

En värld
Ett val
Ett öde

Skymningshem

Författare

Krister Sundelin

Med bidrag från

Martin Fröjdh

Speltestare

Martin Lundmark

Stefan Isaksson

Per Sikora

Hasse Lans

Daniel Wijk

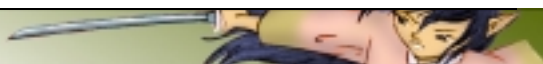


Innehållsförteckning

Innehållsförteckning	2	Iynisin	31
Del 1: Introduktion	5	Vid sidan av lagen	32
Introduktion	5	Gäng och ligor	32
Välkommen till Skymningshem	6	Pirater	33
Vad är Skymningshem?	7	Smugglare	33
Inget gott och ont	7	Prisjägare	34
Ingen historisk förebild	7	Krigskonsten	34
Inga standardingredienser	7	Iynisins arv	34
Annorlunda episk fantasy	8	Stridskonst	35
Inspiration	8	Krig och strategi	35
Ordlista	9	Historia	36
Del 2: Världen Fo'ur	12	Tideräkning	36
Om Fo'ur	12	Box: Kalender	37
Kort om Fo'ur	13	Terminologi	37
Himlen	13	Box: Tidomräkningar	37
Geografi	14	Tidslinje	38
Klimat och väder	14	Före Fallet	39
Jordbävningar och vulkaner	15	Fallet	40
Mörke, Stormtid och Blomningen ..	15	Uppbyggnadsperioden	40
Tidvatten	16	Secessionskriget	40
Statsbildningar	16	Första handelskriget	41
Lamarckiska handelsfederationen ..	16	Andra secessionskriget	41
Pejoriska ligan	16	Teknologi	41
Fem stammar	17	Vardagsföremål	41
Suriyan khemaka	17	Mekanik	42
Trollkarlstornen	17	Arkitektur	42
Utanför Lamarck-arkipelagen	17	Sjöfart	43
Dagligt liv på Fo'ur	18	Vapen	43
Fiskarens liv	18	Ekonomi	43
Bondens liv	19	Valuta	44
Hantverkarens liv	19	Valutafluktuationer	44
Köpmannens liv	20	Box: Riktlinje	44
Krigarens liv	20	Resursflöde	44
Barn	20	Prislistor	45
Mat	21	Måttsystem	45
BOX: Mat som inte finns	22	Löner	46
Vanor och ovanor	22	På värdshuset	47
Nöjen	23	I hamnen	48
Festligheter	23	Hos slaktaren	49
Sport	23	På marknaden	50
Musik	24	Hos vinhandlaren	51
Folklore	25	Hos snickaren	51
Den vita gudinnan	25	Hos smeden	53
Mörkekvinnan	25	Kläder, läder och tyg	54
Skapelsen	26	Diverse hantverkare	56
Yagiya-hime	26	I templet, kyrkan eller klostret	57
Altheas mörka sida	27	Hos ormläkaren och al'shakhen ..	59
Den mörka ringen	27	Hos tryckaren	59
Toppen på berget	27	Hos ruststickaren	60
Samhälle	28	Hos byggmästaren	60
Stadsstaten	28	Unika hantverk och tjänster	61
Lagen	29	Språk	61
Curriculum	29	Angeiska språk	61
De arbetande	29	Box: Vanliga fraser	62
De handlande	30	Yaniska språk	62
De krigande	30	Box: Vanliga fraser	62
De bedjande	31	Thrakiska språk	63
Thrakinde	31	Box: Uttal av thrakiska språk	63



Box: Vanliga fraser.....	64	D-val: Specialutrustning.....	95
Religion.....	64	X-val: Vapen och pansar.....	95
Altheas kyrka.....	65	Färdigheter.....	96
Den Vita gudinnans tempel.....	66	Färdighetslista.....	96
Suriya.....	67	Bibliotekskunskap [0].....	97
St Inri kyrka.....	68	Drömprojektion [0].....	97
Al'shakhin.....	69	Drömsyn [0].....	97
Andra religioner.....	70	Drömvandring [0].....	97
Magi.....	70	Eld/Hi [0].....	97
Soryu.....	70	Jord/Chi [0].....	97
Al'shakhin.....	71	Logistik [0].....	97
Trolldom.....	71	Luft/Kisin [0].....	98
Varelser.....	71	Mekanik [0].....	98
Ke'robih.....	72	Ormläkande [0].....	98
Rfani.....	72	Vatten/Mizu [0].....	98
Rfa'lish.....	72	Vapen.....	98
Dinga.....	72	Thrakindes vapen.....	98
K'kshadrifi.....	72	Mänskliga vapen.....	99
Tofsfåglar.....	73	Iynisiska vapen.....	99
Fisk.....	73	Vapentabeller.....	100
Troll.....	73	Brytvärde [Frivillig regel].....	101
Gengångare.....	74	Box: Bryt i Eon2.....	101
Hamnskiftare.....	74	Rustningar.....	101
Havsdrakar.....	74	Thrakiska rustningar.....	102
Thrakinde.....	74	Iynisiska/mänskliga rustningar.....	102
Fysik.....	74	Rustningstabeller.....	103
Mentalitet.....	75	Box: Varför så dyrt?.....	103
Iynisin.....	75	Strid.....	104
Fysik.....	76	Stridskonster.....	104
Mentalitet.....	76	Gamla stridskonster.....	104
Del 3: Regler.....	78	Busho suriya.....	104
Regler.....	78	Nya tekniker.....	104
Om regler.....	80	Gamla tekniker.....	105
Moduler.....	81	Graderingsprov [Frivillig regel].....	106
Rollpersonsgenerering.....	81	Skada.....	113
Attribut.....	82	Snabbare skada.....	113
Härledda värden.....	82	Träfftabeller.....	114
Karaktärsdrag.....	82	Magi.....	115
Sympatier och antipatier.....	83	BOX: Magi och religion.....	115
Box: Lista över möjliga		Besvärjelser.....	115
sympatier/antipatier.....	84	Gåvor från två grenar.....	116
Bakgrundshistoria.....	84	Att använda förmågorna.....	116
Bakgrundstabeller.....	84	Svårighetsmodifikationer.....	116
Familjens huvudnäring.....	89	Utmattning.....	117
Yrken.....	90	Tidsåtgång.....	117
Grundutbildning.....	90	Hålla besvärjelse aktiv.....	117
Iynisins klosteskola.....	90	Katastrofala resultat.....	117
Skolgång för människor.....	90	Soryu.....	118
Inri-kyrkans klosteskola.....	90	Luft (Kisin) [0].....	118
Yrken och ålder [Frivillig regel].....	91	Vatten (Mizu) [0].....	118
Gamla yrken.....	91	Eld (Hi) [0].....	119
Startkapital.....	91	Jord (Chi) [0].....	119
Ormläkare.....	92	Al'shakhin.....	120
Soryun.....	92	Drömsyn [0].....	120
Al'shakh.....	93	Drömvandring [0].....	120
Sprätt.....	93	Drömprojektion [0].....	120
Utrustning.....	94	Ormläkande [0].....	121
A-val: Basutrustning.....	94	Besvärjelser.....	121
B-val: Vildmarksutrustning.....	94	Driva ut giftets ande.....	121
C-val: Djur & transportmedel.....	94	Jordens sköld.....	121



Luftens uppenbarelse	121	Box: Sakina	135
Luftens annorlunda sinnen	121	Den vita gudinnan	135
Fånga någons tankar	122	Lady Sawa	135
Fånga någons minnen	122	Den Vita tranans slott	136
Ringar i tidens vatten	122	Den Vita gudinnans tempel	137
Det framtidas spegelbild	122	Lady Sawas roll i Skymningshem	137
Den flygande tanken	122	Särskilda egenskaper	137
Den osynliga handen	123	Box: Lady Sawas spelvärden	138
Sinnets påverkan	123	Varelser	138
Flamman från jorden	123	Havsdrakar	138
Sinnets stängda dörr	123	Havsdrake, värden (ca 250 meter)	139
Sinnets anfall	123	Ke'robih	140
Sinnets pisksnärt	123	Box: Soldatsvärmformulär	141
Det framtidas röst	123	Troll	142
Andens frammanande	124	Troll, värden	143
Andens fördrivande	124	Box: Samuel	144
Feberdämpare	124	Gengångare	144
Skenminnets födelse	124	Mänsklig gengångare, värden	145
Soryuns distraktion	124	Iynisin	145
Al'shakhins distraktion	125	Stacken	146
Khanaris fängelse	125	Stackstekel, värden	148
Den främmande själen	125	Stackdrottning, värden	148
Övriga regler	125	Stekelgift	149
Iynisins ilska	125	Att sätta stämningen	150
Ljusförhållanden på Fo'ur	126	Miljö	150
Tidvatten	126	Väld	151
Del 4: Hemligheter	128	Filosofi och religion	151
Hemligheter	128	Legender och historia	152
Varning!	128	Rykte	152
Bakgrunden	128	Episka kampanjer	153
Språken på Fo'ur	129	En historia under luppen	153
Bakgrunden och verkligheten	130	Starten	154
Skymningshem och Neotech/Terra		Tema	154
One	130	Bakgrund	154
Magi	130	Introduktionsfasen	154
Ormläkare	130	Identifikationsfasen	155
Artefakter	131	Förberedelsefasen	155
Magiska platser	132	Utmaningsfasen	155
Triluminarens sällskap	133	Klimaxfasen	155
Sällskapets indelning	133	Upplösningsfasen	155
Kalotten	133	Uppföljaren?	156
Triluminarens språk	134	Resurser	156
Trollkarlarna i Tornen	134	Typsnitt	156
Trollkarlarnas mål	134		
Tornen	135		



Del 1: Introduktion

Välkommen till Skymningshem
Inspiration
Ordlista

Introduktion

Det var inte mycket som skilde Shayuna från människorna runt omkring henne. Hennes långa svarta hår dolde nacken med den för hennes folk så karaktäristiska hårväxten längs med ryggraden. De långa öronen var prydligt vikta bakåt och dolda i håret, nästan osynliga om man inte visste vad man letade efter. Ögonen var gyllenbruna, en färg som inte var ovanlig vare sig hos människor eller iynisin. Hennes klor var indragna och påminde mest om brunmålade och spetsiga naglar. Det var mest kläderna som avslöjade att hon inte kom från samma kultur som invånarna i byn Lakestan, men en kvinna tillhörande det Vita templet skulle ha haft snarlika kläder. Men trots likheterna så var hon inte människa. Hon var iynisin och både hon själv och de församlade människorna var pinsamt medvetna om det.

Shayuna var dock inbjuden som gäst. Mannen som låg fastspänd på britsen framför henne var det inte. Han var naken sånär som på ett antal förband som täckte sår från vapen på kroppen. Shayuna kunde känna lukten av blod och var. Människornas läkekonst var inte så värst välutvecklad. När hon tittade över såren såg hon också att människornas krigskonst inte heller var särskilt utvecklad.

Det fanns en skillnad till mellan honom och henne. Han var inte sig själv. Hon hade känt det så fort hon kom in i rummet där han låg fastbunden. Shayuna hade egentligen inte ens behövt sjunka ner på knä bredvid honom och lägga handen på hans panna för att gå in i hans sinne. Hon gjorde det ändå, för att vara helt säker och för syns skull.

"Nå?" frågade byns äldste.

"Han är förändrad" bekräftade Shayuna. Svaret räckte inte för människan.

"Har Toyon blivit besatt?" frågade han.

Shayuna suckade, inte så mycket över mannens öde som människornas feltolkning. "Han är en del av Stacken" sade hon. "Toyon's själ har lämnat kroppen och ersatts av Stackens medvetande."

En av människorna svor för sig själv och en annan, förmodligen Toyons hustru, brast ut i dämpad gråt. "Låt oss få det överstökat" sade mannen som svor och drog en kniv. Shayuna reste sig blixtnabbt, fångade hans arm, stoppade hugget och vred om armen i ett smärtsamt låsgrepp med en skicklighet som tränats in sedan barnsben.

"Och vad ska det tjäna till?" frågade Shayuna, till synes oberörd av mannens kämpande för att få loss armen ur hennes grepp. "Den här kroppen är en annan själs boning nu. Den förra själen har gått vidare till den plats där inga skuggor faller. Ni kan inte få tillbaka er kamrats själ genom att döda kroppen."

"Det här är inte tid för att lära ut religion, soryun!" väste mannen med kniven.

"Inte?" frågade Shayuna lugnt. "Då kanske jag kan lära ut taktik istället. Kroppen är besatt av Stacken. Dödar ni kroppen så dödar ni inte Stacken. Tvärtom kommer ni att få en mycket farlig, skicklig, intelligent och hängiven fiende, som ser er och er by som ett hot. Om ni inte har skickligheten och styrkan att stå emot en sådan fiende så finns risken att ni, genom att döda den här kroppen, dömer hela er by till döden eller samma öde som er kamrat."

"Kanak! Sluta!" Byäldstens order fick mannen med kniven att sluta kämpa och Shayuna släppte greppet, fortfarande beredd att göra något om



mannen skulle bli våldsam igen. Hon och mannen med kniven stirrade varandra i ögonen under lång tid. Kanak vek först undan med blicken. "Så vad rekommenderar ni, soryun?" frågade byäldsten. "Kan vi sända ett meddelande med den här kroppen? Säg att om de tar någon av oss igen så kommer vi att göra allt för att utrota dem, men att vi kommer lämna dem ifred om de lämnar oss ifred?"

"Ni kan tala direkt med Stacken genom honom" sade Shayuna. "Han är stacken numera." Hon sjönk ner på knä bredvid britsen igen. "Stack, kan ni höra mig?" frågade hon tyst, dels med rösten men lika mycket med sin trolldom, rakt in i det medvetande som nu fyllde kroppen.

Kroppen ryckte till och öppnade ögonen. Den tittade ett ögonblick på Shayuna, innan den öppnade munnen och svarade. "Ja, vi hör dig, soryun."

"Stack, ni behöver ha bättre uppsikt över er drottning. Det är fjärde gången en av hennes steklar är på vift."

"Vår drottningens önskan är vår lag" sade kroppen trotsigt. "Vad hon önskar är hennes ensak och vår vilja."

"Jag känner er, Stack" sade Shayuna med plötslig iskyla i rösten. "Tro mig när jag säger att ni har gått för långt. Thrakinde-stammarna är missnöjda med er. Människorna här är missnöjda med er. Och genom ert agerande har även klostret blivit missnöjda med er. Om någonting sådant här händer igen, om ni tar över någon mot dennes vilja igen, då kommer vi att sammanföra thrakinde och människorna och själva delta i en koalition mot er. Vi kommer att finna er Stack, döda varenda en av er och er drottning därtill."

Kroppen låg tyst, som om den begrundade vad som sagts.

"Ni vet vem jag är" sade Shayuna. "Ni vet att jag menar det jag säger."

"Vi vet" svarade kroppen.

"Håll er på ert håll. Stör inte vare sig människor eller thrakinde här i närheten. Så länge ni inte stör dem så kommer de inte att hota er eller er drottning."

"Vi förstår" svarade kroppen. "Vi ska hålla bättre uppsikt över vår drottning. Vi kommer inte att befria någon igen mot dennes vilja. Vi sörjer ert val men respekterar det, om inte annat så på grund av vår drottningens säkerhet."

Shayuna tog kniven ur Kanaks hand och skar loss kroppen på britsen.

Kroppen reste sig upp och gick sedan stolt mot dörren. Ingen av människorna gjorde något åt det. När han kom till dörren stannade kroppen och vände sig mot den nu tyst gråtande kvinnan. "Vi minns dig" sade den. "Vi minns vad han kände för dig." Toyons hustru dolde ansiktet i händerna och skakade tyst med tårarna strömmande ner för kinderna. Toyons kropp, numera med Stackens medvetande i sig, sträckte ut handen mot henne med uttryckslöst ansikte, sänkte den sedan och gick sedan sin väg.

Välkommen till Skymningshem

Välkommen till *Skymningshem*, en alternativ värld till det kritikerrosade rollspelet *Eon*. *Skymningshem* är en ny spelvärld som inte har något gemensamt med *Mundana* och har skapats mest för att visa att man inte behöver spela i *Mundana* med *Eon*, utan att det går att spela med *Eons* regler i andra världar. På det stora hela upptäcker man snart att även om *Skymningshem* är en fantasyvärld så är den svår att sätta in i någon av de etablerade subgenrerna. Termen "nyfantasy" uppfanns som genrebeteckning på *Skymningshems* variant av fantasy, men den är säkert redan upptagen...

Skymningshems stil är ganska annorlunda jämfört med *Eons* vanliga jordnära och realistiska fantasy. När *Skymningshem* spelas på "rätt sätt" är det omväxlande fartfylt och eftertänksamt. När det händer något så är det ofta överdrivet explosivt, men där emellan kan det mycket väl vara stillsamt och lugnt.



Vad är Skymningshem?

Skymningshem är en alternativ spelvärld till Eon, som utspelar sig på Fo'ur, en till stor del vattentäckt värld med grön himmel. Väldigt lite värme och ljus kommer från en avlägsen och kall sol, så världen är insvept i ett evigt skymningsljus. Omkring 95 % av världens yta är täckt av vatten och de öar som finns är mestadels vulkan- eller korallöar. Båt eller skepp är det vanligaste färdmedlet, med fötter som god tvåa i den mån det är möjligt. Riddjur finns inte alls.

På denna värld samsas fyra civilisationer. Dels finns den mänskliga, som huvudsakligen består av fiske- och bondesamhällen knutna till handelsstäder. Dels har vi thrakinde, en art av utterliknande varelser som har en primitiv stamkultur. Dels finns iynisin, mänskliga till utseendet men främmande i sinnet. Slutligen finns också Stacken, ett gruppintellekt som består av varelser som tar över en värdkropp.

Spelarna upplever, genom sina rollpersoner, hisnande äventyr i den här världen. De får tränga in i stridskonsterna mysterier, lära sig magi och andebesvärjelse, intrigera med mäktiga handelshus, trollkarlar och mystiska sekter, utforska Fo'urs dolda förflutna, och slåss mot pirater och fribrytare.

Inget gott och ont

I vanlig fantasy finner man ofta någon "ondska" eller "ond kraft" som behandlas som någon form av kraftkälla. Man behöver bara plugga in sig till ondskan för att få tillgång till denna kraftkälla. Analogin med att sälja sin själ till den Onde i utbyte mot jordisk makt är inte långt borta.

I *Eon* finns väldigt lite "ondska" i den klassiska fantasybemärkelsen. I *Skymningshem* saknas den helt. Istället är det helt andra motiv som driver folk att göra vad de gör. Alla har en anledning att göra vad de gör. Ont och gott är snarare en ursäkt eller bortförklaring av de verkliga skälen; egen nytta, självbevarelsedrift eller religion. Om termen "ondska" används så är det i subjektiv bemärkelse, som i att "vi är goda, de är onda". Inte heller går det att få någon kraft från "ondskan". Kraften kommer istället från ens normala resurser och möjligen också från ens motivation och viljestyrka.

I *Skymningshem* består dramats drivkrafter istället av vanliga reguljära motsättningar av ekonomiskt, etniskt eller religiöst ursprung. I en miljö fylld av intriger kan vanliga motsättningar bli minst lika våldsamma och världsomfattande som den klassiska konfrontationen mellan ont och gott.

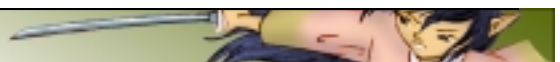
Ingen historisk förebild

Ofta är en fantasyvärld ett något ommöblerat medeltida Europa, vikingatida Skandinavien, en klassisk Medelhavskultur, eller en salig röra av samtliga. *Skymningshem*s värld har inga sådana paralleller till jordisk historia, så man kan inte säga att *Skymningshem* är ett rollspel i den-och-den perioden. Man skulle, med god vilja, vaselin och skohorn, kunna hitta förebilder till *Skymningshem* i Polynesien, Japan, Kina och kanske medeltidens och renässansens italienska stadsstater. Dessa likheter beror oftast på att något tillfälligt råkat inspirera någon av konstruktörerna, inte på grund av att spelet ska spegla dessa miljöer och tidsperioder.

Inga standardingredienser

Man kommer att upptäcka att mycket av det som man förknippar med fantasy saknas helt eller delvis i *Skymningshem*. Alverna kan till exempel enbart delvis motsvaras av iynisin, men liknelsen fungerar bara på detaljer av utseendet och det endast om man jämför det med vissa vedertagna rollspelskonventioner. Resten är egentligen väldigt o-alviskt – iynisin är kortlivade (relativt alver, inte relativt människor), våldsamma och fyllda av inre konflikt, inte långlivade och fridsamma. Orcher och dvärgar saknas helt, liksom den tidigare nämnda Ondskan.

Är det här en nackdel? Egentligen inte. Den största nackdelen är att delar av Eon, från vilket *Skymningshem* hämtar större delen av sina regler, till viss del blir onödigt. Å andra sidan, de delar som har med alver, dvärgar och tiraker försvinner och därmed en hel del förutfattade meningar. Alver, dvärgar och tiraker/orcher förväntas vara på ett visst sätt. Oavsett hur mycket Eon försöker definiera om standardbegreppen så kommer de förutfattade meningarna vara kvar. Om man inte har något att ha förutfattade meningar om



så kan man heller inte ha förutfattade meningar. Därmed blir det automatiskt en ny och frisk syn på rollspelets varelser.

Annorlunda episk fantasy

Efter att ha gått igenom vad *Skymningshem* **inte** är kan det vara dags att förklara **vad** det är. *Skymningshem* representerar en episk form av fantasy, i en mycket annorlunda miljö med en omfattande bakgrund. *Skymningshem* saknar dock den klassiska motsättningen mellan gott och ont, utan motsättningarna som utgör grunden i dramat är mycket mer komplicerad än så.

Det episka i *Skymningshem* är mycket viktigt. I och med att den klassiska motsättningen mellan ont och gott inte finns så är det plötsligt ganska svårt att få en storslagenhet och ett engagemang i spelet. Det finns ingen given "skurk", så att säga, utan bara ett antal potentiella antagonister.

I och med att det saknas en given ondska i spelet så är det viktigt att skapa ett specifikt motstånd för spelarnas rollpersoner. Det är här det episka kommer in. *Skymningshem* är tänkt att spelas som episka kampanjer, det vill säga en berättande kampanj med en början, en mittdel och ett slut. I en sådan kampanj skapar man ett motstånd för rollpersonerna och låter sedan motsättningen växa allt eftersom tiden går. På så sätt får man ett mer personligt engagemang hos spelarna och man kommer lätt över problemet med att det inte finns någon given "skurk".

Nu när vi också konstaterat att alla standardingredienser från fantasy saknas i *Skymningshem* så kan man ju också undra varför det kallas för fantasy över huvud taget. Man måste dock komma ihåg att fantasy omfattar så mycket mer än alver, dvärgar, orcher, en Ond Furste och en kasse mystiska varelser inspirerade från keltisk, nordisk och grekisk mytologi. Fantasy är trots allt en litterär genre av fantastisk litteratur, där det bisarra och fantastiska kan inträffa, samt motsvarande genrer i andra medier. Den bit av fantasyn som har just alver, orcher, dvärgar, onda furstar och liknande saker är bara en liten bit i mitten som ofta kallas "mainstream-fantasy". Det finns bra mycket mer fantasy som inte är mainstream, men som fortfarande är fantasy.

Det är i detta andra utrymme, bredvid mainstream-fantasyn, som *Skymningshem* placerar sig.

Inspiration

Det finns mycket från vilket man kan hämta inspiration till *Skymningshem*. I och för sig är det väldigt svårt att hitta en direkt förlaga, men lite inspiration kan man hitta varstans. Om man letar noga kan man också hitta vissa idéer och koncept i några av originalen som har lånats in i *Skymningshem*.

Usagi Yojimbo: En underbar och seriös samuraj-serie av Stan Sakai. Det är en animorf serie, men klarar man av det har man mycket nöje framför sig. Mycket stämning och inspiration till konflikter och historier finns här, och berättarkonsten är väl värd att studera några gånger till.

Space Usagi: Samma slags historier som *Usagi Yojimbo*, men flyttade till rymden istället. Inspirationen från *Star Wars* är ganska tydlig på sina håll.

Ronin: Frank Millers serie-epos måste helt enkelt läsas. Den är nervig, mycket väl berättad och mycket, mycket mångbottnad.

Mermaid Forest: En underbar och känslösam historia om en fiskare som råkar äta sjöjungfrukött och blir odödlig, och nu söker efter en befrielse från problemet. Serien är tecknad av Rumiko Takahashi, och några avsnitt finns även som anime (japansk tecknad film).

Kozure Okami: Ensamvargen med valpen. Det är en lång japansk serieroman (mer än 6000 sidor) om samurajen Itto Ogami, en gång Shoguns skarprättare, som tvingas fly med sin son och blir lönnmördaren med barnvagnen. Serien är delvis utgiven på engelska som *Lone Wolf and Cub* och på svenska i tidningen *Samurai*. Serien är filmad flera gånger, och den bästa filmatiseringen är nog *Lone Wolf*-serien, som också klipptes ihop till en slags antologi under namnet *Shogun Assassin*. Serien finns bland annat på DVD.

Linda och Valentin: Vissa album av *Linda och Valentin* har precis rätt känsla. Speciellt *Härskarens Fåglar*, *De Tusen Planeternas Rike*, *Vårdagjämningens Hjältar* och *Det Stigande Vattnets Stad* kan man hämta mycket inspiration från.



Daughter of the Empire: En härlig roman av Raymond E. Feist och Janny Wurts, med massor av intriger och ränkspel i en japansk-inspirerad hovmiljö.

Dragonriders of Pern: En serie böcker av Anne McCaffrey om en civilisation där drakryttare försvarar världen mot trådreger från dess systervärld. Bakgrunden har en del gemensamt med *Skymningshem*.

Arrakis Ökenplaneten: Frank Herberts klassiska SF-epos lade grunden till en hel serie med (gradvis sämre) uppföljare. Även om Fo'ur inte är en ökenplanet så finns det en del likheter i tänkandet bakom romanen. Det jag lärde mig av Arrakis Ökenplaneten var till exempel att arbeta med kulturer och ekologi. David Lynchs filmatisering är visserligen sevärd, men innehåller inte så mycket inspiration (utom en kort ögonblicksbild av exteriören hos Atreides hem på Caladan). Däremot finns det en ny miniserie för TV i tre delar baserad på boken, som dels ligger bra mycket närmare boken men också tar en rejäl titt på kulturen på Arrakis.

Star Wars: Ignorera de häftiga rymdstriderna, och titta istället närmare på miljön och berättartekniken. Miljön är en härlig blandning av nytt och gammalt, det finns många likheter mellan *soryun* och Kraften, och det finns mycket att lära i form av episkt berättande.

The Tripods: En helskön brittisk science fiction-serie, baserad på en minst lika skön boktrilogi av John Christopher, som utspelar sig under slutet av 2000-talet på en jord som ockuperats av utomjordingar och där det mänskliga samhället rasat ner till renässansnivå. Första säsongen (av två) av TV-serien går att beställa på DVD, och ska kunna gå att få tag på i VHS-format och eventuellt laserdisk. Böckerna är slut på tryckeriet och är svåra att få tag på, men kan komma i omtryck och kan ligga och skräpa på något lager.

Salute of the Jugger: Rätt skön efter katastrofen-film, med Rutger Hauer och Joan Shen i två av huvudrollerna, och som har en del gemensamt med *Skymningshem*. Speciellt spelet 'shai är inspirerat av filmen. Den finns även under titeln *The Blood of Heroes* fast den klippningen ska sakna hela 14 minuter. Båda är svåra att få tag på.

Fursten: Denna klassiska bok av Niccolò Machiavelli är faktiskt ett måste om man ska syssla med stadsstaternas politik. Läs den – politikern inom er kommer inte att ångra sig.

Blue Planet: Mycket annorlunda science fiction-rollspel som visade sig ha mycket mer gemensamt med *Skymningshem* än vad det först verkade.

Ordlista

Vissa thrakinde-termer är nästan omöjliga att uttala. Det vanligaste mänskliga försöket till uttal står då inom parentes.

(ang) från angesi

(kh) från khenoke

(nih) från nihon

(sur) från suriyani

(th) från thrakiska språk

'Shai

(th) Lagsport med thrakindiskt ursprung. En spelare från varje lag ska försöka göra mål med en boll, medan fyra andra spelare inte får nudda bollen utan bara är till för att öppna vägen för kvicken.

Al'shakh

(th) Andebesvärjare

Al'shakhin

(th) Thrakindes gren av magi, schamanismisk andemagi. Även thrakindes religion.

Althea

(ang) Gudarnas hemvist, det stora klot som syns på Fo'urs himmel under halva dygnet. Det sägs att människorna kom från Althea innan de kastades ut från Gudarnas hemvist och landade på Fo'ur.

Bok'yadin

(sur) Ett iynisiskt träningssvård i trä, med samma balans som en *say'yadin*.

Bosord

(ang) Ett 90 cm långt dubbeleggat enhandssvård med korgskydd.

Chi

(sur) Jord, en av soryus fyra förmågor.

Dinga

(ang) Hunddjur, tillsammans med iynisin och människor de enda däggvarelserna på Fo'ur.



Dygn	Ett dygn är 25 timmar långt.
Fallet	Den tid i historien då människan kastades ut från Gudarnas hemvist och förlorade sin magi.
Fem stammar	En federation av fem thrakinde-stammar i Lamark-arkipelagen.
Fern	Inhemsk gröda som odlas på fält som står under vatten. Man kan baka bröd på fernmjöl, ångkoka kornen och även göra papper och halmmattor av axen. Fern anses vara fin mat och bröd blir vitt.
Fo'ur	(ang) Den värld som Skymningshem utspelar sig på.
Hi	(sur) Eld, en av <i>soryus</i> fyra förmågor.
Hirai	(sur) Det finare och sirligare av <i>ynisins</i> två skriftspråk. Det används huvudsakligen i formella texter.
Ish	(th) Spjut. Skaftet på en riktig <i>ish</i> går ofta i arv, medan spetsen byts ut när den gamla går sönder.
Ichikuyun	(sur) "Kraften hos en", eller förmågan hos var och en att påverka.
Iynisin	(sur) En ras som är mycket lik människor. De är något kortare men smidiga och muskulösa. De är mycket religiösa och mycket skickliga på stridskonst, något som alla tränar.
K'kshadrfi (klishadvi)	(th) Stort havsdjur som oftast håller till vid ekvatorns isbälte. De jagas av thrakinde-stammar som lever i närheten av ekvatorn samt av <i>kheno</i> .
Katai	(sur) Det enklare av <i>ynisins</i> två skriftspråk. Det används huvudsakligen för anteckningar, främmande namn och lånord.
Ke'robih	(th) Soldatsvärm, en nomadisk svärm av små köttätande leddjur som flyttar från värd till värd.
Kheno	(kh) Ett nomadiskt människofolkslag som bor på Khenokeh.
Khenokeh	(kh) En stor ö som delvis är täckt av isen vid ekvatorn.
Khina'ha	(th) En orm som anses helig av thrakinde. Den används av ormläkare för att bota infektioner och varbölder.
Kisin	(sur) Luft, en av <i>soryus</i> fyra förmågor.
Kortår	Ett Fo'urskt kortår är 86 dygn, och varje dygn är 25 timmar. Det motsvarar alltså nästan 89,6 jordiska dygn. Kortår används huvudsakligen av thrakinde och <i>ynisin</i> , samt av människor som finare uppdelning av ett långår. Kortåret börjar med första dagen i Mörke och slutar med sista dagen före Mörke.
Lamark-arkipelagen	En ögrupp i vilken bland annat Pejora ingår
Lamarkiska handelsfederationen	En sammanslutning av handelshus och de stadsstater där de finns i Lamark-arkipelagen.
Ljuse	Den tid då solen och Althea är på varsin sida om Fo'ur och man bara kan se en av dem åt gången.
Långår	Ett Fo'urskt långår är fyra kortår. Det används huvudsakligen av människor.
Mizu	(sur) Vatten, en av <i>soryus</i> fyra förmågor.
Mörke	Den tid då solen kommer in bakom Althea och skuggas.
Nakuyuni	(sur) "En som insett sin förmåga", en person som förstått vikten av <i>ichikuyun</i> och lever efter den principen. Ofta högt aktade.
Nihon	Ett av de två gamla språken. Suriyani härstammar från nihon.



Ormläkare	Personer som kan läka sjukdomar med hjälp av ormgift och böner.
Pakunin	(sur) Iynisiskt traditionellt vapen, en fem fot lång stav.
Pejora	En stor ö i västra Lamark-arkipelagen med mycket jordbruksmark.
Pejoriska ligan	En samling stadsstater på och kring ön Pejora.
Rfani (vani)	(th) Vessleliknande rovdjur som tämjts av thrakinde som huvudsakligen jaktdjur.
Santovasku	En statsbildning nordväst om Lamark-arkipelagen.
Say'yadin	(sur) Ett 90 cm långt kurvat eneggat svärd.
Sayash	(sur) Ett bambuliknande gräs som används som till lite allt möjligt: byggnadsmaterial, material för rustningar och för att göra papper av, för att nämna några få.
Searn	Inhemsk gröda som odlas på fält som står under vatten. Searn kan ångkokas eller kokas till gröt och man kan också baka bröd av searnmjöl. Bröd bakat av searn blir ljusbrunt. Man kan även göra brännvin av searn.
Sen	(sur) Schackliknande brädspel, med 19x19 rutor och olika stenar med olika funktioner. Pjäser kan placeras ut och flyttas, och målet är att fånga in och eliminera fiendepjäser.
Sivar	(sur) En liten himlakropp som ligger närmare Althea. Den syns oftast som en skugga på Altheas yta, och ibland som en ljus skiva. Namnet betyder "den som kastar skugga" och himlakroppen anses som ett dåligt omen hos människor. Thrakinde har dock mycket bättre intryck av himlakroppen. Vissa stammar hos thrakinde kopplar ihop Sivar med profetiska förmågor. Andra anser den vara en länk mellan Fo'ur och Althea.
Solen	En blek sol eller en mycket stark stjärna. Solljuset ger väldigt lite värme, utan nästan bara ljus.
Sory'yadin	(sur) Trollkarlssvärd. Ett 105-120 cm långt kurvat eneggat svärd, som enbart kan tillverkas av trollkarlar.
Soryu	(sur) Suriyaniskt ord som betyder 'väg'. Används som namn på de förmågor som magiker har, det vill säga magi. En av två grenar av magi.
Soryun	(sur) Magiker, person som kan <i>soryu</i> .
Stormtid	En fem till sex dagar lång period efter Mörke då Fo'ur drabbas av hårda stormar.
Suriya khemaka	(sur) Klostret, eller iynisins religions organisation.
Suriya	(sur) Iynisins religion.
Suriyani	(sur) Iynisins språk.
Taikiu	(sur) Den iynisiska långbågen.
Tayani	(sur) En person med livsskuld till en annan.
Therini	(th) En orm som anses helig av thrakinde. Den används av ormläkare för att sänka feber och som sövande och lugnande medel.
Troll	En själlös stenvarelse från långt före Fallet. Ett fåtal av dem är kvar.
Äldre angesi	(ang) Ett gammalt och dött språk, från vilket lamarkiska, pejoriska och khenoke härstammar.



Del 2: Världen Fo'ur

Kort om Fo'ur
 Statsbildningar
 Dagligt liv på Fo'ur
 Nöjen
 Folklore
 Samhälle
 Vid sidan av lagen
 Krigskonsten
 Historia
 Teknik
 Ekonomi
 Språk
 Religion
 Magi
 Varelser
 Thrakinde
 Iynisin

Om Fo'ur

Det var första natten efter Stormtid. Luften var sval och fuktig, mättad efter att fem dagars storm hade piskat det lilla templet och dess omgivning. Himlen var åter klar, och Altheas skära lyste svagt vid horisonten. En doft av förväntan och liv låg i luften, och Fo'ur hade redan börjat blomma ut i årets första skälvyande timmar.

Shayuna satt hopsjunken på templets terrass och mediterade. Ögonen var halvt slutna och blicken inte fixerad alls. Andningen var lugn och jämn, men var så grund att den knappt märktes. Hela hennes varelse var inriktad mot hennes inre, så det var bara knappt att hon märkte hur Kiko, värdinnan för templet, kom ut på den fortfarande regnvåta terrassen.

Långsamt drog Shayuna sig tillbaka från meditationen och upptäckte att Kiko tålmodigt satt och väntade längst bort i rummet innanför terrassen. Shayuna tog ett djupare andetag, vilket Kiko märkte.

"Jag ber om ursäkt om jag störde" sade Kiko ursäktande.

"Det är ingen fara" svarade Shayuna. "Det var dags att komma ut ur meditationen ändå. Det är snart dags."

"Dags för vad?" frågade Kiko. "Ni kommer till det här templet nästan varje Mörke och Stormtid, och sitter alltid här och mediterar. Har det med det att göra?" Shayuna nickade och tittade ut över trädgården. "Jag tog med lite varmt te" sade Kiko och kom ut på terrassen.

"Tack, min vän" sade Shayuna när Kiko serverade det heta teet.

"Kan verkligen iynisin och människor vara vänner?" frågade Kiko sorgset. "Ibland känns ni så... främmande."

Shayuna log och tog emot tekoppen. "Tro mig när jag säger att ni är precis lika främmande ibland. Men vi har också stora likheter. Vi njuter av samma te, samma skönhet, samma värderingar."

Kiko log skevt. "Du låter som lady Sawa."

Shayuna läppjade på teet. "Har du träffat henne?"

"En gång, för fyra långår sedan."

"Själv har jag aldrig träffat henne" sade Shayuna med en suck. "Är det sant att hon var här före Fallet?"

Kiko blev genast defensiv av frågan. Shayuna visste med ens att hon hade gått över gränsen och innan Kiko hann svara så avbröt Shayuna henne.

"Nej, förresten, svara inte. Det är ett mysterium som gör bäst i att fortsätta att vara ett mysterium."

Kiko slappnade av. "Så", frågade hon, "varför tillbringar du varje Mörke och Stormtid i det här templet?"



"För att bevittna ett mirakel" sade Shayuna.

"Ursäkta att jag säger det," sade Kiko tveksamt, "men i så fall tror jag att du har kommit till fel ställe. Vi tror inte på mirakel och vad jag vet har det inte inträffat något i det här templet."

"Min kära Kiko," sade Shayuna och skrattade, "det finns mirakel och det finns mirakel. Vissa mirakler är naturliga händelser som bara ser osannolika ut. Andra är händelser som inträffar så sällan att de tycks inte hända alls. En del är bara mirakler genom sin skönhet. En del har ingen förklaring alls. I vilket fall som helst så är de mirakler, oavsett deras ursprung." Kiko snörpte på munnen. "För att vara troende" fortsatte Shayuna roat, "så är Tempels tjänare synnerligen oreligiösa." Hon vände sig ut mot trädgården och tittade längtande mot träden. "Om man bara söker så hittar man miraklen, och om man vill så finner man det gudomliga i dem."

"Så, nu väntar du på ett litet mirakel här?" frågade Kiko halvt roat, halvt misstroget.

"Ja" svarade Shayuna. "Med lite tur så inträffar det ikväll." Hon tömde koppen. "Får jag besvära om påfyllning?"

"Naturligtvis" sade Kiko och fyllde på både Shayunas och sin egen kopp. Hon smuttade på det och tog sedan en djup klunk, och skulle precis säga något då hon märkte hur Shayunas sinnen var på helspänn. Musklerna var spända som stål, öronen var vikta bakåt och ögonen vidöppna. Det fanns dock ingenting fientligt i hennes min, utan bara förväntan spänd till bristningsgränsen.

"Det händer i år," viskade Shayuna, rädd att bryta det magiska ögonblicket, "när som helst..."

Kiko satte ner sin kopp och tittade ut mot trädgården. "Vad kommer att hända?" viskade hon.

"Vänta" sade Shayuna lågt.

Och Kiko väntade och tittade. Hon kunde känna något, en underbart ljuv blomdoft som hon aldrig hade känt förut, något som...

Träden slog ut i ett fyrverkeri av vitt och ljust rött! På varenda gren slog hundratusentals blommor ut, små och skira och så svagt röda att de nästan var vita, och de täckte trädens kronor totalt. Hela trädgården lystes upp av de självlysande blombladen i trädens kronor och ett ljust stoft spreds ut i luften som gav trädgården ett näst intill trolskt skimmer. Sedan började bladen sakta lossna och falla mot marken, ett efter ett. Redan efter en kort stund var marken täckt av ett lysande lager av vita och röda kronblad. Det skulle ta hela natten innan de sista bladen föll till marken, men Kiko slogs ändå av hur kort blomningen var.

Kiko och Shayuna satt med tårar i ögonen och tittade på trädgården.

"Var det detta som du väntat på?" frågade Kiko med viskande röst.

Shayuna nickade. "I femton långår" svarade hon lika lågt.

Kort om Fo'ur

Man vet förhållandevis mycket om världen Fo'ur. Man vet att Fo'ur är ett klot och att den kretsar kring den himlakropp som kallas Gudarnas hemvist, Althea. Solen är liten och svag, varför den inte värmer särskilt mycket. Himlen domineras istället av Althea, en stor tydlig skiva med parallella band och virvlar.

Himlen

Det finns flera andra himlakroppar som kretsar kring Althea, bland annat en mindre värld som kallas Sivar som ligger närmare Althea än vad Fo'ur gör. Den kalla solen på väldigt långt håll rör sig också på himlavalvet, i till synes helt oförståeliga banor. Å ena sidan verkar det som att den rör sig oerhört snabbt kring Althea jämfört med Altheas alltjämt skiftande yta. Å andra sidan tar det åttiosex dagar för solen att röra sig ett varv runt Althea i förhållande till Fo'ur, vilket också är längden på det korta året. Den nu mest accepterade



teorin säger att Althea vrider sig runt sin egen axel på samma sätt som Fo'ur och att solen och Fo'ur i sin tur rör sig runt Althea.

Det är sällan helt mörkt på Fo'ur. Även när solen är nere är Altheas skiva ofta synlig på himlen. Om både sol och Althea skulle vara borta från himlen så upplyses den norra delen av himlen av magnifika norrsken (motsvarande sydsken på södra himlen syns på södra halvklotet). Ibland lysas himlen upp i skenet av en enorm blix, till synes från klar himmel. Det finns inte många stjärnor på Fo'urs himmel, bara ett fåtal ljusstarka stjärnor. En del av dessa rör sig runt Althea, fast längre ut jämfört med Fo'ur, medan andra ligger stilla på himlen. Stjärnor syns bäst vid ekvatorn och under den korta period som kallas Mörke, då solen försvinner bakom Althea.

Det är inte heller aldrig helt ljust på Fo'ur. I och med att solen är så liten och svag så lyser den inte upp särskilt mycket. Lite extra ljus kommer från Althea, men det är inte så mycket att det gör någon större skillnad. Solen är inte heller den huvudsakliga värmekällan på Fo'ur. Större delen av värmen verkar komma från polerna och från haven. Himlen är till större delen grön. Den är grönare vid polerna än vid ekvatorn. Man tror att det har med temperaturen att göra.

Det är aldrig helt ljust på Fo'ur, eftersom solen ligger så långt bort. Man kan se att solen är en skiva, men den skänker inte mycket ljus eller värme. Det är å andra sidan sällan helt mörkt på Fo'ur, tack vare Althea och skenet från denna. Även överslag och norrsken skänker viss mängd ljus till Fo'ur. Detta gör också att mängden ljus inte bara varierar med tiden på dygnet, utan att det också varierar med årstid.

Geografi

Större delen av Fo'urs yta är täckt av vatten. Det finns väldigt få större sammanhängande landmassor. Istället är haven prickade av arkipelager med små korallöar, vulkanöar, ett fåtal större öar och mängder av mangroveträsk. Dessa arkipelager ligger i långa och breda linjer mellan stora och djupa oceaner. De få större landmassor som finns ligger huvudsakligen vid ekvatorn och helt eller delvis under is.

Världen delas på mitten av ett isbälte längs ekvatorn, med packis och isberg vid kanten. Ju längre mot polerna man kommer desto varmare blir himlen. Vid polerna är det absolut varmast. Värmen varierar marginellt med dygnet, eftersom solen bidrar med väldigt lite värme. Huvuddelen av värmen strömmar in från himlen vid polerna, oberoende av dygn och årstid. Att ta sig över isbältet är ett vanskligt företag på grund av frekventa isbävningar och skalv.

Fo'urs yta domineras av hav, som delas av arkipelager och ögrupper. Vid arkipelagerna är vattnet oftast grunt och varmt, medan haven i sig är djupa. Närmare 95 % av världen är täckt av hav. Havet är grönt utom vid ekvatorn där det är mer grönbått, på grund av att det avspeglar himlens färg. Himlen är mycket riktigt grön och grönbått. Ju närmare polerna man kommer desto grönare blir himlen, medan himlen blir mer grönbått vid ekvatorn.

Fo'urs städer och byar är oftast byggda på de öar som finns, på pålar i grunda laguner, mellan och i träd i jättelika mangrover (en massa av träd och växter som flyter på vattnet och som myllrar av liv i alla dess former), på mängder av sammanbundna båtar, eller naturligtvis i någon form av kombination. Det naturliga sättet att färdas längre sträckor på Fo'ur är med båt. Thrakinde, ett av de fyra intelligent folk, är suveränt anpassade till ett amfibiskt liv, men föredrar ändå att färdas med båt, kanot eller flotte under längre sträckor. Spelet *Skymningshem* koncentreras på en arkipelag av öar, den Lamarkiska arkipelagen, som delas in i Handelsfederationen och den Pejoriska ligan. Arkipelagen utgör bara en del av världen, men endast de närliggande kringområdena kommer att beskrivas kortfattat. Det finns alltså gott om utrymme att expandera på.

Klimat och väder

Klimatet på Fo'ur är relativt stabilt. Det är någorlunda jämn temperatur dygnet om och det blir inte mycket svalare på nätterna. Vindar är relativt konstanta och oberoende av dygnet, så någon särskild aftonbris eller morgonbris finns inte. De små skillnader som finns gör att det kommer nederbörd då och då, huvudsakligen nattetid då det trots allt är något kallare, även om det är knappt märkbart.

Det förekommer inga egentliga årstider på Fo'ur. Den stora omvälvningen kommer var åttiosjätte dygn, då Mörke inträffar. Under Mörke sker något då den kalla solen döljs bakom Altheas svarta baksida. I ungefär fem dagar efter Mörke, en tid kallad Stormtid, så



rasar våldsamma stormar över Fo'urs tempererade och arktiska områden. Tiden strax efter Stormtid brukar dock kallas vår, och tiden strax innan Mörke kallas ofta för höst. Däremot kallar man inte tiden kring Ljuse för sommar.

Huvudsakligen blåser det från sydväst mot nordost med kalla vindar från ekvatorn. Fram till Mörke mättas dessa vindar med fukt, för att med Mörke som utlösare vräka ur sig allt detta vatten under Stormtid. Det blir alltså mer och mer fuktigt under året till Stormtid då all fukt släpps lös i form av regn. Den torraste perioden inträffar ca 20 dagar efter Stormtid.

Jordbävningar och vulkaner

Stora delar av Fo'urs landmassa är drabbat av frekventa jordbävningar och vulkanutbrott. Legenderna säger att jordbävningar och vulkanutbrott beror på att havsdrakar gnager på världens rötter, och att denna vrider sig i smärta på grund av det och spyr ut lava. Därför fruktar man havsdrakar och skulle nog kunna tänka sig att göra något åt dem om man kunde.

På de flesta öar inträffar flera skalv dagligen. Mellan ett och tio småskalv som knappt känns är vanligt. Fem till sex gånger per kortår inträffar det ett större skalv som skakar om en del, och någon gång per långår brukar ett skalv som ställer till viss skada uppträda. De flesta skalv är dock inte så farliga. De riktigt farliga skalven inträffar med ungefär femtio långårs mellanrum.

Vulkanutbrott inträffar inte så ofta. De aktiva vulkanerna mullrar mest och spyr ut gas. Ett fåtal har konstanta utbrott, men de flesta ligger stilla i århundraden utan att göra mer än väsen av sig. Ett vulkanutbrott kan vara i några få dagar om käglan exploderar till flera år med upprepade utbrott. Stora vulkanutbrott ger upphov till en röd himmel, då askan som spys upp i luften och sprids över hela världen filtrerar solljuset. En röd himmel, istället för den normala gröna, anses som ett krigsomen och fruktas av alla.

När en vulkan får ett utbrott kan det ske på flera olika sätt. Om en vulkan spyr ut mängder med lava så är den relativt snäll. Lavan flyter relativt långsamt och man kan oftast evakuera, i synnerhet som de flesta bosättningar ligger nära havet. Det som är verkligt farligt är askstörtfloder och lerstörtfloder. Askstörtfloder uppträder oftast vid explosiva vulkanutbrott, då miljontals ton med superhet aska flödar ner från vulkankägla. De är blixtnabba och resultatet är som en het tegelvägg far ner för bergssidan i några hundra kilometer per timme. Lerstörtfloder inträffar när ett lavaflöde kommer ut under en glaciär eller om det finns en glaciär på en vulkankägla som exploderar. I så fall rusar en störtflod av lera bestående av vulkanaska, jord och vatten ner för bergssidan och dränker allt i sin väg. Askmolnet från ett vulkanutbrott ställer till problem, men inte farligt mycket jämfört med de övriga problemen. Askmolnet stänger till att börja med ut det lilla solljus som når Fo'ur, och nedfallet kväver grödor såväl som djur, samtidigt som det är giftigt och svagt alkaliskt frätande.

