slag. Det råder nämligen en pacifistisk lag i Nenda'már som förbjuder alla varelser att bära vapen.

**Hierarki**
Tareldar har ett monarkistiskt styre där den sista ädlingen från skapelsen, Storkonung Ilithin, styr tillsammans med besvärjarnas råd. Detta styre är rättvist på alla sätt och tar hänsyn till alla, då varje individ har sin egen talerätt och får vara närvarande vid rådslagen.
Här får de även föra talan hur mycket de vill, bara de begär ordet under någon av pauserna de tar efter att ha diskuterat varje fråga.

**Religion**
Tareldar tillber modergudinnan på ett sätt som liknar de andra alvernas sätt att dyrka henne. Skillnaden ligger i att de kallar modergrudinnan för "Naturmodern" och tillber de olika beståndsdelar som man kan återfinna i naturen.
T.ex. Kan en familj dyrka bergets älvar, medan en annan familj dyrkar självaste berget och den tredje familjen dyrkar skogen. Det är dock i grund och botten samma sak som modersdyrkandet.

**Gåvor**
Alla Tareldar är födda med besvärjarnas gåva och kan med många långa års träning lära sig magins allra djupaste hemligheter. Men då kriget fortfarande ligger starkt i minnet är det bara ett fåtal som väljer att beträda en fullfjädrad besvärjares smala, långa och hårda stig.
Dock lär sig alla Tareldar ritualmagier som har goda effekter. Att kunna göra en helningsritual måste alla kunna innan de släpps utanför Nenda'már och dess mur.

# Erev Uir

**Land:** Taurë'Anar (Skogen i öster på kontinenten).
**Befolkningsmängd:** ca. 51.000
**Statsskick:** Monarki.
**Regenter:** Kung Nildóli och Drottning Elóstali
**Språk:** Sindarin (mestadels), och även Quenya (enbart inför regenterna) och människospråket

Denna gigantiska skog är hemvisten till kontinentens största alvstam i enlighet med

vad alla vet. Dess vackra träd växer i blandning mellan silvrig järnek, gyllenbjörk och pilträd.
Ereb'Uir är alvstammen som bor i Taurë'Anars ädla skyddande skuggor, nästan isolerade från omvärlden.
De få man ser utanför skogen är oftast de yngre som vill se de skapelser som beskrivs i böckerna och uppleva annan natur än sin egen. Detta alvsläkte kallas på vanligt språk för gråalver eftersom deras boningar ligger längst in i skogen vid floden som rinner genom den där träden glänser i silveraktiga nyanser i dagens solljus.
Deras boningar är uppdelade i två "städer" och flera utspridda vaktboningar vid heliga gläntor och vid strategiska platser där Ereb'Uir har sina soldater posterade till större delen av tiden under åren.
Städerna har inga namn och den inre staden har aldrig besökts av utomstående över huvud taget, och det är tretusen år sedan någon av de andra alvstammerna haft kontakt med regenterna på annat sätt än genom bud som skickas genom den yttre staden.

Den yttre staden har en konstant befolkning av 5000 alver som sköter de olika verksamheterna som ingår i kontakt med omvärlden.
Det som gör denna stad till ett ganska attraktivt mål för diverse pilgrimmar är de urgamla runstenarna som är samlade vid flodkanten sedan tidernas begynnelse.
Staden består av de enda markliggande boningar i hela skogen omringad av en mur bestående av en magiskt frambringad energi som lyser i ett blågrått skimmer över hela området i skrämmande syfte.
Enda sättet att ta sig in i byn är genom alvernas svanformade gondoler dragna av de vitaste svanarna som existerar i världen, vilka skogens druider välsignat med kraften att flyga genom denna mur.
I staden finns ett värdshus, en handelsstation, ett torg som ligger ned mot flodkanten och längre upp, från stranden sett, ligger gråalvernas boningar där ingen människa någonsin blivit tillåtna att sätta sina fötter.
För utomstående råder det dessutom en total pacifistisk lag som tar bort deras rätt att bära vapen inom staden gränser.
Människorna som fått tillåtelse att beträda området har skrivit berättelser och sånger om dess vackra hus och träd.

**Utseende**
Gråalverna från Taurë'Anar kallas inte för gråalver utan anledning, då de flesta har så ljusblont hår att det skimrar i grå nyanser. De flesta alver över tusen år har även silvergrå ögon och utvecklar kattliknande pupiller.
Klädseln varierar på vilken del av skogen man befinner sig i, då man i den yttre staden går klädda helt i vackra silvergrå kläder, gärna bestående av silke. I den inre staden går man oftast klädda i en blandning mellan silvergrått silke och grön sammet. Och de alver som lämnar skogen går oftast klädda i naturfärgade yllekläder, då undantag finns för bland annat förhandlare och druider är det lämpligt att kontakta ansvarig arrangör för mer info angående klädestips för dessa.
De flesta alverna i Taurë'Anar har håret vackert utslaget då de befinner sig i sina städer, men då de rör sig i skogen har de det oftast uppsatt, flätat eller också hålls det undan från ansiktet med hjälp av flätade läderband.

**Krigsföring**
Då bosättningarna är skyddade av "sköldar" bestående av ren energi råder det en pacifistisk ed inom stadsgränserna, men de som är bundna till att röra sig i skogen är beväpnade med alviska långbågar och alviskt smidda långdolkar.
Då man inte kan förlita sig på sköldarnas skydd ute i skogen brukar alverna vara

indelade i kompani om tjugo för att effektivt kunna lägga upp ett bakhåll bara sekunders varsel. Och då dessa situationer uppstår brukar de aldrig lämna några vid liv, men de försöker även döda sina fiender så skonsamt det bara går. D.v.s. En pil i hjärtat eller i något av ögonen för en snabb och smärtfri död.
Dessa kompanier styrs av de äldsta krigarna i skogen som kämpat i alla strider som någonsin berört alverna. Deras råd och taktiker om patrullområden tas utan att man ifrågasätter något de säger på någon nivå.

**Hierarki**
Som sagt styrs skogen av en kung och en drottning, dessa har i sin tur tre råd de måste ta hänsyn till i de absolut viktigaste frågorna.
Då det aldrig får vara enbart en kung eller en drottning på tronen krävs det en förlovning genom Högsta Rådet, som genom att inrätta förlovningarna säkrar sin rätt att sitta med i viktiga förhandlingar som rör alvstammens framtid.
Efter förlovning måste de vigas och lyckoönskas av De Tre upplysta och Druidernas cirkel för att få tillgång till de två spirorna**. De Tre upplysta kallas oftast bara för I'nêl, och trots att ingen uttalar sig om det står de över kungen och drottningen då De Tre har störst kontakt med Modergudinnan.
Druidernas cirkel är de nio högst uppsatta bland druiderna, de som måste offras till skogens andar efter en tretusenårig period för att garantera att murarna står kvar för att beskydda städerna och dess folk. Då druiderna är med i vigseln utser de nio rådgivare/rådgiverskor som alltid skall befinna sig runt de härskande för att lära sig om de viktiga frågorna och senare tillträda Druidernas cirkel.
Så man kan säga att Högsta Rådets prioritet ligger vid att agera domstol de få gångerna det skulle behövas, I'nêl har rätt genom enväldighet inom sin egen cirkel kräva att något utförs av regenterna och att druiderna är regenternas närmsta rådgivare och vänner genom tretusen år då dessa druider tas upp i cirkeln för att utse nya rådgivare då den gamla cirkeln upphört att existera.

**Religion**
Ereb'Uir tillber Modergudinnan och skogens andar (vilket i grund och botten är samma förutom att man inte själv är en del av skogens andar).
De som tillber Modergudinnan är oftast de äldre i stammen och även alla förhandlare. Medan de som dyrkar skogens andar oftast är Druiderna, unga soldater och spejare.
Modergudinnan anses vara allt som finns runtomkring en som har fredliga avsikter, det vill säga varenda sten, vartenda träd, varje droppe vatten, alla djur och även sig själva. Det finns inga regler om hur man tillber Modergudinnan i Taurë'Anar, utan alla som individer bestämmer själv hur de bäst tackar den stora Modern.
Skogens andar anses vara allt man inte ser i skogen, alla osedda krafter som rör sig och även många krafter man kan se. Druiderna följer denna syn då de brukar sig av naturens krafter för sina besvärjelser och de unga tar ofta efter då de själva drömmer om att kunna behärska sådana livgivande krafter någon gång.
Dock om mångas syner på religion skiljer sig är detta ingen grund till ovänskap inom stammen, utan snarare något alla finner mycket rogivande då inte alla skall vara lika alla andra. Därför manas det till att alla gråalver själva ska få välja vad de ska följa för religion, då detta främjar individualiteten.

**Gåvor**
Gråalverna är alvsläktet som har störst antal, och även är det släktet där livets magi framträder starkast. Därför har druiderna funnit ett sätt som man inte skadar skogen genom då man tillverkar långbågar och liknande; de kallar den för: Brethil'laer.
Brethil'laer är ett sätt man kan ta delar från ett träd utan att skada det, ett sätt man

kan forma trä utan verktyg. Detta är en väl bevarad hemlighet som de är ensamma om att kunna, och då den enbart lärs ut i den inre staden kan man inte föra dens lära utanför skogens gränser och deras invånare.

- **”besjunget” – Se ”Brethil’laer” under sektionen *Gåvor*.**
- **”de två spirorna” – Två spiror, besmyckade med två grönt lysande ädelstenar.**

# Frostalver

**Land:** Heleg'Talath
**Befolkningsmängd:** Okänt
**Statsskick:** Senat
**Regenter:** Senatorerna av de nio klanerna
**Språk:** Sindarin och människospråk

I norr, på de karga isiga slätterna och bland de snötäckta bergen bor ett alviskt släkte som inte ens Tareldar haft någon fast kontakt med: Frostalverna.
Avskiljda från den övriga delen av kontinenten har frostalverna utvecklat en helt egen kultur, och då jordbruk är omöjligt har de helt andra levnadsvillkor än alla övriga släkten.
De enda som haft någon handelskontakt med frostalverna de senaste århundraden är barbarerna, som i utbyte mot olika tjänster fått hantverk som aldrig visats utanför deras nordliga domäner.

Med bostäder i Heleg’Talath bergen, där de bedriver sitt hantverk i sina grottor, lever de olika klanerna på vad isen än har att erbjuda dem.
Lika plikttroget som från tiden när de kom dit, bevakar de fortfarande Heleg’Talath efter en kommande invasion av de fördärvade, för detta var deras orsak att med tunga hjärtan bege sig till detta nordliga läge.
En glömd, om än inte av alverna, vapenpakt där tusentals frivilliga alver begav sig långt upp norr för att vakta Etridiens nordligaste del och för att varna den fria världen om mörkrets makter åter igen började befästa sig i norr.
Tirith’Gwaith är vad de kallar sig själva. Och varje gång en ny föds uppe i norr till att bli Tirith’Gwaith får de sina handflator tatuerade med Calad’cuil heliga och välsignade mönster, så att de kan känna av mörkrets krafter så snabbt den är i närheten.