En stor fara med både vulkanutbrott och jordbävningar är tsunamier eller stormfloder från havet. När chockvågen från en jordbävning ute till havs når land stegras den till en enorm tsunami. Tsunamin suger först ut vattnet från stranden, och kommer sedan stormande tillbaka och krossar allt i sin väg. En tsunami kan orsaka stor skada väldigt långt borta från jordbävningens epicentrum.

Folket på Fo'ur har lärt sig att leva med vulkanutbrott och jordbävningar. De är oroande och irriterande, ibland till och med direkt farliga, men man accepterar att de inträffar och gör vad man kan för att begränsa skadan. Naturligt nog spelar vulkaner och jordbävningar en stor roll i myter och legender, men lustigt nog förekommer det inga riktiga vulkangudar i de olika religionerna. Inte ens Althea-kyrkan har några vulkangudar, och thrakinde förklarar jordbävningar och vulkanutbrott på havsdrakarna istället.

Mörke, Stormtid och Blomningen

Mörke är en tidpunkt som inträffar var åttiosjätte dygn och markerar början på kortåret på Fo'ur. Vid denna tidpunkt skymms den kalla solen av Althea under två dygn. Althea själv är då bara en svart skiva mot himlen och det enda ljuset kommer från norrsken, blixtar och stjärnor. Mitt under den långa natten stiger havet till sin högsta punkt någonsin under året. Det är Fo'urs mörkaste tid och en tid som fruktas av alla. All aktivitet avstannar när solen försvinner bakom Althea. Normalt samlar man ihop familjen i ett rum där man äter och sover tillsammans i skenet av lampor, lyktor och vaxljus och inväntar att solen ska dyka upp igen på andra sidan Althea.



Direkt efter Mörke kommer Stormtid. Stormtid är den tid då Fo'ur vrider sig i smärta över att ha färdats över Altheas mörka sida. Efter översvämningen mitt under Mörke kommer upprepade nya översvämningar då orkaner med full kraft slår in över Fo'urs arkipelager och då vulkanerna får nytt liv. Mörke och Stormtid fruktas med rätta av Fo'urs alla invånare.

Folk på Fo'ur har dock lärt sig att leva med Mörke och Stormtid och på sätt och vis utnyttja det. Byggnader är så stabilt byggda att de tål Stormtid, eller så är de byggda så att de är enkla att reparera. Så gott som alla gårdar har minst ett stormsäkert hus där man kan ta skydd vid Stormtid, och många hus är byggda på pelare för att stormfloden (som alltid kommer under en orkan) ska passera under huset. Båtar dras upp på land och till och med på taken ibland, för att de inte ska slås sönder, eller går norrut till mer stillsamma vatten och långt från öarna, där vågorna inte är lika höga och inte bryts som i mer kustnära vatten. Man bygger vattencisterner på någorlunda höglänt mark. Utöver att regnet under Stormtid vattnar åkrarna så samlas vatten i dessa cisterner för senare användning i jordbruket. Tack vare detta kan man odla diverse grödor som kräver färskvatten och som huvudsakligen äts av människor och iynisin.

Efter Stormtid kommer Blomningen. Under Blomningen slår de flesta växter ut och blommar. Även en del luftburna sporer blommar och under ett par dagar faller det vackra blommor från himlen som snöflingor. Blomningen och det faktum att Stormtid och Mörke är över firas med en rejäl festival.

Tidvatten

Varje dygn har man två fall av hög- respektive lågvatten. Exakt när på dygnet som dessa inträffar beror på var Althea står på himlen. Högvatten inträffar alltid när Althea står i zenit samt exakt ett halvt dygn senare. Lågvatten inträffar halvvägs däremellan.

Tidvattenskillnaden är tämligen stor på Fo'ur, eftersom vattnen kring öarna är grunda. Däremot är de inte extremt höga, eftersom det finns mängder med alternativa vägar för vattnet att färdas. Man får alltså inga enorma vattenmassor som ska igenom ett smalt sund, utan vattnet kan ofta välja mellan flera olika. Normalt sett är tidvattenskillnaderna omkring en till en och en halv meter, och kan vara lite högre vid Mörke och Ljuse. Lokala variationer förekommer.

Statsbildningar

Det finns flera olika statsbildningar på Fo'ur. I det område som beskrivs här, Lamark-arkipelagen, finns det fyra övergripande statsbildningar som enar byar och städer. Dessutom finns trollkarlarna i tornen.

Lamarkiska handelsfederationen

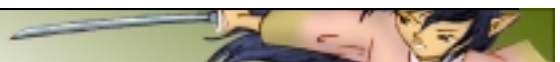
Den Lamarkiska handelsfederationen är den största och mest inflytelserika statsbildningen i arkipelagen, tack vare dess kontroll över järnutvinning på ön Khenoke och tack vare järnhandeln. Eftersom hela valutasystemet är baserat på järn så är det inte att undra på att handelsfederationen har blivit så dominerande.

Handelsfederationen är i själva verket ett antal städer som styrs av en sammanslutning av handelshus. Det är inte riktigt så att handelsfederationen äger staden – den har ”bara” kontroll över handel, större delen av ekonomin, en hel del vanliga samhällstjänster, ordningsmakten och politiken.

Handelsfederationen är en av de äldsta statsbildningarna. Den kom till redan under Handelskriget för nästan femhundra år sedan. Det är också en av de mest stabila. Med undantag för Andra secessionskriget för 180 år sedan, då större delen av Pejoriska ligan bröt sig ut, så har Handelsfederationen inte haft några större konflikter.

Pejoriska ligan

I den västra delen av Lamark-arkipelagen ligger den Pejoriska ligan, en samling med stadsstater som inte tyckte om att handelshusen i Handelsfederationen blev så starka som de blev. I Andra secessionskriget bröt sig därför dessa stadsstater ut ur Handelsfederationen, och accepterar deras närvaro endast om de inte lägger sig i stadsstatens angelägenheter. Just nu är den Pejoriska ligan en samling löst sammanhållna stadsstater. Den Pejoriska ligan har börjat fundera på att samla sig som en federal stat, där varje stadsstat ska få



representanter i en permanent församling som ska representera alla medlemsstater. På så sätt skulle alla medborgare i Pejoriska ligan garanteras lika rättigheter och man skulle dessutom bli starkare gentemot Handelsfederationen. Å andra sidan hävdas det att en pejorisk federal stat skulle beröva statsstaterna den frihet som de kämpade sig till under Andra secessionskriget. Maktkampen mellan de båda fraktionerna, federalister och separatister, kan ibland ta sig ganska våldsamma uttryck, men som mest går det till bråk och slagsmål. Än har det inte gått så långt som till upplöpp och väpnat uppror och det finns inga tecken på att det någonsin skulle nå så långt.

Fem stammar

Fem stammar är en sammanslutning av fem stora övergripande thrakinde-stammar i Lamark-arkipelagen. Tre av dem, *A'khah'h*, *H'hkh* och *R'roz'h*, ligger i Pejoriska ligans område, medan de två andra, *Th'ithkh'h* och *Fhrh'h*, ligger i Handelsfederationens område. *Th'ithkh'h* är den ojämförligt största stammen och dominerar också stamtingen. En sjätte stam, *Ssan'a*, har nu vuxit sig så stor att det snart är dags för Fem stammar att bli Sex stammar.

Fem stammar är helt oberoende från både Handelsfederationen och Pejoriska ligan, i alla fall officiellt. I praktiken är de en marknad för handelshusen och är till viss del beroende av dem, och har därför en tendens att vara mer vänligt inställda till handelshusen än deras fiender, Pejoriska ligan.

Fem stammar samlas då och då till stamting. Thrakinde från hela Lamark-arkipelagen samlas då för att diskutera gemensamma frågor i kristider.

Suriyan khemaka

Suriyan khemaka, eller Vägens kloster, är den enda sammanhållande faktorn hos iynisin. Det är klostren som står för utbildningen av unga iynisin, både i läs- och skrivkonst och i stridskonst. Det är klostren som har den bästa övergripande organisationen, och det är klostren som också står för kommunikationen mellan iynisins byar. Däremot har klostren ingen makt över enskilda iynisin eller familjer – det råkar bara vara en ömsesidig samlevnad. Klostren står för vissa tjänster och familjerna kring ett kloster drar nytta av dessa i utbyte mot att klostren får en del allmosor i form av mat och varor som inte kan produceras inom klostret, men klostret kan inte befalla eller påbjuda något, bara vägra att utföra sina tjänster om någon skulle vägra att ge allmosor.

Trollkarlstornen

Trollkarlstornen och trollkarlarna i dem utgör egentligen inte någon statsbildning. De råkar helt enkelt vara något som är så mäktigt att man tvingas ta hänsyn till dem i politiken. Tornen är i sig helt autonoma och varje trollkarl har tillräckligt med kraft för att klara alla sina behov – medicinska, näringsmässiga och försvarsmässiga – utan någon som helst inblandning utifrån. Därmed finns det egentligen ingenting som en trollkarl kan tänkas vilja ha utifrån i utbyte mot tjänster, eller ens skulle vilja erövra.

Däremot har trollkarlar alltid varit kända för att lägga näsan i blöt. Normalt sett håller de sig borta från politiken utanför tornen, men om någon missbrukar sin ställning allt för mycket så kan en trollkarl mycket väl få för sig att skicka en ”skarp varning”, ofta via ett av sina troll. Skulle detta ignoreras kan situationen bli mycket våldsam och destruktiv. Ibland kan människor få för sig att söka hjälp hos en trollkarl av någon anledning, ofta på grund av tvist, svält eller hot från banditer. Ibland lyssnar trollkarlarna och gör något åt saken. Ibland tar de inte ens emot besök.

Det verkar som att trollkarlar har något lurt på gång. Vad vet man inte, men det verkar som att de letar efter något, kanske en sammanslutning, kult eller sekt eller något i den stilen.

Som vanligt säger de ingenting utan ställer bara frågor.

Det enda behov utifrån som en trollkarl har är lärlingar. Ibland kan de få för sig att ta en lärling som får arva deras kunskap. Lärlingen väljs ut i mycket ung ålder och är alltid människa, aldrig thrakinde eller iynisin. På så sätt går trollkarlarnas magi i arv.

Utanför Lamark-arkipelagen

Världen slutar inte med Lamark-arkipelagen. Det finns gott om andra bosättningar utanför arkipelagen. I väst, angränsande till arkipelagen, finns Ekatera-arkipelagen som domineras



av hus Santovasku, ett av de största handelshusen på Fo'ur och ett av de som kan tävla med Handelsfederationen. Mellan dessa i söder vid ekvatorn finns Khenoke, en stor ö och den största kända enskilda landmassan på Fo'ur. Den är delvis täckt av isbältet vid ekvatorn och har också Fo'urs största järnfält.

Öster om Lamark-arkipelagen finns Tikana, en av de större öarna på Fo'ur. Tikana domineras av dess iynisiska befolkning och det är också här som den största koncentrationen av iynisin finns. Tikana är ett fjärran och mystiskt land som de flesta bara har hört talas om. Få har någonsin kommit dit och det är inte många som är direkt välkomna. Det finns en stad som styrs av människor, Sayan, men dess invånare tillåts sällan komma in på själva ön. Större delen av handeln mellan Tikana och resten av världen sker via Sayan.

I princip på andra sidan världen finns ögruppen Setovar som inte har någon enad ledning. Istället finns här statsstater och mängder med små handelshus som lever tillsammans i relativ fredlighet.

Södra halvklotet, på andra sidan isbältet vid ekvatorn, är ett stort mysterium. Det sägs att det finns en kontinent där, en stor landmassa åtskilliga gånger större än Khenoke. Det sägs att det finns länder där som styrs av havsdrakar och att en del trollkarlar sitter som kungar över egna riken. Men ingen vet säkert. Väldigt få har någonsin lyckats passera isbältet och ännu färre har någonsin kommit tillbaka.

Dagligt liv på Fo'ur

Det dagliga livet på Fo'ur är hårt och kräver mycket arbete från hela familjen. De yngsta sätts i skola tidigt för att lära sig sina föräldrars hantverk. Även om arbetsuppgifterna för de minsta inte är så tunga så finns de där. För de vuxna är däremot dagarna långa och slitsamma. Man har hela tiden stressen på sig att samla in skörden innan nästa Mörke. Trots detta finner man tid till nöjen då och då.

Fiskarens liv

Fiskarens arbetsdag börjar redan kvällen före med att båt och utrustning görs i ordning. Nät och tinor ska vara klara för användning nästa morgon. Fiskaren går och lägger sig tidigt och går upp lika tidigt, långt före gryningen. Han tar sig sedan ut med sina arbetskamrater till vissa specifika ställen och lägger ut sina nät. Strax efter gryningen dras näten in igen och fisk plockas ut ur nätet och rensas.

Därefter måste fisken bevaras på något sätt. Eftersom frysning inte förekommer så måste man ta till andra metoder. Rökning, torkning, inläggning, saltning och till och med jäsning används för att konservera fisken.

Havsfiskarens liv är något annorlunda. Dessa ligger ute till havs under längre tid, kanske upp till tio dagar i sträck, och trålar efter fisk. Ofta samarbetar havsfiskare på så sätt att när ett par av båtarna trålar så sysslar två andra med att konservera fisken, varefter avkastningen delas mellan båtarna när man kommer iland.

Havsfiskarens liv är hårt och slitsamt och ibland direkt farligt. Även om ingen sjöman med sansen i behåll ger sig ut under Mörke så kan det fortfarande blåsa upp till storm. Det krävs något utöver det vanliga att kunna läsa hav och väder för att göra fisketuren så säker som möjligt.

Ett ännu farligare liv lever de som jagar *k'kshadrifi* vid ekvatorn. Jakten på dessa stora havsdjur är på grund av djurens storlek direkt livsfarligt. En *k'kshadrifi* som hoppar upp över ytan kan nå upp till sex meter upp i luften, och även en nära miss av trettiofem ton djur från den höjden kan få vilken båt som helst att kapsejsa. En *k'kshadrifi* som går till anfall är ännu farligare. Jakten på dessa enorma havsdjur går till så att man med små och snabba båtar jagar ikapp djuren när de går upp till ytan för att andas och kastar en harpun mot dem. Harpunen är hullingförsedd och har en lång lina fastsatt, som slutar i en tät tunna eller stor lädersäck eller annan boj.

Därefter börjar en lång och utdragen utmattningskamp. På grund av bojen och såret från harpunen kan *k'kshadrifi* inte stanna under ytan särskilt länge, och när den kommer upp får den nästan säkert ännu en harpun i sig. Till slut är djuret så utmattat att det bara är att dra den till isen och dra upp den. Det sistnämnda är ett arbete som kräver block och talja och många mäns arbete – den väger trots allt minst femton ton och oftare uppemot trettio – men vid det här laget har djuret förhoppningsvis slutat göra motstånd. Trots det är den fortfarande farlig – stjärt och fenor är mycket kraftfulla.



Utöver faran med själva jakten måste den som jagar *k'kshadrifi* stå ut med en jaktperiod från omkring tjugo dagar efter Mörke till precis innan nästa Mörke – drygt sextio dagar, med andra ord. Det innebär att man måste bemästra stormar och iskallt hav utöver ilskna havsmonster.

En stor del av fiskarens fångst går till att försörja den egna familjen och byn, som trots allt går före allt. Man lever inte lika kollektivt som en bonde, och alla fiskare har sina små hemligheter som de aldrig släpper iväg ens till sina grannar. Det som blir över från det att familjen och byn har fått sitt säljs i de stora städerna i utbyte mot allehanda varor som fiskaren är i behov av. Har byn ställt sig under en stads beskydd så går en del av fisket till staden i form av skatt.

Bondens liv

Bönder är det ganska ont om på Fo'ur, eftersom det finns så lite mark och i synnerhet så lite odlingsbar mark. Det är enbart inhemska grödor som odlas. De två vanligaste är searn som ger högre avkastning men inte är lika gott, och fern som inte har lika hög avkastning och ställer högre krav på jordmånen, men som anses finare och godare. De flesta grödor odlas på samma sätt. Fern och i synnerhet searn är ganska effektiva ur avkastningssynpunkt, men å andra sidan så kräver de också en hel del arbete. Det är inte enbart att plöja, harva, så, vänta ett tag och sedan skörda.

Istället kräver de att man sår i torr jord och låter plantorna växa upp, för att efter fjorton dagar plantera om de omogna axen så att de står i färskvatten och med större avstånd. Därefter får de stå under vatten under fyrtio dagar, varefter vattnet dräneras bort och grödan får växa i jorden under tjugo dagar. Därefter skördar man och blir normalt klar precis före nästa Mörke.

Man är beroende av att regnen under Stormtid fyller upp vattenreservoarerna tillräckligt mycket så att man kan dränka åkrarna under tillräckligt lång tid. För kort tid innebär lägre avkastning eller till och med missväxt. Åkrarna får ligga i träda ett tag, ofta ett eller två kortår och ibland så länge som tre kortår, efter att man har använt dem.

Bondens liv är inte lika farofyllt som fiskaren, men det är å andra sidan precis lika hårt. Liksom fiskaren är bonden mycket knuten till sin by. Alla känner alla i byn och det finns få hemligheter. Alla i byn stöttar varandra i så gott som alla lägen, inklusive mot fiender utifrån. Visst kan det förekomma en del interna stötestenar då och då, men när det gäller står man på samma sida.

Bondens produktion går i första hand till hela byn, som normalt lever kollektivt och äter gemensamt. De som inte arbetar på åkrarna arbetar med att laga mat åt hela byn. I andra hand säljs överflödet i städerna. I de fall då byn har ställt sig under en stads beskydd så går en del av byns produktion till staden i form av skatt eller tribut. Denna skatt utmäts oftast genom att man helt enkelt avdelar en bit av åkrarna till skattemark som odlas gemensamt av byborna, och avkastningen från skattemarken går till staden.

Hantverkarens liv

Hantverkaren har det förmodligen bäst på Fo'ur. Oftast lever han mitt i en större stad eller by och slipper därmed ofta faror i form av banditgång som trakasserar och hotar landsbygden. Hans varor och skicklighet är högt eftertraktade och han kan i allmänhet leva ganska gott på inkomsterna av sitt värv.

Det finns ett fåtal hantverkare som lever ute på landsbygden också. Dessa sysslar huvudsakligen med grova hantverk och är lika högt aktade av den lokala befolkningen som den stadslevande hantverkaren, men är sällan lika formellt utbildad. Däremot har hantverkaren på landsbygden ofta en tradition och en erfarenhetsbas som den i staden saknar.

En typisk hantverkare öppnar sin bod på morgonen och börjar sedan förbereda dagens arbete. Det är under denna tid som större delen av försäljningen sker. När arbetet är förberett börjar man med själva arbetet. Läringar och gesäller får chansen att lära sig genom förevisning och hjälpa till och får på så sätt lära sig genom erfarenhet. När kvällsringningen går börjar man packa ihop för kvällen och förbereda inför nästa morgons arbete.

Även om hantverkarna inte är en del av ett handelshus så är de ändå tätt sammanknutna till dem. Både hantverkare och handelshus vet att de är beroende av varandra så ingen av dem



vågar egentligen reta upp varandra, i synnerhet inte som hantverkarna ofta sluter sig samman i gillen.

Köpmannens liv

Köpmannens liv är inte så lätt som man kan tro. Det är inte bara för en köpman att sitta på sitt kontor och håva in pengar. Pengarna som håvas in måste komma någonstans ifrån, närmare bestämt från en marknad. Denna marknad måste få varor. Det är köpmannens uppgift att se till att varorna tar sig från produktionsplatsen till försäljningsplatsen. Allt för ofta, och i synnerhet för mindre köpmän som inte har så stor marknad, kan detta innebära en hel del ganska farliga äventyr för att komma åt de åtråvärda varorna. De köpmän som har funnit sin plats och dessutom har hunnit skapa sig en handelsflotta kan leva ganska gott på avkastningen från stora och skrymmande varor som mat och utsäde, men även dessa kan då och då lockas till att ge sig ut på äventyr.

Krigarens liv

Krigarens liv är mycket osäkert. I fredstid är det oklart hur en krigare ska klara sig från en dag till nästa. I krigstid kommer hans yrkesområde att föra honom mitt in i farans käftar. I och med att det inte finns någon koppling mellan styrande/regerande och krigande så finns det ingen naturlig sysselsättning eller inkomstkälla i fredstid. Krigaren har därmed aldrig kommit att bli någon slags överklass eller adel.

De flesta krigare har därför en annan fredlig sysselsättning som de utövar i fredstid. Krigare kan mycket väl komma att vara bönder eller fiskare i fredstid. De som vill ha någon koppling till sin naturliga sysselsättning tar ofta tjänst som sheriff eller öppnar eget som prisjägare, problemlösare, livvakter eller lärare i krigskonst. Många börjar spela 'shai. En del går till och med i kloster.

En icke föraktlig del blir dagdrivare. Dessa finns i princip av två sorter. Den stora majoriteten av dessa brukar klassas som drägg. De är huvudsakligen bråkmakare och banditer, som livnär sig på allehanda olagliga aktiviteter, huvudsakligen beskydd, stråtröveri och sjöroveri.

Den lilla, men högt aktade, minoriteten av "dagdrivarna" kallas för *nakuyun*, ett iynisiskt ord som betyder "en som har sett sin förmåga". Det som utmärker *nakuyuni* är dels att de har kommit till insikt om *ichikuyun* ("kraften hos En" eller insikten att allt man gör påverkar allt annat) och dels att de använder denna insikt till förmån för andra, utan tanke på egen vinning. Ordet och betydelsen har sedan kommit att bli ett lånord hos människor. Ett annat iynisiskt lånord är *tayani*, som också har kommit att ge namn åt ett vapen. *Tayani* var från början ett iynisiskt begrepp för en person som stod i livsskuld till en annan. Enligt iynisisk sed ska den som står i livsskuld då överge allt för att leva tillsammans med den han står i skuld till, i syfte att återbetala skulden. *Tayani* har sedan kommit att bli ett lånord som för människor betecknar en lojal elitlivvakt som bär ett *tayan*-svärd, vilket är ett kort, eneggat och kurvat svärd. Denna nya betydelse har börjat leta sig in till iynisins språk igen som ordet *shin-tayani* eller "nya *tayani*". Det utmärkande för *tayani* är att de är obrottsligt lojala och aldrig kan överge den som de är livvakt åt, hur ohederlig och skurkaktig denne än är och det finns många tragiska historier om *tayani* som slitits mellan sin plikt och sitt samvete.

Barn

Alla kulturer på Fo'ur betraktar barn som näst intill heliga. Det är barnen som är samhällets framtid och inga resurser sparas för att ge dessa en god start i livet.

Hos såväl människor som iynisin är skolgång obligatoriskt, även ute på landsbygden. I städerna finns ofta olika läroverk som ger högre undervisning och kyrkan ger ofta en grundutbildning i motsvarande småskolan, där alla får lära sig att läsa och skriva. Hos iynisin sköts denna grundutbildning i klostret, där de också får skolning i stridskonst. Barn skolas tidigt i vuxenlivet. De förväntas väldigt tidigt att hjälpa till i hem och i familjens verksamhet. Till att börja med är arbetsuppgifterna inte särskilt betungande, men allt eftersom de lär sig och blir äldre så får de mer och mer ansvar.



Mat

Searn, fern, alger och fisk utgör basfödan hos de flesta människor och iynisin. Många människor kompletterar detta med havskött, och dess nära släkting *k'kshadrfi* utgör basföda för många samhällen nära eller i det arktiska havet vid ekvatorn. Tofsfågelkött äts i förekommande fall, och på många öar finns det varmblodiga djur som jagas och slaktas. Däremot är det ingen som föder upp djur för slakt förutom havskor och tofsfåglar. En del djur lägger ägg, som kan användas i matlagning.

Searn mals mestadels till mjöl och bakas till bröd, även om gröt på hela korn är relativt vanligt. Fern kan malas till mjöl och bakas till bröd, men oftare kokar man gröt på kornen eller ångkokar dem.

Thrakinde äter nästan uteslutande kött från fisk, tofsfågel och landdjur. Detta kompletteras med nötter och frukt. Däremot odlar thrakinde inte någon mat eller föder upp djur – all mat samlas, jagas eller fiskas.

Frukt finns det ganska gott om. De flesta frukter är stora och har ett luftfyllt hålrum i mitten, så att de flyter på vattnet. Ett fåtal är så pass massiva att de sjunker till botten. Så gott som alla frukter är söta i smaken och goda och ätliga även för människor och iynisin. Hos thrakinde är det tradition att precis före en strid äta en hel *'kara*-frukt, vilket ger energi nog att orka stå igenom en strid. Dessutom är den rejält uppiggande. Dessvärre är den också lätt vanebildande och har alltså ungefär samma effekt som extrastarkt kaffe med mycket socker i. *'Kara*-fruktjuice har kommit att bli Fo'urs motsvarighet till morgonkaffe.

Vatten dricks sällan från brunnen eller bäcken, eftersom man allt för lätt blir sjuk av det. Istället gör man ofta en slags cider av frukt och öl av searn. Siddir-druvor och vissa andra frukter används för att göra vin, och en del av dessa destilleras också. Iynisin brukar jäsa fern och sedan destillera det till ett brännvin som anses vara en delikatess, även om det finns betydligt starkare doningar annorstädes. Den vanligaste bordsdrycken är öl. Av en typisk mäsk från searn kan man få tre brygder. Den första och starkaste sparas till högtider och fester. Den andra används till bords, och den tredje, svagdrickan, serveras till barn, ibland med tillsats av fruktjuice.

Searn: Risliknande gröda som används som bas i matlagningen. Man kan mala kornen till mjöl, som används som bas i stuvningar, för att baka bröd, tillverka öl et cetera. Man kan även koka gröt på searn och iynisin gör ofta nudlar på searmjöl. Basföda för normalt folk.

Fern: Risliknande gröda som kräver bättre jordmån än searn. Man kan mala kornen till mjöl, som sedan används för att baka bröd et cetera. Man kan även ångkoka kornen eller göra gröt. Axen används för att göra papper av, för halmtak, regnkläder, mattor et cetera. Det går även att jäsa och destillera fern för att göra vin. Basföda för överklassen och för iynisin. En vanlig ”fin rätt” för människor och thrakinde är stekt fern-bröd; man gör en deg på fern-mjöl, kavlar ut en bulle till en brödkaka och steker denna i en wok-liknande panna. *Minnesregel: fern är finare, searn är skräp.*

'Kara: Palmliknande växt med en stor ihålig gul frukt. Juicen och köttet från frukten är rejält uppiggande. Även skotten kan ätas, bladen används ofta för tak och flätarbete och stammen används för att bygga med.

Siar: Stor äppelliknande frukt som är mycket omtyckt som mellanmål och efterrätt.

Sigina: Frukt från en låg palmliknande växt. Den kan ätas från ungefär Ljuse, då frukten mognar. Den har en söt smak och ganska fast fruktkött.

Siddir: Druvliknande frukter som används i desserter eller som pressas och jäsas till vin. De växer inte i klasar, utan en och en.

Rovfrukt: Rovfrukten är en lökformad mjölig frukt från rovträdet, ett lågt träd med en väldigt bred och platt krona. Rovfrukten kan ätas rå men är betydligt godare om den kokas eller ångkokas. Den innehåller massor med stärkelse och stärkelsesocker och tar till stor del potatisens och rovnas plats på matbordet.

Frukter: Frukter är i största allmänhet hårdare än på jorden. De har också en stor hållighet i mitten som gör att de flyter på vattnet. Det finns några undantag, som till exempel siddir-druvor och *'kara*. Frukt äts huvudsakligen som mellanmål och efterrätt, och kan även syltas, saftas och förvandlas till marmelad. Fruktsocker kan också utvinnas ur frukt, men processen är så omständlig att socker är en dyr lyxvara. Det är dock billigare än honung.

Rötter: Många växter har ätbara rötter. Rötterna är ganska hårda men kan tuggas, och de blir mjukare efter ångkokning. Riktiga rotfrukter eller lökväxter finns dock inte.

Växtskott: Skott från olika växter, till exempel sayash, går att äta. En hel del av dem är söta i smaken, medan andra är kryddiga.



Honung: Nektar samlas av Fo'urs leddjur och förädlas till något som är tillräckligt likt honung för att kallas för det. Honung är dyrt, men näst efter fruktsocker det vanligaste sättet att söta maten. Honung används ofta för godsaker och efterrätter.

Småvilt: Det finns ganska gott om landlevande djur som kan ätas. Några kan födas upp, men en hel del måste fångas ute i naturen. Oftast använder man snaror eller fallgropar för att fånga dem, eller andra fallor. Småvilt anses vara en delikatess och är bra mycket dyrare än vanligt kött.

Havsko: Den stora källan för kött. Havskon är ett stort sälliknande varmblodigt djur som kan födas upp. Det finns vilda havskor som man kan jaga – speciellt thrakinde livnär sig på detta – men människor föredrar att föda upp djuren.

Tofsfågel: Tofsfågel jagas oftast med snara, eller föds upp i fångenskap. Tamfåglar äts oftast av vanligt folk, medan överklassen har råd att äta småvilt. Tofsfåglar lägger inte ägg.

K'kshadrfi: K'kshadrfi utgör ofta en stor basföda i städer som ligger i närheten av ekvatorn, inklusive Pejora och södra delen av Lamarkiska Handelsfederationen, och är en delikatess långt från ekvatorn.

BOX: Mat som inte finns

Det finns en hel del mat på Fo'ur som inte finns på Jorden. Det omvända gäller naturligtvis också. Följande är en liten och inkomplett lista på matvaror som inte finns på Fo'ur.

Potatis: Finns inte. Fern och searn, samt vissa mjöliga frukter som rovfukt, tar potatisens plats på matbordet.

Mjolk: Finns inte, annat än som bröstmjolk till dibarn. Därmed försvinner en hel del andra mejeriprodukter, inklusive ost, grädde, smör med mera. Smör och grädde ersätts till stor del med späck från havskor och k'kshadrfi, eller med en kall sås smaksatt med honung.

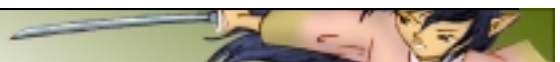
Rotfrukter: Rotfrukter, som morötter, rovor et cetera, finns inte. Dessa ersätts istället av rötter, skott och vissa frukter.

Lök: Lök finns inte heller. Även lök ersätts av rötter, skott och vissa frukter.

Vanor och ovanor

Det finns många olika sedvänjor på Fo'ur, som beror på kultur och folkslag. Några av dem listas upp här nedan:

- Att sticka ner ätpinnar i ångad fern eller searn är dumt hos iynisin. Det är så man ger en offergåva till de döda.
- Man bör inte slicka på sina ätpinnar om man sitter till bords hos iynisin, såvida man inte vill hoppa i säng med sina middagskamrater. Det är helt enkelt en sexuell invit. Man bör hellre torka rent dem med en pappersduk eller servett om de blir kladdiga och man inte vill ha sex med sina middagskamrater.
- Lämna aldrig över mat med hjälp av ätpinnar. Det är så iynisin hanterar benen från de döda. Sleva hellre upp maten med en sked, eller håll upp den från en skål, eventuellt med hjälp av ätpinnarna.
- Det är dumt att ge klockor som gåva till iynisin. Det är nämligen ett dödsbud.
- Thrakinde skrattar genom att öppna munnen och fnysa, ofta upprepat. Att fnysa med stängd mun är en förolämpning, närmast motsvarande ett hänskratt. Iynisin håller ofta handen för munnen när de skrattar, men skrattar annars som människor.
- Människor, både i Pejoriska ligan och inom Handelsfederationen, föredrar att stå nära den de talar med (inom armlängds avstånd). Iynisin vill ha lite avstånd, och thrakinde ännu större avstånd.
- Det är ohyfsat att börja äta innan värden hos människor. Hos thrakinde är det ohyfsat att vänta med att äta det som serveras. Iynisin bryr sig inte så mycket, så länge de får te innan maten.
- En människa lämnar över ett svärd för inspektion draget, liggande i handflatan och med hjaltet mot mottagaren. En iynisin räcker över svärdet med klingan rakt upp, handen längst ner på fästet och eggen mot sig själv, så att mottagaren kan få ett fast grepp och hugga av armen på en om han så vill.
- Iynisin hälsar med en strikt bugning från höften med händerna raka längs med sidorna. Människor hälsar genom att skaka hand, buga med handen över buken och gärna genom att ta av sig mössan, genom att lägga sin hand på den andres axel eller med en kram. Thrakinde hälsar genom att sträcka upp sig så långt som möjligt och nicka med huvudet.



- Iynisin frågar inte efter priset innan de köper något. De blir förbannade om priset är orimligt istället, vilket människor lärt sig den hårda vägen. Inte heller skriver iynisin ut priset, och de blir surmulna om man frågar innan man köper. "Köpslå aldrig med iynisin" är ett spritt ordspråk bland människor och thrakinde.
- Människor och thrakinde förväntar sig att säljpriset ligger ca två gånger över varans värde och köpepriset som bjuds för varan ligger normalt på halva det nominella värdet. Därefter köpslår man om priset. De blir ytterst förvånade om man går med på priset som bjuds.
- Iynisin anser att "nej" är en förolämpning. De föredrar "att tänka på saken" eller "titta över förslaget i lugn och ro". Får man ett sådant svar kan man så gott som alltid tolka det som "nej".
- Thrakinde anser att "nej" betyder "kom med ett bättre anbud". Det är alltså en uppmaning till fortsatt dialog. Människor anser att "nej" betyder just "nej".
- Thrakinde och iynisin sitter helst på marken eller på golvet. Thrakinde sitter gärna i skräddarställning, medan iynisin helst sitter med benen under sig, även om skräddarställning också är vanligt. Människor sitter helst på stolar.

Nöjen

Nöjen förekommer naturligtvis på Fo'ur, och är så gott som alltid av social natur. Man gör helt enkelt saker tillsammans. Man arbetar tillsammans och därmed är det naturligt att man har roligt tillsammans.

Festligheter

Festivaler inträffar strax efter att fiskarna kommer hem från en längre resa, under Blomningen strax efter Stormtid, eller när skörden är bärgad. Namngivningsdagar, det vill säga årsdagen av den dag då en person fick sitt namn, firas hos iynisin med en enkel festlighet, medan människor firar födelsedagar på varje långårsdag på sin födelse med en lite större fest. Bröllop firas med pompa och ståt hos människor, men går nästan obemärkt förbi hos iynisin. Däremot firar iynisin alltid ett barns födelse med en rejäl fest. Thrakinde har inga fasta festligheter, men firar alltid god jakt- eller fiskelycka och barns födelse, och när en ung thrakinde når vuxen ålder firas även detta med en rejäl fest.

Fester brukar oftast omfatta mycket och god mat, och även en hel del alkoholhaltiga drycker. Musik och dans förekommer också i riklig mängd, och det händer allt som oftast att ynglingar av motsatt kön finner varandra vid dessa tillfällen.

Sport

Bland atletiska sporter finner man allehanda tävlingsgrenar, som spjutkastning, kappsimning, bågskytte med flera grenar. Även atletiska lagsporter är vanliga, såsom kapprodd. Långa lopp med tiomannabåtar är de mest populära roddtävlingarna och sådana utgör alltid höjdpunkten i regattor.

Tävlingar i stridskonst förekommer ibland. Särskilt iynisin har ofta sådana tävlingar där man tävlar i och visar upp de traditionella stridskonsterna. Dessa tävlingar är nästan heliga för iynisin och betraktas med stor vördnad, då man har tillfälle att hedra såväl sitt kloster, sin familj och sin lärare med sin skicklighet i stridskonst. Människor har också liknande "tävlingar" som påminner mer om gladiatorspel eller wrestling än riktiga tävlingar. Iynisin kan väldigt sällan tänka sig att ställa upp i dem. Enda undantaget är då de av någon anledning vill statuera exempel. Det finns historier om iynisin som ställt upp i en sådan tävling och totalt förnedrat sin motståndare i syfte att visa hur vanhedrande sådana gladiatortävlingar är. Thrakinde slåss aldrig enbart för nöjes skull, vare sig som tävling eller uppvisning. Däremot kan en våldsam konfrontation komma att inträffa till exempel när två hannar uppvaktar samma hona, eller av andra skäl på samma nivå. Det viktiga är att thrakinde har åsikten att våld aldrig ska utövas för nöjes skull. Det är alltid allvar för dem. Lagsporter förekommer också i stor grad. En av de mest populära lagsporterna är 'shai, en från början thrakindisk lagsport som senare kommit att bli importerad till människor. 'Shai spelas med lag om fem spelare, närmare bestämt två krokare, två påkar och en kvick. Krokarna har en fyra fot lång bolstrad krok var. En krok spelar oftast som vakt och hans syfte är att försvara det egna målet, en stolpe nerkörd i marken. Den andra kroken har som uppgift att stoppa motståndarens kvick. Han är av tradition också lagkapten. Påkarnas



uppgift är att försvara kvicken, och de gör detta med en bolstrad trästav om fem fots längd. Kvicken, slutligen, är den enda som får förflytta bollen och han är oöverskådlig. Bollen är stor som en grapefrukt och försedd med sex öglor. Målet med 'shai är att kvicken ska förflytta bollen från mittpunkten till motståndarens mål och sätta en av bollens öglor på målstolpen. Ett spel pågår till dess att ett lag ger upp eller att någon gör mål. Det senaste är det vanligaste och en match pågår sällan längre än en minut. Trots de korta matcherna är 'shai en stor publiksport. Det enda som egentligen är förbjudet är att lämna spelplanen, att byta till ett annat redskap och att slå med ett redskap mot huvudet. Brott mot dessa regler innebär att spelaren blir utvisad. I övrigt är det sannerligen "anything goes" som gäller. Trots de bolstrade redskapen och trots att de flesta spelare använder kroppsskydd förekommer ofta skador på 'shai-spelare. Normalt sett är det kvicken och kroken som får mest stryk. En bra kvick börjar normalt spela vid sexton års ålder och är utbränd vid senast tjugotvå på grund av skador. De högst eftertraktade kvickarna är unga iynisin (på grund av deras stridskonsträning och vighet) eller unga thrakinde (på grund av deras snabbhet och styrka). Det är ont om unga iynisin som är villiga att spela som kvick, på grund av iynisins samhällsstruktur – det är över huvud taget ont om iynisin som vill spela 'shai – men unga thrakinde-hannar kan ofta övertalas att börja spela som kvick.

'Shai är en stor publiksport på grund av att det är en så kampintensiv sport. Det förekommer nästan alltid vadslagning kring evenemang, och lag reser långväga för att mötas. I Lamark-arkipelagen förekommer det till och med en organiserad liga, där lag från hela arkipelagen möts och får poäng efter resultaten på matcherna. De lag som får flest poäng möts i en utslagsturnering med en final om en mycket stor summa pengar. Naturligtvis är det handelshuset som ligger bakom det här – de tjänar grova pengar på vadslagningen och på alla andra händelser runt 'shai-matcher.

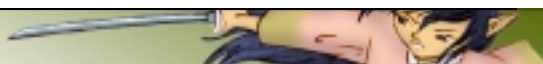
Musik

Det finns tre huvudsakliga musikstilar på Fo'ur, mänsklig, thrakindisk och iynisisk. Mänsklig musik varierar från ackompanjemang av deklamerande av dikter till dansballader och fyllevisor. Instrumental musik förekommer oftare som dansballader, medan man som stämningsmusik oftare använder deklamationer. Synen på musik är lite smått pragmatisk. Den ska finnas där av en anledning – för att dansa, ackompanjera en dikt eller för att skråla på en fest. Däremot är man inte förtjust i musik för dess egen skull, eller bara för att det är vackert.

Iynisin har en något annan syn. De har två sorters musik, "stämningsmusik" och "praktisk musik". Praktisk musik är sådan som människor alltid spelar, det vill säga musik med ett syfte. Iynisin sjunger gärna när de arbetar, super, festar eller dansar. De har dock inte något ackompanjemang till deklamationer av dikter som människor har. Däremot har de stämningsmusik för sin egen skull, bara för att det är vackert. Nästan varje instrument som iynisin har används i olika discipliner, och det finns få personer som kan undgå att röras till tårar av tonerna från en skicklig ke'iko- eller sakazi-spelare.

Thrakindisk musik finns även den av två sorter, den som man festar till och den som en al'shakh använder för att komma i trans och tränga in i andevärlden. Båda är primitiva och rytmska. Thrakinde använder enbart rytm- och stränginstrument.

Instrument	Kultur	Typ och beskrivning
Ke'iko	Iynisin	Åttasträngat stränginstrument liknande en luta med mycket lång hals. Låter vagt som en bouzouki. Spelas ofta med klorna, och därför svår att spela för människor utan speciella fingerborgar.
Sakazi	Iynisin	Stor tvärflöjt av sayash. Låter som en shakuhachi (japansk flöjt) men med mycket lägre toner.
Takko	Iynisin	Krigstrumma som spelas med två kraftiga trumpinnar. En takko ligger oftast i ett stativ liknande en sågbock.
Sigar	Människor	Sexsträngat stränginstrument liknande en luta eller gitarr.
Bowran	Människor	Liten trumma som spelar antingen med tumme och lillfinger eller med båda ändarna på en speciell trumpinne. En skicklig bowran-spelare kan få upp otroligt snabba rytmer genom att vrida handen fram och åter.
Flöjt	Människor	En vanlig blockflöjt.



Kherv	Människor	En stor snäcka som spelas som en trumpet eller horn och används som signalmedel.
Thrk	Thrakinde	En handhållen trumma.
Rfeh	Thrakinde	Ett tresträngat instrument bestående av en urholkad stock. Thrakinde använde sina klor för att spela på den, varför strängarna snabbt slits.

Tabell SH-XX: Några vanliga musikinstrument på Fo'ur

Folklore

Det finns gott om myter och legender på Fo'ur. De spelar en viktig roll i samhället som sedelärande historier, förklaringar på vissa fenomen men även som ren underhållning. De som kan berätta historier riktigt bra är verkligt högt aktade och bland de högst uppskattade är thrakindes drömsångare.

Den vita gudinnan

Detta är en thrakindisk/mänsklig folksaga.

Någonstans i Lamark-arkipelagen finns ett fantastiskt slott i vilken den vita gudinnan lever. Hon har alltid funnits där, även innan människan kastades ut från Gudarnas hemvist. Det är inte många som vet var det slottet finns, och den Vita gudinnan har en hängiven skara av anhängare som lever för att vårda och skydda henne. Av alla varelser på Fo'ur så är det enbart den Vita gudinnan och havsdrakarna som har makten och kunskapen att utmana trollkarlarna och vinna.

Det sägs att hon lämnade Althea av egen fri vilja då de övriga gudarnas affärer inte längre intresserade henne, och bosatte sig för Fo'ur för dess skönhets skull. Längre försökte hon få de övriga gudarna att inse att skönhet och godhet var viktigare än makt, ränkspel och intriger. Till slut konfronterade hon de tre högsta gudarna, Demos, Obalia och Execon, och förklarade sin ståndpunkt. De svarade med att förbanna henne med vitt hår och eviga smärtor. Den vita gudinnan tog förbannelsen med ro och lämnade gudarnas skara på Althea. Hon visste att hon hade rätt och stannade därför på Fo'ur.

Allt sedan dess har vitt hår ansetts vara ett tecken på vishet och ett estetiskt sinne.

Mörkekvinnan

Detta är ursprungligen en iynisisk folksaga.

Det sägs att Yun, en ung iynisin som för länge sedan inte ville gå i kloster, utan sökte upp en annan lärare, en gång var på väg hem från byn till sin lärares hydda efter några ärenden. Då överfölls han av en hamnskiftare, en vidrig best med lång käft och mängder med tänder. Hamnskiftaren satte Yun i en bur och väntade på att han skulle få panik. "Åh, dom smakar så mycket bättre då!" myste hamnskiftaren och gnuggade sina händer.

I en annan bur satt en kvinna fångslad, en människokvinna från vad Yun kunde se, men en av obeskrivlig skönhet. Istället för att få panik började Yun fundera på hur han skulle hjälpa kvinnan. Hamnskiftaren kunde lukta sig till vad Yun tänkte, och sade "henne ska du inte bry dig om. Det är Aki-onna, Mörkekvinnan, hon som förmörkar himlen en gång om året och plågar oss med stormarna efteråt. Nu sitter hon här och det kommer aldrig mer att bli Mörke eller Stormtid!"

Till slut tröttnade hamnskiftaren på att vänta på att Yun skulle få panik, eftersom den unge pojken bara mediterade istället, så han öppnade buren och skulle äta upp Yun. Yun såg sin chans och sparkade och slogs som han hade lärt sig i klostret och lyckades bryta sig lös.

Yun skulle precis springa från platsen då han hörde kvinnan snyfta, och han kunde inte låta henne vara kvar där. Så han vände om och sprang till kvinnans bur och precis när hamnskiftaren fick tag i Yun så lyckades Yun öppna kvinnans bur.

Ut stormade Aki-onna, Mörkekvinnan, och blåste bort hamnskiftaren, ut för ett stup så att hans kropp krossades mot vassa klippor. Sedan vände hon sig mot pojken. "Du visste vem jag var och ändå släppte du ut mig?"

Yun nickade. "Ingen ska få sitta i bur, inte ens Mörkekvinnan." Aki-onna log. "Du är en klok och modig pojke" sade hon. "Jag kan inte stoppa Mörke eller Stormtid, men jag kan göra något annat. Jag ska föda en dotter som kan låta Fo'ur blomma efter varje Stormtid som tack för att du släppte ut mig." Sedan försvann hon i en virvelvind.



Aki-onna höll sitt löfte. Hon födde en dotter, Akarui, som låter hela Fo'ur blomma i undersköna färger efter varje Stormtid då världen frambringar nytt liv. I en del varianter av sagan är Yun far till Akarui. I andra varianter gifter sig Yun och Akarui.

Skapelsen

Detta är skapelseberättelsen från Althea-kyrkan. Den står dock bara nedtecknad i apokryfiska källor, inte i de heliga böckerna.

I urtiden fanns endast kaos.

Ur detta kaos föddes Popul, urfadern till alla andra släkten. Popul fick tre barn, två pojkar som kallades Demos och Execon, och en dotter, Obalia.

Demos och Execon sträckte ner sina händer i kaos och rörde om med sina bara händer. De samlade massan av kaos och skapade Althea av det som sin hemvist. När de sedan lyfte sina händer droppade det från dem, och överallt där dropparna landade stelnade de och blev levande varelser. Många andar och varelser föddes ur de stelnade dropparna av kaos och de började leva ett eget liv. Popul, Demos och Execon gladdes åt det och lät dem leva på Althea vid deras sida.

En kväll när Demos och Execon blev osams föddes For ur deras gräl. For var våldsam och destruktiv och för att läka skadan som For åsamkade födde Obalia en dotter, Salin, och en son, Ord. Ord lärde For hur hans vrede skulle tyglas, medan Salin läkte de varelser som skadades i Fors framfart. Ur Fors vrede föddes en dotter, Des, som fick ta hand om de som inte längre kunde räddas.

Så småningom hade de andra varelserna lärt sig gudarnas kraft och satte sig upp emot dem. De ville inte längre att gudarna skulle styra dem och gjorde därför uppror. Men For och Des ställde sig i vägen för dem, väldiga och vredgade. Många svaldes av Des, andra slogs undan av For. Våldigt var slaget och till slut besegrades rebellerna. "Nåd! Nåd!" bad de. "Vi har gjort stor orätt, men våra ledare är döda, många har tagits av Des och vi har alla lidit för vårt brott."

Demos och Execon såg över rebellerna och överlät åt sin syster Obalia att döma. Obalia sänkte sina händer i kaos och samlade ihop den massa som kom att bli Fo'ur. Dropparna från hennes händer kom att bli thrakinde och Fo'urs alla levande varelser. Sedan förvisade hon rebellerna till Fo'ur till att leva där. Det var nåd såväl som straff – Obalia lät dem leva, men förvisade människorna från Althea för evigt. På så sätt visade Obalia sin oändliga rättvisa.

Det sägs att de droppar från Obalias händer som inte föll på Fo'ur blev iynisin, och de följde människorna till Fo'ur då de skrämdes av gudarnas makt. "Låt oss hellre leva fria på Fo'ur" sade de, "än att leva här och bli antingen era slavar eller era fiender. Vi vill hellre ha frihet än makt." Obalia gick med på det och även iynisin sändes till Fo'ur.

Allt sedan dess har Althea-kyrkans trogna bett till Obalia om förlåtelse för sina brott så att de en gång kan återvända till Althea.

Yagiya-hime

Detta är en saga av mänskligt ursprung.

Yagiya är en väldigt mänsklig företeelse med ett iynisiskt namn. Ordet "yagiya" är suriyani och ordagrant betyder det "kvist-person". Trots detta är själva konceptet från människornas värld. Yagiya är i bästa fall underhållare, dansöser och musikanter och i sämsta fall prostituerade.

Sagan om Yagiya-hime är en tragisk historia, om en kurtisan som blev med barn med en högt uppsatt kund. Kunden, en mäktig köpman, var utsatt av fiender och såg Yagiya-hime som ett hot. Hon och barnet var beviset för att han hade varit otrogen mot sin hustru, och skulle det komma ut skulle skandalen kunna krossa hans handelshus.

Yagiya-hime hade dock ingen önskan att hota köpmannen. För hennes del var barnet hennes eget och hon hade inga planer på att hota eller utpressa köpmannen. Men köpmannen kände att han inte kunde ta några risker och hyrde lönnmördare för att göra sig av med Yagiya-hime och hennes barn.

När Yagiya-hime blev överfallen råkade en *shin-tayani* vid namn Sagami komma i vägen och ingrep. Han dödade två av lönnmördarna och resten försvann för att rapportera till sin herre. Yagiya-hime berättade sin historia för Sagami, och Sagami lovade att försvara Yagiya-hime och barnet.



Det ville sig dock inte bättre än att Yagiya-hime blev kidnappad. Köpmannen använde henne som lockbete för att Sagami skulle komma fram med barnet. Sagami dök upp på den avtalade mötesplatsen, och köpmannens livvakter anföll. Yagiya-hime rusade fram för att skydda sitt barn men blev dödligt sårad av köpmannen själv. När Sagami såg detta släppte han lös all sin ilska, iynisin som han var, och dräpte köpmannen och hans livvakter. ”Barnet” som Yagiya-hime offrade sitt liv för var bara en docka. Sagami hade lämnat barnet i säkerhet och var aldrig i fara. Sagami lovade den döende Yagiya-hime att ta väl hand om barnet. Han höll det löftet, och barnet växte upp blev en god och ärlig krigare, väl tränad i iynisins stridskonster såväl som i människors vägar. Köpmannens handelshus föll med dess ledare och försvann. Yagiya-hime begravdes enligt människornas traditioner och hennes son visade alltid stor respekt för minnet av sin mor.

Altheas mörka sida

Detta är en thrakindisk folksaga

Det sägs att himlakroppen Sivar har en syster, en vacker hona med kolsvart päls, som kallas Shu'thrasi. Hon är så underskön att skåda att aldrig har fler starka hanar kämpat om en honas gunst än om henne. Men hon har också en mörk sida. Så många hanar kämpade om hennes gunst att det blev ett regelrätt krig. Alla hanar från hela Fo'ur gav sig av för att kämpa för äran att få para sig med Shu'thrasi. Många thrakinde förfasades över det här kriget, och några *al'shakher* bestämde sig för att göra något åt saken. De samlade sina krafter och tillkallade många mäktiga förfädersandar, och tillsammans kastade *al'shakher*na och andarna ut Shu'thrasi från Fo'ur och spärrade in henne på Althea. De dolde hennes fängelse i evigt mörker, för att det aldrig mer skulle bli upptäckt och så att inga hanar skulle ge sig av för att kämpa för hennes gunst igen. Shu'thrasi blev naturligtvis ilsken över sin fångenskap, och varje Mörke, då Fo'ur inte kan se något av Altheas ljusa sida, låter hon sin vrede spillas ut över Fo'ur i den tid som kallas Stormtid. Av och till kan hon få hjälp av sin bror Sivar, som ibland, när himlakroppen är mellan Fo'ur och Althea precis under Mörke, river och sliter i Fo'ur och får marken att blöda och mäktiga jordbävningar och vulkanutbrott plågar då Fo'urs yta.

Den mörka ringen

Detta är en människofolksaga

Det sägs att Shaan var en av de sista människorna efter Fallet som lyckades hålla kvar vid gudarnas förlorade magi. Shaan var en krigare och en vis man i en tid då världen förmörkades, och när andra föll och förlorade sin magi så behöll han sin. Han gjorde inte som trollkarlarna och läste in sig för att förvalta magin tills den behövdes, utan utnyttjade den till sin egen vinning.

Detta vredgade flera av trollkarlarna, som tillsammans med många troll och ännu fler människor, utrustade med eldlansar och magiska sköldar, gick i krig mot Shaan. Shaan lyckades dock mönstra den största här som Fo'ur någonsin skadat och länge såg det ut som att han skulle lyckas erövra Fo'ur.

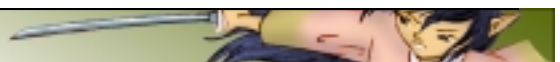
Shaan hade dock en svaghet – all hans magiska styrka var låst i en ring av kraft. Kunde man stjäla eller förstöra ringen så skulle Shaans makt tyna bort och han skulle lätt besegras. Två unga män, Sagin och Kenathor, ställda mot möjligheten att Fo'ur skulle slukas av Shaans mörka makt, smög in en sen natt i Shaans härläger och stal ringen. Shaan vaknade och blev vredgad, och sände alla sina legioner efter de två männen. De jagade männen till en kulle som kallas Ghrazhas Rumpa, där de dräpte männen.

Sagin och Kenathor dräptes dock inte förgäves – innan de dog begravde de den Mörka ringen för evigt under ett helt berg. Där ligger den och vilar till dess att en av Shaans ättlingar låser upp den kraft som är dold i ringen och släpper lös mörkret över Fo'ur igen. Den dagen fruktas av alla.

Toppen på berget

Detta är en iynisisk folksaga

Det var en köpman i Musuda som ville ha ett gott år, och beslutade sig för att göra en vallfärd till det heliga berget Asari i syfte att hedra gudarna. Det är i sig ingenting ovanligt – många personer vallfärdar i liknande syften. Så köpmannen tog på sig sandalerna och började vandra längs med pilgrimsleden.



Till slut fick han se berget Asari i fjärran, högt och vitt, med sin karakteristiska avbrutna topp, och han förtvivlade eftersom det såg så ofantligt högt upp. Precis när han skulle ge upp och vända om så kom dock en iynisisk munk förbi.

”Ursäkta mig” sade köpmannen, ”men vet ni hur man kommer till toppen? Det ser så högt ut härifrån.”

”Naturligtvis” sade munken. ”Börja med att gå längs den där stigen.”

Köpmannen stirrade på stigen och sedan på berget. ”Inget mer?” frågade han.

”Inget mer” svarade munken. ”Tag bara ett steg i taget.”

”Ni får det att låta så enkelt” sade köpmannen uppgivet.

”Men det *är* enkelt. Varje stort berg bestigs lämpligen med ett steg i taget. Varje insikt nås en bit i taget, tills man plötsligt inser att man har nått målet. Då inser man att det var värt mödan att nå insikten och toppen. Oavsett om man talar om att bestiga ett berg, bemästra ett yrke eller att bli ett med universum så är det en process som bäst göres ett enkelt steg i taget.”

”Jag tror er inte” svarade köpmannen.

”Det borde ni” svarade munken. ”Jag kom just ner från berget.”

Köpmannen gjorde stora ögon. ”Förlåt att jag frågar” sade han beundrande, ”men vad såg ni där?”

”Ett annat berg som måste bestigas” svarade munken med ett glatt leende.

Sensmoralen i sagan är att allting man förutsätter sig att göra går att lösa om man har tålamodet att slutföra det man påbörjar, samt att det alltid finns en utmaning till när den första är överkommen.

Samhälle

Stamsamhällen och stadsstater är de statsbildningar som dominerar Fo’ur. Det finns egentligen inga nationalstater och i och med att det rör sig om stamsamhällen och stadsstater så förekommer också få etniska konflikter. Vad som däremot ofta förekommer är rena handelskonflikter, där handelshus försöker störa varandras handelsvägar och resursområden.

Stadsstaten

Stadsstaten omfattar en stad och ingenting annat. Alla resursområden i närheten av staden tillhör inte staden officiellt. En stad är bara en samlingsplats, en marknadsplats där man har möjlighet att byta varor och tjänster och ett lokalt administrativt centrum där till exempel rättstvister kan avgöras. Staden har väldigt litet inflytande över omgivningen utöver det rent ekonomiska. Det finns till exempel inget som helst krav att någon som är utanför stadsmurarna ska följa ett domslut från en domare i staden.

Ofta brukar kringliggande byar ansluta sig till en stad. Byn går med på att åtlösa stadens lagar och förordningar, betala skatt och ställa upp till stadens försvar. I utbyte skyddas byn av staden militärt såväl som juridiskt, och byn knyts in i och drar nytta av stadens ekonomiska liv i högre utsträckning än tidigare. Byar ligger ganska tätt – det tar sällan mer än ett par timmar att gå från en by till nästa.

I de flesta fall väljs byråd eller stadsråd av byns eller stadens invånare. Stadsrådets ordförande kallas vanligen för kommandör eller i vissa fall guvernör. Ett fåtal städer har en ärftlig kommandörstitel, men dessa är som sagt var väldigt få. Det är betydligt vanligare med att stadens kommandör väljs av invånarna. Ett fåtal städer och byar ligger också under en trollkarls beskydd, så att denne styr byar och städer i utbyte mot försvar av dem. Sådana städer har en tendens att växa sig väldigt stora, då ingen vågar utmana en trollkarls vrede och att fred och välbefinnande alltså garanteras där.

Många val av styresmän influeras kraftigt av ekonomiskt inflytande. Mer pengar innebär helt enkelt att kandidaterna lättare kan skaffa sig röster genom valkampanjer och till och med mutor. Därför har handelshusen ovanligt stort inflytande i städernas styre då dessa har störst ekonomisk styrka. I vissa områden, till exempel Lamarkiska Handelsfederationen, är inflytandet så stort att handelshusen i princip styr allt. Ofta beror detta på att handelshusen har kontroll över en mycket viktig vara – i fallet Lamarkiska Handelsfederationen är varan järn, då Handelsfederationen kontrollerar de enda kända större järnfyndigheterna på Fo’ur. Därigenom får Handelsfederationen enormt stort ekonomiskt inflytande och har på så sätt skaffat sig enormt stort politiskt inflytande.



Det finns en stark demokratisk tradition i de flesta samhällen på Fo'ur. Så gott som alla religioner säger att alla är lika i värde. Ändå finns det slaveri i delar av världen, ofta med ursikten att religionernas heliga texter ska tolkas som att alla *fria* män är lika i värde. Lamarkiska Handelsfederationen är ett sådant område som tillåter slaveri. Delvis i protest mot detta bröt sig några mer liberala stadsstater ur federationen och satte upp den Pejoriska Ligan som slavfria stadsstater. En annan bidragande orsak till utträdet var att handelshusen hade för mycket att säga till om i Lamarkiska Handelsfederationen. Genom ett utträde ur Handelsfederationen kunde handelshusens makt begränsas.

Lagen

Varje stadsstat har sin egen lag. Däremot har de flesta stadsstater ungefär samma sätt att upprätthålla lagen med en så kallad magistrat. Magistraten är skild från stadsrådet, utan är en position som oftast tillsätts mer eller mindre genom konsensus – stadens invånare enas helt enkelt om vem som ska få posten som magistrat. En magistrats arbete är att upprätthålla lagen och att tolka den. Han får normalt en minimal lön av stadsrådet för detta, så att det huvudsakligen är personer som inte är ute efter personlig vinning som söker sig till jobbet.

Magistraten kan anställa sheriffer på tillfällig eller permanent basis. Permanenta sheriffer brukar patrullera kringliggande byar samt städernas gator. Ofta är det dessa sheriffer som är lagens ansikte utåt för den normale medborgaren och de får ofta stor respekt av folket. Frivilliga tillfälliga sheriffer anlitas för kortare tidsrymder och bara när det behövs. Dessa kan även anlitas av permanenta sheriffer, men de får i så fall lön först efter att magistraten godkänt detta och fört ärendet vidare till stadsrådet. Man kan aldrig tvingas att ta arbetet som sheriff, vare sig tillfälligt eller permanent.

Skulle någon bli gripen för ett lagbrott så har sheriffen ingen som helst rätt att fälla dom. Magistraten har viss rätt att fälla dom över småförseelser som normalt bara straffas med böter. Grova brott måste dock dömas i domstol. Domstolen består oftast av en jury som bestämmer skuld eller oskuld, en domare som sitter som ordförande och beslutar om dom om juryn skulle döma skuld eller oskuld och två juridiska rådgivare, en för kändanden och en för svaranden, som pekar på de lagrum som gäller för målet ifråga.

Iynisin och thrakinde har inget domstolsväsende som människor har. I thrakindes fall låter man nästan alltid en shaman döma. Shamanen hör båda parter i målet och rådfrågar sedan andarna om domslutet.

Iynisin har inget domstolsväsende alls. Om någon har några klagomål tar målsägaren upp det personligen och gör upp med svaranden om saken om det behövs. Skulle det gå så långt att det finns risk att konflikten trappas upp, något som ofta händer om svarandeparten hävdar sin oskuld, så finns det en uppsättning med nästan rituella regler för hur oberoende och neutrala personer ska kunna avgöra skuld eller oskuld. När skuldfrågan är löst är det upp till målsägaren och den skyldige att göra upp saken. Oftast gör de upp i godo, men ibland så slutar det med duell, då ofta med dödlig utgång.

Den normala informella principen i fall där flera olika rättssystem skulle kunna gälla (till exempel om en iynisin ställs inför rätta i en människostad) är att lokal lag gäller. Om en thrakinde bryter mot en lag i en stad så får staden döma över honom, och om stadsbon gör något dumt mot thrakinde på stammens område så får han dömas av shamanen. En del iynisin kan ha svårt att acceptera att de ska dömas av en lagstadgad "överordnad" domstol då de kan se detta som en inskränkning av deras frihet, men oftast är det inga problem.

Curriculum

På Fo'ur har man inget egentligt ståndssamhälle. Istället har man fyra olika curriculum som beskriver vad man huvudsakligen sysslar med. Curriculum skiljer sig från stånd genom att det går att skifta från ett curriculum till ett annat och att en person kan ha annat curriculum än hans föräldrar.

De arbetande

De arbetande är de som skapar något. Utan de arbetande skulle man inte kunna äta och det skulle inte finnas några hus, båtar eller redskap. Utan dem skulle Fo'ur mer eller mindre stanna. De är fiskare, bönder, alg- eller musselodlare, havskouppfödare eller hantverkare, eller verksamma inom något annat skapande yrke. Trälar faller också in under de arbetandes curriculum. De flesta trälar och slavar har blivit så genom att antingen födas till



träl eller genom att bli krigsfånge. Några rövas bort från byar eller utgörs av sjömän som fångas i någon piraträd och som sedan säljs.

De arbetande har man en kluven inställning till. Å ena sidan så är det de som producerar och konsumerar större delen av de varor som går i omlopp på Fo'ur och alltså mer eller mindre basen för all makt. Å andra sidan är den enskilde arbetandes ställning inte särskilt stark då hans ekonomiska ställning inte är allt för god, och därför också ganska maktlös. Iynisin och thrakinde har mycket större respekt för arbetande än andra människor, vilket i sin tur får resultatet att arbetande ofta har ganska god respekt för iynisin och thrakinde. De arbetande har ett gott öga till de krigande, som trots allt visar respekt tillbaka.

De handlande

De handlande omfattar inte enbart de som idkar handel. Många andra tjänstemän inom stadens byråkrati räknas som handlande. De handlande utgör en slags "hånad överklass" – den stora massan har inte mycket till övers för de handlande, men de utgör trots allt en överklass med sin stora ekonomiska makt. De enda som har någon respekt för de handlande är thrakinde, då de förser thrakinde med allehanda föremål som thrakinde inte kan tillverka själva.

Handelshusen är normalt medvetna om sin känsliga ställning och gör allt för att stärka sin position. Ofta sponsrar de kandidater till parlament eller råd i städer och byar och får på så sätt också inflytande i realpolitiken.

Det farligaste med handelshus är när de sluter sig samman. Den Lamarkiska handelsfederationen är just en sådan sammanslutning. Även om städer och byar i princip har demokrati så är det en koalition av handelshus som styr federationen. En mycket stor bidragande orsak till detta är att handelsfederationen har kontroll över en stor del av utvinningen av järn på Fo'ur, tack vare gruvorna på ön Khenoke i söder. Detta, tillsammans med att handelsfederationen tillåter slaveri och till och med säljer slavar, har gjort att städer på ön Pejora i väst, med omgivande öar, brutit sig ur handelsfederationen och bildat den Pejoriska ligan.

De krigande

De krigande utgör en väldigt speciell elit. Det finns inte rum för stora fältslag, varför man inte kan samla massarméer eller miliser. Istället har man fått en fåtalig krigarklass som enbart sysslar med krig och förberedelser för krig. Till skillnad från riddare eller samurajer så har Fo'urs krigare av tradition ingen politisk makt i sig själva, utan snarare är krigarna de som projicerar politikernas makt. Besluten fattas normalt ovanför deras huvuden.

Inom krigarna finns det en elit inom eliten, nämligen de få som tas upp som lärjungar hos iynisin och får lära sig deras avancerade krigskonster. Det är ganska vanligt att dessa ofta tappat förtroendet för människor i största allmänhet och blir en slags vandrande krigarmunk eller legosoldat.

Iynisin har nästan automatiskt ett gott öga till krigare på grund av de gemensamma grunder som finns – båda tränar stridskonst och båda sätter stort värde på disciplin och självkontroll. De goda tankarna är normalt ömsesidiga. Man har också ett gott öga till de arbetande, eftersom det i slutändan är de som föder krigarna. Ofta sluter man ett slags avtal med arbetande – bybor i närheten av ett krigsområde eller annat oroligt område får skydd av krigare som i gengäld får mat och husrum. Sådana avtal tar ofta slut förr eller senare, men det innebär i alla fall något att leva av för krigarna.

Däremot har de krigande väldigt låga tankar om de handlande, eftersom det oftast är de som köper krigarnas tjänster. Gång efter annan har legosoldater blivit snuvade på betalning efter att ha utfört tjänster åt de handlande som de själva inte skulle kunna sänka sig till att göra.

Ändå fortsätter krigare att ta uppdrag av de handlande, mestadels för att det enbart är de handlande som har råd att köpa deras tjänster en längre tid och för att det innebär en stor och någorlunda säker inkomstkälla.

Skulle en by som står under en stads beskydd få problem så kan krigande ofta anlitas som sheriffer under en begränsad tidsperiod och hjälpa den ordinarie sheriffen att upprätthålla lagen. I vissa fall vinner krigaren så pass mycket förtroende från byborna att han faktiskt anställs permanent av stadens magistrat på bybornas inrådan.



De bedjande

Bedjande finns inom Altheas kyrka, den så kallade svartrockssekten inom St Inri kyrka och inom *suriya*. Dessa arbetar enbart som själasörjare och ingenting annat. De bedjande är respekterade som just själasörjare. I ett normalt samhälle så har nästan alla så stort förtroende för bedjande (i städer ofta ett halvdussin personer, i byar kanske en eller två) att man frågar dem om råd om de mest intima saker. Förtroendet återgäldas oftast, och det som man säger till de bedjande eller frågar om stannar där och sprids inte vidare.

Lustigt nog så räknas även präster inom *suriya* som bedjande bland människor, trots att iynisin själva inte gör det (de använder inte begreppet curriculum). Även magiker räknas in som bedjande, i synnerhet mänskliga *al'shakher*, *soryun* och ormläkare, trots att dessa ofta inte är professionella präster utan har religion (om det förekommer alls) som bisyssla.

Thrakinde

Thrakinde har inget motsvarande curriculum. Normalt har alla thrakinde en huvuduppgift som de sysslar med men man kan även fungera i andra roller och hjälper ofta till med dessa i den mån det är möjligt och nödvändigt. Man har dock lärt sig den hårda vägen att människor har en uppdelning efter vad de sysslar med. Tanken att specialisera sig så hårt att man enbart kan syssla med en sak är helt främmande för thrakinde.

Thrakindes samhälle är huvudsakligen ett stamsamhälle. Det finns dock undantag – på södra Fo'ur finns två demokratiska federationer av stammar där varje stam är en självstyrande nation i federationen, och där den Lamarkiska Handelsfederationen ligger idag fanns det en gång i tiden en feodalstat. Numera finns där Fem Stammar, en sammanslutning av fem stora thrakinde-stammar som samarbetar. I övrigt är nästan alla stammar helt självstyrande enheter.

Varje stam äger stammens alla tillgångar. Privat ägande finns knappt hos thrakinde, men de har lärt sig den hårda vägen att man inte ska peta på saker som människor eller iynisin äger, på samma sätt som man inte ska peta på grannstammens tillgångar.

Thrakinde lever i och omkring vattnet och är väl anpassade till ett liv i den miljön. Deras absoluta huvudnäring är fiske, även om de också är samlare. Många samhällen är nomadiska och följer fiskstim och havskohjordar över haven, medan andra är bofasta.

Fisket sker med spö, med båge, spjut och ljuster eller genom jakt. Den thrakinde som kan fånga fisk utan några hjälpmedel är alltid högt aktad i samhället.

Den teknologiska nivån hos thrakinde är låg. De har inget metallarbete över huvud taget, även om det finns arkeologiska lämningar inom den Lamarkiska handelsfederationen som tyder på att de i alla fall en gång har kunnat bearbeta metaller. De flesta verktyg görs av ben, trä och sten, och metallverktyg måste importeras från människor eller möjligen iynisin. Elden har tämjts men används huvudsakligen som vapen, skydd, upplysning och värme och inte som ett verktyg. Att använda eld för att förädla något är ett koncept som förlorades och inte återkom förrän människorna tog med sig det till Fo'ur. Även thrakindes båtar är primitiva, antingen i form av kanoter av urholkade trästockar eller flottar. Vissa stammar gör även kanoter av bark eller läder spänt över en träram, men att forma och sammanfoga trästycken till en båt ligger något bortom thrakindes tekniska horisont.

Iynisin

Iynisin lever huvudsakligen av jordbruk. I och med att de är så fåtaliga är det sällan någon konkurrens om landyta, vilket annars är fallet. Även fiske står för en betydande del av maten.

Iynisin har mycket lättare än thrakinde att köpa tanken att man kan specialisera sig på en enda sak, men finner människornas uppdelning i fyra olika curriculum alldeles för grov. De föredrar istället att tala om exakt vad en person sysslar med. Vidare flyter mycket av iynisins samhälle ihop med varandra. Klostret sysslar inte enbart med att be, de lär också ut stridskonster och utför en del administration åt resten av samhället. De som krigar är ofta religiösa vid sidan av, eller har kommit att bli krigare på grund av en livsskuld. Många krigare går i kloster och blir religiösa på heltid trots deras krigarbakgrund. Andra börjar bruka jorden eller fiska. Alla får lära sig stridskonst under uppväxten genom klostrets försorg, samtidigt som man lär sig att läsa och skriva.

Man lever i ett tätt knutet samhälle baserat kring familjen. En familj hålls ihop av två faktorer, respekt för de äldre och hänsyn för de yngre. Iynisin är monogama under tiden äktenskapet varar, men normalt så ingår man ett proväktenskap på fem kortår (430 dagar)



som inte skiljer sig från ett riktigt äktenskap annat än att det bara varar i fem år för att se om de båda kan leva ihop. Om äktenskapet fungerar kan det förlängas. Det går att bryta ett äktenskap om det inte längre fungerar av någon anledning.

Människor uppfattar ofta iynisin som ett samhälle som enbart består av religiösa krigare, men det är inte sant. Så gott som alla iynisin är religiösa och har fått stridskonststräning, men de sysslar oftast med något helt annat till vardags.

Religionen spelar en stor sammanhållande roll i iynisins samhälle. Alla unga får lära sig att läsa och skriva i kloster, samt att de dessutom får lära sig stridskonst och meditation. De får även lära sig språk som en del av stridskonststräningen. "För att förstå kriget måste man förstå språket. Krig är lika mycket koncept som utförande." De mest begåvade kan få inträda i klostret.

Stridskonsten är en mycket viktig del för iynisin. För dem är det en metod att lära sig självkontroll. Iynisin har en mycket hög aggressivitetsnivå från grunden. Eftersom iynisins stridskonster lägger mycket stor tyngdpunkt på självkontroll är det naturligt för dem att använda stridskonsten som ett kontrollmedel för sin aggressivitet. För dem är det inte en fråga om att bli bra på att slåss, utan att lära sig kontrollera sig själva så att de inte börjar slåss. Därför är också det vanligaste sättet att "behandla" ett överaggressivt problembarn att lära honom stridskonst och träna honom stenhårt under övervakning.

Det finns ingen regering eller nation för iynisin. Den enda sammanhållande statsbildningen är klostren och nätverken mellan dem, men den har ingen beslutande makt över iynisin utan bara ett ansvar för deras utbildning, träning och skolning. Iynisin utser ibland en krigsherre, vars uppgift är att mönstra trupper och leda dem i strid. Krigsherren underhåller och upprätthåller vaktstyrkor med hjälp av bidrag från klostren. En krigsherre har dock ingen som helst civil makt och skulle han försöka utöva någon sådan så skulle han förmodligen vara dödsdömd.

Denna till synes anarki har att göra med att iynisin har ett mycket starkt frihetsideal. De vill inte låta någon bestämma över dem, mer än vad som är absolut nödvändigt. Å andra sidan vill de heller inte bestämma över andra. En annan mycket viktig orsak till iynisins anarki är att krigskonsten lär ut fredlig samexistens, vilken enligt dem omöjliggörs av en regering. Enligt ett välkänt och gammalt talesätt om krig så är krig ingenting annat än en förlängning av politiken med andra medel. Eftersom iynisin ser politik som en följd av någon form av samordnat styrande, det vill säga regering, så har iynisin valt att inte ha något samordnat styrande. Därmed kan man inte heller ha någon politik, vilket i sin tur inte kan förlängas till krig. Skulle någon annan vilja förlänga sin politik till krig gentemot iynisin så har iynisin inget annat val än att samordna sig under en krigsherre, men fram till dess undviker de politikens frestelser.

Vid sidan av lagen

Det finns de som ställer sig vid sidan av lagen, av eget val eller genom ödet. De utgör inte en stor del av samhället. Borträknat "vardagsbrottslighet", det vill säga när den vanliga människan bryter mot lagen på ett oförargligt sätt (störande av ordning, bråk, redlöshet på offentlig plats och liknande), så utgör brottslingar mindre än en procent av samhället.

Gäng och ligor

Gäng och ligor dominerar framförallt fiskehamnar och marknadsplatser. Det finns väldigt lite som den reguljära ordningsmakten har att säga till om där. Det rör sig dock inte om någon organiserad brottslighet i betydelsen maffia – gängen samordnas inte annat än att de har fredssamtal eller krig. I övrigt är de stenhårda konkurrenter som inte alls kan tänka sig att samarbeta.

Även inom gängen är konkurrensen stenhård. En person kan bara vara gängets ledare så länge som han har dem i ett järngrepp. Det är inte förvånande att de som är ledare för gäng eller ligor är karismatiska samtidigt som de är samvetslösa och listiga. Enbart råstyrka hjälper inte långt i den här branschen.

Utpressning: Utpressning innebär precis vad det låter som. Ligor och gäng samlar komprometterande information om andra mäktiga personer. Denna information kan de använda för att antingen skaffa sig en hållhake, inflytande, eller som reservplan utifall att personen skulle få för sig att göra något dumt. Utpressning används dock sällan för att få pengar. Det finns enklare och mer lönsamma sätt att få in kapital på. Tvärtom använder man ofta pengar i samband med utpressning. Med lite morot såväl som piska kan man



lättare få vad man vill ha, och skulle personen ta emot mutan så har man en ännu bättre hållhake på honom.

Beskydd: Beskydd är en slags ”försäkring”. Gänget lovar helt enkelt att en näringsidkare ska få syssla med sin verksamhet ostört i utbyte mot en viss ersättning. Dessvärre innebär det ofta att om man inte betalar beskydd så kommer gänget och utövar olika former av våld mot inredning och varor, och i vissa fall även mot näringsidkaren. Som tur är innebär beskydd att man erkänner ett visst gängs ”överhöghet” över området. Det innebär oftast att gänget inte tolererar andra busar.

Problemlösning: Skulle en person ha någon form av problem så kan han ofta vända sig till ligor och gäng, som kan åta sig att lösa problemet mot en ersättning. Det är inte alltid gänget går med på det, till exempel om de själva är insyltade i affären, men om sheriffen eller magistraten inte har resurserna så är det oftast enda sättet att få rättvisa.

Spel: Hasardspel är en stor inkomstkälla. Detta är en av de få ”hederliga” metoderna för gäng att få in pengar, i och med att spel i sig inte är illegalt. Det är dock så att banken (dvs gängen) har störst chans att vinna, och därför snor åt sig en stor del av pengarna. Dessutom brukar spel leda till stora spelskulder, och gängen är snabba på att driva in dem.

Prostitution och koppleri: Sexhandel är lukrativt. Den undre världen tjänar mycket på att sköta sexhandel. Prostituerade krävs på stora delar av sin inkomst. Beskydd är vanligt och utpressning likaså.

Häleri: Handel med stöldgods är en viktig del av den undre världens verksamhet. Småbrottslingar, rånare och tjuvar, och till viss del även pirater och rövare, är beroende av hälare för att omsätta sitt stöldgods.

Gängkrig: Gängkrig är ingenting som man tjänar pengar på. Gängkrig är till för att göra upp och för att etablera revir. De flesta gäng och ligor drar sig för att förklara krig mot granngång, eftersom det är kostsamt och drar uppmärksamheten till sig. Ibland är ligorna dock tvungna att göra något sådant här.

Pirater

Det finns huvudsakligen två sorters pirater: de som utifrån snabba kustnära båtar överfaller handelsfartyg när dessa måste passera vissa landmärken, och de som med hjälp av falska fyrbåkar lockar handelsfartyg på grund och sedan plundrar vraken.

Den första typen är de som fruktas mest. De anklagas ofta för att vara hänsynslösa mördare som inte drar sig för något. De flyttar ofta omkring som vargflockar allt eftersom handelsrutterna förändras. Dessa pirater har inte så mycket att tjäna på att döda besättningar, så oftast låter de bli om de inte måste. Det gör dock att det finns överlevande som kan berätta om incidenten.

Den andra typen borde vara mer fruktad än den andra, men av olika anledningar så är de det inte. Ofta mördar de överlevande från de fartyg som de lockar på grund, utan nåd eller pardon, och de som skulle överleva kan ofta bara berätta att de gick på grund när de seglade mot något som liknade en fyrbåk.

De varor som pirater lyckas komma över säljs ofta via hälare hos gäng eller hos mindre skrupulösa handelshus. Pirater diskriminerar sällan någon vara eller handelshus – det har hänt att handelshus köpt varor som en piratliga stulit från just det handelshuset.

En tredje typ av pirater finns också: fribytaren. Fribytaren är en pirat som på uppdrag från en part i ett krig rånar den andra partens handelsfartyg. Fribytaren arbetar ofta med ett eller ett par mindre krigsfartyg som bas, och med det (och olika knep) tar han sig i närheten av fiendens handelsfartyg och bordar dem. Observera att detta rör sig i första hand om krigföring, fribytare anser sig ofta vara soldater, inte brottslingar, och de handlingar som de utför anser de var krigshandling.

Smugglare

Smugglare är i själva verket bara ett specialfall av skattesmitare. En skattesmitare undviker på diverse sätt att betala den skatt som han borde, men det är ofta underförstått att han tricksar med legala kryphål för att slippa betala skatten. En smugglare undviker också att betala den skatt som han borde, men han gör det genom att föra sina varor förbi ögonen på dem som ska förtulla den.

Två huvudformer av operationer kan skönjas. I det ena fallet för man med sig en vara som man vet att det finns avkastning för och för den själv över gränsen, mitt framför näsan på relevanta myndigheter. Man kan hoppas att man inte blir påkommen eller gömma eller



kamouflera varan på något sätt. Detta är huvudsakligen enmansoperationer och varorna är små men dyrbara och med garanterad avkastning eller varor som man själv har nytta av men som inte finns tillgängliga på hemorten.

I det andra fallet försöker man föra in en vara som man har en köpare för, alternativt för varan över gränsen åt en betalande klient. Ofta är varan skrymmande men ganska dyrbar.

Sprit av olika sorter, socker, dyrbara tyger, oljor, kryddor, salt och vapen är typiska exempel på sådana varor. Det här är ingen enmansoperation, utan den koordineras från båda sidor om gränsen av två separata grupper som utväxlar varor i hemlighet. Själva överflyttningen sker ofta vid glest befolkade områden och nattetid. Många smugglarleder leder över berg, genom träsk och genom öknar och det finns ett flertal små och otillgängliga vikar och bukter som är uppkallade efter ökända smugglare, eller till och med kallas för "Smugglarviken" eller något i den stilen.

Därmed kan man dela in smugglare i två större grupper: den ensamme operatören och gruppoperatören. Den ensamme operatören är ofta köpman av någon sort, medan gruppoperatören ofta extraknacker som sjöfarare eller till och med pirat.

Det finns tre saker som man måste ha som smugglare: god kunskap om lagar och förordningar, god kunskap om geografin och en stor uppsättning kontakter.

Till att börja med så måste man veta vad som är förbjudet eller begränsat, hur aktivt myndigheterna letar efter förbrytare samt hur elak påföljden blir.

Man måste också känna till geografin vid gränsen där man ska ta sig över. Ofta är denna kunskap så livsviktig att en smugglare specialiserar sig på ett specifikt gränssnitt eller en specifik stad och har sina egna knep för att ta sig över just den gränsen obemärkt.

Slutligen måste smugglaren ha ett gott kontaktnät på båda sidorna om gränsen. Detta kontaktnät är livsviktigt för smugglaren. Utan det kan han inte få tag på smuggelgodset, och utan kontaktnätet på andra sidan gränsen kan han inte få avkastning för godset. Ibland består dessa kontaktnät av hela byar som mellanlagrar smuggelgodset och skyddar smugglarna mot en mindre del av vinsten. I några fall är det till och med så att byn är smugglarbandet.

Även om smugglare är brottslingar per definition så har de ofta en hederskodex, som förbjuder dem att stjäla kundens last så länge som kunden är ärlig om innehållet. Skulle det visa sig att kunden ljugar om innehållet eller "glömmer bort" att betala så är det stor risk att lasten försvinner, men så länge som kunden är ärlig kommer smugglaren att hålla sitt löfte.

Prisjägare

Så fort det finns brottslingar och ett rättsväsende som inte når överallt så uppstår ett nytt fenomen som ligger på gränsen till det brottsliga: prisjägare. När lagen inte når överallt kan den lägga ut infångandet av brottslingar på entreprenad, och om liv är föga värda kan till och med döden ha ett pris. Entré prisjägaren.

Prisjägaren ligger i en slags gråzon mellan det lagliga och olagliga. Deras aktiviteter är sanktionerade av lagen, men samma aktivitet utan denna sanktion är olaglig. Ibland är prisjägarna dock inte så knusliga vem de tar uppdraget ifrån – uppdraget kan för deras del lika gärna komma från en magistrat som från en privatperson.

Olika prisjägare har olika arbetsmetoder. En del arbetar ensamma, andra sluter sig samman i gäng. Samtliga har ett stort kontaktnät med informatörer som de svartsjukt bevakar.

Krigskonsten

Krigskonsten har på Fo'ur vissa naturliga begränsningar. Till exempel är det svårt att mönstra stora härar och manövrera dem i fält, eftersom det finns så lite land. Däremot är det lättare att underhålla dem tack vare att det finns så mycket öppet hav. Riddjur finns inte alls, så inget kavalleri har kunnat uppstå. Artilleri är huvudsakligen fartygsburet, även om vissa större pjäser byggs upp på land vid till exempel belägringar. Befästningar är svåra att bygga och underhålla, på grund av jordbävningar. Ett massivt försvarsverk rasar lätt samman om det är felkonstruerat. Med dessa förutsättningar är det naturligt att krigskonsten har tagit en annorlunda utveckling.

Iynisins arv

En stor del av krigskonsten på Fo'ur härstammar från iynisin. Till en början var människornas krigskonst grundad på den magi de hade med sig, men allt eftersom magin



försvann dog den makten ut. Eftersom människorna inte var vana vid att slåss utan sin magi så blev de handikappade när magin försvann.

Iynisin, å andra sidan, har en lång krigskonsttradition, som genomsyrar hela samhället.

Även vanliga bönder och fiskare tränar stridskonst för att kontrollera sin aggression och för att hålla sig sunda och friska. En hel del av denna tradition sipprade ner till människorna när dessa förlorat sin magi.

Man ser dock tre tydliga grenar inom krigskonsten. Å ena sidan har vi den duellartade krigsformen som thrakinde sysslar med, där allting är strikt reglerat så att de avlidnas andar inte ska spöka för en. Å andra sidan finns människornas högst pragmatiska krigsform, där man huvudsakligen slår till mot fiendens försörjning istället för att slå till mot hans vapenmakt och det inte finns några egentliga regler. Å tredje sidan finns iynisins disciplin, där krigskonsten förs upp på nästan filosofiska plan, och som bygger mycket på ära, självkontroll och förmågan att lösa uppgiften. I de två senare märks iynisins arv mycket tydligt.

Stridskonst

Stridskonsterna är det mest tydliga arvet från iynisin. Iynisin sätter stort värde på sina olika stridskonsttraditioner, där man får lära sig flera olika väpnade och oöväpnade stridskonster. Människor, å andra sidan, har strippat ner stridskonsterna till skelettet, så att den blir effektiv och lätt att lära ut, men tappar å andra sidan ofta den bakomliggande filosofin. Trots det märks det att de har samma ursprung.

Grundläggande i dessa stridskonster är en kombination av cirkulära rörelser och raka rörelser. Cirkulära rörelser är till för att kringgå fienden, medan raka rörelser är till för anfall. Ofta kombineras de för att bekämpa fienden. Sköld finns inte, men däremot svärd, spjut, stridslie och diverse andra vapen.

Den stora skillnaden mellan mänskliga stridskonster och iynisins stridskonster är att iynisin nästan aldrig lär ut strid i formation från början och man uppmanas att ta egna taktiska initiativ i samråd med dem som slåss i närheten. Människor får alltid lära sig strid i formation från början, och får lära sig att lyda order från överordnade befäl utan att tveka. Först senare får iynisin lära sig strid i formation och människor får sällan eller inte alls lära sig individuell strid, och i så fall först senare.

Thrakinde övar aldrig strid i formation – hela deras krigstradition bygger på strid man mot man och är mycket rituell. Av rädsla för de avlidnas andar bryter thrakinde inte mot dessa ritualer. Strid mellan thrakinde bygger på att man mer eller mindre brottas med alla, inklusive dem på den egna sidan, för att visa sig värdig. Sedan utmanar man en värdig motståndare på andra sidan med vilken man slåss på liv och död. På så sätt garanterar man motståndaren en värdig kamp och eventuellt en värdig död, vilket gör att hans ande tillfredsställs även om han förlorar. Därigenom undgår man ilska och andra andar från andra sidan, något som thrakinde annars är livrädda för.

Krig och strategi

Iynisins och människors strategi liknar varandra till stor del. Eftersom strategi är en mer intellektuell handling så ligger det iynisiska filosofiska tankesättet nära till hands, även för människor.

Grundläggande för strategin är att krig är ett politiskt redskap. Det handlar om våld mot ett samhälle i syfte att tvinga det samhället att göra som man själv vill. Detta mål uppnås genom att förinta fiendens förmåga att försvara sig. När han kommer till det stadiet är han beredd att göra vad han måste för att överleva, inklusive att lyda sina besegrare. I praktiken kommer man ofta till det stadiet att fienden upptäcker att han inte kommer att mäkta att försvara sig, och därför ger upp innan de egna skadorna blir för stora.

Strategins mål är likadan för människor och iynisin: tvinga fienden till ett sådant läge då hans försvarsförmåga är nedbruten. Vid det laget har fienden inget annat val än att kapitulera.

Inte heller i metod är skillnaderna allt för stora. Iynisin såväl som människor inser att det krävs att en armé försörjs för att den ska vara stridsförmögen. Således slår man gärna mot de platser där fienden inte är, i syfte att störa försörjningen till så liten egen kostnad som möjligt. När försörjningen är svårt störd och arméns slagförmåga förminskad så kan man slå till mot armén eller flottan i syfte att tvinga bort den och därmed säkra sitt eget herravälde.



Det här har thrakinde fått lära sig den hårda vägen. I sina egna inbördes stridigheter slåss de som vanligt, men mot iynisin och människor slår de tillbaka med samma mynt, ofta än mer brutalt än vad människor och iynisin gör.

Kriget till sjöss har fått en stor och viktig del. Stör man sjöhandeln så stör man försörjningslinjerna. Därmed blir piratverksamhet och sjöslag en viktig del av strategin. Det hela kompliceras av fraktionalism. Vare sig Pejoriska ligan eller Handelsfederationen är särskilt enade, och iynisin motsätter sig all den hierarki som krig *de facto* behöver. Detta gör att krig huvudsakligen blir småskaliga historier, med skärmytslingar, räder, snabba anfall i gryningen och ett och annat piratdåd.

Historia

Den tidpunkt som man utgår från i tideräkningen är Nedstigandet, den tid då människorna steg ner från Althea och bosatte sig på Fo'ur. Enligt traditionen kom iynisin något senare, men man vet inte exakt hur lång tid senare. En rimlig gissning är ungefär tio långår senare, baserat på iynisins och människors tideräkningar.

Naturligtvis hände det saker före Nedstigandet. Det finns dock inga nedtecknade källor annat än nedskrivna muntliga traditioner. Ofta är det iynisin som stått för nedskrivandet. Även en del riktigt gamla Stackar kan minnas hur det var före Nedstigandet, då de äldsta Stackarna är över tolvhundra långår gamla.

Tideräkning

Man mäter tiden på samma sätt som på Jorden, det vill säga med timmar, minuter och sekunder. Minuter och sekunder är kända och definierade på så sätt att en timme är ett tjugofemtedels dygn, en minut är en sextiondels timme och en sekund är en sextiondels minut. I dagligt tal används dock ingen av dessa enheter. Normalt refererar man till morgon, förmiddag, middagstid, eftermiddag, kväll och natt, och nöjer sig med det. Tiden mäts normalt med solur, genom att titta på himlen och ha ett hum om väderstrecken, eller med timglas. Det finns mekaniska klockor, men dessa är hiskligt dyra, eftersom mekanismen kräver en hel del fina metallarbeten.

Man räknar två sorters år på Fo'ur. Det ena, Mörke-året eller det korta året, är 86 dygn långt med ett 25 timmar långt dygn. Det sträcker sig från första dagen i Mörke till sista dagen före Mörke. Kortåret används huvudsakligen av iynisin och thrakinde. Iynisin räknar åren och kallar kortåret för "nya år". Enligt deras tideräkning är det nu år 3678. Detta motsvarar ungefär 902 år på Jorden.

Det andra sättet att räkna år, Långåret som också bara kallas för "år", är fyra kortår långt. Varje långår delas sedan in i fyra Mörke. Enligt den tideräkningen är det nu efter första Mörke år 939. De flesta nöjer sig dock med att bara säga första Mörke år 939. Därefter kommer "efter andra Mörke", "efter tredje Mörke" och "efter fjärde Mörke", varefter långåret börjar om. Detta motsvarar ungefär 922 år på Jorden. Detta sätt att räkna tid på används huvudsakligen av människor.

Kortåret inleds med Mörke, en två dygn lång natt då Althea, Gudarnas hemvist, skymmer den bleka solen. Efter Mörke kommer Stormtid, vilken normalt varar i fem till tio dagar och då Fo'ur plågas av kraftiga stormar. Ju närmare ekvatorn man kommer, desto större är risken för snöstormar. Isbergskälvning är vanlig under Stormtid, men det drabbar normalt inte de vanliga byarna i arkipelagerna som ligger på tok för grunt för att isbergen ska kunna hota dem.

Stormtid följs av vår, då naturen läker sig själv efter de hårda stormarna. Nästan omedelbart efter Stormtid kommer Blomningen, då alla växter blommar i en kort period i syfte att sprida sig så mycket som möjligt. Frukt och grödor växer sedan snabbt under en kort sommar och en fröfällning kommer i slutet på den, lagom till skördetid. En kort höst föregår tiden inför nästa Mörke.

Det förekommer ingen höstfärgning eller fällning av löv på Fo'ur, utan alla växter är konstant gröna. Endast under Blomningen förekommer en fantastisk färgblomning då alla växter slår ut så gott som samtidigt. Inte heller är det någon skillnad i årstid på det norra respektive södra halvklotet. Båda halvkloten har sommar och Mörke samtidigt.

Året mäts i dagar från Mörke respektive Ljuse (midsommar). Det går 44 dagar från Mörkes början till Ljuse, och sedan 42 dagar från Ljuse till nästa Mörke. I jordbrukssamhällen är det dags att så omkring den tionde dagen på våren, direkt efter Blomningen, och man bör skörda omkring den tjugonde till trettionde dagen på hösten.



Man räknar inte tiden i veckor eller månader. Istället mäter man tiden från Mörke till Ljuse, och sedan från Ljuse till Mörke. Det finns inga helgdagar, utan man tar ledigt när man kan och det passar.

Thrakinde räknar inte tiden i år, utan refererar istället till olika tidsåldrar under vilka berömda förfäder har levat. De refererar mycket sällan till specifika tidpunkter, utan nöjer sig med att räkna upp händelser som någon historisk person varit med om i någorlunda kronologisk ordning. Detta innebär att "nu" alltid är just "nu" och inte något särskilt år. Skulle något uppseendeväckande hända så kan det senare komma att bli omnämnt som "under den-och-den personens levnadstid".

Box: Kalender

Här finns en sammanfattning av kalendrarna på Fo'ur, med de vanligaste festivalerna och högtiderna listade.

1-2	Mörke
3	Väntans dag
4-8	Stormtid
9	Blomsterfestivalen
9-10	Blomningen
10	Såningsdag
23	Åminnelse dagen (Althea-kyrkan), Frälsningslöftets dag (Inri-kyrkan)
44	Ljuse, Gudinnans dag (Den vita gudinnans tempel), Solfesten (thrakinde)
45	Ljusefesten
64-74	Skördetid
76-78	Skördefestivalen
84	De dödas dag (Suriyan khemaka)
86	Sista före Mörke, nyårsafton (Suriyan khemaka)

Terminologi

Det praktiska med långåret är att det är nästan lika långt som ett jordiskt år. Om ingenting annat sägs så är "år" därför mer eller mindre synonymt med både jordiska år och långår, i synnerhet om tidsangivelsen inte är särskilt precis.

Långår skrivs alltid med angesiska tecken och i en specificerad kortform. Man skriver alltså inte ut datum, utan dessa får man utläsa från den förkortade formen. Man börjar alltid med långårtalet. Om man måste specificera kortår också så skriver man en punkt och kortårets ordningsnummer, till exempel "780.2". Detta utläses som "efter andra Mörke år 780".

Enbart kortår används bara av iynisin, så om ett år skrivs med iynisins tecken så vet man att det är kortår man menar och att de ska räknas på iynisins sätt.

Datum skrivs med ett M för "efter Mörke" (egentligen efter Mörkes början) eller ett L för "efter Ljuse", följt av dag i ordningen. Datumet sätts normalt precis efter året eller står själv.

"780.2M15" ska alltså utläsas som "femtonde dagen efter andra Mörke år 780" (eller bara "femtonde efter andra Mörke"), medan "780.2L12" alltså är "tolfte efter andra Ljuse år 780". "L30" ska utläsas som "trettionde efter Ljuse". "762" med angesiska tecken är långår 762, medan "3428" med iynisins tecken (antingen *katai* eller *hirai*) är kortår 3428 enligt iynisins tideräkning, vilket motsvarar efter tredje Mörke år 876 enligt människornas sätt att räkna.

Box: Tidomräkningar

Omräkning från långår till kortår: Multiplicera långår med fyra. Lägg till Mörke/Ljuse (om inget Mörke nämns så antas man mena första Mörke, så man lägger alltså till 1). Dra ifrån 79. Resultatet är antalet kortår.

Exempel: 19e efter andra Ljuse år 765 ska översättas till kortår. 765 gånger 4 blir 3060. Till detta lägger vi 2 för att det är andra Ljuse, drar sedan ifrån 79 från det. Det blir alltså 19e efter Ljuse år 2983.

Omräkning från kortår till långår: Lägg till 78 till antalet kortår. Dela resultatet med 4. Tolka heltalsdelen som antal långår. Om decimaldelen blir 0,0 så är det första Mörke, om



decimaldelen är 0,25 är det andra Mörke, om den är 0,5 så är det tredje Mörke, och om den är 0,75 så är det fjärde Mörke.

Exempel: Kortåret 3823 ska göras om till långår. Vi lägger till 78 och får 3901, som delas med fyra. Vi får 975,25, vilket översätts till andra Mörke år 975.

Omräkning från långår till jordiska år: Det går 358,33 jordiska dagar på ett långår. Det går 365,25 dagar på ett jordiskt år (skottår inräknat). Multiplicera antalet långår med 0,981 för att få antalet jordiska år.