**Utseende**
Frostalverna är otroligt bleka, då de oftast bär en heltäckande mask av värmande tunt tyg för att skydda ansiktet mot förfrysning. De har snövitt hår och oftast isblåa ögonbryn.
Deras klädsel består ofta av snövita sälpälsar som är sammanfogade med hjälp av magiskt framställda vätskor som är baserade på den trögflytande vätskan som man hittar i sälarnas späck. Dock när de beger sig ned till Etridiens kontinent bär de gröna yllekläder, varav de importerar tyg från barbarerna, dock bär de alltid någon form av päls.

**Krigsföring**
Frostalverna har väldigt få fiender så här långt norr, men det händer att deras

vaktpatruller någon gång då och då stöter på ett snötroll. Dessa fäller de med väl placerade pilar från deras hornbågar. De bär även dolkar gjorda av det hårdaste ben som existerar i flertal, gömda på olika ställen, lättåtkomliga om ett hot skulle uppenbara sig.
De har dock briljant utformade stridstrategier om de fördärvade skulle börja röra sig söderut mor Etridiens stora kontinent. En taktik som är menat att ge Etridien tid att mobilisera en armé stor nog att slå tillbaka invasionen.

**Hierarki**
Tirith'Gwaith är uppdelade i nio klaner som alla har ett överhuvud, en senator. Dessa nio senatorer bestämmer vart de vakthavande patrullerna ska röra sig, de ser till att alla klaner har nog med föda och liknande för att klara sig och de är även de enda fullfjädrade besvärjarna som håller till så här långt norr.

**Religion**
Tirith'Gwaith följer ingen särskiljd religion, utan de lever som de känner är mest lämpligt för stunden. Dock älskar de den klara stjärnhimlen och det vackra norrskenet som befinner sig på himlavalvet så här långt norr.
Det enda som är heligt är egentligen Calad'cuil och dess heliga mönster som alla Tirith'Gwaith bär.

**Gåvor**
Frostalverna har inga särskiljda gåvor, utom det att de klarar av extrem kyla mycket bättre än alla andra raser.

# Laiquendi

**Land:** Taurë'Helegnin'celonîn
**Befolkningsmängd:** ca. 20.000
**Statsskick:** Okänt
**Regenter:** Okänt
**Språk:** Sindarin och människans språk

Långt norr i kontinenten ligger en gigantisk dal, vars fylls upp av en stor, mäktig, ravinomringad skog. Taurë'Helegnin'celonîn, eller "Frostälvarnas skog" som vanligt folk valt att kalla den för, som är avskiljd från omvärlden med breda raviner som sträcker sig hela vägen runt skogen.
Hela skogen har ett mystiskt rykte om sig bland barbarerna som befolkar slätterna utanför, då man ibland kan hitta rep utspänt här och var över ravinerna och ibland se gröna skepnader vandra över till skogen.
Detta är till det nästan bortglömda släktet grönalverna, Laiquendi, som för övrigt är det släktet som befunnit sig längst i samma skog i kontinenten, det mest mystiska av alla alviska släkten som existerat.
Skogen består av alla möjliga trädsorter, huvudsakligen av barrträd i utkanten av skogen, men längre inåt hittar man järnek i stor majoritet och många andra trädsorter. Det som gör allt så speciellt är att dessa sägs vara gröna året om av människor som vågat sig över ravinerna och sedan in i skogens skuggor.
Då enbart några få har varit ute i Kejsardömet på senare dagar går det rykten om att Laiquendi är ett utdött släkte, särskilt bland övriga alvstammar, men då väldigt få beträder skogen är det omöjligt att få bekräftelser.

Detta alviska släkte är det som bär på mest sorg av alla varelser som vandrat på jorden sedan skapelsen, men då inga utomstående har kontakt med dem är mystiken hög inom frågan även för de visa Tareldar vilka är de enda som vart i kontakt med Laiquendi senast för två tusen år sedan.
Laiquendi har varit förföljda sedan skapelsen och har därför flytt till den avlägsna skog de nu kallar sitt hem. Där beslöt de sig för att aldrig bygga fasta boplatser då en fiende kan hitta och förstöra boplatser för att sedan döda invånarna.

**Utseende**
En Laiquendi är oftast ganska lång, har ljusblont hår med grönt inslag i form av en slinga här och var, kattliknande pupiller, irisen är oftast kastanjebrun och de har mycket blek hy som är helt slät.
De går klädda i uteslutande grönt, det enda som bryter detta är skorna som oftast är i en mörkbrun nyans. Alla möjliga mönster på deras kläder är sydda med en annan grön nyans, då de ska smälta ihop med skogen.

**Krigsföring**
Då grönalverna sägs vara indelade i stammar har de ingen gemensam armé, utan det finns krigare (s.k ranger) i varje grupp som rör sig i skogen som är tränade till att bli de mest dödliga krigarna som existerar (alltså inget alternativ att spela krigare på lajv).
Men då alla Laiquendi blir tränade i både bågskytte och svärdsdans är alla kapabla till att vara fruktansvärda fiender i vilken situation som helst.
Då de litar på skogens skydd är det omöjligt att definiera vart pilarna kommer från i ett väl planerat bakhåll utfört av dessa alver, men de är också otroligt skickliga med sina svärd som finns i alla former (utom tvåhandssvärd).
Det finns ett talesätt bland de äldsta bland alla andra alvernas äldsta, som spridit sig till de yngre också, vilket säger: *Få har sett en fredlig skog vakna till liv med vrede i hjärtat… Men ingen har överlevt att förtälja efterkommande marodörer om deras syn. Mången av våra fränder har länge sökt skogens hjärta med fredliga avsikter, men då skogens hjärta själv väljer avslöja sig har ingen funnit det.*

**Hierarki**
Ej tillgängligt…
(enbart för arr och Laiquendi lajvare)

**Religion**
Det enda man vet om Laiquendis religion är att de man faktiskt träffat tillber Modergudinnan, som de flesta andra alver.

## Sylvan

**Land:** Aglareb'Galenas
**Befolkningsmängd:** Okänt
**Statsskick:** Okänt
**Regenter:** Okänt
**Språk:** Sindarin

Det Sylvanska släktet är ett av dem släkten man vet mest och mist om. Detta släkte

är vad man syftar på då man säger skogsalver, och så sant som det är sagt är det Sylvanska släktet skogens barn.
Skogen består till mestadel av gigantisk järnek, olika släkten av pilträd och lindar
De få som vågar sig in i Aglareb'Galenas, som alverna döpt den till, brukar ofta höra avlägsna sånger med vackra röster och brukar ofta ana sig en glimt av något som rör sig i ögonvrån precis intill sig.
Sägner i småbyar säger att vissa människor som begett sig in i skogen aldrig kommit tillbaka och spejarpatrullerna som skickades ut hittade aldrig ett spår, vare sig från de försvunna eller sig själva.
Därför anses skogen vara förbjuden mark av alla människor bosatta i dens närhet som starkt rekommenderar resenärer som bara passerar att hålla sig så långt borta från skogen som är möjligt.

I verkligheten är detta det släktet som vill hålla sin existens mest gömd av alla, då de i sin historia alltid blivit följda av katastrofer. Då människan först kom till det som nu kallas Etridien var hela landskapet täckt med en gigantisk urskog.
Många var det Sylvanska alvsläktet på den tiden, men då människorna började skövla skogen föll sorgen över dessa skogens barn.
Så från att vara de mest talrika och lyckligaste släktet förtvinade den större delen bort i sorg och förtvivlan över det som gick förlorat. Fyllda med vredesmod och sorg sökte de resterande av folket upp Tareldars ädlingar för att vädja om hjälp.
Gång på gång blev de avvisade av dessa ädlingar, helt tills de fann Dúlinn som tog emot deras vädjan med öppna armar och följde Sylvanska släktets diplomater till den del av den då stora skogen som var dem kärast.
Här gav hon skogen liv inom ett stort område utan att kräva någon form av betalning från det Sylvanska släktet, men då Sylvanernas heder stod på spel gjorde de Dúlinn till deras enväldiga drottning och svor trohet till henne.
Inga utomstående människor eller alver har sedan den dagen vare sig sett eller hört något från den mäktiga besvärjerskan Dúlinn och i Aglareb'Galenas har inga förutom inbjudna alver från andra stammar sett en enda Sylvan.
Utanför sin hemvist har det dock hänt att de visat sig på diverse ställen från tid till tid, medan de allt oftare syns i sällskap med gråalverna på neutral mark runt om i kejsardömet för olika slutna förhandlingar. Men då inga kunnat ta reda på vad dessa förhandlingar innefattat kan ingen besluta om det är bra eller dåligt.

**Utseende**
Sylvanska alvsläktet har uteslutande kastanjebrunt eller blont, ofta ganska långt hår, och de bär uteslutande kläder som har samma nyanser som skogarna beroende på årstid.
Du ser t.ex aldrig en Sylvan med röda kläder då det bryter harmonin med bakgrunden ute i skog, utan man brukar se dem klädda i mörkgröna kläder med något litet brunt som bryter lite som barken på träd brukar.
Dessa alver brukar ofta ha håret utsläppt, men man ser dem lika ofta med håret uppsatt på olika sätt beroende på vilket sätt deras hår är minst i vägen då de rör sig mycket genom stora skogar.
Klädesmässigt brukar de oftast ha mörkgröna mantlar, mörkgröna tunikor, mörkgröna eller bruna byxor och ibland även någon form av mörkgrön struthätta för att dölja sitt ansikte och sitt hår.

**Krigsföring**
Det Sylvanska släktet har som sagt varit förföljt av både olycka, sorg och överlägsna fiender av olika former. Därför tog de kontakt med Tareldars ädlingar och fick sin drottning som väckte skogen till liv som försvar mot de med onda avsikter.

Denna förtrollning gör att träden kan röra på sig för att omringa stora kompanier av fientligt inställda individer, för att sedan med hjälp av sina rötter krossa och kväva det de anser vara sina fiender.
Dock då trädens andar är osäkra skickar de bud till Sylvanerna genom något som utomstående kallar ”ett oförklarligt mummel” som varslar om inkräktarna till skogens barn. Då varningarna når alvernas starka hörsel samlar de sina stridstränade trupper och söker upp inkräktarna. Då beslutar de sig antingen för att föra dem ut ur skogen, ha ihjäl dem om de är fientliga eller också ta kontakt med dem om det verkar vara viktigt.

**Hierarki**
Okänt.

**Religion**
Sylvanerna har alltid dyrkat Modergudinnan på sättet de anser vara rätt, d.v.s. Att de aldrig gör något som kan skada någon god varelse, att de enbart gör sina bågar av redan fallna grenar och pilarna av samma material, etc. etc.