Omräkning från kortår till jordiska år: Det går 89,6 jordiska dagar på ett kortår. Multiplicera antalet kortår med 0,245 för att få antalet jordiska år.

Tidslinje

Den nästan tusenåriga historien på Fo'ur efter nedstigandet är ganska omfattande. Den är till stora delar nedtecknad även om det finns stora luckor i början. Dessa luckor fylls till största delen av en del sagor och legender, samt iynisins klosterkrönikor, av vissa Stackars minnen och av thrakindes Drömsånger. Trollkarlarna vet förmodligen en hel del, men de säger ingenting.

Långår	Kortår	Jordiska år	
-100	-478	-98	Lavarkh-nationen skapas.
-25	-178	-24	Lavarkh-nationen förintas.
0	-78	0	Nedstigandet.
0-25	-78 - 22	0-24	Gudatiden. Människornas makt stod på sin höjdpunkt och trots att de inte var lika mäktiga som förr så var de likt gudar i sin makt. Mycket lite är känt om denna tid. Drömsånger och Stackarnas minnen säger att människan steg ner från Althea i väldiga flammande torn och flög över världen som fåglar. De byggde mäktiga vapen och städer och formade Fo'ur som sitt hem med sin makt.
19.2	0	19	Iynisins ankomst.
25-75(?)	22-222	24-72(?)	Fallet. Exakt tidpunkt för Fallet är omdiskuterat. Vissa placerar Fallet under år 30, medan andra säger att de pågick under lång tid från ca år 25 till 75.
75-250	222-922	72-245	Uppbyggnadsperioden. Det mänskliga Fo'urska samhället börjar byggas upp, denna gång utan magi.
205-216	742-786	201-212	Secessionskriget. Det första verkliga krig som människan hade på Fo'ur, då den gamla ordningen rasade samman och ersattes med de självständiga stadsstaterna.
297-311	1110-1166	292-306	Första handelskriget. Handelshus kämpar om de få järnfält som finns på Fo'ur.
508-522	2111-2167	498-512	Andra handelskriget. Handelshusen inom Handelsfederationen kämpar om kontrollen över järnfälten på Khenoke. Den nuvarande strukturen upprättas, att det starkaste handelshuset får kontroll över järnbrytningen och dess värsta fiende får kontroll över träproduktionen.
766-780.2	2986-3044	752-766	Andra secessionskriget. Städerna i västra delen av Lamark-arkipelagen kastar ut handelsfederationen från sina städer och bildar ett eget stadsförbund, den så kallade Pejoriska ligan.
939.1	3678	922	Nu!



Före Fallet

Tiden före Fallet är till största delen glömd. Mycket tyder på att thrakinde levde ett nomadiskt liv och följde fiskstimmen, medan Stacken utgjorde de enda fasta bosättningarna. Någon form av handel verkar ha förts mellan thrakinde och Stacken, vilket indikerar att motsättningen mellan Stacken och andra är något som införts senare, förmodligen med människorna.

Ungefär ett sekel före Fallet uppträder den första organiserade civilisationen på Fo'ur som man känner till, Lavarkh-nationen, i ungefär samma område som Lamark-arkipelagen idag. Lavarkh-nationen finns bara kvar som rester i Fem stammar, den sammanslutning av fem större thrakinde-stammar som man kan hitta i Lamark-arkipelagen. Det finns fortfarande mängder med myter och legender om denna tid då Lavarkh-nationen blomstrade. Lavarkh-nationen är en förlorad guldålder för thrakinde och de flesta thrakinde hoppas att den ska återuppstå någon gång i framtiden.

Myterna om Lavarkh-nationen är många och färgstarka. De understryks av stenmonument som överlevt tusen år i lagunerna – tunga basaltblock staplade på varandra för att forma grunden till städer på konstgjorda öar. Städerna är välplanerade med kanaler, gator, torg och numera rasade broar. Man kan fortfarande se hur hus har stått även om de i många fall är övervuxna eller raserade, och några byggnader är så pass väl bevarade att man kan se innerväggar och rester av tak. De flesta som avfärdar thrakinde som primitiva vildar har svårt att förklara dessa ruinstäder.

Lavarkh-nationen sägs ha varit en monarki, ett koncept som är ganska främmande för de flesta människor på Fo'ur. En vis konung styrde över städerna och såg till att hans undersåtar mätte bra. Allt eftersom tiden gick blev nationens kungar så mäktiga att de till slut ansåg sig vara likställda med gudarna på Althea och beordrade att offer skulle gå till dem istället för till gudarna. Gudarna blev så vrede på thrakindes kungars högmod att de förintade Lavarkh med ett kraftfullt hammarslag. Sedan dess har thrakinde levt ett enkelt liv. Moralen i myterna om Lavarkh sammanfattas med de gamla mänskliga visheterna att makt korrumpierar och högmod går före fall.

För människors del så börjar historien med fallet. Det finns väldigt lite texter om tiden före fallet och de flesta av dessa är religiösa. Man tror att det var ganska få människor som kastades ut, bara kanske tiotusen eller så, och att dessa sedan kom att föröka sig över hela Fo'ur.

En viss förklaring till Fallet ges av Altheas kyrka, men denna motsägs till stor del av den förklaring som ges av St Inri Kyrka. Altheas kyrka säger att människorna en gång levde på Althea vid sidan om gudarna, men att de förörrättade gudarna genom sitt högmod och kastades ut från Gudarnas hemvist att sona sina synder på Fo'ur.

St Inri Kyrka säger en annan sak, att detta är det andra Förvisandet. En gång tidigare hade det utvalda folket kastats ut från det förlovade landet men till slut fått tillåtelse att återvända. Under resan tillbaka till det förlovade landet slöts ett förbund med Gud och Gud sände Frälsaren för att lösa människan från synd. Människan bröt sedan i sitt högmod förbundet med Gud och gav sig själva av från det förlovade landet. Gud stängde då portarna till det förlovade landet och strandade människan i många fjärran länder, varav Fo'ur är ett. Iynisin har mest detaljer om tiden före Fallet och berättar i sin muntliga tradition om ett land kallat Ahira. Ahira var ett varmt och hett land med en stor och orange sol, inte den lilla kalla vita sol som Fo'ur har långt bortom Althea, dit iynisin flytt för att leva i frihet från sina förtryckare. Det sägs att dessa förtryckare var krigsherrar som avlat iynisin som krigarslavar och att det är därför som iynisin kan sina krigskonster samt har den aggression i sin själ som de hela tiden kämpar mot.

Efter flykten till Ahira fann de insikt: syftet med allt levande är att finna och förstå Gud, men att detta är en omöjlig uppgift för en enskild varelse eftersom Gud och universum är samma sak. Därför måste man söka Gud hos alla andra varelser. Denna uppgift tog de sig an, och man nertecknade allt man visste då i boken *sathra'an suriya*.

Efter sekler av väntan kom människor till Ahira. De var mycket lika krigsherrarna från det förflutna, men krigsherrarna hade dött sedan länge. Iynisin följde med människorna och tog med sig sitt sökande efter Gud. När människan kom till Fo'ur följde de med för att finna de sanningar om Gud som thrakinde hade, och när människorna blev strandade så blev även iynisin det. Iynisin förtvivlade dock inte, utan kom tvärtom att trivas på Fo'ur, ett mycket svalare land än Ahira. Det är också från detta svalare land som iynisin har fått sitt namn – ordet betyder nämligen "svalt hem".



Fallet

Som synes är den gemensamma faktorn för både Altheas kyrka och St Inri Kyrka det högmod som gjorde att Gud eller gudarna har stängt ute människan från det paradiset som de kom ifrån. Ingen av dem nämner iynisin, men båda antar att eftersom människor och iynisin är så lika varandra så var de samma sak från början och kastades ut samtidigt. Thrakinde vet ingenting om vad som hände, men även de skyller ofta på människans högmod. I iynisins legender sägs ingenting om högmod, utan bara om två drifter: girighet och sökande. Det förra ses som en ond drift, det senare som något gott. Det ges ingen förklaring på varför människorna förlorade sin magi och man bryr sig inte så mycket om det. Tvärtom är många iynisin ganska nöjda med att människornas farliga och förledande magi är i det närmaste borta. Bara Trollkarlarna är kvar och väntar på att människorna ska visa mognad nog att handha det stora ansvaret. En del tror att Trollkarlarna drog tillbaka all magi för att de insåg att människorna var för omogna, men som sagt var så bryr man sig inte så mycket. Det som är gjort är gjort.

Livet på Fo'ur var till en början ganska drägligt tack vare den gudalika makt de hade. Sedan togs magin från människorna. En del tror att det gick fort och att Altheas gudar eller Inri-kyrkans Gud tog makten ifrån människan i ett enda hårt slag, plötsligt och oresonligt. Andra tror att magin glömdes bort bit för bit. Åter andra säger att magin slösades bort i kampen mot Stacken. Ett är dock säkert: svält och nöd uppstod eftersom människan helt hade glömt bort hur man lever utan magi.

Iynisin har aldrig haft samma magi som människor utan betraktade (och betraktar fortfarande) sådan som farlig och förledande. När människorna sedan förlorade sin magi så var de inte lika förberedda på ett liv utan magi och vände sig till iynisin för hjälp. Även thrakinde hjälpte till. Av medmänsklighet delade man med sig av kunskaperna, men det finns iynisin och thrakinde som fortfarande ångrar detta beslut.

Uppbyggnadsperioden

Efter Fallet fick människorna problem. Utan sin magi kunde de inte odla, fiska eller ens göra upp eld. De lärde sig dock att leva på vad marken hade att erbjuda, till stor del tack vare thrakinde och iynisin. Thrakinde ville naturligtvis ha något i utbyte, medan iynisin var mer altruistiska.

Iynisin hade inga större problem att ställa om sig till livet på Fo'ur. Även om deras förra hem, Ahira, var betydligt torrare än Fo'ur så var man ändå tvungen att vara konservativ med färskvatten eftersom större delen av vattnet är salt eller bräckt. Samma bevattningsmetoder som användes på Ahira visade sig fungera ypperligt på Fo'ur. Man hade också en hantverksmässig tradition som inte var beroende av magi, vilket gjorde att när magin stals från människorna så hade iynisin redan kunnandet att klara sig utan magi. Denna tradition delade man med sig av till de svältande massorna. På så sätt kom människorna att överleva och lärde sig att klara sig utan magi. Ändå led människorna av massvält och sjukdom, men släktet överlevde i alla fall.

Man började långsamt bygga upp det samhälle som kollapsat när magin försvann. Till en början försökte människorna ha ett gemensamt styre över hela Fo'ur, men eftersom ett sådant styre är beroende av magiska signalmedel så gav man snabbt upp försöken och gick istället över till självstyrande städer, så kallade stadsstater. Denna övergång var inte helt smärtfri. Det gemensamma styret ville inte släppa ifrån sig sin makt, så till slut började några städer göra uppror, vilket så småningom mynnade ut i Secessionskriget.

Secessionskriget

Secessionskriget varade i 11 år. Det var under det kriget som de första erfarenheterna av krig kom till Fo'ur, och var stilbildande för framtida krig. Det förekom sällan några direkta slag. I huvudsak var det sjöstrider och bordning som gällde, utöver en och annan stormning av vissa städer. Få belägringar genomfördes och inga fältslag alls utkämpades, och man satsade mer på att skada fiendens försörjningslinjer till havs än att slå ut hans styrkor. I princip alla efterföljande krig har utkämpats enligt samma modell.

En annan sak gör också Secessionskriget unikt: det är det enda krig där troll har deltagit. De var fruktansvärt destruktiva, men hade ihjäl varandra till en stor del då de deltog på båda sidor. Sedan dess har inga troll någonsin deltagit i något krig igen. Några har funnits i trollkarlars tjänst sedan dess och ett fåtal vandrar i världen i något okänt uppdrag, men den stora mångfalden dog i secessionskriget.



Första handelskriget

I den nya ordningen, med självständiga stadsstater och mycket hård affärsverksamhet, var det inte underligt att det så småningom kom att utbryta krig om en av Fo'urs mest värdefulla resurser: järn. Det finns inte många järnfält på Fo'ur. Ön Khenoke har ett av de största, och det finns ett fåtal andra fält och järnfyndigheter spridda över världen.

Kriget började som gräl mellan olika handelshus om rätten att bryta järn vid dessa järnfyndigheter och eskalerade gradvis från hot och utpressning till våldsamheter och så småningom rena krigshandlingar med inhyrda legoknektar. Man började med att slåss om de faktiska järnfälten, men gick över till att anfalla handelshusens infrastrukturer. Detta drabbade ofta stadsstaterna som också drogs in i kriget.

Från att ha varit ett krig mellan alla möjliga kombattanter så utvecklades ett antal allianser av olika slag. Lamarkiska Handelsfederationen var en av dessa och lade beslag på järnfälten på Khenoke, i hård kamp med Hus Santovasku och dess allierade. Hus Santovasku var ett av de större handelshusen utanför Lamark-arkipelagen och hade stort inflytande inte bara i arkipelagen utan även i andra områden. I och med att de mindre handelshusen gick samman och tvingade ut Santovasku från Khenoke så kom Handelsfederationen att bli en av segrarna i kriget.

Detta var det första och största av handelskrigen och det etablerade också den politiska kartan för lång tid framöver. Alla andra handelskrig har varit mycket mindre och inte alls lika omfattande eller förödande. De har dock dragit ut en del i tiden.

Andra secessionskriget

Det var oundvikligt att Andra secessionskriget skulle komma. Sammanhållningen inom Handelsfederationen var från början svag och dikterades av ett behov att stå emot Santovasku, inte av en politisk allians. När Första handelskriget var över började sprickan mellan den västra och östra delen av Handelsfederationen att vidgas. Till slut kunde Handelsfederationen inte längre hållas samman.

Den västra delen av Handelsfederationen har sedan Fallet styrts av folket, inte av handelshusen, så när den östra delen, som utforskades och koloniserades av handelshusen, kom att bli dominerande även i väst så uppstod en konflikt.

År 766 sprack bubblan och Andra secessionskriget bröt ut. Det var ett blodigt krig som pågick i fjorton år, innan den västra delen, Pejora, kunde säkra sin självständighet. Den östra delen, Lamarkiska handelsfederationen, har än idag inte kommit över förlusten i Andra secessionskriget, och stämningen är fortfarande het mellan de båda fraktionerna.

Teknologi

Den tekniska utvecklingen är hämmad av att man har ont om metaller. Den mest avancerade metallproduktionen är hantverksmässig och omständlig men kan mycket väl rivalisera med och till och med överträffa modernt specialstål. Hantverket har här hållits vid liv av framförallt iynisin som sedan efterhärmat av människor, vilka dock inte har samma hantverkstradition.

Observera att metaller inte är obefintliga, bara ovanliga och dyra. Detta gör att saker som vi tar för givna (i synnerhet i fantasy-genren), till exempel metallrustningar som ringbrynja eller plåtrustningar, helt enkelt saknas på Fo'ur. Avsaknaden av metaller gör också att man tvingats finna många andra lösningar på diverse problem.

Vardagsföremål

Husgeråd i metall är hiskligt dyra. Många hem har faktiskt inte råd med mer än en kniv som allmänt allt-i-allo-verktyg. Det innebär att det till exempel är ont om till exempel järn- eller koppargrytor annat än i de rikaste hem. Grytor tillverkas i lera oftare och grillad och ugnstek mat är vanligt. Även inlagd mat förekommer, samt diverse andra tillagnings- och konserveringsmetoder som rökning, torkning och för den delen även jäsning.

Papper är ganska vanligt och används huvudsakligen som skrivmaterial. Som förpackningsmaterial är det mer ovanligt, men förekommer. Som grundmaterial används oftast *sayash*, en gräsliknande växt, eller blasten från *searn* och *fern*, men även ett silkesliknande material från vissa insektslarver används.



Mekanik

Mekaniken, eller läran om rörelsen, är ganska väl utvecklad hos människor. Man har ganska exakta urverk och man kan göra fantastiska mekaniska arbeten med kugghjul, hävstånger, lod och pendlar. Mekaniken bakom utväxlingar av olika sorter, som taljor och växlar, finns och fungerar.

Dock är all energi i grunden vind-, vatten- eller muskelkraft. Således har man inte lyckats tämja vare sig ånga eller kemisk energi. Hydraulik begränsar sig än så länge till skovlar, vattenhjul och vattenskrivar. Kolvar används i form av pumpar och turbiner används inte alls.

Iynisin har inte alls samma grepp om mekaniken som människor. Hävstånger och block och taljor används, och man använder ofta vattenhjul och kanaler för konstbevattning, men finmekanik som kugghjul är inte iynisins starka område. Thrakinde behärskar inte mekaniken alls – hävstången och hjulet är ungefär deras övre gräns.

Arkitektur

De stora problemen med arkitekturen på Fo'ur är att det inte finns mycket säkert land att bygga på och att man på något sätt måste stå emot stormarna under Stormtid. Dessutom är jordbävningar ganska frekventa, så husen måste även stå emot sådana. Det finns två lösningar på problemet. Det ena är att man bygger så stabilt att det står emot stormarna. Det andra är att man bygger på ett sådant sätt att det är lätt att reparera efter stormen. Normalt sett kombineras de båda lösningarna.

En stor fördel med att bygga byar och städer inne i laguner och mangroveträsk är att man får goda naturliga vågbrytare. Konstgjorda vågbrytare kompletterar dessa, så att hus på pelare bara får orkanvindar att brottas med. Genom att bygga taken låga och något svepande i orientalisk stil så pressas taket ner mot huset istället för att lyftas av genom undertryck. Trots detta är skadorna efter Stormtid ganska omfattande, varför hus i allmänhet är byggda så att de är lätta att reparera. Utöver någon form av stormkällare, ofta byggd med bastanta stenväggar och med en stadig grund eller på en konstgjord ö, så är de flesta väggar byggda av trä och till och med papp. Med hjälp av avancerade sammanfogningstekniker kan man bygga hela hus utan en enda spik.

Återigen är det iynisins arv som visar sig. Tidiga människobosättningar följde med från före Fallet, men föll snabbt samman då kunskapen om hur man skulle reparera dem försvann. Enbart Trollkarlarnas torn står kvar från den tiden. Iynisin hade dock med sig egen kunskap om hur man bygger hus. Deras hus var dock byggda för att svalka mot en het sol (ett koncept som få människor kan förstå), inte för att stå emot stormar. En del av koncepten från dessa hus kunde dock användas för att stå emot stormar, bland annat de svepande taken. Andra idéer, som de lätta väggarna som ursprungligen var till för att skugga, kom att bli praktiska när man snabbt skulle reparera husen efter Stormtid. Det var inte mycket som behövde ändras i denna arkitektoniska stil för att det skulle fungera även på Fo'ur. Husgeråd säkras i surrade lådor i huset, så även om stormen sliter sönder väggarna så går ingenting av innehållet förlorat.

Thrakinde bygger normalt inte hus. De har iglooliknande stormskydd som ofta går i arv i generationer som de underhåller och reparerar under det att de flyttar med fiskstimmen. Det sägs att vem som helst som kommer med en stock eller sten till ett stormskydd är välkommen att skydda sig där under Stormtid, så många resande brukar lämna byggnadsmaterial hos thrakinde, bara utifall att de skulle bli strandade någonstans utan något skydd vid Stormtid.

Även thrakindes stil har ärvts av människor till den andra dominerande stilen: bulliga låga iglooliknande byggnader av sten, tegel och lera. En del byggs till och med av en blandning av bränd kalk, sand, grus, vulkanisk aska och vatten (det vill säga cement). Normalt bygger man dem genom att skapa en stor jord- eller sandhög, mura upp väggen runt om högen och sedan gräva ut sandhögen inuti, vilken används för nästa hus i komplexet. Flera sådana byggnader byggs ihop kring en gård. Delar av husets utrymmen finns också under jord och där söker man ofta skydd under Stormtid. Även dessa hus är lätta att reparera och byggs utan spik, men de är i första hand byggda för att stå emot och avleda stormens krafter, till skillnad från den iynisiska arkitekturen som avser att låta stormens kraft passera rakt igenom huset och på så sätt begränsa skadan.



Sjöfart

En av de stora slukarna av metall är sjöfarten. Det går åt tusentals nitar, bultar, spikar och beslag till ett fartyg, vilka måste vara gjorda av metall. För att minimera behovet av metalledlar har man kommit på flera tekniska lösningar som gör att man kan bygga samma båt utan lika mycket metalledlar. Iynisin är till exempel experter på att bygga snabba klinkerbyggda båtar utan en enda spik och deras *savi'a*-kanot, en liten båt som vrickas eller paddlas fram, är ett typexempel på en båt utan metalledlar. Nackdelen är att man inte kan bygga särskilt stora båtar och inga båtar med segel med iynisins teknik.

Trots dessa lösningar är man tvungen att ha järn i de stora båtarna, helt enkelt för att hålla ihop stora fartyg under påfrestningen av vind, last och sin egen vikt. I dessa fartyg är metalledlar helt enkelt livsviktiga.

Fartyg på Fo'ur är huvudsakligen flatbottnade djonker. De är perfekt anpassade för att färdas i arkipelagernas grunda vatten utan allt för starka strömmar. Däremot är de inte så goda havssegelare, men å andra sidan är vattnen oftast ganska lugna.

Navigation är en av de saker som man är bra på. Med hjälp av diverse precisionsinstrument som kompass, sextant, kronometer och diverse astronomiska tabeller kan man bestämma sin position på Fo'ur och därigenom segla säkert över hela världen. Man är också medveten om att Fo'ur är en rund värld som kretsar kring Althea och man är övertygad om att Althea är universums medelpunkt.

Vapen

Vapentechniken lider naturligtvis under bristen på metall, även om metallurgin inte har gjort det. Tvärtom har bristen på metall och rester av kunskap från före Fallet gjort att man har en mycket väl utvecklad metallurgi. Metall är så pass ovanligt och dyrbart att man försöker göra det bästa möjliga av det. Vad som finns är huvudsakligen bågar och armborst, spjut, krossvapen och lätta svärd. Dessa har den fördelen att de inte behöver särdeles mycket metall i tillverkningen.

Krutvapen finns inte. Krut är ett okänt fenomen, men skulle kunna tänkas fungera om man hade kunskapen. Eftersom det nu inte finns någon med den kunskapen (utom möjligen någon trollkarl och de släpper aldrig ur sig några sådana hemligheter) så finns det inte krut eller krutvapen. Alla spelares försök att "uppfinna krut" bör betraktas som dåligt rollspel och misslyckas. Dessutom är det svårt eller omöjligt att få tag på de ingredienser som behövs i tillräcklig renhet (och torrhet).

Plåtrustningar finns inte. Även om tekniken finns för att göra sådana rustningar så finns inte behovet. Thrakinde saknade utvecklade vapen och krigskonster innan Fallet och människor hade på grund av sin gudalika makt inget behov av vapen och krigskonster strax efter fallet. De överlät allt sådant krigande åt troll. De enda som kunde någon högre krigskonst själva efter Fallet var iynisin och det är från deras krigskonster som dagens vapenbruk härstammar. Mycket beror här på skicklighet och smidighet för att kunna utföra sina manövrer och i den skolan skulle en plåtrustning bara vara i vägen. Av samma historiska skäl finns det heller inte några sköldar. Iynisins *meishin* är det närmaste sköld man kan komma på Fo'ur.

Det finns dock rustningar. Dessa är normalt tillverkade av kraftigt tyg sytt i ribbor och hårt stoppat eller av läder som behandlas på ungefär samma sätt. De mest imponerande rustningarna tillverkas av råhud som skärs i strimlor och knyts ihop med läderremmar till stora flexibla lamellpansar. Lamellerna förstärks med *sayash*-strimlor och motivlackas. Resultatet blir en oerhört vacker och flexibel rustning som skyddar ypperligt samtidigt som den är lätt. Den behöver dock ofta repareras och är ett ganska dyrt hantverk. En del låter till och med sätta fast plåtdetaljer på den, vilket naturligtvis gör dem ännu dyrare.

Ekonomi

Eftersom många av konflikterna på Fo'ur är ekonomiska i sin natur så är det ganska viktigt att förstå hur de ekonomiska förhållandena är på Fo'ur. De flesta spelare behöver sällan bry sig om mer än vilka valutor som finns och vad man kan köpa för dem. Spelledaren kan dock få många andra intressanta äventyrsuppslag från de ekonomiska förhållandena.



Valuta

I den Lamarkiska handelsfederationen och i den Pejoriska ligan är det i princip bara en valuta som används: järnstycken. Ett järnstycke är en liten fyrkantig järntacka, ca 2 x 3,5 cm och en halv centimeter tjock. Den väger ca 27,6 g och räcker för att nära en man i tre dagar vad gäller råvaror eller i en dag om han äter på ett värdshus eller en krog. Järnstycken finns dels som mynt men också som sedlar. En sedel är en bankväxel som kan bytas till ett antal järnstycken hos ett handelshus. Dessa har blivit så praktiska att man har börjat använda dem för daglig handel även utanför handelshuset. Istället för att växla in en sedel mot femtio järnstycken och sedan köpa en gryta för dessa så köper man grytan för sin sedel direkt. Säljaren kan sedan använda eller lösa in sedeln efter eget önskemål.

Det finns ett krav på handelshusen att inte ge ut fler sedlar än vad man faktiskt kan byta in. I många fall överskrider handelshusen denna gräns något, i visshet om att alla sedlar inte kommer att bytas in samtidigt.

Följande valörer är vanliga:

- Tens (2 cm långa stavar motsvarande en tiondels järnstycke)
- Järnstycken (2 x 3,5 x 0,5 cm stora järntackor)
- Ett järnstycke (sedel, trycks)
- Fem järnstycken (5 x 7 x 0,5 cm stor järntacka)
- Fem järnstycken (sedel, trycks)
- Tio järnstycken (sedel, trycks)
- 50 järnstycken (sedel, trycks)
- 250 järnstycken (sedel, trycks)
- 1000 järnstycken och uppåt (banknotor, skrivs och vidimeras individuellt)

Man skriver normala pengabelopp som antalet järnstycken följt av ett "i" och sist antalet tens. Beloppet "26i4" betyder alltså 26 järnstycken och 4 tens. Enbart tens skrivs normalt med antalet tens följt av ett "t". Beloppet "4t" betyder alltså fyra tens.

Vanligtvis används sedlar och tens i dagliga transaktioner. Järnstycken är mer ovanliga. Det kan dessutom finnas helt andra valutor på sedlarna än de ovan, eftersom det är de olika handelshusen som trycker sedlar och därför kan välja vilka belopp som helst så länge som de har täckning för beloppet.

Andra valutor finns också på Fo'ur och byteshandel är också mycket vanligt.

Valutafluktuationer

I vissa områden är man väldigt petiga med vem det är som ger ut en sedel. Av vissa orsaker kan vissa sedlar vara mindre omtyckta eller efterfrågade än andra, i synnerhet hos handelshusen. Till exempel så värderar konkurrerande handelshus motpartens sedlar lägre än sina egna sedlar. Om något av handelshusen sedan dominerar handeln i staden så kommer denna undervärdering naturligtvis att sprida sig neråt.

Det finns andra saker som kan påverka växelkursen. Krig är ett sådant, till exempel. Om ett hus håller på att förlora en konflikt så kommer deras sedlar att bli kraftigt undervärderade, eftersom sedlarna genom kriget blir osäkra. Likaså är förtroende för ett hus viktigt. Om förtroendet för ett hus sjunker så sjunker även värdet på deras sedlar. På vissa platser kan man till och med vägra att ta emot vissa sedlar.

Färdigheten Bokhållning kan på så sätt bli viktig för att veta vilka sedlar som är användbara i vilka städer och till ungefär vilken kurs. Den blir på så sätt livsviktig för resande rollpersoner.

Box: Riktlinje

En person kan leva på ett järnstycke i ungefär tre dagar om han snålar. Lever man gott går det ungefär ett järnstycke per dag. Ett halvt järnstycke om dagen får anses som normal levnadsstandard.

Resursflöde

Det finns huvudsakligen fyra källor till resurser. Den på sätt och vis viktigaste är järnfälten på Khenoke, som kontrolleras av Handelsfederationen. Det starkaste handelshuset (vilket är lika med det som har lyckats skaffa sig mest stöd hos de andra handelshusen) kontrollerar



av tradition järnproduktionen. Skulle det hända att ett hus förlorar övertaget får han vackert stiga tillbaka eller bli utfrys från Handelsfederationen.

Ärkerivalen till det starkaste huset i Handelsfederationen får kontroll på en annan viktig resurs, nämligen trähandeln inom Handelsfederationen. Trä är livsviktigt för järnproduktionen, i och med att det behövs för att stötta gruvväggar och för att smälta malm och hetta upp ässjor. För att Handelsfederationen ska kunna behålla kontrollen på järnhanteringen krävs det att det mäktigaste huset och dess ärkerival samarbetar. Skulle de inte samarbeta så blir den som kontrollerar järnfälten tvungen att vända sig till utomstående leverantörer, vilka kan ta högre pris och därför tjänar mer vilket försvagar Handelsfederationen. Dessutom försvagar det ärkerivalen i och med att denne inte kan tjäna något på trähanteringen. Det gynnar alltså båda och Handelsfederationen som helhet att hjälpa varandra. Detta är en bidragande orsak till att Handelsfederationen har hållit samman så länge.

Fisk är den tredje stora resurskällan, och detta kontrolleras av fiskare. Fiskare är inte knutna till Handelsfederationen utan arbetar självständigt som de alltid har gjort. Ingen fisk, ingen mat. Så enkelt är det, och skulle någon försöka mucka med fiskarna är det bara för dessa att strejka. ”Bit inte den hand som föder en”, som det heter.

Den fjärde stora resurskällan är spannmål. Det finns två sorters folk som kontrollerar denna resurs: dels iynisin som producerar mer än vad de behöver och säljer överskottet, men också Pejoriska ligan. Spannmål är liksom fisk livsviktigt och det faktum att majoriteten av allt spannmål i Lamark-arkipelagen produceras av den Pejoriska ligan gör att det är omöjligt för Handelsfederationen att försöka tvinga in eller erövra den Pejoriska ligan igen. Därigenom finns det en känslig balans – den Pejoriska ligan kontrollerar spannmål vilket behövs som basföda, och Handelsfederationen kontrollerar järnhandeln. För att inte få denna känsliga balans att rasa så står båda ut med varandra. Handelsfederationen får helt enkelt acceptera en och annan piraträd och endast sätta in symboliska hämndaktioner, och Pejoriska ligan får acceptera onödigt höga skyddstullar och allmänt trakasserier från Handelsfederationens sida.

Prislistor

Prislistorna är indelade efter var eller hos vem man kan få tag på en viss vara, inte efter användningsområde eller bokstavsordning. Vid varje leverantör finns dessutom en kort beskrivning av yrkesverksamheten.

Måttsystem

Det finns två måttsystem för längd, vikt, volym et cetera. Det ena används av människor och till viss del thrakinde, och är identiskt med vårt metriska system. Man använder alltså meter, kilogram et cetera, precis som vi gör. Varför vet man inte, men det sägs att det kommer från den tid då människan kom från Gudarnas hemvist. Det gör det enkelt och praktiskt att mäta saker och ting i reglerna.

Det andra måttsystemet härstammar från iynisin. Dessa utgår från två grundenheter, *paku* och *hon*. *Paku* är en arms längd, ungefär 65 cm. Den normala definitionen utgår från armhålan till tumspetsen, vilket hos de flesta människor är drygt 70 cm. För de kortare iynisin så är dock 65 cm en god riktlinje. En halv *paku* kallas *hanbun* och motsvarar ungefär en fot. En tiondels *paku* kallas *jubun*. Som större enheter finns *sanpaku*, motsvarande tre *paku*, och *nisen*, motsvarande 2000 *sanpaku*.

Den andra grundenheten, *hon*, är en volym på nästan en halvliter. Måttet kommer av en rund och ganska djup skål med samma namn, ofta tillverkad i lera men ibland svarvad ur trä. Skålen är så att säga något slags allmänt husgeråd – den används både som matskål, gryta, förvaringskärl, tiggarskål (i förekommande fall) och så vidare. En del elaka tungor säger att det är den volym som en riktigt nödig person kan få ur sig när denne slår en drill, men det är säkert bara förtal.

Det är också ett mått på vikt, då det motsvarar vikten av en *hon* vatten, det vill säga ungefär ett halvkilo. Man skiljer på volymen *hon* och viktmåttet *hon* genom sammanhanget: om någon frågar vad något väger så råder det ingen tvekan om att *hon* i svaret betyder viktmåttet, inte volymmåttet. Likaså mäter man inte köttmängder i volymen *hon*, utan i viktmåttet *hon*, medan öl och vin däremot mäts i volymmåttet. På samma sätt som för längder har man *jubunhon* för en tiondels *hon*, *hanbunhon* för en halv *hon* och *sanhon* för tre *hon*. Dessutom har man enheten *juhon* för tio *hon*.



Yta mäts huvudsakligen i enheterna *tami* och *senpaku*. *Tami* är ett standard på en tjock rektangulär halmmatta som läggs i de flesta hem hos iynisin. En *tami* är den yta som en iynisin behöver sova på, ungefär en gång två meter. Rums storlek mäts alltid i *tami*. En träningssal kan vara hundratals *tami*, medan ett sovrum normalt bara är två eller tre *tami*. *Senpaku* är en yta som används för åkermark och är en fyrkantig yta som är ettusen *paku* runt om. Det motsvarar drygt fem tunnland eller ca 2,5 hektar. Man räknar normalt med att två *senpaku* åkermark ska räcka för att nära en iynisisk familj i ett år.

Enhet	Motsvarar	Längd	Tum-regel	
Jubun	$\frac{1}{10}$ paku	6,5 cm	Drygt 5 cm, tre jubun \approx 20 cm	
Hanbun	$\frac{1}{2}$ paku	32,5 cm	En fot	
Paku	Grundenhet	65 cm	En arm	
Sanpaku	3 paku	195 cm	2 meter	
Nisen	2000 sanpaku	3,9 km	4 km	
Enhet	Motsvarar	Yta	Tum-regel	
Tami	$\frac{1}{2}$ sanpaku x 1 sanpaku	1,9 m ²	2 m ²	
Senpaku	250 paku x 250 paku	26406,5 m ²	40 senpaku \approx 1 km ²	
Enhet	Motsvarar	Volym	Vikt	Tum-regel
Jubunhon	$\frac{1}{10}$ hon	0,048 liter	0,048 kg	1 liten jävel
Hanbunhon	$\frac{1}{2}$ hon	0,24 liter	0,24 kg	1 hanbunhon \approx $\frac{1}{4}$ liter \approx kopp
Hon	Grundenhet	0,48 liter	0,48 kg	2 hon \approx 1 liter, 1 hon \approx mugg
Sanhon	3 hon	1,44 liter	1,44 kg	2 sanhon \approx 3 liter \approx stor kanna
Juhon	10 hon	4,8 liter	4,8 kg	1 juhon \approx 5 liter \approx stor kittel

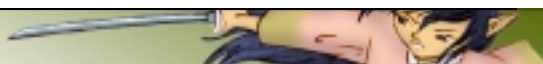
Tabell SH-XX: Iynisiska längd-, volym- och viktenheter

Löner

Det är i princip endast stadsbor och ett fåtal personer på landsbygden som får lön. Övriga lever mer eller mindre direkt av sitt arbete eller genom byteshandel. Det är också lite skillnad på när man får lön. De flesta stadsbor kan få en daglig inkomst, medan de som bor på landet huvudsakligen får frukten av sin börda vid skördetid.

Typ av arbete	Lön	Utbetalas
Bonde	1t/dag	Varje skördefest. Mat och husrum ingår.
Legosoldat	2t/dag	Normalt var tionde dag, plus i förekommande fall plundringsrätt. Mat och vapen ingår.
Officerslön	1i/dag	Normalt var tionde dag, plus i förekommande fall plundringsrätt. Mat, vapen, rustning och uniform ingår.
Präst	–	Omfattar även munkar, nunnor, tempelvärdar mm. Präster får ingen lön. De får mat, husrum och kläder av kyrkan.
Fiskare, gemene sjöman	2i/dag	När båten löper in i hamn. Mat ingår till sjöss.
Styrmanslön	5i/dag	När båten löper i hamn. Mat ingår till sjöss, ofta av högre kvalitet än de gemene sjömännen.
Kaptenslön	1i/dag	När båten löper i hamn. Mat ingår till sjöss, ofta av högre kvalitet än de gemene sjömännen.
Daglönare, stad	4t/dag	Dagligen. Det krävs ett slag för TUR mot Ob3T6 för att få jobb för dagen. Mat ingår ej.
Lärlingslön	1t/dag	Var tionde dag. Mat, husrum och kläder ingår.
Gesälllön	2t/dag	Var tionde dag. Mat, husrum och kläder ingår.
Mästarlön	Ob1T6t/dag	Kan tas ut när som helst. Nettolön, efter att alla andra omkostnader är betalda.
Skrivare, tjänsteman	4t/dag	Var tionde dag. Mat, kläder och husrum ingår inte.
Sheriff	4t/dag	Var tionde dag. Mat, kläder, husrum och vapen ingår.
Magistrat	1i/dag	Var tionde dag. Mat, kläder och husrum ingår.

Tabell SH-XX: Typiska löner på Fo'ur. Dessa förutsätter naturligtvis en anställning. Lönerna är generella och kan variera.



På värdshuset

Det typiska värdshuset har en skänkstuga som fungerar som sovsal på nätterna och ett antal rum för uthyrning. Dessa rum finns i anslutande huslängor och/eller på övervåningen. Mat intas i skänkstugan och består oftast av en stuvning med bröd och vatten till. Annan mat finns också, men tar längre tid att ordna och är dyrare.

Det iynisiska värdshuset har ingen skänkstuga, utan består av ett mottagningsrum där man kan tvätta fötterna samt ett antal rum som ligger i en fyrkant kring en öppen gård. Man kan enkelt bygga om hela rum genom att flytta några pappskärmar eller innerväggar, så det behöver egentligen inte finnas någon brist på rum, även om rummen är små. Man når rummen via en altan eller balkong (på andra våningen, om det finns någon) som omger den öppna gården, ofta försedd med en fantastiskt vacker trädgård. Det finns alltid en badstuga i iynisiska värdshus, vilket är mer sällsynt på mänskliga värdshus. Mat, huvudsakligen i form av ångad fern och fisk med sås, serveras på rummet.

En taverna är en helt annan sak. En taverna är ett matställe och en plats dit man går för att vara social och festa, inte för att övernatta. Tavernor ser ganska lika ut – en skänkstuga, ett antal bord med bänkar och ofta en bardisk över vilken man får hämta mat och dryck. Man kan serveras vid bordet, men då förväntar man sig drinks. Iynisiska tavernor har inte bardisk, utan mat och dryck bärs ut från köket till bordet och man lämnar då ingen drinks till den som serverar.

Iynisin anser att drinks är en förolämpning. Det är en signal om att man visserligen känner sig väl bemött men tänker inte ha något med värdshuset att göra i framtiden varför man återgäldar tjänsten nu med en gång så att det är överstökad. Man köper sig helt enkelt fri med drinks så att man kan hitta på dumheter utan dåligt samvete. Oftast tolkas det som en deklaration om fiendtlighet eller en rasistisk handling, det senare om det är människor som ger drinks. Om en iynisin anser sig ha blivit så väl bemött på ett värdshus att priset inte täcker detta, så gengälds det genom handling. Man bör hellre tala gott om gästfriheten på värdshuset, och inte köpa sig fri med pengar. Iynisin lämnar därför också väldigt sällan drinks, men det sägs att "en iynisin som talar väl om en är det bästa vitsord man kan få". Detta ska ses i kontrast med människor, som förväntar sig drinks (utom från iynisin). Det känns också mer naturligt för människor att lämna drinks, och ofta lämnar man en del av eller till och med hela växelsumman i drinks.

Thrakinde har vare sig värdshus och tavernor. Man kan få mat och husrum hos dem, om man bidrar med material och underhåll till de fasta vindskydd som de har satt upp här och var längs med sina vanliga nomadiska vandringsvägar.

Beskydd kan förekomma i vissa fall. Av erfarenhet har den undre världen lärt sig att man inte ska bedriva beskydd mot iynisiska värdshus och inte heller försöka tvinga dessa till att syssla med prostitution. Däremot kan det förekomma på mänskliga värdshus och tavernor.

Värdshus och tavernor, människokulturer

Övernattning i sovsal, per person	1t
Övernattning i stort rum, per person (fyrbäddsrums eller större)	2t
Övernattning i litet rum, per person (tvåbäddsrums)	6t
Övernattning i enkelrum	1i
Stort tvåbäddsrums eller enkelrum	3i
Svit	8i
Våning	20i
Enkel måltid (bröd, stuvning, vatten)	1t
Finare måltid (vad som helst som måste lagas speciellt)	5t
Festmåltid	4i
Svagdricka, per stop	1t
Öl, per stop	2t
Vin, per mugg	2t
Brännvin, per glas	4t

Värdshus och tavernor, iynisin

Övernattning i gemensamt rum, per person (upp till 8 bäddar)	1t
Övernattning i stort rum, per person (upp till fyra bäddar)	2t
Övernattning i litet rum, per person (tvåbädds- eller enkelrum)	6t
Svit	8i
Våning	20i



Enkel måltid (fisk och ångat searn)	1t
Finare måltid (vad som helst som måste lagas specifikt)	5t
Festmåltid	4i
Vatten	—
Fernbrännvin, per nubbe (5 cl)	4t
Fernbrännvin, per liten flaska (ca halvliter)	4i

I hamnen

I städer är fiskehamnar oftast skilda från den vanliga hamnen för gods- och passagerartrafik. Att ta hand om fisk är en syssla som kräver en hel del plats och dessutom innebär vissa luktproblem. I anslutning till fiskehamnen finns i de större städerna ofta en fiskmarknad, där fiskare säljer sina varor. Det pågår ofta en livlig aktivitet vid dessa marknader, ofta inklusive en viss svart marknad kombinerat med en hel del illegalt spel. En fiskmarknad blir allt för ofta tvungen att betala för sin säkerhet till lokala maffiabossar eller skurkgång. Denna "säkerhet" betalas ofta genom att grossisterna som säljer på marknaden tar in en liten extra marginal som går till skurkarna och låter skurkarna syssla med sitt i ett hörn. I gengäld så håller skurkarna ordning på marknaden och ser dessutom till att ingen grossist får helt monopol på marknaden. Skulle någon känna att han blir utsatt för prisdumpning kan man ofta vända sig till den undre världen som "ordnar saken", mot en viss avgift.

Fiskare i fiskehamnen sköter oftast om sina redskap själva. Däremot bereder de sällan fisken själva, utan säljer istället fångsten i bulk till grossister, som i sin tur säljer den vidare till inläggare, privatpersoner, tavernor eller värdshus. Ibland har grossisterna anställda som grovrensar fisken innan den säljs vidare.

I byar är så gott som alla båtar fiskebåtar, och det finns ingen särskild hamn för att ta emot dem. De ligger oftare uppdragna på stranden på en plats som ligger lite avsides från själva byn. Här kan man, förutom fisk, även få tag på fiskeredskap, vilka tillverkas av fiskarna själva, och även hyra båt för kortare turer.

Vill man handla eller resa bör man dock lämna fiskehamnen och ge sig av till den vanliga hamnen. Fiskebåtar har alltid låg komfort, medan ett riktigt handelsfartyg har mycket högre komfort (även om det fortfarande är usel i jämförelse). Det finns dock inga riktiga passagerarfartyg eller passagerarbåtar annat än en och annan färja ut till en närbelägen ö.

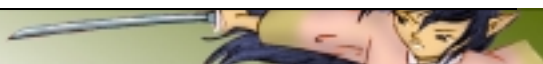
Vill man någonstans så får man ta hyra på ett fartyg av något slag. Normalt sett innebär en resa på en båt att man får låna en hängkoj under däck. Vill man ha en av underofficerarnas kabiner (två till fyra finns per fartyg) så kostar det mer, och ska man norpa en av officerarnas kabiner (en eller högst två finns per fartyg) så kostar det svinigt mycket.

Det är i handelshamnen som handelshusen håller till, och de håller området städat. Bortsett från diverse fuffens handelshusen emellan så är detta bland de säkraste områdena i en normal stad. Man tolererar helt enkelt inte buset, och anlitar ofta legosoldater och tillfällig (men råbarkad) arbetskraft för att rensa ut om det skulle behövas.

Fiskmarknad

Fisk, per kilo	5t
K'kshadrfi-kött, per tjugo kilo*	20i
K'kshadrfi-späck, per tjugo kilo, tunnpackat*	5i
Halv havsko, urtagen och rensad (ca 250 kg)	175i
Hel havsko, urtagen och rensad (ca 500 kg)	330i
Hel havsko, levande eller död, ej urtagen (ca 800kg)	250i
Färsk fisk/kött	x1
Inlagd fisk	x2
Torkad fisk	x2
Saltad fisk	x2
Rökt fisk	x3
Spel	efter insats
Prostitution, per tillfälle	1i
"Omhändertagande av problem"	efter förhandling
"Övertalning"	efter förhandling
"Försäkring"	ca 10-20% av inkomster

* Sällan mindre än tjugokilos grovstyckade bitar.



Resor

Fiskebåt, någorlunda valfri destination, per dag (max en vecka)	2i
Färja, per tur	1t
Handelsfartyg, dit handelsfartyget är destinerat, per dag	2i
Kabin (endast handelsfartyg)	x4
Fin kabin (endast stora handelsfartyg)	x16

Handelshusen

Iynisiskt porslin	20i
Iynisiskt papper, per ark (65x100 cm)	1t
Fint kläde, per halvmeter (bredd 150 cm)	1i
Sidenslör, per halvmeter (bredd 150 cm)	12i
Parfym, per flaska (ca 5 cl, flaska ingår)	12i
Kryddor, per gram	ca 1-10i
Socker, per gram	ca 5t-5i
Kristallglas	150i
Tackjärn, per kilo	36i
Koppar, per kilo	100i
Guld, per kilo	7000i
Obsidian, per kilo	100i
Övriga varor	se respektive prislista
Usl kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8
Exotiskt ursprung*	x4

* Med exotiskt ursprung menas allt som inte kommer från den lokala kulturen, det vill säga andra länder eller från thrakinde eller iynisin (om man rör sig i en normal människostad). Se eventuellt andra prislistor för att få grundpriset.

Hos slaktaren

Slaktaren har två huvudsakliga uppgifter: att ha ihjäl djur och grovstycka dem, och sedan att bereda köttet vidare. De vanligaste formerna av beredning är att röka, torka, salta eller lägga in köttet. Slaktaren har sin bod i utkanten av staden, eftersom det trots allt blir en viss ganska obehaglig lukt. Garvare utövar också sitt yrke i samma område, så att transportererna sinsemellan blir så korta som möjligt (se dock separata prislistor för garvaren).

En del slakterier specialiserar sig, några på styckning, andra på charkuteri. En del (huvudsakligen charkuterier) gör sig också ett så pass stort namn att deras varor blir exportvaror. I så fall kan man få tag på deras varor även utanför den lokala staden, då hos handelshusen som importvara med exotiskt ursprung.

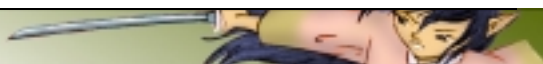
Hos en slaktare

Havskött, per halvkilo	3t
K'shadrfi-kött, per halvkilo	2t
Tofsfågel, per styck	2-5t
Färskt kött	x1
Saltat kött*	x2
Inlagt kött*	x2
Torkat kött*	x2
Rökt kött*	x3

* ej tofsfågel

I charkuteriet

Korv, halvkilo	6t
Skinka, halvkilo	6t
Rimmat kött, halvkilo	5t
Rulle, halvkilo	7t
Sylta, halvkilo	6t



På marknaden

På marknaden hittar man det mesta, från djur till mat, från kläder och läder till kött och chark. I teorin är marknaden helt oberoende från handelshuset – i praktiken lever de på handelshuset nåd och skulle kunna stängas ner om det inte vore för två saker: popularitet och den undre världen. Populariteten hos marknaderna gör att populariteten hos handelshuset (redan rejält naggad i kanten) skulle skadas om de försökte stänga ner stadens marknad. Dessutom ser den undre världen på stadens marknad som sin domän, på ungefär samma sätt som fiskmarknaden. Det handelshus som försöker stänga stadens marknad skulle förmodligen få problem.

De som säljer på marknaden är aldrig knutna till något handelshus. Bönder försöker ofta sälja överflödet på städernas marknader för att på så sätt få pengar nog att kunna köpa de andra varor som behövs för att jordbruket ska fungera. De sätter då upp ett stånd på marknadsplatsen och säljer sina varor "över disk". Många hantverkare gör på ungefär samma sätt. De måste oftast betala för platsen, i första hand till "mäklare" hos den undre världen. Avgiften för plats för ett marknadsstånd är tämligen låg. För lite mer pengar får man dessutom "försäkring", så att ingen ska kunna komma och förstöra för en, något som mycket väl kan hända om man säljer något som konkurrerar med handelshuset. Mäklarna hyr ofta hjälp utifrån för att kunna beskydda sina "kunder", vilket kan leda till intressanta förvecklingar då medlemmar i samma legosoldatskompani ofta upptäcker att ena halvan av kompaniet har hyrts av handelshuset för att rensa upp lite på marknaden, och andra halvan har hyrts för att hålla handelshuset borta...

I och med att de som säljer sina varor på marknaden oftast inte är bundna till något skrå så har de heller inget krav på sig att hålla särskilda priser. Därför har det blivit en tradition att schackra om priset när man handlar på marknaden. Utgångspriset för säljarens del är ofta ca det dubbla värdet hos varan, och utgångspriset för köparen är ofta ca hälften till en tredjedel av varans värde, varefter man möts någonstans strax under varans vanliga pris. Om någon är dum nog att acceptera utgångspriset så får han skylla sig själv – schackrandet är en del av traditionen på marknaden och de flesta ger sig i kast med leken med glädje.

På marknaden

Fern-korn, per säck (20 kilo)	12i
Searn-korn, per säck (20 kilo)	6i
Fern-mjöl, per säck (20 kilo)	24i
Searn-mjöl, per säck (20 kilo)	12i
Fern-bröd, per brödkaka	1i
Searn-bröd, per brödkaka	5t
Öl, per kagge (5 liter)	3i
Rovfrukt (ca 0,5 kg)	1t
'Kara-frukt, per styck	2t
Siar, per dussin	3t
Sigina, per dussin	3t
Siddir-druvor, per kilo	2t
Rötter, per kilo	4t
Sayash-skott, per kilo	3t
Kryddrötter, per kilo	5i
Honung, per kruka (ca 1 kilo)	6i
Småvilt, per styck	2-5t
Tofsfågel, per styck	2-5t
Andra hemgjorda varor*	Se andra prislistor
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8
Exotiskt ursprung**	x4

* Kvaliteten på dessa är sällan högre än Hög.

** Med exotiskt ursprung menas allt som inte kommer från den lokala kulturen, det vill säga andra länder eller från thrakinde eller iynisin (om man rör sig i en normal människostad). Se eventuellt andra prislistor för att få grundpriset.

Utgångspriset hos säljaren är normalt ca dubbelt så högt. Köparens bud är ungefär hälften av normalpriset. Sedan får de schackra om saken.



Lokala intresseföreningen för skumraskaffärer

Plats på marknaden	2i
"Försäkring"	10-20% av inkomsten*
Information	1-100i**

* Inkasseras med några timmars mellanrum, ungefär.

** Beroende på tillgång och efterfrågan

Hos vinhandlaren

Vinhandlaren tillverkar inte vin. Han köper vin från vinproducenter och säljer det antingen i tunna eller i flaska. De flesta viner tillverkas av siddir-druvor och är mörkt röda eller blårröda i färgen. De tillverkas genom att man pressar fram drusften och låter den jäsa. Olika viner har olika smakegenskaper och olika producenters viner – och årgångar av dessa – betingar olika priser.

Normalt sett är vin mycket starkt. Vanligt vin brukar spädas ut. En del vatten och två delar vin brukar kallas fint bordsvin, medan en del vin och två delar vatten är dåligt bordsvin. En hedrad gäst brukar få en kanna vin och en kanna vatten för att få späda själv. Man dricker hellre blaskigt och utspätt vin än vatten eftersom vatten, speciellt i städer, kan göra en sjuk om det är förorenat. Utspätt vin, å andra sidan, är mycket säkrare.

Ibland görs vinet ännu starkare genom att det destilleras till så kallade brännviner. Finare brännviner lagras och kan ibland blandas och kryddas för att få fram vissa nya smaksensationer, men oftast är man inte så petig – man destillerar det och dricker upp det så fort som möjligt. Brännviner kan även tillverkas av fern, och iynisiskt fern-brännvin är särskilt omtyckt även om det är något svagare än det som människor produceras. Även brännviner av finare sort marknadsförs normalt av en vinhandlare. Enklare brännviner är sådant som puttrar hemma, medan finare brännviner destilleras enligt anrika traditioner och lagras ofta innan de säljs.

Vinhandlaren

Mörkrött vin, flaska (en liter)	2i
Purpurvin, flaska (en liter)	2i5
Mousserande vin, flaska (en liter)	3i5
Brännvin, flaska (en liter)	3i
Fern-brännvin, flaska (en liter)	2i5
Iynisiskt brännvin, flaska (en liter)	3i
Mörkrött vin, kagge (fem liter)	8i
Purpurvin, kagge (fem liter)	10i
Brännvin, kagge (fem liter)	12i
Fern-brännvin, kagge (fem liter)	10i

Usl kvalitet (endast mörkrött och purpurvin samt brännvin)	x½
Bordskvalitet (endast mörkrött och purpurvin)	x1
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x4
Känt märke*	x2
Importvara (känt icke-lokalt märke eller annan kultur)*	x2

* Kumulativt med ovanstående.

Hos snickaren

Det finns i själva verket flera olika sorters snickare. Det finns timmermän, båtbyggare, skeppsbyggare, tunnbinder, svarvare et cetera, var och en med olika inriktningar och specialiseringar. De flesta av dem använder ungefär samma uppsättning verktyg – trots allt är det inte så stor skillnad på träet som en svarvare använder som en timmerman använder och därför behövs ungefär samma verktyg. Vissa av dem har givetvis sina specialverktyg – vad vore en svarvare utan en svarv?

Även själva tillvägagångssättet är någorlunda gemensamt för olika sorters snickare. Träet läggs på tork ett bra tag innan det kan användas. I de flesta fall innebär det något år, men i vissa extrema fall – bägmakare och instrumentmakare till exempel – läggs trä undan av en



hantverksmästare för sin sonson, och själv använder han trä som lades undan av hans farfar, ofta trettio år tidigare.

En del snickare har de vanligaste varorna på lager, men man får allt som oftast beställa vad man vill ha, varefter det tar ett tag att skapa det. Det gäller i synnerhet skeppsbyggare och till viss del bågmakare, som bygger sina produkter individuellt efter köparens önskemål.

Bågmakare

K'kashith*	30i
Pilbåge**	30i
Krigsbåge**	60i
Armborst**	60i
Taikiu***	80i

* Endast hos thrakinde.

** Endast hos människor.

*** Endast hos iynisin.

Svarvare

Skål	2t
Tallrik	2t
Burk	3t
Mugg	2t
Block och talja	3t
Pinnstol	1i

Tunnbindare

Kagge	5t
Tunna	7t
Stor tunna	1i
Kar	7t
Badkar	1t
Mugg	3t
Balja	4t

Båtbyggare

Barkkanot	20i
Stockbåt*	15i
Eka**	30i
Långbåt**	50i
Tiohuggare**	100i
Savi'a***	30i

* Endast hos thrakinde.

** Endast hos människor.

*** Endast hos iynisin.

Skeppsbyggare

Enmastad djonk	1600i
Tvåmastad djonk	3000i
Tremastad djonk	5000i

Instrumentmakare

Ke'iko*	30i
Sakazi*	5i
Takko*	6i
Sigar**	30i
Bowran**	5i
Flöjt**	5i
Kherv**	8i
Thrk***	1i
Rfeh***	20i

* Endast hos iynisin.



** Endast hos människor.

*** Endast hos thrakinde.

Hos smeden

Den normale smeden har väldigt liten aning om hur man gör ett svärd. Han är ganska upptagen med att göra spik och redskap och även reparera redskap, och han tillbringar lång tid på varje redskap eftersom järn är dyrt. Spill tas till vara och återanvänds i så stor utsträckning som möjligt.

Det finns två sätt att göra stål på. Det ena är degelstål och går ut på att man smälter gjutjärn från en masugn och håller i formar av kol. Ytterlagret som knackas lös blir då ett hårt högkolhaltigt men förorenat stål som måste bli renare genom vidare bearbetning, medan kärnan smälts om och hålls i nya formar. Det andra är smidesstål, där man utgår från en smälta (slagg och järn blandat) från en smältugn och bearbetar det med hammare och tänger till smidesjärn. Smidesjärnet hettas upp tillsammans med kol i en ässja och bearbetas med slägga och hammare upprepade gånger (man passar samtidigt på att ge föremålet sin form) tills man får smidesstål.

En typisk smedja har en blåsbälg, en ässja och några städ. Blåsbälgen är livsviktig – utan den får man inte upp tillräckligt hög temperatur i ässjan för att kunna bearbeta järnet. Det är alltså inte bara att elda på – man måste blåsa också. Hos smeden arbetar normalt två eller tre lärningar. Minst en lärning sköter blåsbälgen och en lärning håller i arbetsstycket med en tång. Mästaren eller en gesäll arbetar med själva hamrandet. Iynisin har lite bakvänd smidestradition – där är det en eller två gesäller som hamrar, medan mästaren håller i arbetsstycket och justerar dess läge vid varje slag.

Vapensmeden är egentligen inte en person, utan flera. Den som smider själva vapnet är ofta en äldre mästare med sina lärningar, som arbetar på ungefär samma sätt som en normal smed och med samma verktyg. När denne har smitt och härdat vapnet lämnar han det vidare till en svärdsfejare som formger, slipar, polerar och monterar vapnet. Ofta anlitas en och samma svärdsfejare av flera vapensmeder. Det är ofta vapensmeden som gör sig ett känt namn på sitt hantverk, men svärdsfejaren ska inte glömmas bort. Hans arbete kan förstöra ett perfekt arbete eller förbättra ett dåligt (inom vissa gränser). Det är dock hos svärdssmeden som man gör de faktiska inköpen av vapen och det är vapensmedens signatur som kommer att pryda vapnet.

Det finns två stora vapensmidestraditioner: den yaniska och den angesiska. Den stora skillnaden är att den yaniska vapensmidestraditionen använder så kallad differentierad härdning och på så sätt härdar klingan så att den får en hård egg men en seg bas, medan den angesiska traditionen inte använder differentierad härdning.

Iynisin bryter inte järn i gruvor. Istället använder de en röd sand som återfinns i vissa flodfåror. De är ganska petiga med vilken sand de väljer. Ju mer järn som finns i sanden desto mer röd är den. I de flesta fall är just denna typ av sand lite gulbrun (som man förväntar sig av vanlig sand), och förekommer huvudsakligen vid eller i flodfåror. Denna sand är helt oanvändbar som källa till järn – iynisin söker efter en röd sand som man hittar i krökar på floder i vissa områden. Det går åt ca 40 kilo sand för att få fram ett kilo användbart smidesjärn.

Vill man köpa en klinga så finns det tre möjligheter. Antingen kan man köpa en färdigmonterad klinga, en förvaringsmonterad klinga eller en oslipad och omonterad klinga. En oslipad klinga måste slipas för att bli praktiskt användbar. Kan man inte göra det själv så kan man anlita en svärdsfejare (faktum är att det är ett så pass svårt arbete att man faktiskt **bör** anlita en svärdsfejare). En förvaringsmonterad klinga levereras med en särskild balja, *shirasaya*, i vilket vapnet förvaras. Det finns ingen stötstång och inget riktigt grepp. En färdigmonterad klinga levereras slipad, polerad och väl inoljad, monterad med riktigt fäste, stötstång eller stötskiva, och en riktig balja. Dessutom får man med ett löst fäste och balja för förvaringsmontering.

Hos grovsmeden

Eldstål	10i
Stekpanna, liten	20i
Stekpanna, stor	30i
Kastrull, 2,5 liter	40i
Gryta, 5 liter	70i



Gryta, 10 liter	120i
Kittel, 20 liter	200i
Stor kittel, 50 liter	400i
Kedja, per meter	110i
Metalltråd, per meter	25i
Smideshammare	500i
Slägga	1600i
Snickarhammare	100i
Städ, litet	500i
Städ, stort	1000i
Tång, liten	150i
Tång, stor	200i
Spade med metallblad	180i
Spade med träblad med metallskoning	30i
Hacka	280i
Vedyxa	260i
Bräckjärn	310i
Kofot	390i
Spett	450i
Plogblad	250i
Lie	500i
Skära	340i
Borr	120i
Träsåg	120i
Huggjärn	160i
Mejsel	180i
Hyvelblad	80i
Kniv	130i
Pryl	50i
Spikar, små, per tjog	60i
Spikar, stora, per dussin	80i
Synål	2i5
Läder/segelduksnål	5i

Hos svärdssmeden

Pilspetsar av metall, per styck	10i
Ish*	1000i
Stridslie*	1200i
Spjut*	1000i
Tayan	1200i
Bosord*	1900i
Nagini**	1400i
Say'yadin**	2100i
Oslipad och omonterad klinga	x½
Slipad men ej stridsmonterad klinga	x0,8

* Endast hos människor.

** Endast hos iynisin.

Hos kolaren

Säck med 20 kilo ved	1i
Säck med 20 kilo träkol	10i

Kläder, läder och tyg

Klädstilen på Fo'ur är enkel. Det är inga komplexa mönster som används i kläderna, utan man utgår från enkla former i mönstret. Man försöker också utnyttja tyget så ekonomiskt som möjligt och man undviker spill i möjligaste mån.

Människor går oftast klädda i en tunika eller särk, ett par byxor och en överrock eller jacka.

Kvinnor kan även bära kjol eller en hellång dräkt. Präster går ofta klädda i en fotsida kåpa



med huva. Underkläder finns i form av ett ländkläde och för kvinnor ett livstykke som snöras fast över bysten. Stickade tröjor är vanliga, speciellt hos fiskare.

Iynisins viktigaste plagg är en kimono. Det är ett morgonrocksliknande plagg med vida ärmor som når ner till vaderna och som knyts om midjan med ett tygbälte. Ovanför detta kan man ha en överrock, som dock bara löst knyts ihop, och en byxkjol. Ett annat vanligt plagg är *panchiiu*, ett stort tygstycke som är lika brett som personen är lång och lika lång som personens längd plus hälften så mycket till. Plagget har ett hål för huvudet på mitten och har inga sömmar, och man använder ett tygbälte för att knyta ihop en *panchiiu* vid midjan. *Panchiiu* anses vara ett fattigmansplagg.

Eisei är ett plagg med stor symbolisk innebörd. Det är ett långt tygstycke på ungefär fyra gånger en meter, där ena kortändan vrids ett halvt varv och sys ihop med den andra, så att man får ett så kallat möbiusband. En *eisei*, ett ord som betyder "evighet", har således bara en sida. Man tar på sig en *eisei* genom att trä den under armarna vriden ut och in över ryggen, i kors över bröstkorgen och sedan över axlarna ner över ryggen, där den kan dras upp över huvudet som en huva. *Eisei* har en djupare innebörd än att bara vara en huva: ordspråket säger att i evigheten förenas motsatserna och när cirkeln sluts kan enhet uppnås, vilket en *eisei* sägs symbolisera.

Iynisins underkläder skiljer sig mellan könen. Män har oftast ett ländkläde, medan kvinnor kan ha ländkläde, underkjol eller ett plagg som kallas *taishori*. En *taishori* är ett slags linne med en tyglapp framtill som går mellan benen och knyts fast vid midjan med två fastsydda remmar. Om en iynisisk kvinna inte har en *taishori* och har en välutvecklad byst så är det inte ovanligt att hon lindar in bröstkorgen med ett långt tygstycke för att hålla brösten på plats.

Tyg kommer från tofsfågel, från pälsen på vissa djur, från lekheri-växtens fluffiga blomma eller från stjälkarna från vissa små *sayash*-växter. *Sayash*-växter kräver en del arbete för att kunna användas i kläder, men kan göras på industriell basis. Vissa leddjur spinner silkestrådar som också kan användas för kläder, men sådana plagg är fantastiskt dyra.

Iynisin föredrar tyg från lekheri och silke, medan människor är mer flexibla. Thrakinde bär inte kläder över huvud taget.

De flesta vävare köper in råvaror och spinner egna trådar, vilka de använder för att väva.

Speciellt det tyg som iynisin använder i sina överkimonor är konstfärdigt mönstervävt.

Framförallt finare plagg brukar man brodera, utöver mönstervävningen.

Hos vävaren

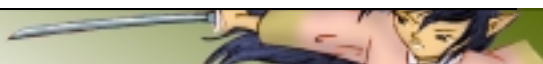
Säckväv, per meter tyg*	1t
Grovt tyg, per meter tyg*	3t
Segelduk, per meter tyg*	1i
Kläde, per meter tyg*	1i
Mönstervävt tyg, per meter tyg*	2i
Filttyg, per meter tyg*	5t
Broderier	x2-x10**
Usl kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8

* Bredd ca 1,5 meter.

** Beroende på mängd.

Hos skräddaren

Tunika*	3i
Särk*	2i6
Byxor*	2i
Överrock*	4i
Kappa*	4i
Jacka*	3i
Kjol *	3i
Dräkt*	4i
Förkläde, tyg	1i
Ländkläde	4t
Livstykke*	4t
Underkimono**	5i



Överkimono**	7i
Överrock**	6i
Byxkjol**	5i
Panchiu**	3i
Eisei**	2i
Iynisiskt tygbälte, män och kvinnor (7 cm x 1,8 meter)**	4t
Iynisiskt tygbälte, kvinnor (30 cm x 2,7 meter)**	3i
Underkjol	2i
Taishori**	1i6t
Tält	50i
Sovsäck	3i
Broderier	x2-x10***
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8
* <i>Hos människor.</i>	
** <i>Hos iynisin.</i>	
*** <i>Beroende på mängd.</i>	

Hos garvaren

Mjukgarvat läder, per kvadratmeter	8t
Hårt läder, per kvadratmeter	8i
Skinn, per kvadratmeter	1i
Råhud, per kvadratmeter	4t
Päls, per kvadratmeter	1i2
Läderrem, per meter	1t
Lim, per liter	3t
Sovfäll	2i

Hos lädersömmaren

Läderhink	3t
Vattenskin/vinlägel	3t
Axelväska	3t
Handskar	1i
Bältesbörs	2t
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8

Hos skomakaren

Skor	1i
Låga stövlar	1i5
Höga stövlar	2i
Kängor	1i5
Sandaler	2t
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8

Diverse hantverkare

Det finns mängder med andra hantverk, som dock inte omfattar så stora yrkesgrupper att de motiverar helt egna underrubriker, så de sammanfattas här istället.

Hos drejaren

Kruka, 0,5 liter	3t
Kruka, 1 liter	5t
Kruka, 2,5 liter	8t
Oljelampa	4t
Sejdel, 0,5 liter	4t
Sejdel, 1 liter	6t



Krus, 1 liter	6t
Krus, 2,5 liter	1i
Glasyr	x2
Motivlackning	x2
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8

I glashyttan

Glasflaska, 0,5 liter	1i
Glasflaska, 1 liter	1i7
Glasflaska, 2,5 liter	2i5
Glasburk, 0,5 liter	8t
Glasburk, 1 liter	1i5
Jäsflaska, 50 liter	80i
Flöte	1i
Dricksglas	7t
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8

Hos repslagaren

Rep, per meter	3t
Tross, per meter	5t
Repstege, per meter	1i
Kraftig tråd, per 10 meter	2t
Sytråd, per 10 meter	1t
Fiskelina, per 10 meter	2t
Fiskenät, 2 meter högt, per meter	3i

Hos färgmakaren

Gul eller grön färg, per liter	5t
Blå färg, per liter	8t
Röd färg, per liter	1i2
Purpurfärg, per liter	2i
Guldfärg, per centiliter	2i

En liter färg räcker i allmänhet till ca 10 kvadratmeter.

Hos borstbindaren

Sopborste	1i
Skurborste	6t
Kvast	6t

Hos oljepressaren

Fröolja, per liter	2t
Fruktolja, per liter	1t

I templet, kyrkan eller klostret

De religiösa samfundet står för en del tjänster även för icke-troende. De flesta kan hjälpa till med kurirtjänst. Många står till tjänst med en del bokföringsarbeten, som att hålla ordning på när folk föds och dör. En hel del av dem kan översätta eller kopiera brev och böcker, eller till och med läsa upp dem om personen inte kan läsa eller skriva. Samtliga kan naturligtvis utföra religiösa tjänster för troende.

Kostnaden är mer eller mindre självkostnadspris, och är till för att täcka kostnaderna för kyrkan, templet eller klostret. Det är alltså ingenting som man tjänar pengar på.

Hos Althea-kyrkan finns det kyrkobyggnader som nyttjas gemensamt av de olika sekterna inom kyrkan. Kyrkobyggnaden är normalt fyrkantig, men det finns undantag. Samtliga sekter närs genom offergåvor från medlemmarna. Det råder väldigt liten rivalitet mellan de olika sekterna, och det är inte mycket som skiljer dem åt. Samtliga sekter bär en vit fotsid kåpa med huva, över vilken man har en svart rock. Rocken är broderad med sektens



symbol, så en Salin-präst har en orm som slingrar sig kring en medicinarstav broderad på axlarna och ryggen, medan en For-präst har två korsade svärd. Huvan är oftast uppfälld för att symbolisera prästerskapets främjande från det vanliga samhället.

Ett *suriya*-kloster består av ett antal hus inhägnade av en ungefär två meter hög mur. En hög tempelport leder in innanför murarna. Tempelporten är aldrig stängd. Ett större hus finns alltid mitt emot tempelporten, som används för samlad meditation, stridskonstträning, större sammankomster et cetera. En munk inom *suriyan khemaka* är klädd i vit kimono och vit byxkjol. Om han är ute på vandring kan han ha en stråhatt på huvudet som nästan skymmer hela ansiktet samt en svart överkimono.

En svartrockskyrka är en avlång, fyrkantig byggnad, kallad basilika. Prästerna är då alltid män och klär sig alltid i en fotsid svart rock och en svart hatt. Ett francianerkloster är inhägnat på samma sätt som ett *suriya*-kloster, med en stor kyrkobyggnad i öst-västlig riktning och en hel del bruksutrymmen norr om denna. Francianermunkar klär sig i en brun fotsida kåpa med huva och överstycke, hopsnört vid midjan av ett enkelt rep. De går barfota eller i sandaler.

Den Vita gudinnans tempel är annorlunda jämfört med de andra heliga platserna. Det består av ett altare eller litet tempel där en välskött stig leder från en tempelport till själva altaret. Tempelporten står inte i någon mur, utan står för sig själv. Det som markerar att ett område tillhör ett tempel är att marken innanför porten är välskött. Man hittar ofta perfekta gräsmattor i vackert arrangerade trädgårdar med vackra träd, buskar, rabatter och till och med bäckar och en och annan stenbumling, arrangerade för att skänka sinnesfrid åt besökaren. Den eller de som sköter templet kan bo i ett hus i anslutning till det (om det är ett större tempel) eller i en by i närheten (om det är mindre). En stor del av deras tid går åt till att sköta tempelområdet. Präster och prästinnor klär sig i vit kimono med svart, röd eller mörkt blå byxkjol, och de är förvånansvärt ofta vapenföra.

Althea-kyrkan

Förbön	1t
Välsignelse	3t
Översättning, per ark som ska översättas*	1i
Akut läkarvård*	gratis
Brev, per sida**	1i
Forskning i arkiv, per dag	1i
* Finns inte tillgängligt överallt.	
** Omfattar även skrivande och porto.	

Basilika

Förbön	1t
Välsignelse	3t
Äktenskap	2i
Bikt	1t***
Översättning, per ark som ska översättas*	1i
Skrivhjälp, per sida	1t
Brev, per sida**	1i
Forskning i arkiv, per dag	1i
* Finns inte tillgängligt överallt.	
** Omfattar även skrivande och porto.	
*** Gratis för församlingsmedlemmar.	

Francianerkloster

Förbön	1t
Välsignelse	3t
Äktenskap	2i
Bikt	1t*
Översättning, per ark som ska översättas**	1i
Kopiering, per sida	3t
Skrivhjälp, per sida	1t
Brev, per sida***	1i
Forskning i arkiv eller bibliotek	1i
* Gratis för församlingsmedlemmar.	



** Finns inte tillgängligt överallt.

*** Omfattar även skrivande och porto.

Suriya-kloster

Meditationshjälp	gratis
Översättning, per ark som ska översättas*	1i
Skrivhjälp, per sida	1t
Brev**	1i
Stridskonsträning, per dag	1i***
Medlande	gratis

* Finns inte tillgängligt överallt.

** Finns inte tillgängligt överallt.

*** Gratis för församlingsmedlemmar.

Den Vita gudinnans tempel

Förbön	1t
Välsignelse	3t
Översättning, per ark som ska översättas*	1i
Skrivhjälp, per sida	1t
Brev, per sida**	1i
Medlande	gratis

* Omfattar även skrivande och porto.

** Finns inte tillgängligt överallt.

Hos ormläkaren och al'shaken

Det är svårt att säga hur en typisk ormläkare ser ut eller agerar. De är få och individuella, och det finns inget egentligt "gille" eller sammanslutning av dem. De flesta ormläkare går iväg till den sjuke och har sällan någon form av praktik eller mottagning. De som faktiskt har ett hem – många är kringvandrande – har ofta viss försäljning av mediciner i hemmet och en örtagård i närheten. Ormläkarens expertområde är sjukdomar, men de kan ofta fungera som allmänläkare och ta hand om enklare skador och även fungera som barnmorskor.

En *al'shakh* hittar man inte hos ett tempel eller kyrka. Man hittar honom mitt i sin stam, möjligen i en helig hydda där han sitter i rökelse och kommunicerar med andarna. Oftast har en *al'shakh* ett stort läderstycke eller tygstycke draperat över axlarna, som är prytt med färgglada symboler.

Hos ormläkaren

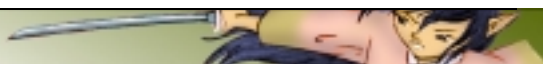
Behandling av sjukdom, per dag (inkl ormbett om nödvändigt)	1i
Behandling av skada, per påbörjad rad traumakryss	1i
Barnmorskehjälp	5t
Medicinsk rådgivning	1t
Medicin, per dos	1-100i

Hos al'shaken

Behandling av sjukdom, per dag	Valfri offergåva
Behandling av skada, per påbörjad rad traumakryss	Valfri offergåva
Barnmorskehjälp	Gratis
Medicinsk rådgivning	Valfri offergåva
Medicin, per dos	Valfri offergåva

Hos tryckaren

Boktryckarkonsten är en del av samhället på Fo'ur och har naturligtvis haft stor inverkan på samhället. Den viktigaste effekten är att utbildning är allmänt förekommande, utom hos thrakinde. Trots tryckpressar och metalltyper så går det inte fort att trycka en bok. Att sätta en sida tar ungefär lika lång tid som att skriva den för hand, om inte mer. Själva tryckandet går dock rätt fort. En tryckare bör hinna med en till fyra sidor i minuten, beroende på om han har lärlingar nog att byta papper, flytta tryckplåtar och rulla på ny trycksvärta.



Tryckare är ofta inte enbart tryckare, utan dessutom tidningsredaktörer som de trycker när de inte har några andra tryckuppdrag. En normal tidning består oftast bara av ett ark med dubbelsidigt tryck, som sedan viks dubbel. Ibland kan den bestå av två ark, men de är i så fall aldrig häftade. Innehållet är oftast lokala nyheter, upprop, annonser och utfästelser. Tryckaren är också den person som man oftast ska gå till för att få tag på papper eller böcker. Om inte annat så har han kontakter för att kunna importera dessa.

Hos tryckaren

Bokbindning	2i
Startkostnad av tryck, per sida	1i
Tryck, per sida och exemplar	1t
Tidning (utkommer ca en gång i veckan)	1t
Annons i tidning, per 10 tecken	1t
Papper, per 5 ark	1t
Bok, ca 250 sidor	25i

Hos ruststickaren

Ruststickaren bygger rustningar. Den typiska fo'urska rustningen består av små lackerade råhudsplattor, ofta förstärkt med sayash, som sys ihop och sys fast på ett stoppat och fast läderskydd. Plattor av dessa sätts sedan ihop till harnesk och hjälmar med stora nackskydd. Ruststickarens arbete sträcker sig över flera olika hantverk, från smide och träarbete till lädersömnad och lackarbete. En god ruststickare måste därför vara skicklig inom flera områden och är något av en mångsysslare. Många rustningar betraktas mer eller mindre som konstverk, men det är alltså inte *ett* hantverk, utan flera som kombinerats för att skapa en vacker, imponerande men ändå funktionell rustning. Priser för thrakindes rustningar tas också upp här, men de får man köpa hos thrakinde, emedan ingen normal ruststickare ens skulle ta i sådant taffligt och amatörmässigt hantverk med tång.

Hos ruststickaren

Do (harnesk)	70i
Kabuto (hjälm)	23i
Jingasa (lätt hjälm)	12i
Haidate (lårskydd)	75i
Sode (överarmsskydd)	40i
Kote (underarmsskydd)	30i
Sune-ate (vadskydd)	20i
'Shai-skydd	6i
Ussel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8

Hos thrakinde

Ssrkh (harnesk)	21i
Ssrkh, stor (harnesk med bukskydd)	26i
Fehh ssrk (axelskydd)	12i
Hhutlh ssrk (höftskydd)	13i
Nak'k ssrk (arm- och benskydd)	25i
Rfk'k ssrk (hjälm)	8i

Hos byggmästaren

Byggmästaren är den som planerar och genomför ett bygge. Han står inte med murarsleven eller hammaren i hand och bygger hus, utan är snarare den som planerar hur huset ska byggas och har hand om logistiken för att få fram material och arbetare till byggplatsen. Ritningar används sällan. Istället använder man så kallade bestick, grova skisser på arbetet, och rejält med erfarenhet. Byggmästarlärningar får ofta lära sig sitt yrke genom att hjälpa till med alla andra hantverk, så att han i alla fall känner till egenskaperna hos materialet.



När ett bygge är planerat så anlitar byggmästaren de hantverkare som behövs, från timmermän till stenhuggare.

Observera att man sällan köper en färdig produkt av dessa hantverkare. Istället anlitas de för ett visst jobb och de tar betalt per dag de arbetar.

Hantverkstjänster

Hantverksmästarlön, per dag 2i*

Gesälllön, per dag 6t*

Lärlingslön, per dag 3t*

** Till detta kommer naturligtvis även råmaterials-kostnad, markhyra/inköp etc. För enkelhetens skull, multiplicera lönerna med en faktor mellan 2 (ett projekt som enbart kräver sten och trä, och väldigt lite konsulter, till exempel ett hus) eller 5 (ett projekt som kräver en hel del metall och andra hantverkares tjänster, till exempel ett fartyg).*

Projekt	Tidsuppskattning	Arbetare
Vindskydd	en kvart	1 lärling
Hydda	en dag	1 lärling
Skjul	en vecka	1 gesäll
Hus	en månad	1 mästare, 1 lärling
Stort hus	två månader	1 mästare, 1 gesäll, 2 lärlingar
Palats	ett år	1 mästare, 5 gesäller, 20 lärlingar

Tabell SH-XX: Tid- och arbetskraftsuppskattning på olika byggprojekt.

Unika hantverk och tjänster

Det finns några yrkeskategorier som är så unika att de knappt finns. I de flesta fall är man tvungen att specialbeställa något från dessa och sedan hämta det, men det kan i vissa fall förekomma sådana här varor i handelshusens lager. Ruststickare, vapensmeder, skeppsbyggare och byggmästare hamnar i gränsen till denna kategori, men är så pass vanliga att de tas upp i separata kategorier.

De varor som listas upp här nere blir man tvungen att snubbla över eller specialbeställa från en hantverkare som kan göra det. Observera att det inte finns en sorts hantverkare som kan alla dessa saker. Ofta är varje hantverk så unikt att varje hantverkare bara tillverkar en eller två varor från listan.

Unika varor

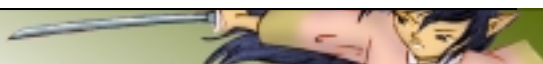
Glaslins	16i
Kikare	40i
Mikroskop	80i
Kristallkrona	460i
Kristallglas	8i
Metalltyper till tryckpress	1i styck
Tryckpress	1600i

Språk

Lingvistik är en något begränsad vetenskap på Fo'ur. Helt klart är att vetenskapen var större förut, men mycket verkar ha gått förlorat. Det finns fyra övergripande språkfamiljer på Fo'ur. Två av språkfamiljerna verkar ha uppstått ur tomma intet i samband med Nedstigandet för nästan tusen år sedan. De andra två är inhemska.

Angesiska språk

Angesiska språk är de som talas av människor. Tre av de största språken på norra halvklotet är pejoriska, lamarkiska och khenokiska. Pejoriska och lamarkiska är så pass nära besläktade att det är tveksamt om det är väldigt olika dialekter eller väldigt lika språk, men normalt så betraktar man dem som två skilda språk. Khenokiska är mer avlägset besläktat. Ett språk som förtjänar att omnämnas speciellt är äldre angesi, vilket är roten till alla angesiska språk. Det är få som behärskar språket idag utom präster. Angesiska språk har ett gemensamt ljudskriftspråk med 22 tecken. Äldre former av skriften äldre angesi har hela tjugosex tecken, men fyra av dessa har försvunnit med tiden.



Box: Vanliga fraser

	Pejoriska	Lamarkiska	Khenoke
Hälsningsfras	Peis on ha	Peiise na	Garanda
Avskedsfras	Bevel	Bivel	Farawal
Ja/nej	Ai/neu	Ay/nae	Ais/nos
Jag heter...	Me nama es...	Mi name es...	Mebe...
Jag skulle vilja ha...	Me wesh es...	Mi ven es...	Megev... pius
Min ... är dålig (om språk)	Me spek es... neu wel	Mi spaek es... nae wal	Mespek nos gud ...
Jag talar inte...	Nos me spek es...	Mi nae spek es...	Mespek nos ...
Talar ni...?	Ohn spek es... na?	Jon spaek es... no?	Jospek... eh?
...pejoriska	...pejora	...pejora	...pajora
...lamarkiska	...lamarki	...lamarkis	...lemarki
...khenoke	...kenoki	...kenokis	...lang kenoka
...äldre angesi	...eld angesi	...eld angesi	...ald anga
...suriyani	...suriyani	...suriyani	...suriani
...nihon	...nihon	...nihonis	...nihona
...ghoatt	...go-att	...goatt	...thrak goatt
...ssissa	...sis	...sis	...thrak sis
...hhik'k	...hik	...kik	...thrak kik
Vad betyder det här?	Atdos dis men?	Atos dis min?	Disis wat eh?
Jag förstår	Me verstan es	Mi verstaen es	Meferstaan
Jag förstår inte	Nos me verstan es	Mi nae verstaen es	Meferstan nos
Var finner jag...?	War me kan finde ...?	War mi kan finde ...?	Mefinde war ... eh?
Var finns...?	War es ... ?	War es ... ?	War ... eh?
Kan ni hjälpa mig?	Ohn me kan helfe?	Jon mi kan hilpe?	Jocan mehilfe eh?
Jag kan inte hjälpa er	Nos me ohn kan helfe	Mi nae jon kan hilpe	Mecan johilfe nos
Förlåt? Va?	Hah?	Hah?	Eh?
Ursäkta mig...	Perdon ...	Pardan ...	Perdon ...
Jag ber om ursäkt	Me apologes	Mi es apologis	Me'apologe
Jag beklagar	Me apologes	Mi apologi	Me'apologe
Tack	Dankes	Jon dank	Danka

Tabell T-XX: Vanliga fraser på angesiska språk.

Yaniska språk

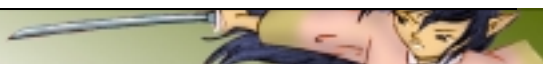
Det finns två språk i den yaniska språkfamiljen. Det ena, *suriyani*, talas av iynisin. Språket har naturligtvis förändrats under tiden som gått, men det har inte splittrats upp i flera olika språk. En stor del av detta beror förmodligen på *suriyan khemaka*, de iynisiska klostren, som bevarar språket och ser till att hålla kontakt med iynisin överallt.

Det andra yaniska språket är *nihon*. Nihon är ett dött språk och utvecklas inte. Det verkar som att nihon står som ursprung för större delen av suriyani. Nihon talas så gott som enbart av trollkarlarna i Tornen, även om det finns en del gamla skrifter i nihon och personer som faktiskt studerat nihon.

Nihon och suriyani har två gemensamma stavelseskriftspråk, *hirai* och *katai*. Nihon har dessutom ett ideografiskt skriftsystem som dock inte används i suriyani. Nihons ideografiska skriftspråk tros hålla magiska kvalitéer, och antas av vissa vara den signifikanta skillnaden mellan språken som gör nihon till ett magiskt språk medan suriyani inte är det.

Box: Vanliga fraser

	Suriyani	Nihon
Hälsningsfras	Ohayo	Ohayô gozaimasu
Avskedsfras	Sayonara	Sayônara
Ja/nej	Hei/ie	Hai/ie
Jag heter...	Watashi wa ... to namae	Watashi wa ... to moshimasu



Jag skulle vilja ha...	... ga yoroshii desho ga	...ga hoshii no desu ga
Min ... är dålig (om språk)	... o amari hanasumazen	...o amari hanashimazen
Jag talar inte...	... o hanasumazen	...o hanashimazen
Talar ni...?	... o hanasumasu ka	...o hanashimasu ka
...pejoriska	Beiorani	Beiora-go
...lamarkiska	Ramarikugi	Ramarikugo
...khenoke	Kenokeni	Kenokego
...äldre angesi	Furui anugesi	Furui eigo
...suriyani	Suriyani	Suriyago
...nihon	Nihoni	Nihongo
...ghoatt	Goatuni	Goatugo
...ssissa	Shisani	Shisago
...hhik'k	Hikuguni	Hikukugo
Vad betyder det här?	Kore wa doyu imi desu ka	Kore wa dōyū imi desu ka
Jag förstår	Wakarimasu	Wakarimasu
Jag förstår inte	Wakarimasen	Wakarimasen
Var finner jag...?	... wa dokode tenihairi	... wa doko ni arimasuka
Var finns...?	... wa doko desu ka	... wa doko desu ka
Kan ni hjälpa mig?	Kudasai tetsudo masu ka	Tetsudatte kudasai masu ka
Jag kan inte hjälpa er	Tetsudo masen	Tetsudatte masen
Förlåt? Va?	Sumimasen	Sumimasen
Ursäkta mig...	Kudasai	Sumimasen
Jag ber om ursäkt	Gomennasai	Gomennasai
Jag beklagar	Gomennasai	Gomennasai
Tack	Arigato	Arigatō

Tabell T-XX: Vanliga fraser på yaniska språk.

Thrakiska språk

Nordthrakiska språk är de språk som talas av thrakinde på norra halvklotet. Ljud som måste frambringas med hjälp av läppar saknas helt i thrakiska språk. Däremot är det gott om väsljud, läspljud, klickljud och vokaler. De nordthrakiska språken är relativt lika, eftersom thrakinde är nomadiska och att det är ganska enkelt att färdas över stora ytor. Språk och kulturer blandas därför så att språken dels utvecklas och dels influeras av varandra. *Ghoatt*, *ssissa* och *hhik'k* är de tre största nordthrakiska språken.

Sydthrakiska språk är de språk som talas av thrakinde på södra halvklotet. De sydthrakiska språken använder samma ljud som används i de nordthrakiska språken. Däremot är thrakinde på södra halvklotet separerade i fyra stora och täta arkipelager, varför de fyra största sydthrakiska språken, *k'klih*, *ashis*, *sihiss* och *hhekh*, är relativt olika.

Det är inte lätt för människor att efterlikna thrakindes språk och uttal, men det går med lite övning (tro oss, vi har försökt). Människors talapparat är lite felbyggd och kan inte ställa om sig särskilt fort mellan thrakindes grundläggande ljud, så thrakinde tycker ofta att människor "bokstaverar", eller snarare uttalar varje ljud separat, när människor försöker tala något av de thrakiska språken.

Det finns inget modernt skriftspråk för de thrakiska språken. Det har funnits ett, men det har gått förlorat och ingen nu levande thrakinde kan läsa det. Lingvister har också haft svårt att tyda det, men viss framgång har man haft.

På grund av talapparatens uppbyggnad så kan thrakinde inte uttala lämpljud. Detta ger lite lustiga resultat.

Box: Uttal av thrakiska språk

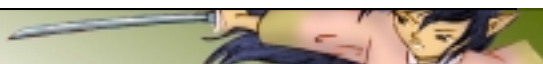
Omöjliga att uttala: B-ljudet, p-ljudet, m-ljudet och v-ljudet är helt omöjliga att uttala för thrakinde. B och p ersätts med "rf", m och v ersätts med "rrf".

Rrf: När thrakinde försöker uttala v-ljudet så blir resultatet oftast en morning eller fnysning kombinerat med ett "rf"-ljud.

Rf: B- och p-ljudet ersätts med samma ljud som "rrf", fast kortare och kraftigare.

Ss: "Ss" används för att beskriva en kort fnysning som om man försöker säga "s" samtidigt som man blåser ut luft genom näsan.

K'k: Ett klickljud som skapas med hjälp av tungan mot munhålets tak.



Thl: Ett klickljud som skapas genom att pressa upp tungan mot munhålets tak och blåsa ut luft, ungefär som när man försöker säga "t" och "l" samtidigt.

Kh: Ett tjockt k, som frambringas genom att säga "k" så långt bak i munnen som möjligt.

Hh: Tonlöst morrande som lättast skapas genom att låta tungan vibrera längst bak i munnen.

Gh: Samma ljud som ovan, men man använder stämbanden samtidigt.

Vokaler: Undertrycks alltid. Man hör att de är där, men man kan ibland ha svårt att höra exakt vilken vokal det är som används. Vokaler spelar inte heller så stor roll i de thrakiska språken.

Box: Vanliga fraser

Hälsningsfras

Avskedsfras

Ja/nej

Jag heter...

Jag skulle vilja ha...

Jag talar inte...

Talar ni...?

...pejoriska

...lamarkiska

...khenoke

...äldre angesi

...suriyani

...nihon

...ghoatt

...ssissa

...hhik'k

Vad betyder det här?

Jag förstår

Jag förstår inte

Var finner jag...?

Var finns...?

Kan ni hjälpa mig?

Jag kan inte hjälpa er

Förlåt? Va?

Ursäkta mig...

Jag ber om ursäkt

Jag beklagar

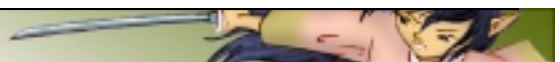
Tack

Religion

Religion är en viktig del av livet på Skymningshem. De flesta av dess invånare är vad man skulle kunna beteckna som "vardags-religiösa", det vill säga att de är troende i sin religion men inte direkt aktiva inom den. De går på de föreskrivna mässorna, utför de föreskrivna handlingarna, firar de föreskrivna festivalerna och tror på sin kyrkas doktriner, men det är inte så mycket mer.

De fyra stora religiösa grupperingarna kan faktiskt samexistera på Fo'ur. Det råder ingen öppen fiendtlighet mellan religionerna och det har aldrig varit några "korståg" eller "jihad" eller liknande heliga krig på Fo'ur. Däremot har mission varit rätt vanligt förekommande, i synnerhet från St Inris kyrka. Religiösa debatter är också vanliga, i synnerhet mellan Altheas kyrka och St Inris kyrka, och *suriya* sitter gärna med och lyssnar på religiös undervisning och debatter.

Ateister är mycket ovanliga. De flesta bekänner sig helt ärligt och utan påtryckningar till någon form av religion, och de som aktivt försöker förneka gudarna (eller Gud) brukar ofta ses på med yttersta misstänksamhet.



Altheas kyrka

Den vanligaste religionen på Fo'ur är huvudsakligen spridd bland människor. Altheas kyrka är en polyteistisk religion där man tillber gudarna på Althea, Gudarnas hemvist, högt uppe i skyn. Enligt kyrkan så levde även människor där i Gudarnas hemvist, men kastades ut på grund av sitt övermod och sin åtrå efter gudarnas hemligheter. Nu tvingas människan att arbeta på Fo'ur som botgöring för sina forna synder, i hopp om att någon gång i framtiden förlåtas och få återvända till Gudarnas hemvist.

Människan kunde en gång använda en mäktig magi. Nu för tiden är det bara några få utvalda som behärskar den större magin. Dessa är trollkarlarna i Tornen. Människorna är begränsade till en mindre magi, den som oftast betecknas som *soryun* eller *al'shakhin*.

Trollkarlarna i Tornen är enligt Altheas kyrka de som bevarar den magiska kunskapen till den tid då människornas synder är sonade och de återigen ska ta sin plats bland gudarna på Althea. Det är många som har försökt stjäla trollkarlarnas hemligheter och nästan alla har misslyckats.

Altheas kyrka är en polyteistisk religion. Det finns alltså flera gudar som styr olika principer och krafter. De största och viktigaste gudarna är Demos, Obalia och Execon.

Demos är den som lyssnar på folket och stiftar lagar för de andra gudarna för att tjäna och skydda folket. Hans bror Execon är den som utför Demos order av samma syfte som Demos beslutar dem. Deras blinda syster Obalia är den som dömer över dödliga och gudar och det var hon som kastade ut människan från Althea. Obalia har därför en särställning bland gudarna eftersom de flesta ber till henne för förlåtelse för hela människosläktet.

Under dessa finns det många andra gudar, som till exempel krigsguden For, handlandets gud Mark och åtskilliga andra gudar. Alla gudarna är släktingar men hamnar ändå i konflikt med varandra, ofta om någon magisk artefakt som två eller fler syskon vill äga eller andra liknande käbbel. En klassisk saga handlar om bråket mellan For och läkarnas gudinna Salin, då Salin tyckte att Fors ständiga bråk gjorde att hon får jobba för mycket med för lite resurser. For tog då i med mer kraft så att Salin inte kunde vårda Fors sårade soldater. For drog sig surmulet tillbaka och började bli mer försiktig i sitt bråkande, men han slutade inte kriga helt. Han är ju trots allt en krigsgud.

Dyrkandet av Altheas gudar är ganska enkelt i form av regelbunden bön till den gud som står närmast ens verksamhet och gåvooffer framför dess altare i en Althea-kyrka. Ofta sätter varje gudom upp ett antal regler och tabun som man måste följa. Salins regler säger till exempel att en läkare ska vårda alla sjuka och skadade, oavsett vilka de är, medan Fors regler säger att en krigare ska undvika att skada allt annat än fiendens krigsmakt och att man ska visa respekt för sårade och skadade och sådana fiender som ger upp.

Prästerskapets dyrkan är dock mycket mer komplex och omfattar studier av tjocka volymer, de så kallade *Dialogerna*, som beskriver hur gudarna agerar sinsemellan. Dessa är skrivna på ett mycket gammalt angesiskt språk, äldre angesi, som till stor del fallit i glömska. Delar av böckerna är skrivna på en mycket komplex versform, medan andra är skrivna som prosa. Med hjälp av dessa volymer kan man förstå orsakerna till varför gudarna agerar som de gör och även lära sig en hel del om hur Fo'urs samhälle fungerar som det gör. En riktigt skicklig präst kan till och med förutsäga vad som kommer att hända i samhället, varför man ofta rådfrågar en präst innan viktiga beslut fattas.

Dygder: Allmosor, offer till de gudar som står en närmast och de man kan råka förolämpa.

Prästerskap: Präster och prästinnor går klädda i en vit fotsida kåpa med huva och en svart överrock broderad med symbolen för den gud man främst tjänar. Huvan är oftast uppfälld. Den som ansvarar för hela kyrkan, kyrkofadern, har en obroderad rock. Det finns ingen inbördes rangordning annat än att kyrkofadern ansvarar för hela kyrkan och riktiga präster står över noviser.

Bön: Man ber direkt till den gud man vill blidka eller som man tror att man har förolämpat. Man står oftast med huvudet sänkt och knäppta händer. Om man har ett gåvooffer ger man det till en präst eller prästinna som tar emot offret i gudens namn.

Inträde: En person som vill gå med i kyrkan får prata med en kyrkofader om saken. Om han är uppriktigt välkomnas han i församlingen genom en slags dopceremoni. Barn välkomnas in i församlingen redan som små och uppfostras sedan inom tron.

Vigsel: En man och en kvinna vigs till ett äkta par av kyrkofadern som välsignar de lyckliga.

Begravning: Den döde grävs ner i marken efter en minneshögtid. Att inte ha en sorgetid efter begravningen anses vara synnerligen ohysat.



Den Vita gudinnans tempel

Althea-kyrkan har många sekter, i princip en för varje gudom som finns inom religionen. Bland dessa har den Vita gudinnan en särställning. Den Vita gudinnan nämns endast i vissa delar av Dialogerna, och inte alls i samma omfattning som de andra gudarna och gudinnorna. Den Vita gudinnan är därför en del av Althea-kyrkans panteon, men tillbes normalt inte av folket. Däremot finns det några som följer den Vita gudinnan. Man kan ofta finna dem i små tempel, i princip bara ett altare under ett tak eller ett väldigt litet hus, framför vilken en enkel tempelport utan väggar står som markör att man trots allt står i ett tempel. Vid de större templen, byggda i iynisisk stil, bor det alltid en eller flera av den Vita gudinnans tjänare. Om templet är litet så bor det i alla fall en tjänare i närheten av templet som tar hand om det.