**Gåvor**
Inga kända gåvor.
Dock lider de av klaustrofobi och skulle ALDRIG få för sig att gå ner under jorden.

# Mörkeralver

**Land:** Ön Moravia
**Befolkningsmängd:** Okänt
**Statsskick:** Okänt
**Regenter:** Okänt
**Språk:** Okänt

*Dag 13:*
*Marken skakade under mina fötter och vulkanen några kilometer framför mig spottade aska och glödande död upp i himlen. Den upptäcktsresande gruppen har begett sig inåt land är tre dagar försenade.*
*Då vi anlände vid denna ensliga ö var de illavarslande tecknen så överväldigande att styrman Björnsson förlorade greppet om verkligheten. Han sprang skrikande omkring på däck tills han svimmade av utmattning. Men till skillnad från vanliga svimningar så har styrman inte vaknat till liv än, och han är inte den enda som tappat greppet.*
*Illavarslande svarta moln har ruvat över ön hela tiden vi legat ankrade här på öppet vatten, och fler än en gång har vulkanen haft enorma utbrott av glödande stenar och aska, men aldrig har något nått ända ut hit.*
***- Kapten Asbjörn***

*Dag 14:*
*Det är som om ön retar mig och mina mannar till att bege oss in på den. De upptäcktsresande har inte återvänt än, men jag bryr mig inte längre. De har ju redan betalt mig trots allt! Igår blev vicestyrman galen han med. Priset jag betalar här ute är för stort!*
*Svält eller inte svält för de modiga människor som begav sig inåt land, vi måste fara, men ändå vill jag iland och besöka de svartbeklädda varelserna vi såg på stranden*

*för några timmar sedan.*
***- Kapten Asbjörn***

*Dag 15:*
*Kapten Asbjörn och mannarna har inte återvänt från ön. Vi ser båten men inte dem, så vi har tagit över makten här på båten och går hemåt. Halva manskapet är kvar och båten är hel. Det är allt som är positivt i detta ögonblick.*
***- Kapten Arvid***

På en isolerad ö, långt ut i västra havet, ruvar ett mörker som får de mest hårdföra att darra i skräck. De få som har vågat sig nära har sett enorma borgar och slott belägna på bergen vid öns norra kant där mörkeralverna lever ett liv avskärmat från yttervärlden.
I de massiva byggnaderna lever olika krigsherrar och deras hantlangare, ständigt på vakt mot omvärldens och varandras hot. Varje krigsherre härstammar från en klan på ön som besitter olika territorium och härskar över dem med ett järngrepp. Då de nästan föraktar livet självt har de inga problem att förklara krig mot varandra utan någon större anledning än att de vill se blodet flyta på marken och de använder sig blodtörstigt av den kraft som hjälpt forma deras egna värderingar och makter sedan sin tids begynnelse: Kaos.

De ser sig själva som halvgudar sända för att befria världen från allt som inte är korrekt i deras ögon, så därför uppträder de otroligt föraktfullt och nedvärderande mot alla andra levande varelser. Särskilt illa tycker de om alla andra alver, vilka de anser är hycklande parasiter som inte kan se världens sanna väsen. Mörkeralverna utnyttjar svartfolken som slavar och soldater som man lätt kan offra i meningslösa räder mot varandra i det ständiga spelet för att överta mer mark på ön.
För att tjäna sina enklare syften brukar de segla till fastlandet på plundrings- och härjningståg, då de samtidigt förslavar mängder av människor och ibland även alver som de tvingar slava hårt under de mest extrema förhållanden tänkbart i någons sinne. Och deras grymhet stannar inte upp där, utan de kan av vilken enkel anledning som helst få för sig att ”döpa” sina slavar i svärdets väg: De binder sina slavar på knän, och tar därefter svärd som de värmt så pass att de glöder i en ondskefull blå färg och lägger dem på offrens nakna könsorgan.

Då man inte vet mycket mer om mörkeralverna i människornas rike så är ofta det mesta man hör fantasier och historier för att skrämma små barn när de är olydiga. Men de flesta som hört dessa historier är bergsäkra på att allt som sägs är sant.

**Utseende**
Mörkeralverna har alltid svart eller kritvitt hår och är likbleka i ansiktet, då de under sin uppväxt på ön aldrig ser solens ljus. De går uteslutande klädda i svarta färger, gärna med vissa blodröda inslag.

**Krigsföring**
Inget släkte har öppet gått ut och sagt att de har legat i krig med Mörkeralverna, så ingen vet mer än att de är otroligt blodtörstiga.

**Geografi**
Det man sett av mörkeralvernas rike är de himmelshöga bergen och resten är bara förstörd mark. Hur den är förstörd vet ingen utomstående, och det finns även områden av mark som man aldrig upptäckt, då marken är väldigt växlande i höjd. Man vet även att ett av bergen är en aktiv vulkan, men mer finns inte att säga. Och

för att höja mystiken kring ön ännu mer bland de mänskliga vid både den Meridiska ön och på fastlandet är ön ständigt mörklagd under tjocka svarta moln.

**Handel**
Inget handelshus handlar med mörkeralverna öppet. Alla förnekar deras existens. Dock går det rykten om att vissa i Korp bedriver handel med dem.

**Hierarki**
Det enda man känner till är att krigsherrarna styr landet och att något högre väsen styr krigsherrarna.

**Religion**
Mörkeralverna tillber skuggornas furste, vilken sägs ha sitt tillhåll i vulkanen på deras ö. Sättet man tillber skuggornas furste på är inte vida känt, utan de olika uppfattningarna säger olika beroende på vart man är.
Men några saker är man säkra på utöver att följarna kallas för ”Månens Barn”:

- För att åkalla skuggornas furstes uppmärksamhet så måste man offra blod i en sjö under nattens timmar på dygnet medan man svär sin trohet till skuggorna och månen på sitt eget sätt.
- Offergåvor SKALL bestå av antingen blod, inälvor eller kroppsdelar tagna från oskyldiga varelser. Och om man skulle fela i någon vital uppgift under nattetid, då skuggornas furste är som starkast i sin makt, skall man kasta sig ned på knä framför en fiende och erbjuda sin kropp och själ till denne som offergåva till den som skuggornas furste har favoriserat i nattens mörkaste timme.
- Det får ALDRIG finnas några präster då dessa drar uppmärksamhet bort från dyrkandet av Fursten själv. Alla som utger sig själva som präster skall brutalt huggas ned, sprättas upp och matas till grisar.
- Mörkeralverna är skuggornas furstes utvalda. Dessa skall behandlas som gudar om man träffar dem.

Dessa fyra ”lagar” är de viktigaste inom ”Månens Barn” och dessutom allt man känner till.

**Realtioner**
Som alla kan anta är mörkeralverna ett ganska ensamt och isolerat släkte. Människorna flyr dem i skräck, Tareldar är deras svurna fiender, alla andra alver äger man ingen kontakt med över huvud taget och svartbloden är inte värdiga att bedriva social kontakt med. Dock viskas det i storstäderna att Korp har affärer med mörkeralverna.

**Gåvor**
Mörkeralver dör icke av hög ålder.

# Andra folkslag:

## Matarer

*Kvällen gjorde sig påmind och solens sista strålar smekte stigen framför henne. Egentligen undrade hon varför hon begett sig hemifrån, men innerst inne visste hon. Försiktigt lämnade hon stigen och begav sig mot gläntan där de skulle vara. Redan nu kunde hon känna lukten från deras eldar och mat. Hon skyndade ivrigt på sina steg. När hon fick syn på den första lysande lyktan hoppade hennes hjärta över ett slag och det pirrade till i magen. Inne i gläntan tycktes hela skogen vara upplyst av lyktor. Människor pratade, dansade, skrattade och åt. Innan hon visste ordet av fann hon sig sittande vid en varm lägereld med ett stop cider i ena handen och en varm bit bröd i den andra. Hon log, det var sant som hennes mor hade sagt. Man är alltid välkommen vid Matarernas lägereld.*

**Ursprung:**
Ingen vet riktigt när Matarfolket kom till eller vart de kommer ifrån. De tycks alltid ha strövat runt i världen och ställt till med mer eller mindre bekymmer. Enligt sägnen bestod den första Matar gruppen av byfolk som tröttnat på att se sina hus brännas ner varje gång krig stod för dörren. Under ledningen av en slug man bildades de första Matarerna. Varför de döpte sig till Matarer är inget sägnen förtäljer. Matarernas grupp växte då fler och fler anslöt sig till dem och under årens lopp blev gruppen helt enkelt för stor. I samråd med de äldre beslöt några unga Matarer att prova lyckan på egen hand och bildade en egen grupp. Detta firades med en stor avskedsfest och så är det än idag. Var gång unga Matarer bildar en egen grupp firas det med en stor fest för att fira de ungas första steg mot ett självständigt liv. Just självständighet och frihet låg som grund för den första Matargruppen. Detta är något av det viktigaste för Matarerna än idag och de ser det som deras plikt att hålla kvar vid de gamla traditionerna för att hedra sina förfäder.

**Hur lever Matarer?**
Matarerna är ett nomadiskt folk. De lever i diskreta tält och stannar inte längre på en plats än de behöver. I folkmun brukar det kallas att de har "rastlöst blod" och inte känner sig hemma någonstans. Frågar du en Matar varför de är färdas runt skulle han mycket väl kunna svara " Om jag alltid bodde på samma ställe, hur skulle jag då kunna hinna uppleva allt fantastiskt världen har att erbjuda?" Matarerna är ett gladlynt folk som alltid försöker se ljust på livet. De dagar som är trista och grå försöker de liva upp med god mat, sång och dryck. För att tjäna ihop sitt levebröd livnär de sig på allt från små ströjobb (hugga ved, hämta vatten, underhållning), försäljning av diverse saker, jakt och mindre hederliga handlingar och bedrägeri. De tar emot besökare med öppna armar och räds inte för att bjuda på både mat och dryck. De tar nästan alla tillfälle i akt att "snärja" andra människor för att till exempel sälja dem saker de egentligen inte behöver. Ett motto många Matarer lever efter är:"Hellre fattig och fri än rik och kedjad"

**Hur ser andra människor på Matarerna?**
När det kommer Matarer till byn blir det oftast liv i luckan. De flesta folk har en viss förväntan när de träffar på Matarer då de brukar sprida liv och glädje runt sig. Dock vet alla att man ska akta sig för att bli för "snärjd" av en Matar. Ändå är folk i

allmänhet vänligt inställda till Matarerna och försöker ofta nyfiket beblanda sig med dem. Det är inget ovanligt att många av byborna gärna säker sig till Matarernas lägereld efter dagens sysslor. Detta för att sjunga, dansa, röka och äta god mat. Gemene man känner en viss värme i kropp och själ då de tänker på Matarer. Ett faktum som dock kvarstår är att det alltid tycks fattas saker när en Matargrupp drar vidare. Skulle det saknas något under tiden Matarerna är i byn får de nästintill alltid skullen för det. Ett "problem" med Matarerna är att det är väldigt få som någonsin åkt fast för stöld och detta gör att många folk tror att deras "tjuvrykte" är just ett illsinnigt ryckte.

**Religion**
Det är svårt att beskriva Matarernas religion då det de värdesätter mest är frihet och livet längs vägen. Dock finns det spåkvinnor bland Matarerna och dessa tas på stort allvar. Deras spådomar tas som sanning och ingen Matar ignorerar en spådom. Ifall en Matargrupp har lyckan att ha en egen spåkvinna i sin grupp rådfrågas hon ofta av ledaren och de ord hon yttrar var morgon präglar den kommande dagen. Ifall en Matar känner sig undrande över sin framtid eller liknande letar denne upp en spåkvinna.