Den Vita gudinnans tjänare klär sig i iynisiska kläder i form av en vit kimono och en svart, röd eller mörkt blå byxkjol. Både gudinnans tjänare och deras kläder är rena. Renlighet är för dem mer än en dygd – det är en plikt att vara andligt såväl som fysiskt ren. Man märker dem alltså ganska tydligt, då de sticker ut från mängden.

Kulten kring den Vita gudinnan är inte stor, men dess medlemmar är oerhört hängivna.

Dyrkan av den Vita gudinnan är väldigt olik Althea-kyrkan och har faktiskt större likhet med suriya. Man är dock tämligen säker på att större delen av religionen inte kommer från suriya, och religionens anhängare säger själva att religionen och ritualerna kring den kommer direkt från den Vita gudinnan själv.

Den Vita gudinnans tjänare är ofta vänliga och hjälpsamma. Många av dem är vapenföra, oavsett kön, och de har ett stort nätverk av kontakter både inom och utom sin tro. De deltar sällan i teologiska diskussioner med andra samfund.

Den viktigaste trossatsen bland den Vita gudinnans tjänare är plikten gentemot varandra, Gudinnan och templet, tätt följd av kravet på andlig och fysisk renhet. Om man utför sin plikt utan tanke på belöning så kommer detta också att återspeglas i att andra, även Gudinnan, har en likadan plikt tillbaka som sträcker sig bortom döden. Efter plikten kommer Gudinnan själv. Det sägs att många av den Vita gudinnans tjänare faktiskt får resa till Gudinnans slott och träffa henne, vilket är unikt bland religionerna på Fo'ur. Troende inom andra religioner, särskilt Inri-kyrkan och *al'shakhin*, upplever ofta ett direkt möte med Gud, men då på ett själsligt plan. Slutligen måste en av gudinnans tjänare vara ren till kropp och själ. De tvättar sig ofta och har flera olika uppsättningar kläder så att de hela tiden kan hålla sig rena. Rituela reningar är ett krav efter begravningar och alla andra tillfällen då de konfronteras med döda, vilket anses befläcka själen.

Dygder: Plikten gentemot varandra, Gudinnan och templet, samt andlig såväl som fysisk renhet.

Prästerskap: Tre grader finns: novis (med röd byxkjol), tempelvärd eller tempelvärdinna (med mörkt blå byxkjol) och tempelfader eller tempelmoder (med svart byxkjol). Alla utom noviser kan utföra de ceremonier som behövs.

Bön: Bönen liknar mest meditation. Man klappar med händerna två gånger, bugar sig och sjunker sedan ner på knä med händerna höjda framför sig och handflatorna ihop. Därefter sänker man huvudet i meditation. Ber man vid ett altare är det god sed att rena altaret först genom att hälla vatten över det.

Inträde: Vem som helst är välkommen att be i den Vita gudinnans tempel utan förbehåll. Man kan också studera skrifterna utan förbehåll. För att bli antagen som novis så krävs det dock någon slags uppenbarelse. I så fall får man söka sig till ett större tempel och be tempelfadern eller tempelmodern om att få ingå. Om denne bedömer uppenbarelsen som riktig och övertygelsen som äkta kan man få gå med som novis. För att stiga ännu högre krävs en pilgrimsfärd till okänd ort, men när man kommer tillbaka från den brukar de flesta vara ännu mer övertygade.

Vigsel: Man vigs inte inom den Vita gudinnans tempel. Man kan få en välgångsvälsignelse om man önskar, och trons artiklar framhäver att ett liv ihop som man och kvinna kräver en del i form av plikt (vilket en präst naturligtvis påminner de lyckliga tu vid välsignelsen).

Begravning: Den döde kremeras och askan läggs i en urna, som sedan begravs i en särskild minneslund. Kremeringen kan ske var som helst utom på tempelområdet. Därefter ber man om frid för den dödes ande. Ofta besöker man gravplatsen senare och ber åter om frid för den dödes ande. Den tempelvärd eller tempelfader som är närvarande vid begravningen måste ta ett rituellt renande bad efter begravningssceremonin.



Suriya

Iynisins kultur är helt centrerad kring religion. Det finns inga iynisin som inte är religiösa och det mesta i iynisins liv har en religiös undermening. Deras tro finns sammanfattad i en skrift, *sathra'an suriya*, vilken beskriver bakgrunden till allt liv. Den saknar skapelsemyt, utan beskriver istället livets ursprung mer filosofiskt som att "livet är Guds sätt att iaktta och försöka förstå sig själv". För iynisin är självförståelse och förståelse av andra inte bara positivt. Det är, om man så vill, Guds mening med varat.

Suriya är en panteistisk religion (av "pan", "allt" och "theos", "gud"), det vill säga att gud är allt. Enligt iynisins religion, "vägen" eller *suriya* (ordet har samma ursprung som *soryu*), är universum och Gud samma sak. Universum är helt enkelt en medveten entitet i sig, Viljan som uttalade Ordet. Gud är Ordet som var skapelsen. För iynisin är detta en paradox. Ett ord kan inte existera utan en medveten tanke, och en medveten tanke kan inte finnas utan ett språk. Att fråga sig vad som kom först, Ordet eller Viljan, och därigenom skapade det andra är därigenom meningslöst. Eftersom Gud och universum är ett och samma väsen så är det ingen skillnad på Ordet och Viljan. De båda kom att existera samtidigt som Gud och universum, helt enkelt för att de är samma.

Denna tanke, att Gud och universum, är samma sak, syns extra tydligt i iynisins språk där samma ord används både för Gud och universum. Iynisin hävdar också att universum är medvetet på en nivå som helt enkelt inte kan uppfattas utan *soryu* eller magi.

Universum har sedan delat upp sig och ordnat upp sig i grupper för att lättare kunna iaktta och förstå sig själv. En del av dessa grupper kom att bli självreplikerande och kunde så småningom kallas liv. Detta liv har sedan utvecklats och nått självinsikt och medvetande. Livet är viktigt för universum. Det är universums sätt att iaktta och förstå sig själv. Därför är det också allt levandes uppgift att försöka uppfylla Guds önskan och utforska allting i syfte att förstå Gud. Iynisin börjar därför med sig själva och tränar och mediterar för att nå självinsikt. Först när man förstår sig själv till fullo kan man börja placera in resten av omgivningen i sitt sammanhang.

Iynisin ser inte *suriya* som det enda tänkbara alternativet. Tvärtom bygger religionen på det faktum att man inte vet allt om Gud och att andra religioner kan innehålla och ofta innehåller sanningar som inte är en del av *suriya*. *Suriya* sätter mycket stort värde på självkontroll, självinsikt, hänsyn, respekt och framförallt att man tänker själv. Man försöker inte sprida sin religion annat än att man uppfostrar iynisiska barn till *suriya* och man lyssnar gärna till vad troende i andra religioner har att säga. Man ställer gärna upp i teologiska debatter om saken i syfte att lära sig andra varelsers sätt att se på universum och därmed lära sig ännu en detalj om Gud.

Iynisin tror på reinkarnation. Enligt dem har allting en själ som uppgår i universums övergripande medvetande i döden. Själén återföds senare, helt eller delvis och eventuellt med delar av andra själar, i en annan varelse för en ny cykel av självutforskande och utforskande av universum. Det finns ingen himmel, bara en viloplats inför nästa cykel. Gamla iynisin kan ibland längta till "den plats där inga skuggor finns", vilket är ett vanligt sätt att beskriva viloplatsen inför nästa återfödelse.

I och med att iynisin tror på ett universellt medvetande och själar så accepterar de oftast olika animistiska åskådningar, inklusive andar. Det finns dock inte någon egen åsikt eller erfarenhet av andar. Tvärtom är iynisin ofta ganska rädda för andar, då det finns en risk att en ande besätter en person. Detta öde, att bli fånge i sin egen kropp när någon annan tar över, är något av det mest skrämmande en iynisin kan tänka sig.

Iynisin är mycket religiöst toleranta. De accepterar vilken tro som helst under förvändningen att varje religion är ännu ett betraktelsesätt på Guds och universums natur – helt enkelt ännu ett steg på vägen till att förstå vad Gud är. De ställer gärna upp i teologiska debatter om saken i syfte att lära sig andra varelsers sätt att se på universum och därmed lära sig ännu en detalj om Gud.

Sathra'an suriya, vars titel bäst kan översättas med "att tänka på vägen", är det närmaste en helig skrift som iynisin har. Skriften skrevs för nästan 4700 år sedan (iynisin räknar år i kortår) och kopieras för hand neråt i generationerna. Det är den äldsta kända skriften på Fo'ur och skrevs långt innan Nedstigandet. Skriften är en handbok i självkontroll och meditation och den innehåller mängder med funderingar kring Guds och universums natur. Dessutom innehåller den en hel del instruktioner om stridskonst.

Utöver *Sathra'an suriya* finns det en hel del folksagor hos iynisin. De flesta framhäver själva religionen som dygd, men tar också upp andra övernaturliga väsen, till exempel de fågelliknande väsen som hör med elementen till, Aki-onna och dennes dotter Akarui, och



många andra väsen. Dessa hör dock inte till själva religionen, utan snarare till folkloren. De används dock även av munkar som sedelärande.

Dygder: Lugn, frid och självkontroll.

Prästerskap: Det formella prästerskapet finns inom *suriyan khemaka* eller klostret. En munk klär sig i vit kimono och vit byxkjol, med en svart överrock och en stråhatt om han är ute på vandring. Det finns ingen hierarki inom prästerskapet, utan man bedöms enbart efter vad man kan.

Bön: Det finns ingen riktig bön. Däremot mediterar man ofta och gärna. Man sitter på marken med benen under sig, händerna avslappnade nedanför magen och ögonen slutna. I en del fall klappar man med händerna två gånger innan man sjunker ihop i meditation. Meditation förekommer även i samband med fysiska ansträngningar – det är inte sällan som man mediterar både före och efter ett stenhårt träningspass.

Inträde: För att gå med i iynisins tro krävs bara att man deltar i deras dagliga liv – alla som bor och lever i iynisins samhälle anses vara med i församlingen. Att gå med som munk kräver en hård religiös övertygelse. Saknar man den kommer man automatiskt att falla ut inom kort.

Vigsel: När en man och en kvinna vill gifta sig tecknar deras båda familjer först ett avtal om ett proväktenskap på fem kortår. Kontraktet avgör huvudsakligen hos vem paret ska bo under proväktenskapet och vem som ska ta hand om eventuella barn om proväktenskapet inte faller väl ut. Om det faller väl ut fullföljs kontraktet och de båda familjerna (och ofta resten av samhället) hjälps åt att bygga ett hem åt paret som de sedan flyttar in i.

Begravning: Den döde kremeras och askan sprids för vinden.

St Inri kyrka

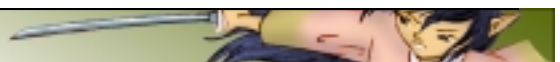
St Inri kyrka är en liten kyrka som huvudsakligen finns hos människor och vissa thrakinde-stammar, men som är ganska sällsynt. Det är en monoteistisk religion där man tillbeder en enda gud som skapade världen och som sände St Inri till världen för att frälsa människan (och thrakinde) från ondska.

Grundläggande i Inri-kyrkan är tron att människor är syndare och måste bekänna sina synder inför Gud. Genom St Inris offer har människan fått den möjligheten, men det kräver fortfarande att människan tar möjligheten på egen hand och av egen vilja. Genom stor botgöring, vallfärder till heliga platser, mission, allmosor och hjälp till de fattiga ökar den troende sina chanser att frälsas av Gud när domedagen kommer. De frälsta kommer då att återuppstå och leva ett evigt liv i salighet vid Guds sida.

Det finns tre heliga böcker för St Inri Kyrka, som sammanfattas under titeln ”Den heliga skrift”. De tre böckerna kallas ”De äldre kanoniska böckerna”, ”De yngre kanoniska böckerna” samt ”De apokryfiska böckerna.” De äldre kanoniska böckerna behandlar Guds förhållande till det Utvalda folket, världens skapelse och historia fram till före det Andra fallet – Inri-anhängare anser att Fallet, då människan kom till Fo’ur, är det andra i ordningen. Det första var när människans anfäder kastades ut ur Paradiset och tvingades leva i den Gamla världen. De yngre kanoniska böckerna handlar om hur Gud sände St Inri till världen för att frälsa människan och lära ut ett gott och moraliskt korrekt sätt att leva. De apokryfiska böckerna handlar om en del material om människans tidigaste historia, om hur St Inri kyrka spreds över den Gamla världen, och hur St Inri kyrka lyckades överleva på Fo’ur strax efter fallet.

Större delen av dyrkan in om St Inri kyrka sker i hemmet, med måltiden som den centrala punkten i religionen. Att dela en måltid är något som är oerhört viktigt på Fo’ur och än mer så för en Inri-trogen familj. För dem är en måltid St Inris gåva till folket och också löftet om det framtida livet i salighet. Det är en symbol för St Inris offer och människornas frälsning. I och med att den största delen av dyrkan sker i hemmet så är det också till stor del kvinnor som leder ceremonierna. Det finns heller inget professionellt prästerskap utöver missionärer.

En mindre sekt, kallad svartrockssekten, har ett mer organiserat troende. Svartrockarna har flyttat tron ut ur hemmet och in i en kyrka. Dessa är dessutom mer aktiva som missionärer och mer nitiska i sin gudstro. Det råder ingen fientlighet mellan vanliga Inri-trogna och svartrockare, utan båda konstaterar helt enkelt att ”var och en blir salig på sitt”. Däremot är det viss fientlighet mellan svartrockare och Althea-trogna, men eftersom de senare är många fler blir det aldrig våldsamheter av, i alla fall inte från svartrockarnas sida. Av nästan samma anledning är det inte heller någon fientlighet mellan svartrockare och iynisin.



Iynisin är ofta allt för vältränade för att man ska våga göra något offensivt mot dem. Dessutom är de allt för intresserade av Inri-kyrkan och går gärna i skola hos svartrockarna för att lära sig med om St Inri och Inri-kyrkans gud. Det som alla svartrockare retar sig på är att iynisin, trots mängder med undervisning, nästan aldrig låter sig konverteras.

Dygder: Givmildhet, fridsamhet, återhållsamhet. Hos svartrockarna anses även mission vara en dygd.

Prästerskap: Svartrockssekten är det enda organiserade prästerskapet och leder sina församlingar i gudstjänst. Resten av de Inri-trogna dyrkar Honom i enkelhet i hemmet och har alltså inget egentligt prästerskap.

Bön: Man ber till Honom med sänkt huvud och knäppta händer.

Inträde: Ett dop där den nye Inri-trogne sänks ner i rent vatten symboliserar återfödelsen in i församlingen. Det räcker med att övertyga någon om ens uppriktiga önskan att gå med i församlingen för att dopet ska genomföras.

Vigsel: Inom svartrockssekten vigs man och hustru av en präst, medan vigseln sker med flickans far som vigselförrättare utanför svartrockssekten. Man erinras om äktenskapets vikt, svär evig trohet inför Gud och förklaras sedan man och hustru.

Begravning: En död person begravs i marken efter en enkel minnesstund då anhöriga berättar om sina bästa minnen av den döde. Kremering kan också förekomma.

Al'shakhin

Thrakinde är till stor del religiösa i en blandning av animism och polyteism. De tror på ett förlovat land på Althea eller Gudarnas hemvist, deras namn på den stora himlakropp som dominerar himlavalvet, och de tror att människorna är utkastade därifrån. Däremot ser de inte människor som gudar, utan snarare som ett slags straffångar. Thrakinde betraktar ofta människor med en blandning av medlidande och förakt.

En viktig del av thrakindes tro är tron på andar. Eftersom dessa är mycket närmare än Altheas gudar och mycket mindre påtagliga, mer mäktiga och mer opålitliga än människor så fruktar man dessa betydligt mer och ber till dessa. Andarnas vilja tolkas av en *al'shakh* eller shaman. En *al'shakh* har alltid en hel del att säga till om i thrakindes samhälle.

Andar och själar är centrala i allting. Ett föremål utan ande är dött, medan ett föremål med ande är levande. Skulle bandet mellan ande och föremål någonsin brytas så dör föremålet, och anden måste då komma in i kretsloppet igen och återfödas i en ny kropp. I vissa fall kan anden stanna kvar på platsen en tid om det finns ett förberett hem för den, men förr eller senare lämnar anden platsen för att återfödas.

En av de saker som thrakinde fruktar absolut mest är att få sin ande stulen. I så fall bryts inte bandet mellan ande och kropp, men anden är då inspärrad i ett fängelse och den som spärrat in anden får då makt över kroppen mycket lättare och kan dessutom dra kraft från den inspärrade anden. En inspärrad ande kan inte heller återfödas, varför de flesta thrakinde ser det som ett oerhört grovt brott eller mycket strängt straff att spärra in en ande. Det motsvarar ungefär våldtäkt och mord, eller tortyr och avrättning, hos människor. Thrakinde hotar ofta med att stjäla någons ande, och frasen ”din ande är stulen” är en mycket grov förolämpning.

Ett fåtal människor tror på *al'shakhin* och finner den mycket mer påtaglig än de andra religionerna. Andarna kan man alltid uppleva direkt, men bortsett från en och annan uppenbarelse så finns det inget påtagligt i vare sig *suriya*, Altheas kyrka eller St Inri kyrka. Detta påtagliga finns dock i *al'shakhin* och det gör det till en ganska trevlig religion att bekänna sig till. De flesta människor, speciellt Althea-trogna, erkänner motvilligt att det inte finns någon motsägelse mellan Altheas kyrka och *al'shakhin*, och många av de människor som är troende inom *al'shakhin* är också troende i Altheas kyrka.

Dygder: Mod och styrka och respekt inför främlingar, förfäder och inför naturen. Detta är egentligen en förlängning av respekten inför alla andar, som kan hitta på mycket elakt mot en.

Prästerskap: En shaman, kallad *al'shakh*, tolkar andarnas vilja, talar med dem och för dem. Han utför också alla andra ritualer som krävs för att hålla andarna vid gott humör och skydda stammen.



Bön: Bön sker antingen av shamanen åt en troende eller som en kollektiv gruppseans med dans och suggestiv musik. Ibland kan en ande ta över en av de närvarande i en sådan seans, vilket ses som en stor ära, speciellt om anden är berömd och kraftfull.

Inträde: Det räcker med att övertyga en shaman om att man är uppriktig om sitt inträde. Undervisningen sker då under shamanens överinseende av hela stammen, varefter han invigs när han visat sin uppriktighet.

Vigsel: Det finns ingen äktenskapsmotsvarighet hos thrakinde. Honor och hanar saknar parbildning. De parar sig när de får lust och ingen thrakinde anser det som illa att en före detta partner går till en annan.

Begravning: Kroppen från en död thrakinde skickas ut till havs med kanot. Thrakindens ande tas om hand av shamanen och hjälps in i nästa inkarnation eller erbjuds ett hem i en *khanari*.

Andra religioner

Det finns ett antal andra religioner. Det är normalt ganska tyst om dem, eftersom de ofta är sådana att de har en moral och etik som inte är accepterad i resten av samhället. En av de mest kända, men också mest hemliga, är Triluminarens sällskap, en hemlig orden eller sekt som hävdar att det är den enskilde människans kall och uppgift att återfinna den förlorade magin som man kände till som gudar. Den som inte arbetar mot detta mål är mer eller mindre blodsförrädare. Man är heller inte så intresserad av människosläktets bästa, utan arbetar enbart för sitt eget bästa och för kamraterna inom sekten.

Det finns också en del sekter inom St Inri kyrka. Francianerna är en munkorden som tror på askes och celibat för att komma frälsaren nära. De påminner lite om svartrockssekten i sin tro, men har egna, mer fromma åsikter och söker inte konvertera andra. Däremot undervisar de gärna i tron. Det finns inte så många av dem, men man kan knappast undgå att lägga märke till dessa brunkåpade munkar och deras kloster. Francianerna har ofta religiösa samtal med iynisin, svartrockarna och thrakinde, då dessa har en mycket bättre formulerad och konsekvent tro än Althea-troende.

Magi

Magi på Fo'ur är en sällsynt och svårbemästrad makt. Det är inte alla som välsignas med möjligheten att tappa denna väldiga kraftkälla, och de få som får Gåvan att göra det är ofta mer förbannade med den än välsignade. Jämfört med magin i det vanliga Eon så är magin i Skymningshem rejält mycket svagare.

Det finns tre större grenar av magi på Fo'ur, samtliga helt åtskilda.

Soryu

Den vanligaste formen av magi hos människor och iynisin är *soryu*. *Soryu* är inte bara en övernaturlig förmåga utan också en filosofi. Ordet kommer från iynisins språk och betyder 'väg' eller möjligen 'himmel'. De som kan utöva *soryu* kallas *soryun*, vilket bäst kan översättas till 'vandrare'.

Hur *soryu* fungerar är omtvistat. Den mest erkända läran härstammar från iynisin som hade utforskat fenomenet även innan människorna lärde sig och raffinerade konsten bortom iynisins kunskap, då människorna inte hindrades av religionens tabu. Filosofin står dock kvar.

Universum är medvetet på ett sätt som normala människor inte kan uppfatta. De som *kan* uppfatta och påverka universum är de som kallas *soryun* och deras vägar kallas av många för magi eller för mirakel. Det finns personer med gåvan att bli *soryun* hos alla folkslag. Hos thrakinde blir de ofta tränade till *al'shakh* istället, medan hos människor och iynisin så blir de *soryun*. Även Stackens sinnessammanslagning verkar vara ett resultat av *soryu*. Centralt i användande av *soryun* är att förmågan kan bara medvetet aktiveras med djup, ofta translik, koncentration. Förmågan kan aktiveras utan någon medveten kontroll vid till exempel starka känslor eller paniksituationer. För att undvika att omedvetet skada andra så håller sig *soryun* oftast för sig själva och tillbringar lång tid med meditation och självkontrollövningar.

I den klassiska *soryu* är vägen en välsignelse från Gud/Universum. *Soryun* uppfattas ofta som profet eller helbrägdagörare av iynisin. De iynisin som visar sig ha Gåvan tas ofta omhand och tränas av klostren i sitt användande av dem. Liksom med överdrivet aggressiva barn får blivande *soryun* mycket hård träning i stridskonst för att lära sig självkontroll.



Al'shakhin

Thrakinde är medvetna om att de inte har någon egen kontroll över det övernaturliga. Det övernaturliga finns överallt. Varje träd har en ande, varje lagun, varje fisk och varje thrakinde – allting är medvetet och har en egen vilja. Till och med sjukdomar orsakas av andar. Men thrakinde har ingen kontroll över dem, inte ens deras shamaner. Shamanerna har istället en annan form av makt, den som man får genom list och gentjänster.

Det shamanen sysslar med är inte direkt makt över det övernaturliga. Han ber istället om hjälp hos alla de andar som finns överallt. Ibland blir han tvungen att vinna denna tjänst genom list, ibland är anden skyldig shamanen en gentjänst. Ibland blir han tvungen att vandra in på andeplanet, eller Drömmandet som thrakinde kallar det. Shamanens konst kallas *al'shakhin*. Ordet kommer från *al'shakh*, ett ord som betyder just "shaman" eller "andebesvärjare".

En ande har alltid ett band till den plats eller person där den hör hemma. Man kan aldrig bryta det bandet utan att döda platsen eller personen fysiskt – hos thrakinde är dödsriteriet att bandet mellan ande och person är brutet och hjärtslag eller andning har ingenting med saken att göra. Om bandet är brutet är personen död. Observera att det är mycket svårt och i det närmaste omöjligt att bryta det här bandet med *al'shakhin*. Däremot går det att spärja in en ande eller ta över en värdkropp, men bandet mellan ande och kropp består även om anden inte är närvarande.

En gren av *al'shakhin* är ormläkandet. Med böner till ormens ande, särskilda örter som ormen matas med och långa sånger så kan en ormläkare göra om ormgiftet så att det dödar den sjukdomsalstrande anden, men inte patienten. Två sorters ormar användas, *khina'ha* och *therini*. Giftet från en *khina'ha* används mot andarna i infektioner och varböldar. Giftet från *therini* används mot feber- och smärtandar och för att döda de andar som gör thrakinde oroliga eller sömnlösa. *Khina'ha* och *therini* är därför heliga ormar för thrakinde.

Al'shakher finns hos thrakinde och vissa människosamhällen. Thrakindes *al'shakher* är ofta ormläkare också, men hos människor är ormläkandet ett separat yrke. Iynisin har inte vare sig *al'shakher* eller ormläkare.

Trolldom

Den tredje grenen kan bäst kallas för högre magi. Det finns trettiosju trollkarlar på Fo'ur. Var och en lever i ett av de många torn som står utspridda över Fo'urs yta. Tornen står i sex olika grupperingar om ungefär ett halvdussin i varje grupp. Avstånden mellan tornen i varje grupp är så pass stort att man nätt och jämt kan se ett torn när man står invid ett annat. Det finns också tolv övergivna torn som är överväxta av växter sedan århundraden. Dessa har för länge sedan plundrats på sina hemligheter och förstörts.

Hur trollkarlarnas magi fungerar vet ingen utom de själva, men den är beroende av den kraftkälla som finns i tornen och den är mycket kraftfull. Det sägs att när Stacken hotade ett av tornen så blev trollkarlen i tornet rasande. Han kallade ner en låga från den Stora stjärnan som förbrände den Stack som hotade tornet och förvandlade den Stackens ö till en krater av glas. Kraterns ytterkant finns fortfarande kvar och de vassa spetsarna som sticker upp ur vattnet består verkligen av svart glas. Ingen kan vistas särskilt länge i den cirkeln, ty trollkarlen förbannade den så att Stacken aldrig skulle kunna komma dit igen. Den som vistas i cirkeln blir snabbt drabbad av en hemsk förbannelse – många som ger sig in kommer aldrig tillbaka, andra kommer tillbaka dödligt sjuka med brännblåsor över hela kroppen och dör senare, och några återhämtar sig bara för att insjukna åratals senare.

Alla trollkarlar har ett gemensamt – de behärskar alla nihon, ett uråldrigt språk som verkar ha en del gemensamt med iynisins språk. Många tror därför att iynisins språk innehåller magiska hemligheter, men andra säger att iynisins språk är vad som är kvar när man har tagit bort de magiska hemligheterna ur trollkarlarnas uråldriga språk.

Det sägs att alla trollkarlar är människor och att de aldrig väljer annat än människor som sina lärjungar.

Varelser

Det finns tre stora grupper av varelser på Fo'ur. Dels finns det leddjur som vanligen har tio ben eller åtta ben och vingar, dels finns det varmblodiga djur som har fyra lemmar och svans på en distinkt kropp, och dels växelvarma djur som kan ha upp till sex lemmar. Varmblodiga och växelvarma djur har ryggrad – det finns inga blötdjur. Varmblodiga djur föder oftast levande ungar men diar dem inte även om modern tar hand om dem.



Varmblodiga djur har alltid lungor, medan kallblodiga djur kan ha såväl lungor som gälar. Leddjur har inga lungor utan något gälliknande organ under huvudet som uppenbarligen kan fungera över vattnet likaväl som under det. Kallblodiga djur lägger oftast ägg och diar inte sina ungar. Ibland tar modern hand om ungarna, ibland inte. Leddjur lägger mängder med ägg och bryr sig sällan om sina ungar. Oftare är det tvärtom, att ungarna tar hand om modern för att säkra tillväxten hos kolonin. Hos en del arter äter ungarna till och med upp modern.

Däröver finns Fo'urs tre däggvarelser: människor, iynisin och dinga. Dessa föder levande ungar och diar dem, en vana som de flesta thrakinde finner direkt motbjudande.

Ke'robih

Ke'robih eller soldatsvärmar är en svärm av parasitiska leddjur, som flyttar från värdkropp till värdkropp. En koloni anfaller en värdkropp som kommer i närheten och paralyserar den, varefter kolonin helt enkelt flyttar in i den paralyserade men ännu levande värdkroppen. Värdkroppen äts sakta upp och när den är nästan uppäten flyttar svärmen vidare. De förekommer mest vid Fo'urs poler, men kan ibland flytta väldigt långt söderut.

Rfani

Rfani (uttalas ofta "vani" av människor) är ett varmblodigt inhemskt djur och det vanligaste husdjuret på Fo'ur. Thrakinde har länge använt dem som husdjur och jaktdjur. Det är en ganska stor långbent vessleliknande varelse, ursprungligen rovdjur men numera tämjd. Ett flertal olika raser finns med varierande storlek och utseende. Den vanligaste är *rfani cha'd*, som är ungefär en meter lång med kort strävharig rödbrun päls. Den är sällskaplig och lekfull, men likafullt farlig som motståndare i strid. Om den bara får en god uppfostran så är den normalt ofarlig. Den tränas normalt som spårdjur eller för att hämta bytet. Den är god simmare och har gott luktsinne. Däremot har den ganska dålig hörsel. Förvildade *rfani* kan vara fullständigt livsfarliga, då de inte är rädda för människor eller thrakinde.

Rfa'lish

Rfa'lish (uttalas ofta "valish" av människor) är förfadern till *rfani*. De är flockrovdjur som jagar både i och under vattnet och på land. *Rfa'lish* är sällan farliga för människor eller thrakinde – de undviker bebyggda områden – men kan bli mycket farliga om de hotas eller såras.

Dinga

Dinga är ett hunddjur som följde med människorna när dessa kastades ut från Althea. Liksom människor och iynisin är dingan däggvarelser (dessa tre är för övrigt de enda däggvarelserna på Fo'ur). Dingan har gott luktsinne och mycket god hörsel, till och med bättre än iynisin. Däremot är den en ganska dålig simmare och dyker ogärna även om den kan simma.

Det finns både vilda och tama dinga. Tama dinga används som bruksdjur i diverse roller, ofta för jakt och vaktjänst. På Khenoke och på packisen vid ekvatorn används dingan som dragdjur för slädar på tundran och över isen.

Vilda dinga finns huvudsakligen på Khenoke, men även på öarna. Deras ylande skrämmer ofta folk, och det sägs att när dingatjuten hörs från bergen så är det ett tecken på krig och ett mycket dåligt omen.

K'kshadrifi

K'kshadrifi (människor uttalar det oftast "klishadvi") är stora havslevande varelser som lever vid ekvatorns isbälten. Man tror att de filtrerar de kalla vatten efter extremt små djur som de huvudsakligen lever av. De är varmblodiga och föder levande ungar, och måste då och då komma upp till ytan för att andas.

Khenoke och en del sydliga thrakinde-stammar lever på att jaga *k'kshadrifi* från isen och bräckliga kanoter. Man jagar dem genom att vänta på deras blåskaskader när de går upp för att andas och sätter sedan en harpun i dem med ett rep som slutar i en luftfylld och tät tunna eller boj. *K'kshadrifi* dyker snabbt ner igen men drar med sig bojen som tvingar upp den till ytan när den inte orkar längre, då man upprepar proceduren. Till slut orkar den inte göra motstånd längre, då det är bara att dra upp djuret på isen och göra processen kort.



En *k'kshadrfi* väger ofta femton till trettiofem ton och består nästan helt och hållet av användbart material. Huden blir tjockt och segt läder, köttet är en delikatess, späcket kokas till olja eller används till talgljus och ben kan användas till det mesta som man behöver hårda material till. Till och med de långa, smala tänderna som används för att filtrera vattnet används – de utgör nämligen ypperliga rakblad även om de inte behåller skärpan så länge.

Det är mycket farligt att jaga *k'kshadrfi*. På grund av deras storlek och massa är de en fara för de små och bräckliga kanoter som används av khenoke och thrakinde för att jaga dem. En *k'kshadrfi* som hoppar upp ur havet kan komma sex till sju meter upp i luften, och tjugofem ton som faller från sex meter håll gör tack vare svallvågen mos av en kanot även om det bara är en nära träff.

Tofsfåglar

Tofsfåglar är Fo'urs motsvarighet till fåglar. De utmärks av en mycket stor bröstkorg som inte bara rymmer kraftiga lungor utan också fäste för vingmuskulatur, samt av vingar och svans. Även om det ser så ut så är tofsfåglar inte fjäderbekladda, utan är istället täckta med platta "pälstofsar" som hakar in i varandra och på så sätt ger motsvarande lätta och starka fjädervingar som finns på jordiska fåglar.

Tofsfåglar har inte näbb. De har tänder istället, anpassade efter deras byte. Rovfåglar har vassa tänder och hemska klor gjorda för att slita sönder kött med, sjöfåglar har små vassa tänder som är avsedda att hålla fast fisk innan den sväljs hel, fröfåglar har oftast två gnagartänder och kraftiga hörntänder och ledjursjagande fåglar har platta, krossande tänder gjorda för att krossa skalet på leddjur.

Tofsfåglar föder levande ungar, normalt fem till tio stycken per kull även om detta varierar från art till art. De har en lång svans som de styr med i luften, och vingarna är formade i form av ett antal pälstäckta flikar (fem till sju per vinge) som växer ut från vingbenet.

Det finns mängder med olika tofsfågelarter, många med helt unika särdrag. En del är fantastiskt vackra att se på, andra har de mest underliga och fascinerande läten. En del är rent livsfarliga och det finns en hel del myter om de flesta av dem.

Fisk

"Fiskarna" på Fo'ur har ingenting gemensamt med vanliga fiskar annat än att de är kallblodiga och lever i vattnet. De har ingen stjärtfena, men har sex par fenor utspridda över kroppen. De flesta fiskar har två horisontella fenor längst bak, två främre fenor riktade något snett neråt, en lodrät ryggfena och en lodrät bröstfena ungefär mitt på kroppen. De har ofta en spolförmad, strömlinjeformad kropp. I munnen finns en uppsättning tänder avpassade för fiskens matkälla.

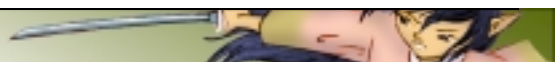
Fisk finns annars i alla former, färger och storlekar, allt från stora havslevande djur till små insjöfiskar. En del är helt harmlösa, andra är livsfarliga på grund av tänder eller i vissa fall gift, en del är ätliga medan andra är ohälsosamma eller direkt farliga att äta på grund av gift i köttet.

Troll

Det sägs att när människan kastades ut från Gudarnas hemvist så kunde hon inte slåss själv, eller enbart med hjälp av sin magi. Istället för att slåss själv hade hon tjänare som slogs åt henne. Mäktiga var dessa tjänare, och förödande var de på vilket slagfält de än deltog i. Ett troll kunde spy eld över sina fiender, ingen rustning kunde skydda från dess dödande blickar och inget svärd kunde skada den. Det enda som kunde skada ett troll var ett annat troll.

Men tiden gick och människan förlorade sin högre magi och därmed kontrollen över trollen. Istället lärde hon sig att slåss på egen hand, till mångt och mycket på grund av iynisin och deras krigskonster. Trollen behövdes inte längre.

Många av dessa troll står nu som förstenade på gamla slagfält och väntar på order från sina forna och sedan länge döda herrar. Andra har fallit för den enda makt som kan rå på allt, tiden, och har vittrat sönder och försvunnit i tidens virvlar. Några trollkarlar har behållit ett fåtal troll, då de är de enda som behållit sin högre magi från den tid då människan kunde utmana gudarna och därmed är de enda som har makt som är större än trollen. Dessa troll är livvakter och lydiga tjänare åt sina mästare. Därtill kommer ett ytterst litet fåtal troll som



har något hemligt uppdrag från sina forna herrar, som ofta samverkar med trollkarlar men som inte styrs av dem.

Troll är varken ledvarelser, varmblodiga, växelvarma eller däggvarelser. De faller helt enkelt utanför den gängse klassificeringen.

Gengångare

Det är tabu att ge sig in på slagfält på ett helt år (ca 80 dagar). De som ändå gör det kan ofta berätta hemska historier om gengångare, odöda varelser som härjar på slagfält, i synnerhet de slagfält som ligger i närheten av en stack. Många historier handlar om fiskare som ger sig in på slagfält i hopp om att finna något av värde, och som blivit anfallna av gengångare och uppättna. Gengångare är skräckinjagande att se – döda och halvruddna men ändå på något oheligt sätt vid liv. Deras enda syfte är att skaffa föda och de bryr sig över huvud taget inte om vad denna föda är så länge det är ätbart. Det enda de inte äter är andra gengångare och sådana varelser som är besatta av Stacken.

Hamnskiftare

Det sägs att det finns ett fåtal personer som kan skifta sitt utseende, de så kallade hamnskiftarna. Hamnskiftare har två eller tre olika former som de kan skifta emellan, och de kan ofta kalla på hjälp från varelser av samma former som de kan ändra form till.

Havsdrakar

Havsdrakar visar sig sällan vid ytan. De lever långt ner i Fo'urs hav och gör inte mycket väsen av sig. De är mycket gamla, mycket intelligenta och väl bevandrade i både *al'shakhin* och i *soryu*. Dessutom är de mycket, mycket starka. Det sägs att jordbävningar och vulkanutbrott beror på att havsdrakar gnager på världens rötter, och att när världen vrider sig i plågor så uppstår jordbävningar. Ibland kan draken bita så djupt att den börjar blöda – det är det som ger upphov till lavafloöden vid vulkanutbrott.

Havsdrakar är enormt stora, möjligen den största varelsen på Fo'ur. Den minsta uppmätta draken var 162 meter lång, även om man har siktat drakar som är så korta som 125 meter. Det finns dock sjömanshistorier om havsdrakar på över 450 meter.

Havsdrakar ser ut ungefär som en hundratals meter lång orm, utan ögon och med ett enormt gap. De har varken ben eller vingar och kan således inte flyga eller gå. De är bundna till vattnet, men kan ibland visa sig på ytan. De använder alltid trolldom för att tala med folk, men gör det sällan. Ibland visar de sig i en dröm för en *soryun* eller *al'shakh*.

Över huvud taget spelar drakar oerhört stor roll i thrakindes myter och sånger. Thrakinde anser dem inte vara gudar eller andar. Drakarna är något annat, något mycket mer påtagligt, och vördas av thrakinde. Det sägs att *al'shakher* vet när en drake kommer i närheten. Iynisin respekterar dem och människor fruktar dem.

Thrakinde

Människor ser ofta på thrakinde som primitiva vildar som man helst bör hålla på avstånd eller sälja krimskrams till. Det är få människor som kan respektera thrakinde som jämlikar, och de som gör det är oftast sådana som har mött thrakinde på militär basis, de få utforskare som finns som har upptäckt deras avancerade kultur, eller invånarna i ett fåtal handelsstationer på gränsen mellan människoterritorier och vildmarken.

Även om man föraktar thrakinde så har man normalt viss respekt för dem. De är fysiskt imponerande, de känner terrängen och de har dessutom sina *al'shakher* och sina ormläkare. Däremot behöver man inte tycka om dem, och de flesta gör inte det heller.

Iynisin har en helt annan inställning till thrakinde. Eftersom thrakinde är religiösa får de automatiskt stor respekt av iynisin, som värderar andras tro lika mycket som sin egen. Visserligen är iynisins och thrakindes religioner och traditioner helt olika, men båda respekterar och tar hänsyn till varandra.

Fysik

Thrakinde är en av de infödda intelligenta raserna på Fo'ur. Det är en utterliknande ras, med långsmal slank kropp och en lång och kraftig svans. Huvudet är spetsigt och något platt med små och mörka ögon. Kroppen är strömlinjeformad och pälsbeklädd, med unik mönstring i pälsen. De har kloförsedda händer och fötter och simhud mellan fingrar och tår.



En typisk hane är omkring tre meter lång från svansspets till nos, men bara omkring 180 cm hög stående. Honan är något större och framförallt bredare.

Rasen är nästan perfekt anpassad till ett amfibiskt liv. De rör sig snabbt och smidigt både i och utanför vatten och har mycket stor lungkapacitet och syreupptagningsförmåga, varför de kan stanna under vattnet avsevärd mycket längre än människor. Deras huvudform låter dem ligga precis under ytan med enbart ögon och nos över ytan men i övrigt helt nedsänkta under vattnet, vilket gör att thrakinde som ligger på lur på det sättet i grumligt vatten är mycket svåra att upptäcka. I vattnet simmar de huvudsakligen med svepande svansrörelser i sidled och styr med armar och ben, men kan hjälpa till med armar och ben om det krävs. En thrakinde som simmar med armar, ben och svans är en näst intill oslagbar simmare. Bara vissa havslevande rovdjur är snabbare. På land använder thrakinde sin svans som motvikt och går alltså kraftigt framåtlutade. Även här kan de ta hjälp av händer i förflyttningen och de är blixtsnabba på slät terräng.

Thrakinde föder levande ungar men diar inte. Thrakindes honor har alltså inte bröst, spenar, mjölkkörtlar eller motsvarande organ, så ungarna får äta ”riktig” mat nästan direkt. Till en början förtuggas den av en matande förälder, men ungen får väldigt snart lära sig att äta själv.

Kläder bärs nästan aldrig av thrakinde. Det är nästan enbart vid ceremoniella sammanhang eller vid handel med väldigt inskränkta människor som man tar på sig kläder, oftast av läder med rika dekorationer. Väldigt inflytelserika thrakinde kan ha kläder av tyg som är köpt från människor, men oftast är det färgat läder som används.

Mentalitet

Thrakinde har liten förståelse för individens önskan. De lever i ett tätt sammanknutet gruppssamhälle, där så gott som allt delas mellan de som behöver det. Alla individer i stammen tar hand om varandra. För thrakindes del går gruppens väl alltid före individens väl, även den egna individen. Det har hänt att thrakinde som är på flykt lämnar eller till och med dödar sina sjuka, sårade och gamla, och i de flesta fall accepterar de kvarlämnade sitt öde och till och med föreslår det i många fall för de övriga i stammen.

Enligt thrakinde förtjänar man allt som händer en. Gör man onda handlingar så kommer de slå tillbaka på en. Gör man goda handlingar så kommer de reflektera gott uppsåt tillbaka på en. Det kan ta månader, eller år, men förr eller senare korrigeras balansen. Detta, tillsammans med en tro som omfattar reinkarnation, gör att de har en ganska pragmatisk syn på livet. Att en varelse dör är för thrakinde en naturlig del av kretsloppet – det är sådant som händer. Visserligen är det hedervärt att göra motstånd, men när man kommit till en punkt då motstånd är meningslöst så brukar thrakinde inte fortsätta att göra motstånd för motståndets skull.

Iynisin

De vanligaste åsikterna om iynisin är att de är nyfikna, artiga, anti-auktoritära, flitiga, något tillbakadragna och mycket religiösa. Det är allmänt känt att man aldrig ska reta dem. Skulle en iynisin bli retad tillräckligt mycket, eller om man anfaller dem med hjälp av magi, är det lätt hänt att han tappar kontrollen och blir mycket våldsamma. De är mycket skickliga inom närstrid och tränar med religiös nit.

Thrakinde har stor respekt för iynisin, till stor del beroende på att iynisin visar lika stor respekt tillbaka. Till skillnad från människor, som ofta bara kör över sin lokala omgivning, så visar iynisin mycket respekt för thrakindes vägar och försöker inte tvinga dem på något sätt att göra saker som är mot thrakindes principer och världsuppfattning.

Människor tycker normalt inte så mycket om iynisin, i synnerhet människor i de samhällen som har slaveri. Människor i sådana samhällen, i synnerhet de människor som äger slavar, anser att iynisin är blåögda idealister som lägger näsan i blöt i affärer som inte angår dem. Religiösa människor brukar normalt ogilla eller till och med hata och förfölja iynisin. Detta beror på att iynisins idéer om att Gud och universum skulle vara samma sak ofta står stick i stäv med de flesta religioners idéer om gudar som står utanför världen eller gudar som oerhört kraftfulla hjältar i en panteon. Övriga människor behandlar iynisin med stor misstänksamhet och försiktighet eftersom deras våldsamhet om man pressar dem över gränsen är okänd. Ren rasism är en bidragande faktor.



Fysik

Iynisin är en mycket människolik art, fysiskt sett tillräckligt lik för att lura ouppmärksamma människor och oerfarna thrakinde. Tittar man närmare så finner man dock tydliga skillnader. Deras finger- och tånaglar är försedda med korta indragbara klor. Klorna är inte så stora att de i sig är dödliga, men det gör ont att bli riven med dem.

Deras ögon har ofta gula, gulbruna och bruna färger. Klargröna ögon förekommer också och anses vara ett tecken på stor vishet, men grå, blå, blågröna och grågröna ögon förekommer vad man vet inte hos iynisin. Ögonvitan är alltid svagt färgad, oftast orange, purpur eller blå, men alla andra färger kan förekomma. Normalt är ögonvitan enfärgad, men i några unika fall har regnbågsskimrande ögonvita. Oftast är färgen så svag att den knappt syns om man inte tittar på nära håll, men hos ett fåtal individer är färgen så stark att den är klart synlig. Detta anses vara ett tecken på en person med ett stort öde framför sig. Det behöver inte vara ett gott eller ett ont öde, men ödet lär påverka enormt många individer, till det bättre eller det sämre.

De mest synliga skillnaderna är dock öronen och hårväxten. Ytteröronen är långa, spetsiga och fullt rörliga. Utöver att de är en del av kroppsspråket så kan iynisin fokusera sin hörsel, en egenskap som ingen annan art på Fo'ur har. De är också, på grund av sin storlek och form, synnerligen bra på att fånga upp även de svagaste ljud. Den andra stora synliga skillnaden är hårväxten. Hårväxten fortsätter från huvudet längs med ryggraden ner till korsryggen. Detta syns dock inte så mycket om iynisin är fullt påklädda, annat än vid nacken. Håret kan ha ungefär samma färger som hos människor, men mörka hårfärger är vanligare än ljusa. Naturliga strimmor kan förekomma i håret vilket anses vara ett tecken på magisk förmåga, och vitt hår anses vara ett tecken på stor vishet.

Iynisin är normalt smidiga och vältränade. Det är väldigt sällan man hittar iynisin med fetma. De har lite bättre grundförutsättningar än människor, men skillnaden är nästan negligerbar. Den stora skillnaden kommer från deras kultur. Genom att iynisin alltid tränas i stridskonst sedan barnsben så får de en grundsmidighet som är överlägsen människors smidighet. En vältränad människa kan dock ligga på samma nivå som iynisin. Rent styrkemässigt ligger iynisin lika bra till som människor.

Iynisin är, tillsammans med människor och dinga, de enda varelserna på Fo'ur som diar sina ungar. De föder levande ungar efter fyrtio veckors havandeskap, precis som människor. Människor och iynisin kan få barn ihop. Det är dock ganska ovanligt och missfall och dödfödsel är vanligt om det skulle hända. Eventuell levande avkomma är alltid steril.

Mentalitet

Iynisin är normalt nyfikna, vänliga och artiga, men något tillbakadragna till sättet. Man kan ibland få en känsla av att de håller tillbaka något.

Faktum är att de håller tillbaka en hel del. Alla iynisin har en hel del aggressiva instinkter som de håller i schack med hjälp av stridskonsträning och regelbunden meditation. Ibland kan det hända att de tappar kontrollen, och då vill man inte vara i närheten av dem. Som tur är händer det inte ofta. Det vanligaste är då de utsätts för anfall med *soryu* eller *al'shakhin*, då det mycket lätt kan hända att de tappar kontrollen och går bärsärkagång.

Iynisin är inte särskilt materiella av sig. De få ägodelar som de värderar är alltid förknippade med familjen eller klostret, till exempel arvegods och gamla släktvapen.

Iynisin håller mycket hårt på sin frihet och har mycket starka frihetsideal. Själva idén att kunna äga en annan tänkande varelse går tvärt emot deras principer och de kan ofta bli mycket ilskna över slavägare och slavhandlare, faktiskt på gränsen till att fysiskt våld används. Det är näst intill omöjligt att hålla en iynisin som slav – iynisin skulle helt enkelt vägra acceptera det och antingen rymma, försöka döda sin "ägare" eller ställa till slavuppror. I värsta fall skulle han förmodligen ta livet av sig hellre än att vara en annans ägodel.

En viktig del av iynisins mentalitet är tron på något som de kallar *ichikuyun* eller kraften hos En. Kraften hos En är ingen religiös eller filosofisk övernaturlig förmåga, utan det är helt enkelt modet och viljan att göra något. Det gamla ordspråket "varje resa börjar med ett steg" är ett ypperligt exempel på kraften hos En. Utan detta enda steg hade resan aldrig börjat.

Kraften hos En är att göra något, vad som helst. Om alla personer gör något – till exempel att verka för den enskilda individens frihet – så kommer den totala kraften att bli enorm,



trots att varje enskild person bara gör en så enkel sak som att respektera alla andra personer. Observera att *ichikuyun* inte är en ursäkt för fascism. Man anser fortfarande att man måste vara underställd sitt eget samvete, moral och etik. *Ichikuyun* är summan av all samvete, moral och etik i världen, inte en konstruerad -ism.