En annan sak som djupt präglar en Matar är lojalitet. En Matar sviker aldrig sin familj och vänner. De kan gå bakom ryggen på andra människor men inom gruppen finns inget ränkspel eller girighet efter makt. Ifall en Matargrupp hotas är de inte sena på att beväpna sig och slåss till sista man ifall det behövas.

**Sång**
Matarerna har sin egen Matarsång som de gärna stämmer upp i runt lägerelden. Som det ofta sägs: ”En Matar sjunger hellre falskt än inte alls.” Sången har stor betydelse för dem och de flesta Matarer har svårt att se ett liv utan sång och musik. Mycket av det som präglar Matarerna som folk finns nedskrivet i deras sånger och detta hålls i liv från generation till generation.

**Kläder**
Kvinnorna klär sig i färgglada klänningar och kjolar. En Matarkvinna använder sig gärna av lappteknik i sina kläder. Vissa av kvinnorna tycker om att smycka sina kläder med pinglor, men de flesta föredrar att använda smycken i näsa och öron, gärna ringar men även andra typer av smycken förekommer. Schalar av diverse färger och former används både som huvudbonader och på axlarna. Då vädret tillåter det använder kvinnorna helst bara sina schalar men i nödfall kan de även använda sina mantlar. Mantlarna är oftast i dovare färger.
Männen bär kläder efter humör och dag. En manlig Matar kan spraka i alla möjliga färger från topp till tå men kan lika gärna vara klädd i naturens dova färger. De är inte lika lätta att urskilja på sina kläder och smyckning som kvinnorna är. Ett vanligt kännetecken är dock att de gärna bär väst.

**Handelsvaror**
Matarerna är kända för sina exotiska kryddor såsom solkryddor (saffran, curry) och andra starka kryddor som ger maten extra sting. De säljer även sötsaker som choklad och diverse andra onyttigheter. Ifall man är sugen på att röka vattenpipa för billig peng är det Matarernas läger man ska besöka. De säljer även rökelse och andra diverse småsaker. Ifall man har tur säljer även Matarerna nybakat kryddbröd av diverse smak. De som smakat Matarernas bröd är helt eniga om att det finns inget liknande.

Ifall det är spådom man är intresserad av är det Matarernas spåkvinna man bör uppsöka. Är det kortspel eller vadslagning som gäller är det bara att sätta sig vid lägerelden och rulla tärningarna. Vid Matarernas lägereld är alla välkomna!

# Amazoner:

**Amazoner och män:**
Dessa kvinnor anser att män är helt överflödiga om det inte gäller fortplantning. De vet att män är nödvändiga för deras överlevnad men att de inte har någon plats i deras samhälle. Om en amazon vill ha en man för "nytta" eller "nöje" så tar hon honom på det ena eller andra sättet. Mannen som drabbas är endast viktig för stunden och glöms sedan bort precis som ett andetag. Grndreglen är att om en amazon vill ha något så tar hon det. När en kvinna föder en son lämnas denna iväg till en by utanför landet tillsammans med en penninggåva för att leva hos sina eventuella fosterföräldrar.

**Samhälle:**
Klanerna i landet är oftast små.
Klanen styrs av en enväldig hövding som behandlas med respekt. Hennes ord är lag och efterlevs utan några betänkligheter. Den som går henne emot faller oftast offer för hennes, eller hennes närmastes yxor.
Den som har mest inverkan på hövdingens beslut är hennes syster. Hövdingens yngre syster är alltid klanens schaman. Titlarna ärvs genom hövdingens barn, den förstfödda dottern tar över tronen som hövding och den nästfödda tar över titeln som schaman. På så vis är det alltid ett syskonpar som styr klanen både styrkemässigt och andligt. Döttrarna tränas redan från början till det syfte de är ämnade. Den blivande hövdingen lär sig stridskonst och olika strategier och tränas att klara hög press. Hon tränas också att lyssna till sin systers råd, till de råd anden giver henne. Den blivande schamanen tränas att nå anden, att höra deras röster och lyda deras vilja. Hon tränas också att tillbe anden på ett för dem tillfredställande sätt så att anden är på ens sida när det behövs.
Tillsammans ska syskonen leda klanen mot framgång och rikedom. De ska tillfredställa anden och visa anden sin vördnad, de ska styra sitt folk med en säker hand och visa dem den rätta vägen.
När en dotter föds tilldelas hon ett skyddsväsen, ett djur som skall skydda och hjälpa henne i strid.
Skyddsdjuret funkar som en budbärare mellan amazonen och anden.

**Karaktär:**
Amazonerna är krigare och de är stolta och högdragna. Den sanna ära vinner man med svärdet i hand. Amazonerna är måna om sitt utseende och sin framtoning. De ber sig inte åt som vildar de har god uppfostran och goda seder. Alla amazoner är tappra och föraktar feghet och svaghet därför tränas alla amazoner i krigets ädla konst. Man ser ofta ner på män men de hånar inte dem eftersom de står så mycket under dem själva. Man kan ju alltid utnyttja dem men det blir ju aldrig riktigt utfört. Amazoner ser ner på andra kvinnor och man försöker förklara sanningen för de som är unga nog att kunna lära sig den enda sanningen.

**Kamratanda:**
Klanen står högre än något annat. Om någon skulle antasta en klanmedlem fysiskt eller verbalt så kommer alla de andra att ställa sig bakom personen och se till att den skyldige får att straff den aldrig ska glömma.
De tar alltid hand om varandra och det är på det viset klanen fungerar.

# Barbarer:

**Vondurerna**

**Historia:**
Vondurerna är ursprungligen ett nomad folk som levde i den nordliga delen av kontinenten, men har sen dess utvecklats till att livnära sig på diverse områden. De levde klanvis och stred ofta sinsemellan och mot de mesta annat de stötte på.

Sakta men säkert började folkslagen bosätta sig i den nordöstra delen av kontinenten, och vissa klaner växte sig starkare på andra klaners bekostnad. Dock är inte Vondurernas historia endast färgad av krig och blod utan de har alltid livnärts sig på vad naturen givit och brukat jorden och avlat boskap. Krohll klanen har även ägnat sig och sjöfart under lång tid tillbaka och har på sådant sätt alltid haft en stark position bland de andra klanerna.
Det Vonduriska folkslaget har alltid setts som ett krigiskt folkslag, till stor del för att den mesta kontakten de har med omvärlden genom historian har varit genom rena plundringståg. Och de har inte varit några främlingar för att slåss mot både svartblod och alver.
Detta har också gett Vondurerna öknamnet barbarer och vildar, vilket inte alls är säderles uppskattat av Vondurerna själva.

En stor förändring skede för Vondurerna för 30 år sedan. Harald Dräpe av Krohll klanen ingick ett förbund med Jävrihm, den klan som var känd som den mest blodtörstiga och krigiska av dem alla.
Dräpe och Jävrihm började sakta men säkert lägga de andra klanerna under sig,

detta med Jävrihm styrka och vildsinthet och Krohll överlägsna kunskaper i militär strategi och stora rikedomar som de skaffat sig genom åren genom att handla med och plundra andra folkslag sjövägen.
Det fanns det inte en enda enskild klan som kunde stå emot dem. Men självklart var det bara en tidsfråga innan flera klaner skulle gå samman och avsluta Dräpes och Jävrihm segertåg. Dessa klaner fick dock sig en skrämmande överraskning. Harald Dräpe hade gått så långt som att allierade sig med en Svartblods stam för att krossa de andra klanerna och göra sig själv till härskare. Att alliera sig med svartblod var knappast bland de vanliga ens bland ett folkslag som Vondurerna, de har stridit mot varandra så länge som någon kan minnas.
Men å andra sidan är Vondurerna ett folkslag som ofta hävdar att ändamålet helgar medlen. Vad Dräpe lovade svartbloden för att strida under honom har aldrig blivit känt ens till denna dag.
Under 6 år fortgick striderna klanerna sinsemellan, men i slutändan hade Dräpe fått mer eller mindre som han ville, han blev inte envåldshärskare utan fick nöja sig med titlen storhövding och ha ett råd berstående av ledarna för de 6 största klanerna för att godkänna beslut rörande landet. Svartbloden blev i slutändan förråda av Dräpe och dödade eller jagade från markerna. Likväl som det är okänt hur svartbloden hamnade under Dräpes styre, så är det likväl okänt varför de slutligen blev förråda.

De senaste 24 åren har detta styre bestått och landet har om möjligt blivit något mer organiserat. Harald Dräpe tillsammans med rådet har utropat det nordöstra landområdet till ett eget rike, döpt efter det egna folket Vondur. Detta är något som kejsaren ännu inte har varken godtyckt eller misstyckt till. Krohll klanens egen hemstad vid kusten har blivit utropad som landets huvudstad och en reguljär arme har skapats med grunden av Krohll klanens egna stridstrupper förstärkta av krigare från alla andra klaner, förutom Jävrihm som än idag strider som ett eget förband.
Stridigheterna klaner emellan har till viss del minskat, även om det synnerligen pågår osämja och rivialitet fortfarande.

**Klanerna:**
En klans struktur kan variera en hel del sinsemellan, men detta är den mest allmän rådande bilden.
Vondurerna lever i ett klansamhälle där den starkaste mannen styr klanen.
När helst kan en annan man utmana ledaren och då avgörs vem som är klanledare med en envig. Lagarna skiljer sig mycket från klan till klan men i de flesta klaner kan man alltid åberopa rätten till envig, i vissa klaner måste ett råd godkänna utmanningen för att den skall bli giltig.
De flesta klaner livnärar sig genom vad naturen ger på ett eller annat sätt, vissa föder upp hästar, kor eller möjligen renar, medans andra brukar jorden. Nästan alla av Vondur släkte kan hantera ett vapen och vet hur man överlever i det hårda klimatet som Krholl utger.
Kvinnosyn inom klanerna är också något varierande. I många fall är begränsade till hemmet medans de till minst lika stor del är helt kuvade i andra klaner, i några fåtal

fall kämpar de till och med som männens jämlikar.
De flesta klaner har ett något besynnerligt utseende utifrån sett, med krigsmålningar, besynnerliga frisyrer och liknande.
Mer eller mindre samtliga klaner ser på Vondur med vördnad och älskar sitt hemland.

**Religion:**
Även på denna punkten brukar det variera en del mellan klanerna, dock är det vanligaste en tro och dyrkan på förfäderna. Dina närmsta förfäder är alltid med dig och de ger dig en del av deras kraft om du är dem värdiga. Vilka förfäder som är med dig beror till viss del hur länge sedan det var att de dog och till viss del hur mäktiga de var i livet. Ens förfädrar kan göra all skillnad för en Vondur och de ses oftast på med stor respekt. Vondurer brukar vanligen erkänna att det finns en allfader eller liknande som skapat världen, men de anser det vara fegt och dumt att hänge sig åt någon som helst dyrkan av en sådan. Om det finns någon skapare av världen så kommer han defenitivt inte att bry sig om dig och han kommer särskilt inte att göra det om du behöver be för det. En man bevisar sin styrka och sina förfäders med sitt blod.

Vondurer hyser, till skillnad mot många andra, inte enbart skräck för svartbloden utan även en sorts respekt för deras stridbarhet och råstyrka. Detta betyder inte att det inte vanligtvis slutar med blodspillan om de träffar på varandra, snarare tvärtom.

**Jävrihm:**
Jävrihm Klanen är den klan som är mest känd efter Krohll klanen utanför Vondur, detta för de verkar vara arketypen av allt de värsta som finns att säga om Vondurerna.
Klanen har under största delen av historien levt som ett nomad folk i de norra delarna av kontinenten, dock finns det även ett fåtal byar som tillhör Jävrihm.
Även om det kan vara svårt att skilja fakta från fantasi för folket utanför Vondur när det gäller Jävrihm så är berättelserna många, det sägs att det inte funnits ett enda plundringståg som utgått från Vondur där medlemmar av Jävrihm klanen inte har deltagit och kvinnorna som tagits från andra folkslag än Vondurer behandlas oftast inte bättre än djur, det sägs också att det är den klan som varit den största handlaren av trälar i norr. Vidare talas det deras envigar, där det sägs att du kan möjligen överleva en envig mot en Jävrihm men aldrig vinna, och kräver de blodsgång så kan du inte ens överleva.
De sägs också vara en klan som men en heder som inte sträcker sig utanför den egna klanen och som spottar i ansiktet på allt vad gudadyrkan heter. Utseende mässigt så varierar ofta klädnaden efter vilka som blev plundrade senast, men skinn och päls är vanligen förekommande som för vilket annan Vondur som helst. Deras hår är ofta sönder tovat och hänger i klumpar, deras ansikten pryds ofta av krigsmålningar och det är inte ovanligt att de fäster ben av både djur och människor ben i sina kläder.

# Högländarna:

För ca 600år sedan begav sig en man vars namn nu är bortglömt upp i de djupa bergen på jakt efter guld. Efter att ha vandrat runt planlöst i månader hittade han slutligen det han hade sökt efter. Han stannade på platsen några veckor för att se över fyndigheten. Han återvände där på tillbaka till sin familj för att visa vad han hade hittat under sin vandring. Hans familj precis som han själv, alla andra i släkten och i hans hemby visade väldig girighet och hunger efter guld.

Det slutade med att hans fyndighet blev en arbetsplats för ca 200 personer som dagligen skottade upp flera vagnslaster med guld. Deras girighet mättades aldrig och de förblev uppe i bergen.

600 år senare har skaran på 200 personer växt till sig. Nu består den av ca 3000 personer. De har byggt flera byar och nya guldfyndigheter har hittats. Det har till och med gått så långt att de har glömt varför de gräver upp guldet eller hur de hamnade där. Men girigheten har fortfarande inte mättats.

De använder guldet som valuta, men det som är värt en spottstyver för dem är kanske 2 årslöner för en dräng nere på låglandet (räkna gånger 10 med det som står på deras guldfärgade öre.).
De kallar sin valuta för ”bläng”.

De har ingen direkt ledare, bara äldremän som man kan rådfråga. Äldre personer har de stor respekt för då de besitter mycket livserfarenhet. Den äldsta i en grupp får alltid ta första tuggan av maten osv, men har inget att säga till om.
Det finns inte heller något som husfrid. Vill man någon något så knakar man bara rätt in i stugan dag som natt utan att knacka på.
Känner de att något har något som luktar smaskens på spisen så vandrar de in och sätter sig vid bordet.

De har en annan sed som de kallar för att ”Rälla”.
Att rälla menas att man tar något för någon annan. Personen som blev rällad har all rätt att rälla tillbaka prylen ifall de kan alstra fler personer än de som rällade i första hand. Detta har resulterat i att släkterna håller ihop för att slippa bli rällade dag och natt. Detta anses inte vara olagligt utan helt naturligt. Man kan hjälpa vem som helst att rälla någon annan, det finns inte några direkta regler för hur det får gå till, förutom att man inte tar livet av varandra.

De klär sig inte i något speciellt förutom att de bär sin yrkessymbol inristad i ett metalstycke som skyddar pannan. Metallstycket är fastnitat på en bit tyg som man knyter ihop bakom huvudet.

De refererar till sig själva som Högländare och människor som inte bor i bergen har två namn. Män kallas för plattlännigar och kvinnor för flatlänningar.

De har även precis som vi, till viss del problem med svartblod i form av vättar. De kallas dock inte för vättar av Högländarna utan för ”Gällflins”.

Högländare tar sig väldigt sällan ner från bergen, men om de skulle få för sig detta reser de aldrig ensamma.

# Fjällvroker:

**Land:** Bergahem (bergen i östra delen av Etridiens provins)
**Befolkningsmängd:** ca. 17000
**Statsskick:** Klanuppdelat (3 klaner)
**Regenter:** Klanäldsten i varje klan

I Etridiens provins östra del ligger ett högland som länge antogs vara obebott annat än av olika djur. Men under det senare århundradet har olika vandrare och äventyrare, som satt sin fot i Bergahem, fått uppleva att sådan var inte saken. Enligt uppgifter från olika pålitliga källor var landet bebott av ett härdat och väderbitet folk som till utseendet verkade vara väldiga krigare.
Detta folk fångade den dåvarande Kejsarens intresse, då de ändå bebodde en del av hans provins, och han valde därför att skicka upp olika diplomatföljen med lätt väpnade vakter för att öppna en kommunikation med denna nyfunna folkstam. Vad dessa följen fann var ett folk som levde i harmoni med naturen i de lägre högländerna som de öppnade diverse olika handelskontrakt med.
Men vad inga av de utskickade tänkte på var att ta reda på kultur eller hierarki i detta högland, så därför förbisåg de tre andra klaner i Bergahem som bodde i lite mer svåråtkomligt land.
Detta lade grunden till Fjällvrokernas inbördeskrig som härjade i många år, och detta var även orsaken till att Kejsaren bröt kontakten med hela folkslaget.
Efter tio år med inbördeskrig var klanen som först etablerat kontakt med omvärlden antingen utdöda eller tagna som trälar mellan de nu tolv klanerna.

Den vanliga uppfattningen i Etridien om Fjällvrokerna är att de är en bråkig, barbarisk skara som är beväpnade med barbariska vapen, som de sedan använder i barbariska syften. Historierna från byarna som ligger vid bergsfötterna handlar ofta om hur Fjällvrokerna bränner ensliga gårdar och rövar bort unga kvinnor från dem.

**Utseende**
Fjällvrokerna ser ut som vilka människor som helst runt omkring i Etridiens, utom det faktum att Fjällvrokernas män oftast är längre än andra människofolkstammar runt omkring i världsdelen.
Då de flesta föredrar att ha långt hår uppe i bergen mot kylan finns det en ritual att man vart femte år i sitt liv rakar av sig allt hår för att sedan blanda ut en liten hårlock med piptobak och järneksblad för att sedan röka detta i en pipa.
Fjällvrokerna går klädda i kiltar, som är färgade utefter vilken klan man kommer från i Bergahem. Kiltarna är oftast rutiga och har ett växlande system som enbart Fjällvrokerna förstår sig på.

# Valdersvolk:

*Runt lägerelden satt de fem männen med sina senaste byten framför sig, vilket bestod av en kista fylld med guldmarker, olika halsband i guld och silver, men det de var mest nöjda över var den avsvimmade kvinnan som låg bunden och hade munkavlar. De satt nu här och söp för deras första lyckade fångst och diskuterade vad de skulle använde kvinnan till för olika ändamål, men det de inte visste var att ögon från skogen vilade på dem hela tiden.*
*Afergarge, som en av dem hette, satt och betraktade sina vänner, skrattande, med mjödkruset i ena handen då Ulgur började gurgla på ett illavarslande sätt. Feststämningen dog snabbare än kvinnans vakter då Ulgur helt plötsligt började hosta och spotta ut blod mellan stön och halvdana försök till ord. Och det dröjde inte länge till Afergarge fick veta vad det var som plågade Ulgur, för då hans rus gjorde att han förlorade balansen och föll bakåt på rygg såg han ett blekt ansikte inramat av långt ljusbrunt hår. Och i dennes hand blänkte en dolk som skar genom nattluften för att slutligen skära genom Afergarges ena njure.*
*Den bundna kvinnan lyftes upp till Afergarges förtret, men han kunde ej säga något, och då kvinnan och de mantelbeklädda figurerna försvann ut i natten låg han där för att betrakta stjärnorna en sista gång. För då skogens fåglar vaknade dagen efter fann dess asätare en gigantisk festmåltid, bestående av fem blodtäckta figurer runt en utbränd lägereld…*

Det går myter i Etridiens alla provinser om att alla skogar bär på något mer än djur, växtlighet och alver, för i stilla stjärnklara nätter kan det ske att ensamma vandrare ser en siluett som betraktar dem från skogens djup. Ibland kan brokiga sånger höras i korta stycken, ibland kan man finna pilar sittande i träd och ytterst sällan kan man stöta på män med toviga hår som har olika mönster målade i ansiktet.
Valdersvolk är det sista människosläktet som inte utvecklats sedan människorna tågade in i Etridiens kontinent, utan de är primitiva, lever i skogen och tillber sina prästinnor som kan bruka magi.
Det går många myter om hur människorna splittrades då de begav sig in i Etridiens kontinent och om vad som hände med de olika splittringarna inom människorna utöver de som idag är majoriteten har utvecklats och liknande. Det går även lika många rykten om att det bara finns ett enda människosläkte som spridits från Kejsarens olika underordnade.

Det sägs att skogarna som Valdersvolk bebor är mörka, skrämmande och djupa, men hur de hamnat här är oklart. Valdersvolk har sin egen historia om hur detta hände och det är att då alverna i människans begynnelse bad dem om att inte bebygga kontinenten med stora städer följde de deras önskan och bosatte sig i skogens djupaste skuggor där de försökte leva som alver. Dock har de sin egen tolkning av vad skogen består av och vad alla naturens skapelser i grund och botten är.
Några få lärda män i Etridien har lyckats få kontakt med detta mystiska människosläkte, och färre som faktiskt blivit respekterade, men dessa få som fått igång samtal med skogens människor har slagits av häpnad då Valdersvolk är otroligt bildade inom diverse filosofiska ämnen. De få grevar som velat ha bort dem från sina skogar har slagits av Valdersvolk otroligt väl upplagda strategier de har i stridsföring och deras totala brist på nåd gentemot någon som kränker dem.

Detta människosläkte har ingen direkt hemvist, utan de reser mycket och slår sig

ned i de skogar som verkar allmänt ”trevliga”, vilket vill säga trevligt för dem.

**Utseende**
En medlem ur människostammen Valdersvolk ser ut som nästan vilken annan människa som helst, förutom faktumet att deras hår, kläder och ansikten är mer ”vilda”.
Deras hår varierar i alla möjliga färger, men det brukar oftast vara ganska vildvuxet och långt. Det händer ofta att de använder kvistar och grenar för att dekorera möjliga flätor.
Deras kläder är oftast färgade i grönt, brunt och svart, vilket i sin tur kan smälta in i naturen de befinner sig i. Då de bor i skogen brukar deras kläder vara mer slitna än de allmänt sedda kläderna runt om i hela Etridiens kontinent.
Deras ansikten brukar oftast vara täckta av diverse svarta mönster som de målar in i början på varje dag för själslig rening (ser religion för mer info).