För iynisin är *ichikuyun* det som skiljer människor från iynisin. Människor känner sällan att de har *ichikuyun*, även om de faktiskt har den. De ger ofta upp när motståndet verkar vara för stort, övertygade om att de inte kan göra något för att påverka något så stort, eller så fortsätter de av ren envishet eller möjligen elakhet. Det är sällan de fortsätter bortom den punkten då fortsatt arbete verkar meningslöst. Iynisin vet att de har *ichikuyun* och att det inte finns något som är så stort att det inte kan påverkas. Det kan ta tid och det kan kräva många personers arbete, men till slut kommer man att lyckas. Alla fysiska skillnader mellan iynisin och människor spelar ingen roll – det är kunskapen om *ichikuyun* som skiljer dem åt, varför en människa eller thrakinde som har insett och förstått *ichikuyun* och lever efter denna regel kan få ett slags heders-”iynisinskap”.



Del 3: Regler

Moduler
 Rollpersonsgenerering
 Yrken
 Färdigheter
 Vapen och rustning
 Strid
 Magi
 Varelseser
 Övriga regler

Regler

Det första som Shayuna lade märke till när hon klev upp för stegen till piren var folkmassan. Det var få saker som kunde orsaka en sådan folksamling. En allmän festdag var en av dem, men det var inte en sådan dag. En annan var en 'shai-match.

Shayuna var inte särskilt förtjust i 'shai. 'Shai var för henne mest ett uttryck av det meningslösa våld och blodtörst som iynisin alltid kämpat mot. Men var och en blir salig på sitt, sägs det, och Shayuna hade ingen tanke på att ställa till någon onödig konfrontation på grund av en onödigt blodig lagsport. Problemet skulle snarare bli att finna en taverna eller matställe som var öppet. Hon tänkte i alla fall försöka att finna en öppen taverna, trots att de flesta värdshusvärdar förmodligen hade stängt sina etablissemang för att titta på matchen.

*Ljudet från flera hårda slag och stönande från en person drog Shayunas uppmärksamhet från sökandet efter ett matställe till en gränd. Hon tittade in för att se två personer klå upp en yngre man. En av dem såg henne och drog fram en kniv och viftade hotfullt med den. Shayuna hade ingen större lust att dras in i närstrid. **Försök inte**, sade hon rakt in i hans sinne.*

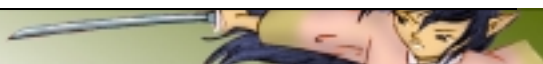
"Fan, en häxa!" ropade han förskräckt när han insåg att han aldrig hört rösten i sitt huvud, utan att den hade kommit in dit ändå, "vi drar!" Hans kamrat släppte den unge mannen och de sprang in i gränden och ut på en gata på andra sidan. Shayuna brydde sig inte om att följa efter dem, utan började ta hand om den unge mannens skador. Han hade bruten näsa, flera hemska blåmärken i ansikte och på underarmar, och vid en närmare undersökning visade det sig att flera revben var brutna. Först då gav mannen några livstecken ifrån sig och stönade av smärtan från revbenen. "Hör du mig?" frågade hon. Mannen nickade och grimaserade av smärta. Hans pupiller var olika stora – förmodligen hade han fått en hjärnskakning också.

"Segan..." stönade han, "leta upp... Segan..."

Namnet "Segan" skar till längs med håret på ryggen på Shayuna. För henne var det ett namn från det förflutna och ett som hon mindes med både saknad och avsky, men det sade henne var pojken hörde hemma. Hon drog upp honom på fötter och gick ut på gatan och fick en äldre man att hjälpa henne att bära bort honom till spelplanen där 'shai-spelet skulle komma igång om ett tag.

Det tog inte lång stund att finna Segan i det inhägnade området avsett för spelare. Segan stack alltid ut ur mängden. Han var lång och senig med kortklippt vitt hår och ett fårat och ärrat ansikte. Han var från början legosoldat, men hade "bättrat sig" och blivit 'shai-spelare istället. Nåja, det var i alla fall ett steg åt rätt håll. Hellre 'shai-spelare än legosoldat. Segan tog tid på sig att upptäcka Shayuna. När han vände sig om verkade det som att han inte visste vem han skulle ge uppmärksamheten åt, pojken eller Shayuna. "Vad har han råkat ut för?" frågade han till sist.

"Två män misshandlade honom."



"Helvete!" Det framgick inte riktigt om det var av medlidande för mannen eller av personliga skäl.

"Han är din kvick, eller hur?" frågade Shayuna.

"Du har då alltid gått rakt på sak" svarade Segan. "Jo, Jolion är min kvick. Han är också en lagkamrat och en vän, om det är det du undrar. Jag har ingen större lust att se honom skadad." Shayuna försökte se på Segans ansikte om han sade det för att hon ville höra det, eller om han sade det för att han faktiskt menade det. Enda sättet att få reda på det var att göra intrång i hans sinne, och det ville hon inte. Kanske vågade hon inte heller. Det fanns allt för många spöken i deras gemensamma förflutna för att hon skulle vilja åkalla dem.

Shayuna lade ner sin börda på marken och en annan man, av kroppsskydden att döma en av Segans medspelare, böjde sig ner för att undersöka honom. "Han kan inte spela" var hans bedömning.

Segan tittade ut över publikhavet vid spelplanen. "Helvete" svor han igen. Han funderade en lång stund innan han vände sig mot Shayuna igen. Hon reste på sig och innan hann han fråga sade hon "Du vet vad jag tycker om det här spelet." Segan tittade på Shayuna med en anklagande blick. "Jag behöver inte soryu för att veta vad du tänker be mig om" tillade hon. "Så pass mycket vet jag om människor."

"Du är skyldig mig en tjänst" påminde han henne efter en lång paus.

"Jag vet" svarade Shayuna. "Är det detta som du vill att jag ska återgälda tjänsten med?"

"Jag har inget val" sade Segan. "Om vi inte spelar så kommer..." – Segan tvekade med ordvalet – "...en del personer att förlora en ansevärd mängd pengar. Jolion blev säkert misshandlad för att dessa personers fiender vill skada dem genom att vi inte spelar, och i slutändan kommer det att innebära att vi kommer ligga pyrt till om de förlorar pengarna. Så jag behöver en kvick och jag tror inte att jag kan finna en här innan matchen börjar."

Shayuna nickade och tog av sig rocken. "Jag förstår. Jag hoppas att ni har kroppsskydd som passar."

"Jolions borde passa" sade den knäböjande mannen som höll på att fixera Jolions bröstsköld. "Jag ska ta fram dem."

Shayuna nickade och fortsatte att klä av sig. När hon enbart hade underkläder och arm- och benlindor på sig hade mannen letat upp Jolions kroppsskydd. Det var enkla kroppsskydd – armbågs- och knäskydd, ett huvudskydd och ett skydd för bröstsköld, mage och underliv, alla tillverkade i kraftigt läder och hårt stoppade. Shayuna drog på sig skydden, snörde fast dem och var synnerligen noga med att de vare sig skulle hindra eller glida. När hon var klar böjde hon sig ner vid Jolions sida. "Var med mig därute på planen" sade hon och Jolion nickade. Sedan gick hon tillsammans med de andra in på planen.

Motståndarlaget bestod av tre människor som vakt och påkar och två thrakinde som kvick och krok. Shayuna vände sig till mannen som hade tagit hand om Jolion och som skulle spela på i matchen. "Du..."

"Ged" sade mannen. Han vinkade med handen mot den andre påken och vakten. "Det här är Tomis och Sadana." Shayuna nickade åt deras håll och de återgäldade hälsningen.

"Ged, jag vill ha dig precis bakom mig. Om deras kvick kommer förbi mig med bollen, fäll honom och håll fast honom."

Ged nickade. "Fast det där är ett jobb för en krok."

Shayuna skakade på huvudet. "Segan, jag vill ha dig till höger. Så fort klockan slår ska du fram och rensa väg. Jag kommer till höger om dig och korsar din väg bakom dig."

"Radikal taktik" sade Segan och log. "Det kommer att bli uppskattat av publiken. Tomis, du får vara beredd att hjälpa mig eller Ged. Sadana, du vet vad du ska göra – håll Tomis rygg fri om stolpen är ohotad." Spelarna nickade som tecken på att de förstått deras lagkaptens instruktioner. Segan



vände sig mot Shayuna. "Du har inte haft lång tid att förbereda dig på" sade han lågt.

"Det räcker" svarade Shayuna och började en kort meditation inför spelet, inte så mycket som en bön som ett sätt att behålla den självkontroll som hon skulle komma att behöva i matchen. Hon hoppades innerligt att det skulle räcka som hon hade sagt.

Shayuna märkte knappt hur publikmumlet tystnade när Segan sträckte ut armarna och manade till tystnad. Hon hörde bara nätt och jämt hur Segan med hög röst förkunnade att Shayuna spelade kvick istället för Jolion för att betala tillbaka en hedersskuld. Hon var tacksam för den deklamationen och när applåderna dånade in över planen drogs hon långsamt tillbaka till verkligheten.

Hon ställde sig i mittcirkeln, tre fot från bollen och sex fot från motståndarnas kvick. Thrakinden höjde höfterna och sänkte huvudet, piskade med svansen och väste i trots. Hon förstod hans språk tillräckligt bra för att förstå hans morrande förolämpning: **[du är för gammal för att spela kvick! Du kommer inte att bli äldre!]** Shayuna svarade med en kort föraktfull fnysning, **[vi får väl se!]**.

Hon kastade en kort blick i sidled mot Segan som nickade och en kort blick bakåt mot Ged som höjde påken. Sadana ställde sig redo med kroken framför sig vilande mot marken. Högerhanden var fri och redo. Hon skulle säkert behöva den.

Så ringde klockan! Shayuna pressade sin kropp framåt och all den energi som hon laddat upp i lårmusklerna exploderade framåt i ett sudd av rörelse. Hon och thrakinden slog i varandra precis samtidigt, rakt ovanför bollen, och kände hur hennes vänstra axel pressades in i thrakindens kropp. Thrakinden skrek ett knorrande skrik av smärta och slog ut med vänsterarmen. Hans klor bet sig in i Shayunas högerarm. Smärtan utlöste det raseri som Shayuna försökte hålla tillbaka – hon slog ett hårt handlovsslag med högern, trots smärtan i överarmen, och följde upp med ett likadant handlovsslag med vänstern. Hennes fot tryckte till mot thrakindens högra ben och pressade det ur led, samtidigt som hon rev med sina egna mindre klor över thrakindens ansikte. Hon grep tag i bollen och lät sitt rörelsemoment föra henne över thrakinden och mot målet. Segan hade redan fällt motståndarens krok och höll nu på att låsa en av deras påkar. Ged var på väg framåt för att gå emot den andre.

Shayuna rusade framåt över spelplanen mellan Ged och Segan. Hon var inte mer än vagt medveten om att Tomis sprang framåt för att låsa fast motståndarens krok som nu var på väg upp på fötter igen. Påken till vänster försökte fälla henne, trots Segans låsning, men hon fintade och tog sig förbi honom utan problem.

Hon bromsade in tillfälligt för att synkronisera sig med motståndarvakten, sen sköt hon återigen framåt och sprang upp i luften. Kroken fick grepp om hennes skadade högerarm när hon vred sig, men det var för sent – med en torr smäll träffade Shayunas högerfot vakten i skallen och fällde honom medvetslös till marken. Hon tumlade runt och kom upp på fötter igen. Hon gjorde sig fri från kroken och gick lugnt och helt ohotad de sista metrarna till målstolpen. Högerarmen var nästan dragen ur led och rivsåren från thrakinden brände som eld.

Shayuna såg ut över planen en kort stund innan hon lugnt och säkert satte en av bollens sex öglor över målstolpen. Det hade varit en bra match. Publikens jubel var öronbedövande när Shayuna vann den åt Segan och betalade igen sin hedersskuld.

Om regler

Detta avsnitt behandlar specialregler som behövs för Skymningshem. Tre stora sektioner tas upp i detalj, nämligen rollpersonsgenerering (inklusive nya färdigheter), strid (omfattar vapen, stridskonster och regler kring detta, inklusive ett nytt, snabbare och farligare skadesystem) och magi (vilket är helt nytt för Skymningshem). Dessutom finns lite nya specialregler.



Det rekommenderas att man inte använder varenda regel i Eon när man spelar Skymningshem. Plocka istället ut de regler som passar. Vår egen rekommendation är ungefär följande uppsättning: Från grundreglerna används det grundläggande stridssystemet och smådetaljer ur det detaljerade (flera handlingar, till exempel). Använd också stridskonstreglerna från Krigarens Väg eller möjligen Eon Deluxe eller Eon 2 kompletterat med reglerna här. Använd något av de snabbare skadesystemen istället för det som finns i grundreglerna. De gamla magireglerna utgår helt och ersätts med de regler som står här istället. Shamanismreglerna byggs ut med magireglerna här. Qadosh försvinner också. Det ger en snabb och flexibel regelmix som passar spelvärlden riktigt bra.

Moduler

Skymningshem är inte beroende av någon modul om världen Mundana och har inte heller så stort behov av regelmoduler till Eon. Det som man *måste* ha är Eons grundregler. Därutöver är det inte många moduler som man behöver. Skulle man ha modulerna kan vissa delar av dem vara riktigt praktiska, men det är bara dumt att köpa en hel modul om man bara är ute efter en eller ett par sidor för användning i Skymningshem.

Grundreglerna Eon 1: kapitlet Magi (s 191-242), delar av kapitlet Vapen & Rustningar (s 137-152, 158-159), delar av kapitlet om Religion (s 250-256) samt kapitlet Mundana (s 265-274) behövs inte. Värdet Qadosh utgår, och delar av rollpersonsgenereringen modifieras. Större delen av kapitlet Utrustning (s 275-285) utgår, men reglerna om tillgång och efterfrågan (s 286) är kvar.

Grundreglerna Eon 2: kapitlet Magi (s 191-242), delar av kapitlet Vapen & Rustningar (s 137-152, 158-159) samt delar av kapitlet om Religion (s 250-256). Värdet Qadosh utgår, och delar av rollpersonsgenereringen modifieras. Större delen av kapitlet Utrustning (s 275-285) utgår, men reglerna om tillgång och efterfrågan (s 286) är kvar. Reglerna för sjukdomar, gifter och örter (s 266, 269, 273) används, men de specifika sjukdomarna, gifterna och örterna utgår. Har man inte *Krigarens Väg* är avsnittet om stridskonster (s 289-294) rätt praktiska. Man behöver inte ladda hem kapitlet om Mundana.

Eon Deluxe: se *Mundana* och *Grundreglerna Eon 1*. Bonuskapitlen får stå som de är. Har man inte *Krigarens Väg* är avsnittet om stridskonster (s II-VII) rätt praktiska.

Spelledarskärmen: är i det stora hela användbar. Det Mundana-specifika till höger på utsidan är oanvändbart i Skymningshem och färdighetslistan i häftet är inaktuell. Vapentabellen stämmer inte heller.

Rollformulär: Rutan Qadosh utgår, vissa färdigheters grundchanser räknas om.

Krigarens Väg: de första sidorna (s 5-43) är Mundana-specifika och används inte. På sidan 44 finns en del värden för olika skyddsmaterial. Stryker man alvglas, siluna och somdia så kan resten av tabellen användas. Kapitlen Stridskonster och Skador (s 45-76) är jättepraktiska. Reglerna om fältslag och belägringar (s 77-118) är mindre användbara. Speciellt bitarna om fältkampanj (s 101-106) är skrivna för landbaserade fältkampanjer i en mer eller mindre feodal stat, och passar därför inte så bra. Berömda krigare (s 119-124) är Mundana-specifika och utgår.

Monster&Varelser: kan vara delvis praktiskt. Framförallt regelbiten i början (s 5-12) är bra att ha. Modulens monster och varelser är däremot Mundana-specifika och används alltså inte, utom hunddjuren i kapitlet Bruksdjur, som används som dinga.

Mundana: behövs inte alls. Reglerna om vind (s 109) kan vara användbar.

Mystik&Magi: behövs inte heller. Reglerna om spådom (s 76-78) kan vara praktiska. Allt annat i modulen utgår helt.

Sorgernas Brunn, Jarla, Asharien&Soldarn, Consaber, Legender&Hemligheter, Religioner, Tiraker, Alver och Dvärgar: behövs inte alls.

Spelarens Handbok: Delar av den är användbara för att avlasta regelboken vid rollpersonsgenerering. Stora delar är dock Mundana-specifika och kan kastas ut. Utrustningslistan kan användas efter viss omarbetsning. Det finns en del goda tips om rollspelande som man kan ta till sig.

Rollpersonsgenerering

Rollpersonsgenereringen är i princip likadan som i grundreglerna. Vissa specifika tabeller och beräkningar ändras dock, till exempel bakgrundstabellerna. En del rekommendationer på olika regeltolkningar tillkommer också. Dessutom ändras några yrken, några nya yrken tillkommer och några gamla utgår.



Attribut

Det rekommenderas att den anpassade metoden används för att slå fram rollpersoner, det vill säga att man slår 3T6 nio gånger, skriver upp resultatet och väljer sedan vilket attribut som skall ha vilket värde. Metoderna ”höga attribut” och ”attribut för hjältar” bör inte användas alls.

Det finns endast tre raser att välja mellan, nämligen människor, thrakinde och iynisin. Människors attribut är omodifierade, medan de andra raserna har attribut som avviker från det normala för människor. I tabell SH-XX står de olika attributmodifikationerna upplistade. Tabellen ersätter helt grundreglernas tabell 2-2.

Attributmodifikationer	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Människor	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Iynisin	–	–	+2	-1	–	–	-1	–	+2
Thrakinde	–	+2	+2	–	–	–	-2	–	-2

Tabell SH-XX: Attributmodifikationer för de olika raserna på Fo'ur. Tabellen ersätter grundreglernas tabell 2-2.

Härledda värden

Flera härledda värden beräknas annorlunda för rollpersoner från Fo'ur.

Ålder beräknas som vanligt. Begreppet skenbar ålder utgår helt, eftersom de olika raserna på Fo'ur saknar den långa livslängd som utmärker vissa av Mundanas raser. Unga thrakinde får sina attribut modifierade enligt tabell SH-XX – övriga unga rollpersoner använder tabell grundreglernas tabell 2-4. Thrakinde börjar åldras vid 30 års ålder, inte 35.

Ålder	Alla attribut*	Längd
4-5	-6	-50 cm
6-7	-5	-40 cm
8-9	-4	-30 cm
10-11	-3	-20 cm
12-13	-2	-10 cm
14-15	-1	-5 cm
* Attributen kan aldrig bli lägre än ett.		

Tabell SH-XX: Modifikationer för unga thrakinde. Tillägg till tabell 2-4.

Längd och vikt för de olika raserna, inklusive människor, beräknas enligt tabell SH-XX.

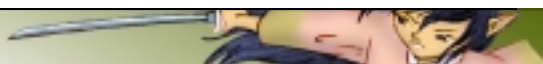
Längd och vikt	Längd	Vikt
Människa, man	STY + TÅL + 3T6 + 145	Längd - 100
Människa, kvinna	STY + TÅL + 3T6 + 135	Längd - 100
Iynisin, man	STY + TÅL + 3T6 + 125	Längd - 100
Iynisin, kvinna	STY + TÅL + 3T6 + 115	Längd - 100
Thrakinde, man	STY + TÅL + 3T6 + 150*	Längd - 80
Thrakinde, kvinna	STY + TÅL + 3T6 + 155*	Längd - 70
*Stående höjd. Längd från svanspets till nos är 1,6 gånger stående höjd		

Tabell SH-XX: Längd- och viktberäkning för olika raser.

Förflyttning beräknas annorlunda för thrakinde. Deras *Förflyttning* (FÖR) beräknas som $(RÖR + TÅL + 2)/4$. Man ska alltså lägga ihop RÖR och TÅL, lägga till 2 till resultatet och dela summan med 4. Detta är den gående förflyttningen. Om en thrakinde springer går det bra mycket fortare, eftersom de då kan ta svansen till hjälp som motvikt. Vid springande kan en thrakinde röra sig *Förflyttning* x 3 meter per runda och vid spurt *Förflyttning* x 4 meter per runda.

Karaktärsdrag

Iynisin har alltid höga värden i Tro och Aggression. Som specialisering på Tro bör man ha ”Suriya”, det vill säga iynisins kyrka. Thrakinde har alltid höga värden i Lojalitet. Som



specialisering bör man ta den egna stammen. Höga värden slås lämpligen med 2T6+6 istället för de normala 3T6.

Sympatier och antipatier

Som tillägg till (eller möjligen ersättning av) karaktärsdrag införs sympatier och antipatier. En sympati är ett föremål, en person, en grupp av personer eller en idé som rollpersonen känner mycket starkt för. Antipatier är på motsvarande sätt ett föremål, en person, en grupp av personer eller en idé som rollpersonen avskyr. Dessa är, precis som karaktärsdrag, en riktlinje för hur rollpersonen ska rollspelas, men kan även användas som spelmekanism. Emedan karaktärsdragen är utmärkta för att beskriva de generella dragen hos en rollpersons karaktär så är de rätt usla på att beskriva exakt vad rollpersonen tycker om och inte tycker om. Till detta har man sympatier och antipatier. Vill man så kan man helt ersätta karaktärsdrag med sympatier och antipatier.

Sympatier och antipatier har värden, precis som karaktärsdrag eller färdigheter. Det lägsta man kan ha i en sympati/antipati är 5, precis som en färdighet. Skulle man ha 0 i en sympati/antipati så har man inget större intresse i saken som behandlas av den och den behöver då inte ens skrivas upp. Det finns inget övre tak på hur högt en sympati/antipati kan vara, men en rollperson med sympatier/antipatier över 15 är förmodligen fanatisk.

Skulle de vara över 18 så är sympatin/antipatin näst intill sjuklig.

En spelare kan, när rollpersonen skapas, plocka ut ett antal personer, idéer, folkgrupper och företeelser som man kan ha sympatier och antipatier emot. Det rekommenderas att de i alla fall inte är färre än två och inte heller fler än tjugo stycken. Därefter får spelaren sätta värden på dem. Det minsta tillåtna värdet är 5 och då bryr man sig lite mer än inte alls. Med ett värde på 10 så bryr man sig ganska mycket, vid 15 så är man fanatisk och vid 18 eller mer är man sjuklig. Värden mellan 8 och 12 rekommenderas.

Exempel: Shayuna får en antipati för Stacken på 8 (ogillande). Hon får en sympati för suriyan khemaka på 10 (bryr sig rätt mycket). Dessutom har hon en sympati för sin lärare på 13 (skulle kunna dö för honom) och en antipati för handelshuset Santovasku på 10 (ogillar rätt mycket).

Det går att ändra värdet på sympatier/antipatier. Detta kan ske på både spelledarens och spelarens initiativ, det senare naturligtvis med spelledarens godkännande. När en rollperson formar en uppfattning om någon eller något, eller tvingas omvärdera sin ställning till ett värde som redan omfattas av en sympati eller antipati, så måste man först avgöra om den ökar eller sänker värdet. I många fall kan man helt enkelt öka eller sänka en sympati eller antipati med 1 eller flera steg – exakt hur många är upp till spelledaren och spelaren i samråd – eller skaffa en ny sympati/antipati med värdet 5. Om spelledaren och spelaren inte är sams kan man slå ett slag för Vilja och tolka spelledarens önskan som den reaktion som borde inträffa statistiskt och spelarens önskans som den reaktion som rollpersonen kämpar för. Lyckas slaget ändras inte värdet. Misslyckas det ändras det ett steg enligt spelledarens vilja, och vid fummel fem steg. Skulle slaget lyckas perfekt ändras värdet ett steg åt andra hållet.

Exempel: Shayuna har en antipati för Stacken på 8 och ogillar den starkt. När en stack i närheten påstås expandera är det risk att antipatin blir värre. Spelledaren tycker att den borde bli värre, men spelaren hävdar att Shayuna vill se objektivt på saken och vill ha bevis. Rykten räcker inte. Spelledaren säger då att det är dags för ett slag för Vilja. Slaget lyckas, och antipatin behåller sitt värde då Shayuna intalar sig att det bara är rykten. Lite senare blir dessa rykten bekräftade, och spelaren frågar om antipatin kan få gå upp ett steg automatiskt. Spelledaren går med på det och Shayunas antipati mot Stacken blir alltså 9.

Antipatier och sympatier används huvudsakligen som riktlinje för hur man ska rollspela. Ett exempel på det kan vara när man hamnar i valet och kvalet mellan två ting som man har sympatier för – ”ska jag hjälpa min familj eller ska jag ge mig efter min ärkefiende?”. I sådana fall kan det ofta anses vara bättre rollspel att välja den sympati/antipati som man har högst värde för. Skulle sympatin för familjen ha högre värde än antipatin för ärkefienden så är det förmodligen bättre rollspel att hjälpa familjen.



Man kan även låta tärningarna avgöra om det är oklart vilket värde som har företräde. I så fall slår man helt enkelt ett slag för varje sympati eller antipati som kan tänkas påverka situationen. Svårigheten beror på hur mycket just det värdet påverkar situationen – ett värde som påverkar mer får lägre svårighet och tvärtom. Den sympati/antipati som får högst effekt blir den som påverkar rollpersonens agerande just nu.

I de flesta fall är det bättre att använda sympatier och antipatier som riktlinjer och inte slå tärningar. Trots allt så handlar ju rollspel om att gestalta en roll, inte simulera mentala processer medelst tärningsslag.

Box: Lista över möjliga sympatier/antipatier

Här nedan kommer en lista med möjliga sympatier och antipatier. Den är på inget sätt komplett, utan spelare uppmuntras att bygga ut den så mycket som möjligt.

Personer ur bakgrunden: se nedan

Kontakter: se nedan

Specifikt släkte: iynisin, thrakinde, människor

Städer: se kartan

Handelshus: Santovasku...

Stadsgruppering eller kultur: Pejoriska Ligan, Handelsfederationen, iynisin, thrakinde...

Religion: var och en av Fo'urs religiösa samfund, ateister

Politisk åsikt: separatister, federalister...

Yrkesutövande: prostituerade, sheriffer, magistrater, politiker, 'shai-spelare, tayani, legosoldater, knektar...

Händelser: krig, Mörke, Stormtid, översvämningar, skördetid, marknader, 'shai-matcher, mässor...

Bakgrundshistoria

Det är mycket enklare att beräkna födelsedatum i Skymningshem än i Eon och man slipper använda tabellerna 2-20 till 2-23 alls. Man slår helt enkelt en 1T100. Resultatet är vilken dag efter Mörke som man är född på. 85 och 86 är under Mörke. På 87-99 slår man om och på 00 är födelsedatumet okänt.

Bakgrundstabeller

Eftersom Eons bakgrundstabeller huvudsakligen är anpassad för en normal pseudofeodal fantasyvärld (vilket Skymningshem inte är) så måste bakgrundstabellerna modifieras lite.

Huvudtabellen: Huvudtabellen med tillbehör måste modifieras. Använd tabell SH-XX istället. Thrakinde och människor slår 7 slag på huvudtabellen, medan iynisin slår 5 slag. Modifiera antalet slag med tabell 2-30 och 2-31.

Börd: Om människor någon gång får slå på tabellen för börd så räknas de automatiskt till Fo'urs överklass. Thrakinde och iynisin har ingen direkt överklass. Däremot kan man fortfarande ha berömda och inflytelserika föräldrar, men detta ger inte automatiskt några fördelar. Thrakinde använder tabell 2-34 för börd. Människor använder tabell SH-XX och iynisin använder tabell SH-XX.

Föremål: Använd tabell SH-XX

Förmögenhet: Använd tabell SH-XX.

Egendomar: Thrakinde använder tabellerna för primitiva kulturer (2-40 och 2-41). Iynisin använder tabell 2-37 eller 2-39, men egendomen ägs av familjen, inte av rollpersonen. Människor använder tabell 2-37 eller 2-39. Tabell 2-38 används inte alls. Däremot kan thrakinde använda tabell 2-41.

Kontakt: De resultat som listas i tabell SH-XX ersätter motsvarande resultat i tabell 2-42. Kontrollera därför resultatet av slaget i tabell SH-XX först. Om resultatet inte listas där letar man upp samma resultat i tabell 2-42.

Övernaturlig egenskap: De resultat som listas i tabell SH-XX ersätter motsvarande resultat i tabell 2-46. Kontrollera därför resultatet av slaget i tabell SH-XX först. Om resultatet inte listas där letar man upp samma resultat i tabell 2-46.

Händelser: De resultat som listas i tabell SH-XX ersätter motsvarande resultat i tabell 2-47. Kontrollera därför resultatet av slaget i tabell SH-XX först. Om resultatet inte listas där letar man upp samma resultat i tabell 2-47.



Nackdelar: De resultat som listas i tabell SH-XX ersätter motsvarande resultat i tabell 2-48. Kontrollera därför resultatet av slaget i tabell SH-XX först. Om resultatet inte listas där letar man upp samma resultat i tabell 2-48.

1T100	Huvudtabellen	Gå vidare till...
1-5	Börd	SH-XX/XX, 2-34
6-15	Föremål	SH-XX
16-20	Förmögenhet	SH-XX
21-25	Egendom	2-37/39/40/41
26-45	Kontakter	SH-XX + 2-42
46-55	Mentala egenskaper	2-44
56-65	Fysiska egenskaper	2-45
66-67	Övernaturliga egenskaper*	SH-XX + 2-46
68-92	Händelser	SH-XX + 2-47
93-95	Familjetabellen (extra slag)	2-28
96-100	Nackdelar**	SH-XX + 2-48

* Spelledaren måste godkänna att spelaren slår på tabellen för övernaturliga egenskaper. I annat fall slår man om.

** Slag som hamnar här ger inga extra slag på Huvudtabellen.

Tabell SH-XX. Tabellen ersätter huvudtabell 2-32. Antalet slag kan modifieras enligt tabell 2-30 och 2-31.

1T100	Börd för människor från Fo'ur
01-20	Någon av rollpersonens föräldrar kommer från ett handelshus med stort inflytande.
21-40	Någon av rollpersonens föräldrar är tayani, en elitkrigare och livvakt, med gott anseende.
41-60	Någon av rollpersonens föräldrar är präst i en av de olika religionerna, med mycket gott anseende hos befolkning. En stor del av byns eller den lokala stadsdelens verksamhet kretsar kring föräldern.
61-80	Någon av rollpersonens föräldrar är en erkänd mästare inom ett hantverk, eller möjligen storbonde.
81-90	Någon av rollpersonens föräldrar är konsiglier, en högt uppsatt rådgivare och funktionär med direkt kontakt med husets herre, i ett handelshus.
91-99	Någon av rollpersonens föräldrar är en betrodd byäldste eller stadsrådsledamot och har därför en hel del inflytande över den lokala politiken.
100	Någon av rollpersonens föräldrar är herre över ett handelshus, med stort inflytande över ett stort område.

Tabell SH-XX: Börd för människor från Fo'ur. Ersätter tabellerna 2-33 och 2-34.

1T100	Börd för iynisin från Fo'ur
01-40	Någon av rollpersonens föräldrar är en erkänd mästare inom ett hantverk.
41-80	Någon av rollpersonens föräldrar är en hedrad stridskonstmästare om vilken det är ganska stor kontrovers på grund av hans okonventionella stil.
81-94	Någon av rollpersonens föräldrar är krigsherre hos iynisin och kan i krigstid komma att föra befäl över en stor del av iynisins styrkor.
95-98	Någon av rollpersonens föräldrar är <i>soryun</i> eller magiker. Gåvan kan ha gått i arv till rollpersonen och med spelledarens tillåtelse kan rollpersonen få lära sig en av soryuns färdigheter utan att offra bakgrundslag för det.
99-100	Någon av rollpersonens föräldrar är klostermästare för ett kloster tillhörande <i>suriyan khemaka</i> , med kontakter i flera av iynisins byar och regelbunden kontakt med andra kloster.

Tabell SH-XX: Börd för iynisin från Fo'ur. Ersätter tabellerna 2-33 och 2-34.

1T100	Föremål och ägodelar
01-08	Jakttränad rfani. Rfanin är både tränad för att hämta byte och för att spåra byte.



09-16	Ljusglob. En ljusglob är en artefakt från tiden kring Faller och består av en glob, ungefär tio centimeter i diameter, som lyser konstant med ett gult sken motsvarande en mycket ljusstark lykta. Den är inte varm och slocknar aldrig. Enda sättet att få den mörk är att stoppa in den i en ljustät påse eller låda (en sådan följer med).
17-24	Dinga. En dinga är ett hunddjur och tillsammans med människor och iynisin de enda daggvarelserna på Fo'ur. Den är till skillnad från rfanin inte särskilt god simmare, men den har å andra sidan en mycket god hörsel och ett luktsinne som är något bättre än rfanin. Det sägs att dingan kom till Fo'ur samtidigt som människor och var deras husdjur redan innan Fallet.
25-32	Rollpersonen har kommit över en underlig trekantig symbol. Den är förgylld och ser ut att vara värdefull. Den är dessutom försedd med underliga symboler som ingen kan tolka.
33-40	Rollpersonen har en spegel i glas eller polerad metall från tiden kring Fallet.
41-48	Rollpersonen har en kanot för tre man och deras packning. Paddlar ingår.
41-56	Rollpersonen har en enmastad öppen segelbåt, ca 4 meter lång. Den kan även ros och lämpar sig ypperligt för kortare turer i laguner och mellan öar. Den är försedd med åror och segel.
57-64	Rollpersonen har en enmastad täckt segelbåt, ca 8-10 meter lång, som klarar havsresor. Den är försedd med segel och annan utrustning.
65-68	Rollpersonen har ett närstridsvapen med järn- eller stålegg, exempelvis en <i>tayan</i> eller bosord för människor, en <i>say'yadin</i> för iynisin eller en riktigt ish med metallspets för thrakinde.
69-72	Rollpersonen har Ob2T6 pilar med metallspetsar till ett avståndsvapen.
73-77	Rollpersonen har Ob1T6 kartor över olika delar av Fo'ur. En av dem innehåller någon stor hemlighet, som till exempel hemliga handelsrutter, en järngruva på Khenoke eller en passage till södra halvklotet.
78-85	Rollpersonen har en riktigt helig bok, förmodligen ett tidigt exemplar av antingen Inri-kyrkans heliga skrift, Althea-kyrkans <i>Dialoger</i> eller iynisins <i>Sathra'an Suriya</i> . Förutom att den är tidig och därmed oförvanskad så är den också dyrbar. Däremot är den svårtolkad på grund av språket, så att läsa den blir en nivå svårare (+Ob1T6).
86-93	Rollpersonen har tillgång till Ob1T6 böcker i olika ämnen. Varje bok behandlar en färdighet som spelledaren avgör. Språket som böckerna är skrivna på är ett som rollpersonen behärskar. Läsbarheten för varje bok är normal (Ob3T6). Varje bok har ett Förkunskapskrav på Ob1T6+4. Kunskaps innehållet är 1T6 högre än förkunskapskravet. Slå separata slag för varje bok.
94-100	Rollpersonen äger 1T6/2 heliga föremål, till exempel relikier, en <i>khanari</i> med en inspärrad själ eller något i den stilen.

Tabell SH-XX: Föremål. Tabellen ersätter 2-35.

1T100	Förmögenhet
01-50	Ob3T6 järnstycken
51-70	Ob3T6 x 2 järnstycken
71-85	Ob3T6 x 5 järnstycken i sedlar Ob2T6 x 2 järnstycken i kontanter
86-95	Ob4T6 x 5 järnstycken i sedlar Ob3T6 x 2 järnstycken i kontanter Ob2T6 x 10 järnstycken i skuldsedlar
96-100	Ob5T6 x 10 järnstycken i sedlar Ob3T6 x 5 järnstycken i kontanter Ob4T6 x 20 järnstycken i skuldsedlar

Tabell SH-XX: Förmögenhet. Tabellen ersätter 2-36

1T100	Kontakt
-------	---------



01	Konsiglier. Rollpersonen känner en konsiglier i ett handelshus. Konsigliern har en hel del inflytande i handelshuset, men är inte allsmäktig. Exakt hur mycket inflytande bestäms av karaktärsdraget Resurser.
02	Ormläkare. Rollpersonen känner en ormläkare, en person som botar sjukdomar genom att få en orms gift att angripa sjukdomsandar istället för den som blir biten.
03	<i>Al'shakh</i> . Rollpersonen känner en thrakinde eller människa som kan andarnas vägar och som samtalar med dem. Hur kraftfull <i>al'shakhen</i> är bestäms av karaktärsdraget Resurser.
04	Iynisin. Om rollpersonen själv är iynisin så måste spelaren slå om slaget. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att få reda på hur inflytelserik iynisin är.
15	Thrakinde. Om rollpersonen själv är thrakinde så måste spelaren slå om slaget. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att få reda på hur inflytelserik thrakinden är.
20	Huskrigare. Rollpersonen känner en elitsoldat som är anställd av ett handelshus i husets vaktstyrka. Kontakten kan då och då ha intressanta upplysningar om vad som händer i handelshuset. Använd karaktärsdraget Resurser för att få reda på hur mycket huskrigaren kan tänkas veta.
37	<i>Soryun</i> . Rollpersonen känner en magiker som är insatt i den magi som kallas <i>soryu</i> eller vägen. Även om mycket av filosofin bakom <i>soryu</i> kommer från iynisin så kan <i>soryun</i> vara människa. Däremot kan han inte vara thrakinde.
42	Tayani. Rollpersonen känner en elitlivvakt som ansvarar för en persons liv. Av naturliga skäl kan en tayani alltid vara insatt i de djupaste hemligheterna kring sin skyddsling men kommer aldrig att avslöja något som kan sätta skyddslingen i fara eller skada henne. Däremot kan han mycket väl känna till andra hemligheter.
43	Havsdrake. Rollpersonen har blivit tilltalad av en havsdrake, något som i sig är en stor bedrift. Inget vidare slag för relationens natur behövs – rollpersonen vet bara ungefär var drakens revir är och har inte haft någon vidare kontakt efter incidenten. Det är möjligt att draken känner igen rollpersonen och kan kanske komma att tilltala den igen. Rollpersonen anses välsignad av Althea-kyrkan och av thrakinde.
49	Troll. Rollpersonen har träffat ett troll som brukar vandra i närheten av rollpersonens hem.
55	Nomad. Thrakinde får slå om eftersom de är nomader. Rollpersonen har kontakt med en nomad och dennes stora familj. Spelledaren eller spelaren måste avgöra var nomaderna brukar vandra. Det kan ibland vara svårt att lokalisera nomader då de färdas över stora områden.
56	Bosord. Rollpersonen känner en snobb som är rik nog att ha en riktig bosord (det vill säga inte en attrapp, vilket annars är vanligt) och skicklig nog för att behålla den.
67	Stack. Rollpersonen känner en Stack som är vänligt inställd till honom. Stacken har erbjudit rollpersonen att bli en del av den, men rollpersonen har hittills avböjt erbjudandet. Fram till dess att rollpersonen går med på att bli en del av den så kommer Stacken att hålla sina steklar borta från rollpersonen.
87	Trollkarl. Rollpersonen känner en av Trollkarlarna i Tornen.
91	Missionär. Rollpersonen har krockat upprepade gånger med en missionär från en annan religion. Även om rollpersonen inte har låtit sig övertygas att konvertera till den "rätta läran" så kommer han överens med missionären.
97	Krigarlärling. Rollpersonen känner en lärling till en <i>tayan</i> eller huskrigare.

Tabell SH-XX. Utfall i tabellen ersätter samma utfall i tabell 2-42. Om utfallet inte finns i den här tabellen så slår man upp samma utfall i 2-42 och använder det resultatet.

1T100	Övernaturlig egenskap
10-12	Ceremoniell förmåga. Rollpersonen har en onaturligt hög begåvning för att komma ihåg och leda ceremonier. Rollpersonen får därför 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Ceremoni. Observera att färdigheten Ceremoni inte



	fungerar på samma sätt som beskrivs i Eons grundregler eller i Religioner: Gudarnas kamp.
17-19	<i>Sha'rfeska khanari</i> . Rollpersonen har en <i>sha'rfeska khanari</i> , eller en förfadersande bunden i ett djur. En <i>sha'rfeska khanari</i> kan fungera som guide och vägledare i Drömmandet och kan, om den är närvarande, göra slag för Drömvandring en nivå lättare (-Ob1T6).
23-25	Formelsinne. Rollpersonen får +2 för en besvärjelsespecialisering istället för den vanliga +1.
33-35	Latent <i>soryun</i> . Rollpersonen kan få öppna en färdighet från <i>soryu</i> utan att offra bakgrundsslag för det.
36-38	Långlivad. Rollpersonens gräns för att börja åldras höjs med Ob1T6+1 år.
41-44	Helig blodslinje. Rollpersonen kommer från en ätt med flera helgon, och kyrkan väntar på att rollpersonens helighet ska uppenbara sig. Kyrkan hjälper gärna till för att rollpersonen ska komma till insikt med sin helighet.
53-55	Slagruta. Rollpersonen kan känna om någon använder <i>soryun</i> eller <i>al'shakhin</i> i närheten. Han kan också känna om Drömmandet ligger nära den verkliga världen, eller om aktiviteten i den del av Drömmandet som motsvarar platsen i den verkliga världen är hög.
56-60	Magisk affinitet. Rollpersonen är en verklig begåvning med en av de olika färdigheterna för <i>soryun</i> eller <i>al'shakhin</i> . Slå ett slag på tabellen nedan för att avgöra vilken färdighet. Rollpersonen får 1T6+1 enheter till den färdigheten.
	01-12 Drömsyn
	13-25 Drömvandring
	26-37 Drömprojektion
	38-50 Ormläkare
	51-62 Luft/Kisin
	63-75 Vatten/Mizu
	76-87 Eld/Hi
	88-100 Jord/Chi
61-63	Snabb ritualmagiker. Alla besvärjelser som normalt tar mer än en minut att genomföra kan rollpersonen utföra på hälften så lång tid.
66-68	Naturlig drömvandrare. Rollpersonen får alltid en nivå lättare på alla slag för att hitta rätt i Drömmandet.
71-73	Hypnotisk röst. Rollpersonens röst är hypnotisk och sövande vilket ger en nivå lättare (-Ob1T6) på Övertala för att lugna ner folk.
74-76	Ungdomligt utseende. Rollpersonen ser yngre ut än vad han egentligen är. Den skenbara åldern är 1T6 år lägre för varje påbörjat decennium efter 20 års ålder. Skulle rollpersonen vara yngre än 20 år så ser denne ut att vara två år yngre och skulle åldern vara lägre än 10 år men fortfarande över fem år så ser rollpersonen ut att vara ett år yngre.
82-84	Besvärjelsesamling. Rollpersonen har en samling nedskrivna besvärjelser, totalt Ob1T6+1 stycken.
90-91	Nästan besatt. En gång i tiden försökte en stekel besätta rollpersonen och besatte honom nästan så att han blev en del av Stacken. I sista sekunden skar några goda grannar bort stekeln. Rollpersonen har därför ett otäckt ärr på ryggen. Dessutom kan rollpersonen känna att Stacken är i närheten då det pirrar i ryggraden och surrar i öronen. Om rollpersonen är iynisin så får spelaren slå om.
92-93	Vägledare. Rollpersonen är övertygad om att han har en vägledande ande som ger honom råd då och då. Anden är hela tiden närvarande. Det är upp till spelledaren att avgöra vilka råd anden ger.
96-98	Sanndrömmare. Rollpersonen drömmer då och då sanndrömmar. Förmågan kan inte påverkas på något sätt, men det framgår med all önskvärd tydlighet att drömmen är en sanndröm (det vill säga, spelledaren berättar om drömmen för spelaren). En av sanndrömmarna kan mycket väl handla om rollpersonens död...

Tabell SH-XX. Utfall i tabellen ersätter samma utfall i tabell 2-46. Om utfallet inte finns i den här tabellen så slår man upp samma utfall i 2-46 och använder det resultatet.



1T100	Händelser
9-10	Rollpersonen har blivit illa biten av en ilsken rfani och är nu tämligen rädd för sådana.
28-29	Förnedring. Rollpersonen har råkat ut för en händelse tidigare i sitt liv som gör att rollpersonen känner ett mycket stort hat gentemot någon speciell person eller grupp. Slå 1T100 för att avgöra vad rollpersonen hatar: 01-05 Det motsatta könet 06-10 Barn 11-15 Fattiga 16-20 <i>Soryun</i> 21-25 Köpmän 26-30 Ordningmakten 31-35 Präster 36-45 Byns äldste eller stadens råds ordförande 46-60 Stacken 61-65 Iynisin 66-70 Thrakinde 71-75 Trollkarlar 76-80 <i>Al'shakher</i> 81-100 En specifik person. Slå ett slag på tabellen för kontakter. Rollpersonens attityd gentemot hatobjektet bör lämpligen simuleras med en Antipati gentemot denna.
35	Klosterliv. Rollpersonen har avlagt ett löfte om att leva som munk eller nunna och har levt ett år i kloster. Använd 1T6+1 för att höja färdigheten Ockultism och specialisera den automatiskt mot rollpersonens religion. Öka dessutom karaktärsdraget Tro med ett (+1). Observera att rollpersonen fortfarande kan vara krigisk och aktiv politiskt eller ekonomiskt.
72-73	Nerdragen av havsko. Rollpersonen ser på havskor med mycket stor respekt och håller sig undan från fållor med havskor.
92	Uppenbarelse. Rollpersonen har medverkat vid ett flertal religiösa riter och dessutom studerat ämnet något. Öka karaktärsdraget Tro med två (+2) poäng. Rollpersonen får dessutom 1T6+1 extra enheter för att höja Ceremoni.

Tabell SH-XX. Utfall i tabellen ersätter samma utfall i tabell 2-47. Om utfallet inte finns i den här tabellen så slår man upp samma utfall i 2-47 och använder det resultatet.

1T100	Nackdelar
28-30	Extremt fördomsfull. Rollpersonen hatar eller fruktar en viss sorts varelser extremt mycket. Hatet kan ta sig olika former som till exempel okontrollerad vrede eller panikartad skräck. Slå 1T100 för att se vilken sorts varelser som rollpersonen hatar (rollpersonerna kan inte hata en ras som rollpersonen själv tillhör, slå om i så fall): 01-20 Människor 21-40 Thrakinde 41-60 Iynisin 61-80 Stacken 81-100 Trollkarlar
54-55	Bruten tro. Rollpersonen är visserligen fortfarande troende, men förbannar den eller de gudar/väsen som religionen tror på. Rollpersonen skyller allt ont som drabbat honom i hans liv på dessa väsen och häcklar alltid de som fortfarande tror. Troende i andra religioner häcklas ännu mer, för att de dels är dumma nog att tro och dessutom tror på fel sak.

Tabell SH-XX. Utfall i tabellen ersätter samma utfall i tabell 2-48. Om utfallet inte finns i den här tabellen så slår man upp samma utfall i 2-48 och använder det resultatet.

Familjens huvudnäring

Tabellerna för familjens huvudnäring kan användas med viss försiktighet. Iynisin bör använda tabell 2-50 eller 2-52. De flesta människor kan använda tabell 2-52, utom vissa bondesamhällen på Pejora som använder tabell 2-50. Thrakinde använder tabell 2-53 eller



2-54. Pass på vilka färdigheter som man får enheter i. Skulle färdigheten vara utgången så får man ersätta den med något annat troligt.

Yrken

Några yrken i Eons grundregler bör definitivt göras om, strykas eller ersättas med nya yrken, mer anpassade till Skymningshems värld. Dessutom har både människor och iynisin en form av grundskola. Här anges också en ersättningsregel för gamla rollpersoner som slår lite mindre fel än grundreglernas. Slutligen är några grundchanser annorlunda, så kom ihåg att titta på hur dessa har förändrats innan yrkesdelen börjar.

Grundutbildning

Efter att alla grundchanser är beräknade och man har slagit på bakgrundstabellerna, men innan man börjar med yrken, är det dags för grundutbildning. Människor får då lära sig att läsa och skriva och i många fall även räkna. Iynisin lär sig i huvudsak att läsa och skriva samt får träning i deras oövnade stridskonst, *busho suriya*. Detta gäller enbart människor och iynisin – thrakinde har ingen sådan grundutbildning.

Grundutbildning fungerar på ungefär samma sätt som ett yrke. Man slår en uppsättning framgångsslag på samma sätt som för ett vanligt yrke (se sidan 60 i regelboken) och får, beroende på hur väl framgångsslagen lyckas, ett antal enheter att placera ut på några färdigheter. Vid det här laget får man inte applicera reglerna 'Gå i familjens fotspår', 'Känd yrkesman', 'Unga rollpersoner' och 'Äldre rollpersoner'.

Om alla tre framgångsslagen misslyckas har rollpersonen förmodligen skolkat och får inga enheter från grundutbildningen. Rollpersonen anses dessutom vara ett problembarn.

Iynisins klosterskola

Framgångsslag: RÖR, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: Följande enheter på: Busho suriya (4|6|8), Skrift: Hirai (2|4|6), Skrift: Katai (4|6|8), Krigsföring (2|4|6), Ockultism (4|6|8), Filosofi (2|4|6), Simma (2|4|6)

Specialfärdigheter: Två (2) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria enheter: Inga enheter.

Startkapital: –

Startutrustning: –

Övrigt: Om skolgången är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så får rollpersonen ett extra (+1) i BIL. Alla som gått igenom grundutbildningen (oavsett graden av framgång) får specialiseringen (Suriya) på färdigheten Ockultism.