**Krigsföring**
Valdersvolk har många stridande personer i sina bosättningar runt om i den Etridiska kontinenten som ständigt patrullerar domänerna de lever sitt gömda liv i.
Med bågar, knivar, påkar, klubbor och i några få fall svärd håller de sina fiender på avstånd genom olika taktiker som är byggda på att attackera och retirera i exakt rätta tillfällen. Och Valdersvolk mest erfarna krigare har ett känt ordspråk: ”För att vinna måste du lära dig att inte bara attackera rätt, utan också att retirera rätt. Dessa två faktorer ger dig en säker seger i strid”

**Religion**
Valdervolk dyrkar sina förfäder och deras andar, alltså någon form av andar som de påstår sig sett otaliga gånger ute i skogarnas dunkla djup. Deras religion är ganska enkel att förstå om man kan förstå folket.

Det man brukar se på detta folk när man stöter på dem ute i världens olika skogar är först och främst deras ansiktsmålningar, vilka genom olika mönster skall vara renande för skälen och tillkalla andar som beskydd mot olika onda ting. Dessa ansiktsmålningar appliceras oftast med askan från deras lägereldar.
Vissa av detta stora folk väljer att sätta ringar lite överallt i ansiktet, detta är sättet några få försöker finna samhörighet med trädens lidande. Dock skall detta även ha vissa spirituella effekter under en del ritualer.

Det finns även de som har kontakt med skogens olika andar. Dessa är uteslutande kvinnor, och de kan anta yrken som antingen prästinnor eller medicinkvinnor i olika följen som vandrar runt i olika skogar. Dessa medicinkvinnor och prästinnor är dem som är högst uppsatt av alla i detta vidspridda folk.

# Det Semariska hästfolket:

**Land:** Semariska Vidderna
**Befolkningsmäng:** 4000-5000
**Statsskick:** Klansamhälle
**Regenter:** Hövdingen
**Språk:** Människospråk och Quenya

*I mina resor runt i Etridien hade jag sett många folkslag och många lustiga varelser, men när jag vandrade norr om Djupträsk, på de vida slätterna mötte jag en syn jag aldrig i hela mitt liv kommer att glömma. Det var min andra vecka jag vandrat på dessa slätter på jakt efter exotisk fauna och jag satt lutad mot en ensam ek i gräset och rökte min pipa. Vinden böjde det frodiga gräset och pipröken flydde fort upp i luften. Det var då jag hörde det första mullret som skulle förändra min världsåskådning…*
*Det var som om åskan hade löpt amok och jorden inte ville finnas kvar där den bredde ut sig under mig, och långt i fjärran skådade jag en klunga av vita kreationer som stormade mot mig. Jag reste mig sakta upp och stod där med hakan mot bröstkorgen, och jag glömde antagligen bort min glödande pipa, brännmärket på min rock vittnar om det, i min upphetsning över denna nya syn.*
*Då de äntligen var framme vid mig möttes jag av en märklig syn; det var krigare till häst, helt vitklädda. Och hästarna… Vitare än den vitaste festklänningen jag sett på en dam under danser i huvudstaden, muskulösa och välbyggda. Men då jag avlagt en ed av tystnad kan jag inte skildra detta magnifika folk, hur mycket jag än skulle ha velat.*
***- Ragnar Storsköld, kunskapare och upptäcktsresande.***

Det Semariska hästfolket, ett folk man inte sett mycket av, ett folk i en dimma av mystik och ett folk som man aldrig kan finna då man söker dem i deras hemvist, då de aldrig stannar på samma plats längre än två veckor.
Semarerna och deras otroligt väluppfödda hästar har utvecklat ett otroligt stärkt band, och utan den ena skulle den andra inte finna glädje i att existera. Om det består i att rida dem, i att rykta dem eller i att ha en kamrat som alltid färdas med en, så är detta bandet så stärkt att de mest erfarna ryttarna helst sover tillsammans med sin häst.

Semarerna håller olika boskapshjordar runtom på slätterna för mat mjölk och annat. Dessa boskapshjordar består av långhåriga kor, bufflar, får och getter. Medan de ”enkla” Semarerna bedriver sysslor med dessa hjordar finns det stora hjordar där man avlar fram sina majestätiska hästar, men dessa hjordar odlas fram systematiskt.

En hjord djur vaktas av sin klan, och det är även därför man systematiskt förflyttar sig runt på de Semariska Vidderna, bland annat för betet och delvis för att klanerna tävlar internt om vem som avlar fram de vackraste, starkaste och mest uthålliga hästarna. När klanen vaktar en hjord kan de olika personerna fungera som antingen fostrare (herdar) och sköldar (de som vaktar hjordarna beväpnat).
Förutom beridna sköldar och fostrare finns resten av klanen alltid i närheten med sina tältläger där sköldarna och fostrarna kan vila, då solplattan faller i väst och månens skära lyfter sig över horisonten, och de inte måste hålla vaktpass.

Alla rykten säger att Semarer är ett hårdhudat, disciplinerat och tufft folkslag. De respekterar och beundrar mod, lojalitet och styrka (psykisk såväl som fysisk) mer än något annat. En Semar skulle aldrig visa sin rädsla på ett ovärdigt sätt. De är rakryggade och stolta över sig själva. Ofta går individers och olika följens uppträdande före eventuella rasliga fördomar. Visa dig värdig så är du värdig, och då är det inget problem om du är alv eller människa. Oftast firas de som bevisat sig värdiga var 5:e dag med fest och sång i ett helt dygn vartefter man sover i ett helt dygn. Sköldarna och fostrarna byter av varandra var femte dag så att de inte skall missa festerna.

**Utseende**
Semarerna går gärna i tåliga, praktiska och bekväma kläder i lämpliga färger för att smälta in på de Semariska Vidderna. De flesta Semarerna bär byxor för att lättare kunna rida, och de är ofta sydda i material som skinn, linne, läder och vadmal. För nätterna har de gärna med sig en varm rock eller mantel.
Broderi är väldigt sällsynt och dyker enbart upp i diskreta former och annan besmyckning är olika band på olika positioner. Men dock har de en viss svaghet för glänsande halsband, ringar, armband, broscher och spännen.

**Krigsföring**
Semarerna är ett fredligt folk som inte söker dispyter. Dock ses många väl beväpnade med pilbåge och spjut för att kunna försvara hjordarna mot rovdjur. Vid strid är beridna pilbågsskyttar deras främsta vapen, men kan även strida till fots vid behov. På resa föredras pilbåge och/eller kortsvärd.

**Hierarki**
Bland Semarerna lyder man direkt under sin klanhövding. Klanhövdingarna väljs ut genom hårda prövningar, vilka består av att med vittnen färdas en vecka in i träsket på våren för att hämta ett skott från den enda pilen som existerar på detta ställe. Hövdingarna är de största krigarna hos Semarerna. Deras order måste följas så länge dessa inte skadar Semariska folket över huvud taget. Hövdingarna bestämmer bland annat om när och vart man skall förflytta sina horder och hur man idkar byteshandel mellan klanerna på bästa möjliga sätt. De enda direkta lagar som finns är man inte får skada Semariska folket. Man kan dock utmana en individ på envig om någon dispyt uppstår, men dessa envigen kan avböjas av den utmanade parten. En klans antal varierar mellan 100-700 individer.

**Religion**
Elementarismen. Dock varierar det hur aktivt olika individer utövar sin tro. Men det vanligaste är att det finns olika prästinnor med varje följe som beger sig iväg från sin klans beskydd. Dessa ser till att olika ritualer utförs på ett korrekt sätt.

**Gåvor**
Semarerna utvecklar ett otroligt starkt band med sina hästar, och det är enbart de yngre mer oerfarna ryttarna som skulle kunna förlora kontrollen över sitt djur, då man efter många år utvecklar ett telepatiskt band till sitt riddjur.

**Denna info är enbart till för Semarer:**

**Relationer**
Till det Duranska handelshuset, de andra utbrytarna, till grannarna, Kejsaren/kejsarinnan, andra trosuppfattningar och människor och alver i stort. Semarerna lämnade Duranskogen i vrede tillsammans med en annan stor fraktion av det gamla alvsläktet som var bosatta där. Semarerna tyckte precis som de nuvarande Ökenalverna (semarerna känner dem som ”De Sista”) att den gamla stammens svek var horribelt mot det alviska blodet. Semarerna valde därför att bosätta sig på de Semariska Slätterna för att se till att man visade omvärlden hur de ”riktiga alverna” står i frågan om att beblanda sitt blod med människorna. Dock föll deras stolthet efter några år och semarerna beblandades också med människan och deras hat mot det nuvarande Duranska handelshuset är ute ur världen.

Gentemot ökenalverna råder en misstänksam attityd, då inga människor någonsinn släppts in längre än till sandslätternas yttersta gränser, och då under tung bevakning.

Träskorcherna i söder har ibland försökt norpa en och annan kalv men de verkar ha tillräckligt stora problem på hemmaplan för att utgöra något egentligt hot.

**Uppträdande**
Vad skiljer olika individer åt? Vad skiljer en semarisk alv från en semarisk människa? Vad skiljer en Semar från en "vanlig" människa eller alv?
Inte mycket, alvöronen är väl det enda om ni ens vill köra med detta. Det är olika från individ till individ, men en alv skall ha den släta hyn i jämförelse med människan.
Annars är det bara att läsa om Duranerna så får ni en bra bild om hur ni ser ut i jämförelse med människor och riktiga alver.

# Svartfolk:

**Skulle någon av dessa raser ses under lajvet så skall skräckens kalla andedräkt falla över människorna och de skall än en gång ty sig till varandra och inte gå ut i natten. Kort sagt, vi vill inte höra: Orcherna kommer - Anfall!**

*Burlak slog sin stålklädda högernäve rakt över näsan på Groshash med en väldig kraft. "**Hoshat lat krûmab!"** röt han med en stor styrka i rösten. "Det ska lära dig att försöka lägga dina smutsiga händer på mina saker, om du gör om det igen så ska jag slita upp din stinkande buk och hänga dig i dina egna tarmar!" Groshash, med sin redan platta näsa drypandes av blod och bensubstans, svarade med att gripa det närmsta tillhygge han fann - en stor trädgren, och slå denna med full kraft efter Burlak. Slaget träffade Burlak över axeln och det tog inte lång tid fören full strid utbröt. Efter en minde tids våldsamt handgemäng så uppenbarade sig gruppens obestridliga ledare, Razhbag, och vrålade högt med en fruktansvärd stämma: "Ushat nar!" "Era förbannade idioter, vi är inte här för att slå skallarna av varandra, vi är här för att lyda befallning. Om ni inte genast avbryter striden så skall jag slita av era ansikten och mata vargarna med dem!" De två kämparna lugnade motvilligt ner sig under en lång rad svordomar, men de tvivlade inte på sanningen i Raszbag´s ord, de hade sett honom på dåligt humör innan.*

## Orcher

**Land:** Spridda över hela den kända världen

**Befolkningsmängd:** Okänt

**Statsskick:** Varierar, men oftast enade under en stark ledare

**Regenter:** En mängd olika, men en vida känd orchkung var Krazhog den fete

**Språk:** Det svarta språket, allmänt människospråk

## Om orchernas ursprung:

Ingen vet egentligen fullt ut hur orcherna kom att vara. Allra minst orcherna själva. En populär och ganska utbredd teori är den som säger att orcherna en gång var alver. Efter sekel av fångenskap hos någon uråldrig, sedan länge glömd ondska, skulle de ha utsatts för grym tortyr, magisk förändring, selektiv avel och depravering utav den värsta sort. Så småningom glömde den nya rasen helt av sitt ursprung och upphörde att vara alver och blev det som idag är känt som orcher.

Andra vise menar att ovanstående är rent löje, en sådan barbarisk, bestialisk ras skulle aldrig ha kunnat komma ifrån alverna. De menar att orcherna på något sätt måste ha kommit ur en annan dimension, eller helt enkelt levt tusentals år under marken för att sedan till sist tränga upp till människors och alvers boning ovan jord för att ställa till med förtret för den eller de som råkar komma i deras väg. Somliga menar till och med att orcher är diverse gudar och gudinnors straff för olika raser och folkslags synder.

Klart är att orcherna är en kraft att räkna med, de har sedan länge uppvisat prov på skoningslöshet, ypperlig krigsföring och stor maktlystnad.

## Allmänt om orcher:

Orcher är kraftiga, brutala barbarer med en intelligensnivå som ligger på ungefär samma nivå som en köttbits. Dessa vandrande muskelknippen styrs till stor del utav instinkter, reflexer och ren förstörelselusta.

I takt med att det för sin hårdhets skull, vitt berömda orchiska kraniet genomgick evolutionens utdragna processer, så verkade hjärnan få ge vika och retirera bakåt till förmån för pannbenet. Orchben är faktiskt så hårt att rustningsdelar gjorda av fallna kamrater inte är en ovanlig syn bland de något mer krigiska stammarna. På så sätt tjänar de fallna kämparna även efter sin för tidiga död fortfarande horden, då deras ben fortfarande kan delta i strid. Detta behagar förfäderna och är en tröstande tanke för de orcher som svikit horden och döende ligger på slagfältet och väntar på efterlivet.

Orcherna för sitt leverne i en bred rad olika miljöer och de är tack vare sina naturliga förutsättningar och sin förmåga att anpassa sig, lämpade såväl för hetta som för kyla.

Den vanligaste miljön för en orch är dock skog och mark. Deras boningsmarker ligger oftast på ett inte allt för långt avstånd till andra civilisationer, då orcherna ständigt för sin överlevnads skull måste föra krig och plundra så är det ett måste att man alltid kan få tag på färska fiender. Det händer också att orcher bor i gamla sedan länge glömda kungadömen djupt inne i berget efter det att de har mördat och/eller drivit ut de tidigare hyresgästerna.

Vad det gäller skogslevande orcher så bor de ofta i hålor och underjordiska grottkomplex förbundna med tunnelsystem. För att schakta ut kullar och jord använder de sig ibland av svagare element som vättar eller förslavade människor. Orcher kan dock leva lite varstans, det är inte alls ovanligt med starkt befästa mer eller mindre fasta byar som befolkas utav just orcher. Om det är fråga om en mindre orchstam som mer eller mindre flackar omkring så lever de ofta i tillfälligt konstruerade läger, omgivna av pallisader, fällor och varningssystem för att hjälpa vaktposterna att se det som de eventuellt kan undgå.

Kosten för en orch utgörs till största del utav kött. Världen är fylld utav olika sorters kött att sätta betarna i, kaninkött, rådjurskött människokött, knyttkött, osv. Vid svåra tider utav kris händer det att orcher äter vegetabilier, bark, rötter, sniglar, svamp och maskar. Men en orch mår som bäst då han får hugga in på en härligt färsk, rå köttbit utav varierande natur.

Livslängden för en orch varierar kraftigt men är generellt sett inte hög. De går pga. sin krigiska läggning ofta en alltför tidig död till mötes och även om de inte skulle dö

i strid så finns det många olika sätt för en orch att bli av med sitt liv. Ständiga utrotningskampanjer mot svartfolk förda av såväl alver som människor, interna dispyter, olyckstillbud etc, är alla exempel på saker som ofta drar ner en orchs livscykel till långt under medelåldern. Men de flesta orcherna hinner med att yngla av sig flerfaldigt innan de viker hädan. Orchhonorna är förvånansvärt fertila och går dräktiga under väldigt kort tid. En kull består sällan utav mindre än tre yngel.

## Det orchiska samhället:

Den orchiska hierarkin är vanligtvis strängt uppbyggd kring den urgamla, enkla principen "störst går först" och vardagen präglas av ständiga slagsmål om trivialiteter som t.ex. vem som har hårdast skallben, flest ärr eller vem som har avlat flest yngel. På så sätt fastställs genom ständiga duster, rang och position inom horden.

Ledaren för horden/gruppen/stammen/klanen är, föga förvånande, oftast den orch som bär på tyngst kroppshydda, kraftigast muskler, flest och längst tänder, taskigast andedräkt samt sämst humör. För att bli hövding/boss/krigschef/ledare behöver man bara utmana den nuvarande bossen i en strid på liv och död, vinna striden och sedan överleva ett relativt stort antal mordförsök och strider med de andra i gruppen som ska testa den nya ledarens styrka.

Det finns också en lång rad exempel på något mer organiserade stammar som lyder under många befäl istället för en stark ledare. Inom gruppen finns det alltifrån meniga till sergeanter, ända upp till vad som närmast liknar en general. Principen för att fastställa dessa positioner är dock oftast densamma som hos mer primitiva stammar.

Att vara ledare i en orchklan har sitt pris. Det konstanta oljud som uppstår då en hel klan försöker göra sig hörd och påtala just sina angelägenheter som de viktigaste kombinerat med ständiga strider om makt och uppdelning av byte, kan till sist knäcka även den mest härdade veteranen och raskt föra honom till vansinnets gräns. Dock åtnjuter ledaren ett stort antal förmåner, t.ex. har han alltid tillgång till föda, öl och andra något mer tveksamma jästa drycker. Han huserar i störst lokaler och håller sig med ett stort antal honor som han ofta åtnjuter. Respekten han har bland de mindre orcherna är inte av denna värld och de flesta vet att hålla sig undan när bossen kommer dundrandes.

Orcher är dock egentligen inte så dumma som de ibland kan framstå. Visst är de missgynnade utav en ganska låg intelligens, men den kompenseras mer än väl av en bakslughet och en illvilja som aldrig bör underskattas. Orcher kan ägna sig åt nästan alla sysslor och yrken som människor hänger sig åt. I en typisk normalstor stam bestående utav ett hundratal individer så finns det i kolonin ett flertal olika yrkesmän att vända sig till vid behov. En gruppering klarar sig t.ex. sällan långt utan minst en smed och en rustningsmakare. Det finns ofta schamaner och benmän som hjälper till med att se om skador och benbrott, samt tillverkar diverse brygder för gruppens räkning. Fältskärar som utför mer akuta åtgärder, samt jägare och ibland även fiskare som ser till att förse gruppen med föda i fredligare tider. Det kan tyckas lite väl fredligt och komplext för en orch att livnära sig genom en så pass mänsklig syssla som fiske, men det orchiska fisket når helt nya dimensioner i att vara plågsamt och våldsamt i jämförelse med det mänskliga.

# Orcher och andra raser:

På grund av sitt groteska utseende, sin brutala råstyrka och sin skoningslösa frenesi i strid så är orcher oftast fruktade utav nästan alla raser. De enda som egentligen vågar närma sig orcher annat än på kommando ifrån orcherna själva, är de dummaste byfånarna och de modigaste krigarna.

Nästan alla har hört berättelser och skrönor om de vederstyggliga svartbloden och deras illdåd, men långt ifrån alla har någon gång haft oturen att råka en orch. De som för första gången möter en orch, brukar lägga benen på ryggen och fly så snabbt de kan i rakt motsatt riktning. De mer väderbitna kanske till och med dryftar sig till att försöka utväxla ett par ord med orcherna ifråga, men då orcher ofta är labila varelser så kan detta visa sig ödesdigert.

Den allmänna filosofin brukar vara den att "om du inte letar efter trubbel, så kommer heller inte trubbel till dig". Det är många som har blivit lemlästade och svårt torterade då de tagit sig mod nog att ge sig ut och söka ofred med orcher. De som överlever striden tas snarare som regel än som undantag till fånga utav orcherna och får i deras vård tillbringa sina sista kvarvarande dygn i stor skräck och enorma plågor.

Ang. orchers syn på andra raser så varierar den kraftigt beroende på vilken typ utav orcher det rör sig om, men generellt så har orcher egentligen inte mycket till övers för någon annan ras än sin egen, och knappt ens den. Dock finns det ett par raser som de hatar mer än andra:

Alver:

Orcher har instinktivt mycket svårt för alver och känner ofta stor avsky inför dem. Troligtvis är anledningen till detta att alver på många sätt är orchers totala motsats. Alver är blida, fagra, svaga och vänner till naturen, orcher är brutala, groteska, starka och behandlar naturen som en resurs som är till för att skövlas och ge eld åt industrin.

Orcher fruktar alvernas pilar och vet att man bör hysa tillförsikt då man skövlar en alvskog, men ser ofrånkomligen alver som en lägre stående ras som man kan behandla precis så som man själv önskar.

Det enda möjliga undantaget är mörkeralver, som behandlas med lite mer respekt ifrån orchernas sida, orcherna vet att denna uråldriga ras är ondskefulla och beräknande på ett mycket utstuderat sätt.

Människor:

Människorna i världen är oftast svaga, men en del har lärt sig att freda sig själva och sin egendom. De är ytterst påhittiga och vet att bygga sinnrika konstruktioner för att hjälpa dem i det dagliga arbetet, samt i krig. Människor är ypperliga vapen och rustningsmakare, och ofta kan man hos dem finna en hel del bruksföremål utav stor nytta för orcherna.

Orcher retar inte större grupperingar utav människor i onödan och är de själva i underläge så skall det mycket till innan de tar till strid. Således är det mycket sällsynt att ett fåtal orcher raskt och modigt marscherar in i en människoby. De få människor som är dumdristiga nog att ge sig ut ensamma en bit ifrån byn i ett område där det förekommer svartfolk tenderar dock ofta att bli trakasserade och blir

ibland tagna som slavar för orchernas höga nöjes skull. Det finns flertaliga exempel på människohonor som har blivit tillfångatagna och sedan blivit brutalt våldtagna upprepade gånger för att senare dumpas utanför portarna till den by hon kom ifrån. Detta kan aldrig tolkas som någonting annat än uttryck för extrem sadism och påtagliga krigsprovokationer.

Skogsväsen:

Diverse skogsväsen som älvor, knytt, tomtar och dryader är i orchers ögon ynkliga, patetiskt svaga små stackare som man gör bäst i att fördriva så snabbt som möjligt. Orcher skrattar gott åt deras olycka och är inte sena i att söka fördubbla den om tillfälle ges. Då flera av dessa skogs/naturväsen är glada och goda varelser så finner orcherna stort nöje i att förstöra för dem.

Andra svartfolk:

Synen på andra svartfolk varierar beroende på rådande tider (krig, fred, svält etc.) och på vilket antal de kommer i. Det händer ofta att orcher i tider av nöd lierar sig med andra orcher för att öka storleken på leden. Men ofta utbryter stora strider och ibland regelrätta krig mellan olika stammar av orcher. De slåss om saker som mark, naturresurser, rikedomar och boningsplatser.

Vättar, alfer och svartnissar är också något som ofta får tjäna de olika orchgrupperingarnas syften. De är svaga, men kan tvingas till att utföra arbete som orcherna själva gärna slipper. Då de delar språk med orcherna, och ofta har samma ondskefulla syn på livet i stort så ingår orcherna gärna förbund med dem på olika sätt.

Troll är ofta en enorm tillgång för en orchgrupp, då det inte finns många som kan mäta sig med eller stå emot deras enorma råstyrka. Ett rätt tränat troll kan i rätt händer bli en fruktansvärd fasa på slagfältet och i tider av någorlunda fred så är de ovärderliga verktyg då det gäller att utföra arbete.

## Andra varelsers syn på orcher:

Hur andra raser ser på orcher varierar väldigt mycket, en del raser har lärt sig att dra nytta av dem, det förekommer ibland till och med handel mellan en del raser och orcher, men oftast är orcherna illa omtyckta och fruktade.

De flesta raser hyser stor respekt och fruktan för orcherna och närmar sig dem inte gärna ifall inte en bra anledning föreligger.

Många är de raser som skulle önska att orcherna för alltid försvann ifrån världens yta, och försöker på olika sätt att förverkliga denna dröm. Minst en gång per sekel brukar det föras utrotningskampanjer emot orcherna för att decimera deras antal och söka att återta en del land som sedan länge betraktats som förlorat. Klart är att dessa kampanjer är mycket kostsamma, både vad det gäller ekonomi och tid, men kanske främst i människoliv.

Såväl människor som alver har oftast mycket annat att ta sig för, och det är inte alltid man finner tid till att ta tag i det ständiga hotet ifrån orcherna.

## Orcher och krig:

*Orcher krigar för att överleva. Orcher krigar för nöjes skull. Orcher krigar med kriget i sig som enda syfte. Orcher hyser av naturen en lust som ej kan betvingas.*

*En lust att skada, döda och förgöra.*

Orcher är mycket skickliga på att föra krig. De är av naturen väl lämpade för stridigheter då deras fysik är exceptionell och deras smärttröskel extremt hög. Deras kroppar är robust byggda, ofta inte högre än en manskropp, men kraftigare och med tjockare benstruktur.

Orchernas fysik och hängivenhet i strid gör att de ofta syns som inhyrda legosoldater i diverse arméer sammansatta av löst folk och allmänt onda varelser, där de tjänar någon slumpmässig maktgalnings tveksamma syften och det förekommer även att man hyr in orchiska generaler för att förstärka offensiven och skrämma motståndarsidan på flykten. I de fall då ett helt kompani med stridande orcher har tagit sin sold hos någon, lyder de relativt väl sin nya herre, men de kan lätt ryckas med i stridens hetta och glömma de ursprungliga målen till förmån för en orgie i slakt och skallspräckning.

Då orcher förökat sig till den grad att de behöver mer mark att föra sitt leverne på, så drar de ofta ut i krig. Först sonderas terräng i anslutning till deras befintliga marker, sedan samlas andra nödvändiga uppgifter in och till sist drar den första svarta vågen fram över ofta intet ont anande fiender, lika snabbt som ett hammarslag träffar städet.

Det skall också nämnas att orcher inte nödvändigtvis anfaller, plundrar, våldtar, bränner och skövlar allt som de ser. De har oftast en (i deras egna ögon) god anledning till att anfalla något. Orcher är taktiska varelser och ger sig inte gärna in i strid om oddsen talar emot dem.

Orcher begagnar sig utav fruktansvärda vapen. De använder sig utav huggare av allehanda slag, stora yxor, spjut, gissel, dolkar av varierande längd samt en lång rad andra brutala skapelser som lätt kan klyva en alv på mitten eller göra ett knytt ännu kortare.

## Religion:

Inte alla orcher har någon form utav religion, avgudadyrkan eller en tro på någonting annat än den fysiska världen, men det finns en lång rad exempel på mer eller mindre religiösa stammar.

Somliga stammar tror på en eller flera gudar som man gör bäst i att tillbe, offra till och dyrka om man vill att lyckan ska stå en bi. Andra är mer schamanistiska och dyrkar avgudabilder, reliker och artefakter.

Problemet med orchers religion är att den ofta glöms bort om de inte ständigt påminns hur illa det kan gå om man söker sig till irrläror eller slutar att tillbedja den aktuella guden. En orch sätter ofta långt större tilltro och respekt till en fysisk, men någorlunda mystisk varelse som visar prov på stor styrka och inte tvekar att bestraffa den som inte åtlyder hans befallningar.

Det förekommer schamanism och primitiva magiska ritualer på en del håll ibland orcherna. Benmän och andebesvärjare skattas i vissa stammar högt och deras ord är

nästan som lag. Dock är det väldigt vanligt med att dessa spirituella poster besitts utav rena charlataner. Den som avslöjas som charlatan har ett inte allt för angenämt öde att se fram emot.

Den som vill missionera för en orch gör bäst i att spara på krafterna, det skall väldigt mycket till innan en orch anammar en främmande lära, och främmande rasers religion bemöts som regel med hånskratt, smädelser och rena våldsyttringar.

© André Fröderberg

## Vättar:

Vättar är skogs och slättlevande varelser som försörjer sig som jägare, samlare, tjuvar och rövare.
Om nätterna beger de sig ibland ut på plundringståg och stjäl boskap och verktyg av människor. Vättarna är det största hotet i svartfolksväg då de är mer beräknande än svartalferna och dessutom mer illasinnade och våldsamma.

De verkar bära ett hat mot människorna som inte kan överträffas av de andra svartfolken. Vättarna är dock till beteendet ganska fega och anfaller endast om de är i klart numerärt överläge.

De organiserar sig i grupper på ca 10-100 individer. Dessa grupper har en oerhört stark sammanhållning och är ofta misstänksamma mot främmande grupper, även främmande vättegrupper. Vättegrupperna har ingen ledare. Beslutsfattande inom en vättegrupp är en fascinerande process som för en utomstående skulle vara omöjlig att ta notis vid.

Då vättarna ställs inför en frågeställning diskuteras ej saken utan alla tar ställning till problemet och agerar därefter. Så gott som alltid så kommer vättarna fram till samma, enligt dem, rationella beslut och ingen konflikt uppstår. Om det skulle visa sig att en tredjedel väljer en väg medan majoriteten en annan så kommer tredjedelen inse att det ej längre är rationellt att ta den vägen och ansluta sig till massorna.

Vättarna offrar sig gärna för sin grupp som de älskar över allt annat. Vättar blir mycket sällan vänner med varandra utan den enda kärlek de känner till är den till gruppen. Vättar firar alltid större segrar med att ha stora fester där de förtär de godsaker de stulit av människor och berusar sig med diverse örter och svampar. Gruppen gör så gott som allt gemensamt och om en vätte skulle komma ifrån sin grupp så klarar han/hon sig inte länge.

Vättar är mellan 160-175 cm, klent byggda, ljusgrön/grön hy, har spetsiga öron och deras hörntänder i underkäken är överdimensionerade.

## Troll:

Det finns två sorters troll nämligen skogs och bergstroll. Skogstrollen lever i söderns djupa lummiga skogar långt från direkt bebyggelse. De är mellan 190 -260 cm långa. Ett trolls kroppsbyggnad ser ut som om man satt ihop en massa överdimensionerade kroppsdelar. Troll är tjocka och muskulösa. De har långa näsor och långt hår.

De bor oftast i jordhålor och grottor. Troll lever oftast ensamma, i par eller familj. Troll är ej intelligenta, utan kan nästan jämföras med djur på detta plan. Deras kultur påminner om vår egen i människans begynnelse.

Ett troll dödar endast om det måste. De kan äta människor men föredrar mindre djur som vildsvin, hundar och fisk.

Vissa skogstroll ansluter sig till svartalferna och arbetar som packåsnor och liknande.

Troll brukar ej vara speciellt effektiva i regelrätta strider då de gör vad som faller dem in. Om ett troll ser sina vänner bli attackerade så kan det lägga sig i striden men det kan lika väl plocka upp sina skadade vänner och lufsa iväg med dem.
Det finns även fall då skogstroll ansluter sig till vättar men det är ovanligare pga vättarnas aggressiva natur mot människor.
Om ett troll blir anfallet slår det tillbaka med full kraft, vilket om det inte dödar i alla fall slår människan medvetslös.

## Svartalfer:

Svartalfer är mellan 90-160 cm och är klent byggda. De har långa näsor, krokiga öron och brun eller svart hy. De är rastlösa varelser som ständigt reser runt längs Etridiens jättelika slätter. De är livsnjutare som bara lever för dagen utan en tanke på konsekvenser. Svartalfer älskar sin frihet och de svartalfer som har haft oturen att bli fångade av orcher och förslavade är endast en skugga blott av sitt forna jag. De blir själlösa lönnmördare eller spanare åt sina mycket starkare kusiner.

Svartalferna har alltid en ledare, oftast den enda i gruppen som har ambitionen att styra andra. Detta kan tilläggas är ingen tacksam uppgift då svartalferna vanligtvis bara gör vad som faller dem in för stunden. Men ledaren brukar ändå staka ut den väg gruppen skall följa.

Svartalfer attackerar inte varelser i en människas storlek. Det finns naturligtvis undantaget som bekräftar regeln, om en svartalfsledare är tillräckligt uppeldad för att attackera människor och det med lyckat resultat. Då väl svartalferna ser att ledaren fortfarande står så attackerar även resten av gruppen men om ledaren fallit innan de kommit fram, vilket ofta är fallet, så flyr de naturligtvis.

Kejsardömets soldater har aldrig varit tvungna att ta till åtgärder för att freda människorna mot dessa varelser då deras enda egentliga brott kan vara att de stjäl en kyckling eller två ibland.

Svartalferna är det enda svartfolk som lyckats tämja djur som de rider på exempelvis hundar, vargar eller vildsvin.

Svartalfer vet att människor inte vill ha något med dem att göra och undviker dem därför.

# Tack till:

Det är väldigt många som hjälpt oss förgylla Etridien. Här följer ett fåtal namn på de vänliga själar som skänkt sin tid för att göra Etridien en intressant och rolig plats att rollspela i. Vi är evigt tacksamma.

Illustrationer: Richard Svensson

Skriftligt: Karl-Axel Knutson och resten av de som skapade Ordo Imperator.
Josefin Månsson och resten av de som skapade Matarerna.
Marcus Svensson för det Firienska namnen.
Jenny Rex och resten av de som skapade de Semariska hästfolket.

Tack till alla arrangörer som bidragit:

Illustrationer: Elin Alpadie

Skriftligt: Martin Jonsson
Elin Alpadie
Henrik Nilsson
Jessica
Jim Håkansson
Olof
Fredrik Abrahamsson
Björn Björne
Robert Carlsson
Jonas Renvaktar
Fredric Lagerblad
Yannick
Mikaela
Martin Merkel

**Ronneby Lajvsällskap - 2007**