Skolgång för människor

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: Följande enheter på: Skrift: Angesiska (4|6|8), Ockultism (2|4|6), Räkning (4|6|8), <Hantverk> (4|6|8), Historia (2|4|6), Geografi (2|4|6), Simma (2|4|6)

Specialfärdigheter: Inga specialfärdigheter.

Valfria enheter: Inga enheter.

Startkapital: –

Startutrustning: –

Övrigt: Om skolgången är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så får rollpersonen ett extra (+1) i BIL.

Inri-kyrkans klosterskola

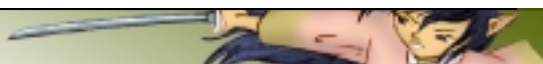
Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: Följande enheter på: Skrift: Angesiska (4|6|8), Ockultism (5|8|10), Bibliotekskunskap (2|4|6), Berättarkonst (2|4|6), Ceremoni (2|4|6), Historia (4|6|8), Språk: Äldre angesi (2|4|6)

Specialfärdigheter: Inga specialfärdigheter

Valfria enheter: Inga enheter.

Startkapital: –



Startutrustning: Ett exemplar av De yngre kanoniska böckerna.

Övrigt: Om skolgången är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så får rollpersonen ett extra (+1) i BIL. Alla som gått igenom grundutbildningen (oavsett graden av framgång) får specialiseringen (St Inri) på färdigheten Ockultism.

Yrken och ålder [Frivillig regel]

Denna regel ersätter regeln om Äldre rollpersoner på sidan 61 i regelboken.

Vuxna rollpersoner som är under 25 långår gamla har inte haft möjlighet att samla all erfarenhet som behövs för att uppnå mästars rang. Spelare med så unga rollpersoner kan därför inte få fler än två lyckade framgångsslag. Skulle en spelare med en så ung rollperson lyckas med alla tre slagen så räknas karriären ändå som normal.

Rollpersoner som är över 35 långår gamla har dock fått en stor del av erfarenheten som krävs. En spelare med en så gammal rollperson får slå om ett (1) valfritt framgångsslag.

Rollpersoner som är över 45 långår gamla har dessutom en livstid med praktiska erfarenheter. En spelare med en så gammal rollperson får slå om två (2) valfria framgångsslag.

Tabell 3-3 utgår om denna regel används.

Gamla yrken

Alla yrken passar tyvärr inte in i Skymningshem, i alla fall inte omodifierade. Grundbokens yrken kommenteras nedan. Däremot kommenteras inte yrken i andra moduler, såsom Krigarens Väg eller Religioner: Gudarnas kamp. Spelledaren bör titta igenom dessa innan spelarna får fri tillgång till dem.

Soldat: Om man har Krigarens Väg så ersätts vapenfärdigheter med stridskonster.

Färdigheten Rida utgår och ersätts med Sjömannaskap.

Lejd krigare: Om man har Krigarens Väg så ersätts vapenfärdigheter med stridskonster.

Färdigheten Rida utgår och ersätts med Sjömannaskap.

Nomad: Boskapsdrivare och Barbarkrigare utgår. Färdigheten Rida utgår och ersätts med Sjömannaskap.

Läkare: Helare ersätts med det nya yrket Ormläkare.

Andebesvärjare: Ersätts av det nya yrket *al'shakh*.

Magiker: Ersätts av det nya yrket *soryun*.

Troende: Inga kommentarer.

Ädling: Ersätts av det nya yrket Sprätt.

Lärd: Lärda får också lära sig färdigheten Bibliotekskunskap.

Underhållare: Inga kommentarer.

Hantverkare: Mekaniker (det vill säga en person som skapar mekaniska maskiner) ska slå framgångsslag för RÖR, PSY och BIL.

Bonde: Färdigheten Rida utgår och ersätts med Sjömannaskap.

Sjöman: Färdigheten Jakt tillkommer. **Havsjägare** (nytt underyrke) jagar de stora *k'kshadrifi*, ett valliknande djur som simmar vid ekvatorns isar. Ett enda djur kan väga åtskilliga ton och lämna ifrån sig späck, skinn, olja, ben och kött som är näst intill ovärderliga. *K'kshadrifi* är ganska farliga att jaga – på grund av deras storlek kan de skada eller sänka fartyg och det är nästan självmord att ge sig ut och jaga dessa enorma djur från kanot, vilket isfolket khenoke gör ibland.

Vildmarksman: Färdigheten Rida utgår och ersätts med Sjömannaskap.

Köpmän: Byt ut Köra Vagn mot Logistik och Rida mot Diplomati.

Brottsling: Inga kommentarer.

Skurk: Inga kommentarer.

Rövare: Inga kommentarer.

Startkapital

Startkapital förtjänar ett särskilt omnämnande. Eftersom Fo'ur har ett helt annat valutasystem än Mundana så kan man inte använda pengar rakt av. Gör om alla pengar som rollpersonen får till silvermynt och dela denna summa med tio. Så många järnstycken (eller motsvarande i papperspengar) har rollpersonen.



Ormläkare

En särskild gren av *al'shakhin* är ormläkandet. Den bygger på idén att sjukdomar orsakas av andar och att tillfrisknandet är den egna andens utdrivande av sjukdomsandar ur kroppen. Sjukdomsandar är svåra att driva ut med vanlig exorcism, så istället låter man de två "andeormarna", *khina'ha* och *therini*, angripa sjukdomsandarna med sitt gift istället. För att det ska fungera måste ormläkaren göra om giftet till något som kan angripa sjukdomsanden och som inte skadar giftet. Detta görs med böner, ritualer där ormen matas med särskilda örter, och långa sånger.

Ormläkare har en privilegierad ställning på Fo'ur. En person som är ormläkare kan nästan alltid räkna med fri lejd var som helst, även i krigsområden. Det enda som krävs i utbyte är att de alltid ställer upp med sina läkekonster när det behövs, utan urskiljning.

Det är alltid thrakinde och människor som blir ormläkare. Iynisins religion omfattar inte de andar som är grunden för ormläkandets konst, varför dessa inte låter sig utbildas till ormläkare. De respekterar dock ormläkare som religiösa personer och som sådana som hjälper de sjuka.

Framgångsslag: TÅL, PSY, BIL

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Ormläkande, Läkekonst, Växtlära, Övertala, Djurlära, Dolk, Kulturkännedom, Etikett, Ceremoni, <Skrift>.

Besvärjelser: (1T6+1) enheter för specialiseringar på Ormläkande.

Specialfärdigheter: (1T6-3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (1|4|10) x Ob3T6 järnstycken,

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Övrigt: Yrket är endast tillgängligt för människor och thrakinde. Rollpersonen har en särskild väska som innehåller påsar med de örter som behövs samt särskilda fack där de båda ormarna förvaras. Naturligtvis har en ormläkare också en *khina'ha*-orm och en *therini*-orm. Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslag lyckas) så har han tillgång till flera ormar ifall de som han har skulle dö genom olycka eller av ålder.

Ormuppfödare: Ormuppfödare är ofta äldre ormläkare som har slutat vandra, och istället koncentrerar sig på att föda upp nya andeormar för andra ormläkare. En sådan sysslar ofta med att avla ormar, så att det blir lättare för ormläkare att utföra sina sysslor.

Vandrare: Vandrare är ormläkare som vandrar runt på Fo'ur. De har ingen fast plats på Fo'ur utan vandrar runt för att hjälpa de som behöver hjälp.

Stadshäxa: En stadshäxa är en ormläkare som bosatt sig i en stad och som inte längre vandrar runt, utan säljer sina tjänster inom läkekonsten till lokalbefolkningen. Stadshäxor är oftast människor, men det finns undantag.

Soryun

Den iynisiska magiska traditionen, *soryu*, är inte bara magi utan lika mycket filosofi och religion. Enligt denna så är magi detsamma som den enskilda människans förmåga att stå i kontakt med ett medvetet och allsmäktigt Universum och att påverka Universum att handla utefter ens egen vilja.

Alla kan inte bli *soryun*. Det krävs en medfödd Gåva för att bli *soryun*, en Gåva som är lika mycket välsignelse som förbannelse. Att utöva denna magi kräver djup och intensiv koncentration, varför meditation och självkontroll är livsviktigt för att bli en bra *soryun*. De magiska krafterna kan också aktiveras undermedvetet om *soryun* drabbas av extrema känslor, men i så fall helt utanför dennes kontroll. Därför brukar *soryun* undvika samhället, eftersom samhället i övrigt ofta är roten till dessa känslor och för att samhället kan komma att skadas om *soryun* tappat kontrollen.

Det är alltid människor eller iynisin som blir tränade i *soryu*. Även om thrakinde kan ha Gåvan så blir dessa tränade i *al'shakhin* istället.

Framgångsslag: PSY, VIL, BIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Luft/Kisin, Eld/Hi, Jord/Chi, Vatten/Mizu, Ockultism, Filosofi, Astrologi, Bibliotekskunskap, Undervisning, <Stridskonst>*, Språk: Suriyani, Skrift: Hirai, Skrift: Katai.



Besvärjelser: 1T6+4 enheter för specialiseringar.

Specialfärdigheter: (1T6-2) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (30|50|70) enheter.

Startkapital: (0,2|1|3) x Ob3T6 järnstycken.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (0|1|2) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Övrigt: Yrket är endast tillgängligt för människor och iynisin. Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en gammal codex som innehåller Ob3T6+4 nivåer i en av de fyra förmågorna, med ett förkunskapskrav på Ob1T6+3, dock minst 5 nivåer och mest (Kunskapsinnehåll -5) nivåer.

*Stridskonsten måste innehålla tekniken Meditation. Den får vara Vanlig eller Ovanlig, men inte unik utan spelledarens tillåtelse.

Eremitbesvärjare: Eremitbesvärjaren sysslar med den sinnliga elden eller själen och med det fysiska. En eremitbesvärjare är fruktad, inte så mycket på grund av hans makt, utan på grund av hans avsaknad av kontroll över sin makt. Han kan allt för lätt tappa kontroll över sin förmåga, vilket skadar omgivningen. Därför håller sig eremitbesvärjare ofta för sig själva.

Kloster-soryu: En kloster-soryu använder sin förmåga i det iynisiska klostrets tjänst. Detta kan leda till olika uppdrag å klostrets vägnar, men det innebär också att man blir tvungen att lära upp eller vägleda unga blivande soryu som kommer till klostret för att tränas.

Vandrare: En vandrare är en soryu som vandrar omkring och ställer sin förmåga till omgivningens tjänst och som har det som sitt livskall att hjälpa andra. Vandrare soryu har ofta fått en hel del respekt tack vare sin tjänst.

Al'shakh

En *al'shakh* är en person som följer thrakindes shamanismiska tradition, *al'shakhin*. En *al'shakh* har lämnat den vanliga världen och går numera andevärldens ärenden. Enligt thrakindes traditioner är en *al'shakh* en slags ambassadör för andevärlden.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) Drömprojektion, Drömsyn, Drömvandring, Dansa, Berättarkonst, Läkekunst, Musik, Söka, Växtlära, Övertala

Specialfärdigheter: 1T6-4 enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (30|50|70) enheter.

Startkapital: (0,2|1|3) x Ob3T6 järnstycken.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st C-val, (0|1|2) st X-val.

Övrigt: Om rollpersonen är framgångsrik som *al'shakh* (alla framgångsslag lyckas) så har rollpersonen en *sha'frrr khanari* eller en *sha'rfeska khanari* (en förfadersande bunden till ett föremål respektive ett djur) som kan vägleda en i Drömmandet.

Profet: En profet är en som tolkar framtiden från vad andarna talar om för honom och vad han kan finna i Drömmandet. Många profeter blir ofta lite smågalna av vad de ser, då synerna av allt det som kommer att hända och de inte kan hindra plågar dem.

Andetalare: Andetalaren är en person som samtalar med andar och tolkar mellan dem och den synliga världen. Andra vänder sig ofta till en andetalare som "tolk" för att få reda på vad deras förfäder vill dem.

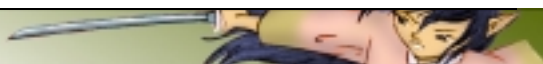
Drömvandrare: Drömvandrare är de som vandrar omkring i Drömmandet. De vandrar runt där och söker efter samband mellan Drömmandet och den vakna världen, i syfte att förstå det känsliga samspelet i naturen.

Drömsångare: Drömsångaren är den som berättar om svunna tider och om förfäder till de som lever nu. Deras inspiration kommer dels från gamla folksägnar men också från Drömmandet, för att få in andarnas nuvarande uppfattning om vad som hände. Därmed är drömsångarna mycket flytande – de ändras gradvis med generationerna.

Sprätt

Sprätten lever ett relativt bekymmerslöst liv med mycket nöjen och tidsfördriv.

Försörjningen kommer från rika släktingar, ärvd förmögenhet, eventuellt spel och dobbel,



eller från någon sysselsättning som inte kräver särskilt mycket arbete från rollpersonen. Observera att sprätten inte är adlig på något sätt. Däremot ser sig sprätten ofta som överlägsen "populäsen" genom att han helt enkelt har mer pengar än dem. För sprätten finns det tre sätt att lösa problem: medelst duell, genom pengar, eller genom att hänvisa till släktingar.

Framgångsslag: PER, PSY, BIL

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Dansa, Etikett, Filosofi, Förföra, Kulturkännedom, Ledarskap, Spel&Dobbel, Slagsmål, Supa, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>.

Specialfärdigheter: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (3|10|50) x Ob3T6 järnstycken.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|3|5) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen ett månatligt appanage från sina rika släktingar på 10xOb3T6 järnstycken per månad.

Snobb: En snobb är en person som lever sitt liv bland de mer välbeställda i samhället. Han passar in där tack vare sin goda etikett, sin bildning, sin starka personlighet och sina kontakter bland societeten.

Rumlare: En rumlare är en person som fördriver tiden med att festa, supa och förföra individer av det motsatta könet. Rumlaren har ofta ett antal "vänner" med samma intressen. En rumlare är i regel en ganska vild och otyglad person som man inte alltid kan lita på.

Vällusting: En vällusting är en person som gör allt för att njuta av livets mer estetiska sidor. Vällustingen är som regel mycket intresserad av god mat, stiliga kläder, prydnadsföremål och naturligtvis vackra personer. Vällustingen är sällan speciellt intresserad av att utföra någon form av arbete – om det inte är absolut nödvändigt.

Duellant: Duellanten lever för en enda sak: fäktning. Hans vakna tid fylls med studier av fäktkonst, vänskapliga dueller, putsande av svärd och läsande om andra fäktmästares bravader. Allt syftar mot ett enda mål: att förbereda honom för den dag då han på riktigt kan utöva sina färdigheter på ärans fält med bosord i hand.

Utrustning

Utrustningsval fungerar precis som i grundreglerna, men med något modifierade valmöjligheter. Som med det mesta annat med Eons rollpersonsgenerering inte särskilt väl anpassat till en miljö som är så "o-pseudomedeltida" som Skymningshem.

A-val: Basutrustning

Val som inte nämns här är som i regelboken.

Pengar: Valet ersätts med en liten penningpung med 7 järnstycken.

B-val: Vildmarksutrustning

Val som inte nämns här är som i regelboken.

Grottutrustning: Valet utgår.

Jaktutrustning: Valet består av åtta snaror, diverse lockbeten, jakthorn, slaktkniv, samt ett val av antingen en kortbåge med koger innehållande ett dussin jakt- eller fiskljusterpilar, ett ljusterspjut, ett jaktspjut eller ett halvdussin harpuner.

Ökenutrustning: Valet utgår.

Pengar: Valet ersätts med en penningpung med 20 järnstycken.

C-val: Djur & transportmedel

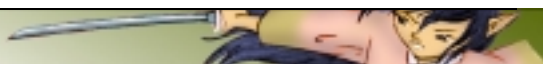
Observera att vissa C-val kostar mer än ett val. Siffran inom parentes anger hur många val man måste förbruka för att få det önskade utrustningspaketet. Val som inte nämns här är som i regelboken.

Kärre: Valet utgår.

Vagn: Valet utgår.

Packdjur (1): Valet är endast tillgängligt för folk på Khenoke.

Riddjur: Valet utgår.



Skidor (1): Valet är endast tillgängligt för folk på Khenoke eller i närheten av packisen vid ekvatorn.

Segelbåt (2): Kostar numera två C-val.

Stor segelbåt (3): En segelbåt med plats för sex personer med last. Till segelbåten ingår mast, segel, förtöjningstamp, öskar och paddel – segelbåten kan inte ros. Kostar tre C-val.

Segelfartyg (5): Ett segelfartyg av djonktyp med plats för femton personer och mycket last. Det behövs minst fyra man för att kunna segla den. Till segelbåten ingår en eller två master, segel, tågvirke och pump. Besättning ingår inte, utan får anskaffas på annat sätt. Kostar fem C-val.

Pengar: Valet ersätts med en sedel om 50 järnstycken.

D-val: Specialutrustning

Val som inte nämns här är som i regelboken.

Pengar: Valet ersätts med en sedel om 50 järnstycken.

X-val: Vapen och pansar

Observera att vissa X-val kostar mer än ett val. Siffran inom parentes anger hur många val man måste förbruka för att få det önskade vapnet eller rustningen. Samtliga regelbokens val utgår och ersätts av nedanstående.

Enhandat trubbigt närstridsvapen (1): Ett valfritt enhandsvapen (enhandsfattning förkortas "1H" i vapentabellen) avsett för närstrid. Det får inte vara tillverkat i metall. Bärarordning och vapenvårdsutrustning ingår. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Kort metallvapen (3): Ett valfritt vapen avsett för närstrid, försett med en eggad metallklinga som är 70 cm lång eller kortare. Bärarordning och vapenvårdsutrustning ingår. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Trästav (1): En rejäl trästav av vattenek eller ett annat hårt träslag. Iynisins pakunin är ett bra exempel på en trästav.

Långt metallvapen (4): Ett valfritt vapen avsett för närstrid, försett med en metallklinga med egg som är längre än 70 cm, dock inte en *sory'yadin*. Dessutom ingår bärarordning och vapenvårdsutrustning. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Kastvapen (1): Ett kastvapen med tillhörande bärarordning. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen och får inte vara gjort av metall.

Kastvapen i metall (3): Ett kastvapen av metall med tillhörande bärarordning. Om spelaren väljer kastknivar får rollpersonen tre stycken. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Pilbåge (1): En valfri båge, dock ej krigsbåge eller *taikiu*. Tre extra bågsträngar ingår samt 12 pilar. Bärarordning och vapenvårdsutrustning ingår. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Krigsbåge (2): En krigsbåge är en särskild båge avsedd för krig. 12 pilar ingår och tre extra bågsträngar. Bärarordning och vapenvårdsutrustning ingår. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen, så människor får en krigsbåge medan iynisin får en *taikiu*. Thrakinde har ingen särskild båge avsedd för krig.

Armborst (2): Ett armborst kräver metalledar tillverkade med god precision, varför dessa vapen är ganska ovanliga och dyra. Däremot är de mycket praktiska i strid i bebyggelse eller på fartyg. Tolv skåktor ingår liksom bärarordning och vapenvårdsutrustning. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen, så det är bara människor som får välja armborst.

Metallpilspetsar (+2): Pilbågen eller armborstet har pilspetsar av metall.

Lätt pansar (1): Bestående av en jacka i päls, tyg eller läder. Jackan skyddar inte fler delområden än bröstkorgen, magen, skuldrorna och överarmarna (4-7, 14-15). Dessutom ingår en huva i samma material som täcker skallen (delområde 2). Materialet kan vara päls, vadderat tyg, mjukt läder, hårdat läder, ringläder eller nitläder. Pansaret måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Hjälm (4): En valfri metallhjälm. Hjälmens måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Metallpansar (5): Pansaret skyddar inte fler delområden än bröstkorgen, magen, skuldrorna och överarmarna (delområdena 4-7, 14-15). Pansaret är fjällpansar och måste komma från samma kultur som rollpersonen.



Full rustning (7): En full rustning skyddar hela kroppen. Pansaret är fjällpansar och måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Främmande vapen (+4): Ett vapen från en främmande kultur kostar fyra extra X-val, utöver de som vapnet kostar i sig.

Pengar: En sedel om 50 järnstycken.

Färdigheter

Bland färdigheterna är det inte mycket som behöver ändras. Några nya färdigheter behöver föras in och ett antal färdigheter måste få ändrade grundchanser eftersom de inte stämmer överens med samhället på Fo'ur.

Färdighetslista

Nyttillkomna färdigheter eller färdigheter med ändrade grundchanser markeras med **rött**.

Rörelsefärdigheter

Akrobatik	0
Dansa	(RÖR+PSY)/4
Fingerfärdighet	RÖR/2
Gömma	(RÖR+PSY)/4
Hoppa	RÖR/2
Kasta	RÖR/2
Klättra	RÖR/2
Köra vagn	0
Låsdyrkning	0
Marsch	TÅL/2
Rida	0
Simma	RÖR/2
Skidor	RÖR/2
Skridskor	0
Smyga	RÖR/2
Undvika	RÖR/2

Kunskapsfärdigheter

Astrologi	0
Bergskunskap	0
Bibliotekskunskap	0
Bokhållning	0
Boskapsskötsel	0
Djurlära	0
Djurträning	0
Filosofi	0
Geografi	0
Heraldik	0
Historia	0
Jordbruk	0
Krigsföring	0
Krigsmaskiner	0
Kulturrännedom	0
Matlagning	PSY/2
Mekanik	0
Lagkunskap	0
Logistik	0
Läkekonst	0
Metallurgi	0
Musik	0
Ockultism	BIL/2
Räkning	0
Värdera	BIL/2

Växtlära

0

Vildmarksfärdigheter

Fiske	PSY/2
Jakt	0
Sjömannaskap	PSY/2
Speja	(PSY+SYN)/4
Spåra	(PSY+SYN)/4
Söka	(PSY+SYN)/4
Väderkännedom	0
Överlevnad	PSY/2

Språkfärdigheter

<Modersmål>	PSY
<Språk>	0
<Skrift>	0

Sociala färdigheter

Berättarkonst	(PER+PSY)/4
Diplomati	0
Etikett	0
Förföra	(PER+PSY)/4
Förhöra	PSY/2
Förklädnad	0
Gyckla	(RÖR+PSY)/4
Ledarskap	(PER+PSY)/4
Sjunga	(PER+PSY)/4
Skumraskaffärer	0
Skådespel	(PER+PSY)/4
Supa	TÅL/2
Spel&Dobbel	PSY/2
Undervisning	PSY/2
Övertala	(PER+PSY)/4

Hantverksfärdigheter

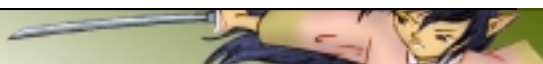
<Hantverk>	0
------------	---

Stridsvana

Stridsvana	0
------------	---

Vapenfärdigheter

Slagsmål	RÖR/2
<Stridskonster>	0



Mystiska färdigheter

Ceremoni	0
Drömsyn	0
Drömvandring	0
Drömprojektion	0
Ormläkande	0
Luft/Kisin	0
Vatten/Mizu	0
Eld/Hi	0
Jord/Chi	0

Kastkniv
Kastspjut
Kastyxa
Kedjevapen
Klubba
Lans
Magiförnimmelse
Ritual
Schamanism
Sköld
Slunga
Spjut
Stav
Stångvapen
Svärd
Teoretisk magi
Transformering
Yxa

Utgångna

Andeförnimmelse
Alkemi
Alstra <aspekt>
Armborst
Besvärjelse
Båge
Dolk
Kastklubba

Bibliotekskunskap [0]

Specialiseringar: kända författare, kända översättare, specifika kulturer, specifika bibliotek...

Bibliotekskunskap är inte bara kunskap om vilka böcker som finns i ett bibliotek utan även i vilka bibliotek de kan tänkas finnas, vilka översättningar som har gjorts och hur dessa har spridits. Man känner även till olika biblioteks (i vissa fall, avsaknad av) katalogsystem. Även kunskap om hur böcker ska behandlas för att bevaras ingår i färdigheten.

Drömprojektion [0]

Med Drömprojektion kan man påverka entiteter i Drömmandet på olika sätt, till exempel genom att angripa en ande, besätta en kropp eller manifesteras sig som en bild i den fysiska världen. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

Drömsyn [0]

Drömsyn är den vanligaste men minst kraftfulla formen av magi. Med Drömsyn kan man se saker på andra platser eller vid andra tidpunkter. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

Drömvandring [0]

Med Drömvandring kan man efter att ha försatt sig i trance lämna sin kropp och på så sätt färdas i Drömmandet. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

Eld/Hi [0]

Elden är en förändrande kraft. Med den kan man forma och förändra saker och ting. Men elden är också farlig om den hanteras ovarsamt. På samma sätt är den tredje magiska gåvan både att skapa och att förstöra. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

Jord/Chi [0]

Jorden symboliserar det materiella och det påtagliga. Elementet symboliserar fysisk styrka, fasthet och orubblighet. Jord är den fjärde magiska gåvan och den mest sällsynta magiska gåvan. Med den fjärde gåvan kan man sätta föremål i rörelse. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

Logistik [0]

Specialiseringar: Krigslogistik, varuflöden...



Logistik är läran om materielflöden. Det krävs därför noggrant planerande för att se till att varor och materiel flödar så effektivt som möjligt. Detta är synnerligen viktigt eftersom den begränsande faktorn är antalet fartyg och att fartyg har begränsad mängd lastutrymme. Man måste med andra ord hushålla med utrymmet och andra resurser för att se till att transporter sker så effektivt som möjligt. Det är detta som färdigheten Logistik handlar om.

Luft/Kisin [0]

Luftens element sammankopplas med sinnen och uppfattningar och har fått stå som symbol för den vanligaste men minst kraftfulla gåvan. Med denna gåva kan man se saker på andra platser eller vid andra tidpunkter. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

Mekanik [0]

Specialiseringar: Vattenkraft, kraftöverföring, urverk

Mekanik är en vetenskap som har med rörelsen att göra. Alla former av mekanik ingår, från teoretisk mekanik på papperet till att faktiskt bygga de olika maskinerna. Konstruktion av urverk, kronometrar, fartygsriggar, vattenverk, dragverk, block och taljor, men även mer avancerade krigsmaskiner är sådant som färdigheten används till. Till viss del ingår även användandet av maskinerna i färdigheten.

Ormläkande [0]

Den sista gåvan, Ormläkande, är förmågan att göra om ett ormgift så att det kan angripa vissa sorters sjukdomsandar. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

Vatten/Mizu [0]

Vattnets element har fått stå som symbol för den andra gåvan. Den andra gåvan är den näst vanligaste formen av magi. Med den kan man se och tolka mönster och former ur sinnevärlden, och se hur de sprider sig som ringar på vattnet. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

Vapen

De utan tvekan vanligaste vapnen på Fo'ur är dolkar, bågar, spjut och stridsliar. Svärd är mycket ovanliga, även bland iynisin som är de som har bevarat svärdstraditionen bäst. Detta beror delvis på den stora bristen på metaller på Fo'ur, vilket gör att det sällan är värt att spendera en massa pengar på svärd. Sköldar ingår inte i arsenalen på Fo'ur. Bruket av sköldar försvann helt enkelt i all den stiliserade vapenkonst som blommat upp på Fo'ur, även om det finns bevis på att de användes en gång i tiden.

Thrakindes vapen

Generellt sett är thrakindes vapen primitiva. De saknar all form av metallhantering, varför trä, ben och sten är de vanligaste materialen.

Nahek: Bland thrakinde är det vanligaste vapnet en dolk av flintsten som kallas nahek. En nahek bärs nästan alltid i handen eller är undanlagd i packning, eftersom thrakinde sällan bär kläder på sig. Eftersom den är en förlängning av deras klor och tänder så anses nahek vara ett krigsvapen, inte ett jaktvapen.

Ish: Ish betyder kort och gott "spjut". En "riktig" *ish* (enligt okunniga människor) har alltid en spets av flintsten, även om spjut med metallspets kallas för *ish* av thrakinde. Det viktiga i en *ish* är inte själva spetsen utan staven, som ofta går i arv i generationer och ibland har en ande bunden till sig. Spetsen byts däremot ofta ut.

Ti-ish: En *ti-ish* är ett fiskljuster med tre benspetsar. Den kan användas i strid och är då ett ganska farligt vapen i och med att det lätt fastnar i kroppen och drar med sig vävnad ut.

Kath: En *kath* är en stridsklubba. Den är gjord i hårt trä eller ben och formad med en sned "klump" eller knöl som sticker ut snett från klubbans spets. Den kan kastas eller användas i närstrid.

K'k-ashith: *K'k-ashith* (uttalas ofta "kli-ashith" av människor) är en vanlig pilbåge som oftast används för att ljustra fisk med. Man använder då särskilda pilar med två benspetsar formade som ett V och en lång rev. Vapnet används för att skjuta fisk med genom vattenytan och sedan hala in reven, förhoppningsvis med en fisk på. Den kan också



användas som vapen om man använder vanliga pilar. Bågen är ca fyra fot (120 cm). Pilar som används för fiske är nästan en meter långa, medan vanliga pilar är ca 70 cm.

Mänskliga vapen

Stridslie: En stridslie är ett kort stångvapen med ett långt, kurvat blad i toppen. Stången är ungefär fyra och en halv fot lång och bladet är omkring en och en halv fot långt (45 cm).

Stridslien anses ofta vara ett statusvapen, i och med att det är innehåller så mycket metall, och det används i princip enbart av de bästa.

Spjut: Det näst vanligaste vapnet på Fo'ur är spjutet. Det finns flera olika varianter av spjut, men de flesta är korta.

Tayan: En *tayan* är ett kort (ca 70 cm) och kurvat eneggat svärd som är ganska ovanligt men inte lika ovanligt som en *say'yadin* eller en riktig bosord. En *tayan* bärs av tradition av *tayani*, en slags elitkrigare och livvakt. *Tayani* kan alltid hantera mängder med andra vapen och använder sällan sin *tayan* som vapen annat än i nödfall.

Bosord: Bosorden är ett ganska långt rakt enhandssvärd (ca 90 cm) med korgskydd om fästet. Bosorden är huvudsakligen ett statusvapen som bärs av de som har råd att skaffa detta fantastiskt dyra vapen. Faktum är att bosorden är så populär att de som inte har råd att skaffa en riktig ofta bär en attrapp i form av korgskyddet i en tom skida. Bosordfäktning är mycket populärt bland stormannafamiljer, även om det i de flesta fall utövas med ett träningsvapen av trä, då väldigt få har råd med en riktig bosord.

Träningsbosord: Träningsbosorden är gjord av trä och har samma vikt och balans som en riktig bosord. Den används huvudsakligen för träning och vänskapliga dueller.

Pilbåge: Den vanliga pilbågen är drygt fyra fot lång (120 cm) och gjord i ett trästycke. Det är en enkel design som huvudsakligen används till jakt och fiskljustring. På grund av dess ringa storlek så passar den utmärkt för strid i trånga utrymmen, då man kan skjuta nästan hur som helst med den. Den vanligaste tekniken är att man drar bågen till kroppen. Detta ger ett snabbt drag men inte så mycket kraft. Bågen är identisk med thrakindes *k'k-ashith*. Pilarna är omkring 70 cm långa.

Krigsbåge: Krigsbågen är en båge som uteslutande används för krig. Den är hela sex fot lång (180 cm) och man är tvungen att dra bågen hela vägen bak till örat för att få erforderlig kraft bakom den. Därigenom är den allt för otymplig för något annat än krigsbruk. Pilar är omkring 85 cm långa.

Armborst: Armborst består av en stock med en mekanism som håller strängen på plats i spänt läge och en båge. Bågen dras manuellt och strängen låses av mekanismen, man lägger en pil på plats, siktar och trycker av. Oftast spänns bågen genom att man sätter foten i en stigbygel och en krok i bältet häktas fast i strängen. När man sedan rätar ut knäna dras strängen bak till sitt läge. Stocken är drygt tre fot lång (90 cm) och ungefär tre fot tvärs över.

Iynisiska vapen

Pakunin: Det traditionella iynisiska vapnet är pakunin, en fem fot lång polerad stav av trä. En hel del mystik omgärdar vapnet och en iynisin som höjer sin *pakunin* och går i anfallsställning är något som ingen vill råka ut för. Det påstås att en *pakunin* blir magisk i händerna på en skicklig mästare.

Nagini: En *nagini* är ett kort stångvapen med ett långt, kurvat blad i toppen. Stången är ungefär fem och en halv fot lång och bladet är omkring en och en halv fot långt (45 cm).

Meishin: En *meishin* kan närmast beskrivas som en enorm solfjäder med en radie på två fot och är det närmaste en sköld som finns på Fo'ur. Den tillverkas av *sayash*, ett bambuliknande gräs som finns i subtropiska områden, som torkas, strimlas, putsas och sätts ihop till den långa solfjädern. Ihopfädd är den ungefär åttio centimeter lång och ganska framtung. Man kan få en rejäl schwung med den och stavarna i en färsk *meishin* är så pass vassa att man kan få ganska otäcka skärsår av den. Utfädd är den nästan fyra fot cm tvärsöver och utgör ett halvgott skydd för anfall. Dess nackdel är att det är svårt att använda en *meishin* och lyckas göra en god parering med den. Dess fördel är att man kan göra så oerhört mycket med den, från försvar till anfall, och att den kan användas för att uppnå taktisk överraskning på slagfältet i och med att den så snabbt kan förvandlas från en kort påk till en sköld och tillbaks igen. En *meishin* är ofta vackert målad och utsmyckad.



Bok'yadin: Det iynisiska träningssvärdet har samma form, vikt och balans som en *say'yadin* och är ett farligt vapen i sig själv. Det är gjort i trä, lätt böjt och med balansen där fästet slutar. Det saknar dock stötskiva.

Tayan: En *tayan* är ett kort (ca 70 cm) och kurvat eneggat svärd. En *tayan* har inte alls samma betydelse för iynisin som det har hos människor. För iynisin är det ett försvarsvapen, inte ett statusvapen.

Say'yadin: En av de få svärdstyperna som finns på Fo'ur och med en längd på hela tre fot (90 cm). Det är ett smalt och kurvat eneggat svärd som är mycket svårt att tillverka och som fungerar bäst som huggande vapen i en eller två händer. Det tillverkas under ceremoniella former och med hantverksmässiga metoder enbart för vissa särskilda tillfällen hos iynisin. Det finns mycket få *say'yadin* hos andra än iynisin.

Sory'yadin: En trollkarlstillverkad *say'yadin* som är ännu längre och smalare. Ingen vet hur de tillverkas, och de omges med nästan magisk mystik. En *sory'yadin* är tre och en halv till fyra fot lång (105-120 cm), lätt kurvad, mycket väl balanserad, smal, tunn och rakbladsvass. Det finns ingen känd tillverkningsmetod eller känt material som har de egenskaper som en *sory'yadin* har. Därför antas de vara magiska. *Sory'yadin* är mycket sällsynta – det finns färre än ett dussin kända exemplar.

Taikiu: Den iynisiska långbågen är en sammansatt båge, drygt sex fot lång, som limmas ihop av tre olika lager med olika träslag. Träet till en båge har torkat i tvåhundra år, så en bågmakare lägger undan trä till sin sonson. En god *taikiu*-skytt har en precision och slagkraft som tävlar med och ganska ofta överträffar en mänsklig krigsbågsskytt. Bågen har ett oerhört långt drag, till bakom örat, vilket gör att det är svårt att sikta med en *taikiu*. Man är därför tvungen att förlita sig på erfarenhet, träning och, säger en del, ens sjätte sinne för att bli en bra *taikiu*-skytt. En *taikiu*-pil är drygt en meter lång.

Vapentabeller

Närstridsvpn	Hugg	Kross	Stick	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Klor, iynisin	H+1	–	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Klor, thrakinde	H+2	–	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Nahek	H+2	K+1	S+2	3	1H	3	1/2	25 cm	0,2 kg	1i
Ish	H+1	K+1	S+3T6	8	2H	13	4/2	150 cm	3,0 kg	1i
Ish, metallblad	H+1	K+1	S+3T6+2	8	2H	15	4/2	150 cm	3,0 kg	1 000i
Ti-ish	–	K+2	S+3T6+1	6	2H	10	4/2	150 cm	2,0 kg	8i
Kath	–	K+2T6+2	–	10	1H	10	2/2	70 cm	2,5 kg	2i
Stridslie	H+3T6	K+1T6+2	S+2T6	8	2H	15	4/3	180 cm	1,8 kg	1 200i
Spjut	H+1	K+1	S+3T6	7	2H	8	4/2	200 cm	2,2 kg	1 000i
Tayan	H+2T6	K+1	S+1T6	6	1H	17	2/3	70 cm	0,9 kg	1 200i
Bosord	H+2T6+2	K+2	2+1T6+2	9	1H	17	3/3	90 cm	1,2 kg	1 900i
Träningsbosord	–	K+1T6	–	9	1H	7	3/3	90 cm	1,2 kg	1i
Pakunin	–	K+1T6+2	–	8	2H	7	4/5	150 cm	1,5 kg	3i
Nagini	H+3T6	K+1T6+2	S+2T6	8	2H	15	4/3	210 cm	1,9 kg	1 400i
Meishin	H+2	K+1T6+1	–	7	1H	6	3/3	80 cm	0,8 kg	8i
Bok'yadin	–	K+1T6	–	6	2H	7	3/4	90 cm	1,1 kg	4t
Say'yadin	H+3T6	K+1	S+1T6+2	6	2H	22	3/4	90 cm	1,1 kg	2 100i
Sory'yadin	H+3T6+2	K+1	S+1T6+2	7	2H	30	4/4	110 cm	1,2 kg	ej till salu
'Shai-krok	–	K+2	–	8	2H	7	4/4	150 cm	1,7 kg	3i
'Shai-påk	–	K+2	–	8	2H	7	3/5	170 cm	2,1 kg	3i

Tabell SH-XX: Tabell över närstridsvapen. Alla skador är Ob-slag.

Avståndsvpn	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt Långt	STYK	Fattn	Bryt	Längd	Vikt	Pris
K'k-ashith	5-15-50-125	K+3T6	K+2T6	K+1T6	K+2	8	2X	3	120 cm	0,9 kg	30i
Pilbåge	5-15-50-125	K+3T6	K+2T6	K+1T6	K+2	8	2X	3	120 cm	0,9 kg	30i
Krigsbåge	5-35-80-175	K+4T6	K+3T6	K+2T6	K+2T6	12	2X	5	180 cm	1,4 kg	60i
Armborst	5-35-75-175	5T6	4T6	3T6	2T6	7	2H	6	95 cm	3,2 kg	60i
Taikiu	5-40-90-200	K+4T6	K+3T6	K+3T6	K+2T6	11	2X	4	190 cm	1,3 kg	80i

Tabell SH-XX: Tabell över avståndsvapen. Alla skador är Ob-slag, alla räckvidder är i meter och priser i järnstycken. Skadan räknas som stickande.



Vapentabeller för improviserade vapen finns i *Krigarens Väg* (tabell KV-5, sidan 32) och i regelboken (tabell 6-1, sidan 145). Vapentabeller för naturliga vapen finns i *Krigarens Väg* (tabell KV-6, sidan 32), regelboken (tabell 6-1, sidan 45) och i *Monster&Varelser* (tabell MV-3, sidan 10).

Brytvärde [Frivillig regel]

Regeln om Brytvärde (sidan 114 i regelboken) tolkas lite annorlunda än vanligt och kompletteras enligt nedan. Om slaget för BRYT misslyckas så går det inte av. Däremot är dess egg att betrakta som förstörd, balansen helt fel, trästången i ett spjut, stångvapen eller trästav är sprucken och/eller fästet skadat. Det blir en nivå svårare (+Ob1T6) att hantera vapnet och det gör en tärning mindre i skada, dock minst personens grundskada. Denna svårighetsökning och skademinskning är inte kumulativ. BRYT sjunker **inte** till noll och vapnet kan fortfarande repareras. Om slaget för BRYT däremot fumlas så går vapnet av med ett ljudligt "tjing" eller "knäck", BRYT blir omedelbart noll och vapnet kan inte längre repareras. Möjligen blir det en fin souvenir.

Att man får skada om slaget mot BRYT misslyckas ska tolkas som att vapnet ger med sig och inte stoppar anfallet helt, inte som att det går av.

Reparerbara skador repareras genom att eggen slipas och poleras, klingan rätas ut och eventuellt härdas om, trästången limmas och lindas och fästet görs om. Svårigheten för reparationen bestäms av hur många gånger som slaget mot BRYT misslyckas. I grund är den Mycket lätt (Ob2T6). För varje gång som slaget misslyckas blir svårigheten en nivå högre (+Ob1T6). Ett vapen där slaget mot BRYT misslyckats två gånger kan alltså repareras med en svårighet på Svår (Ob4T6). Kostnaden för sådant underhåll motsvarar två dagars arbete hos en god hantverkare plus en dag extra för varje gång som slaget för BRYT misslyckades. Räkna med en kostnad på tre järnstycken om dagen.

Om vapnet inte var förstört (slaget för BRYT misslyckades inte) så räcker med att reparationsslaget ska lyckas för att vapnet återställs i sitt tidigare skick. Sådant underhåll kan och bör utföras om man vill behålla vapnets kvalitet.

Om vapnet däremot var förstört (slaget för BRYT misslyckades) så gäller följande: om reparationsslaget lyckas perfekt återställs vapnet till sitt tidigare skick. Om slaget bara lyckas så återställs vapnet till sitt tidigare skick men med -2 i BRYT. Ett misslyckat slag innebär att vapnet delvis repareras men har -5 i BRYT och skademodifikationen kvarstår. Svårighetsmodifikationen återställs dock. Ett fumlat slag innebär att vapnet inte kan repareras och att hantverkaren gjort det omöjligt att försöka på nytt. Vapnet är numera att betrakta som förstört.

För yxor, stångvapen och spjut finns möjligheten att skaffa en ny stång till vapnet, förutsatt att bladet, spetsen eller huvudet fortfarande står att finna. Detta kostar som en trästav och BRYT återställs helt. Detta sätt att reparera stångvapnet eller spjutet fungerar även för vapen där stången har gått av helt. I absolut värsta fall kan man bli tvungen att rätta ut spetsen och slipa om den, men i så gott som samtliga fall går stången av innan spetsen tar någon irreparabel skada.

Observera att Brytvärde fortfarande är en frivillig regel. Om regeln används är dock namnet på värdet något missvisande.

Box: Bryt i Eon2

Det är väldigt liten skillnad på reglerna för BRYT i Eon2 jämfört med första utgåvan. Skillnaden är att det är lättare för ett vapen att hålla. Det är i princip en nivå lättare för slaget mot BRYT, utom då skadeverkan bara är mellan BRYT och BRYT x 2, där svårigheten är Mycket lätt (jämför med tidigare då man inte behövde slå alls). Dessutom minskar BRYT med ett (1) om skadeverkan är högre än BRYT, oavsett hur mycket högre den är. Regelmodifikationen ovanför har således inga kompatibilitetsproblem med Eon2, och kan användas rakt av. Enda skillnaden är att det är ännu svårare att förstöra vapnet.

Rustningar

Rustningar används oftast av människor och thrakinde. Iynisin har dem sällan eftersom de sällan hamnar i krig, och de använder då oftast mänskliga rustningar. I övrigt anser iynisin oftast att det är oartigt att bära rustning. Det är ett tecken på att man inte litat på andra man möter och man bör vara förberedd nog att försvara sig ändå.



Thrakinde har inte heller rustning särskilt ofta. Liksom iynisin hamnar de sällan i krig. Skulle de behöva en rustning så består de oftast av skinn sytt till plattor av hårt stoppade långa tuber på armar. Resultatet blir ribbade plattor som man har för att täcka axlar, rygg, nacke och skalle, de kroppsdelar hos thrakinde som oftast är exponerade för fienden. Människor har mycket mer intrikata rustningar. Man använder huvudsakligen samma hårt stoppade läderskydd som thrakinde. Det finns även rustningar, bestående av vackert lackerade råhudssegment fastsydda i varandra med skinn och förstärkta med sayash. Dessa sätts ihop till olika rustningsdelar som skyddar kroppen. Sådana rustningar är mycket vackra, relativt lätta så att man kan simma i dem och mycket, mycket dyra.

Thrakiska rustningar

Thrakiska rustningar byggs av trä, läder och flätade sayash-strån. De skyddar typiskt nog ryggen, sidorna, höfter, överarmar, axlar och nacken. Huvud, underarmar, buk, ben och svans skyddas sällan. Thrakinde bär rustning i krig eller vid jakt, men aldrig annars. För dem är rustning ett tydligt tecken på att man tänker vara våldsam och en person med rustning släpps normalt inte in i en by om han inte tar den av sig.

Ssrkh/harnesk: "Ssrkh" betyder helt enkelt kroppsskydd, och om man inte säger något så är det harnesket man menar. En vanlig ssrkh skyddar rygg, skulderblad, nacke, översidan av höften och svansroten. Den tillverkas av flera sammanflätade mattor av sayash med trä- eller benribbor emellan för extra skydd, och klarar utan problem av att stoppa thrakiska vapen. Ett fåtal harnesk är så långa över sidorna att de kan knytas samman under buken och därigenom även skydda buken.

Fehh ssrkh/axel- och överarmsskydd: Axelskydden träs på armen och surras fast i ett harnesk. De skyddar överarmarna och axlarna, de senare med ett par rejäla skyddsplattor av trä som ligger ovanpå axlar och överarmar.

Hhuthl ssrkh/höftskydd: Höftskydd läggs tvärs över ryggen innan harnesket dras på och spänns sedan fast på låren. Liksom axelskydden så skyddas höfterna av ett par rejäla skyddsplattor av trä.

Nak'k ssrkh/arm- och bentskydd: Arm- och bentskydd består av en tub av kraftigt läder, på vilket man har sytt fast träribbor i kors. Det gör att arm- och bentskydd sticker ut åt sidorna och ger ännu bättre skydd åt thrakindens sidor. De är ledade vid knän och armbågar så att man kan röra sig obehindrat.

Rfk'k ssrkh/hjälm: Hjälmen är mer en ansiktsmask med munkorg som träs över huvudet framifrån. Den har en smal springa för ögonen, men ofta en fantastisk krona bakom ögonen upp över nackskyddet. Kronan är mer dekorativ och imponerande än skyddande.

Iynisiska/mänskliga rustningar

Det är inte ofta man har rustningar. Rustningar bärs aldrig till vardags, då de är något som används i krig. En person som går i rustning även till vardags kommer onekligen att få dåligt rykte som krigshetsare och kommer få ett allvarligt socialt handikapp. En rustning ska bäras inför ett slag, men i övrigt vara uppställd eller undanstoppad i lager, och den som bryter mot denna konvention lär få problem.

Rustningar är dock ingenting som man ser ner på som fenomen. En person som äger en vacker rustning visar gärna upp den för andra, fast upphängd på ett ställ istället för fastspänd på kroppen. Det är bara bruket att bära rustning utanför slagfältet som man ser ner på. Alla rustningsdelar lackas i flera lager, dels för att det är snyggt och dels för att det skyddar mot vatten.

För fotfolk är den vanligaste formen av rustning ett harnesk, en lätt hjälm och underarmsskydd, medan elitkrigare ofta har en hel uppsättning rustning.

Do/harnesk: Ett harnesk består av ett antal styva men ledade plattor formade efter kroppen, som spänns ihop på höger sida om kroppen. Oftast är det fem plattor, men det finns varianter där det bara finns två halvor eller ett antal små flexibla plattor som ligger omlott.

Kabuto/hjälm: Hjälmarna består av benribbor eller i vissa fall metallribbor där man sedan täckt allting med kraftigt läder. Ett nackskydd sträcker sig bakåt för att skydda nacken.

Jingasa/lätt hjälm: Den lätta hjälmen är bredbrättad och uppbyggd av ben- eller träribbor med förstärkning av läder. Fotsoldater använder den ofta för att koka mat i.



Haidate/lårskydd: Lårskydden spänns fast på fram- och utsidan av låren och har extra skydd för höfterna i form av skyddsplattor. Dessa gör det dessutom svårt att komma åt skrevet. Skyddsplattan för höfterna kan ibland vara så breda att de utgör ett slags förkläde som sträcker sig hela vägen från höft till höft över framsidan, och skyddar på så sätt skrevet helt.

Sode/axel- och överarmsskydd: Överarmsskydden fungerar på liknande sätt som höft- och lårskydd. Skyddet spänns fast på överarmen och skyddar överarmens utsida. Ett axelskydd i form av en stor skyddsplatta hakas fast i harnesket med ett spänne och skyddar axlarna för slag uppifrån samt glipan mellan harnesk och överarmsskydd.

Kote/underarmsskydd: Underarmsskyddet består av tre delar, dels själva armskyddet som sträcker sig från handloven till armbågen, dels ett skydd för armbågen som sitter fast i armskyddet och spänns fast i överarmen, och dels ett handryggsskydd som också sitter fast i armskyddet och spänns fast över handflatan framför tummen.

Sune-ate/vadskydd: Vadskyddet liknar underarmsskyddet till stor del. Vadskyddet skyddar vadens framsida från foten upp till knäet, och ett knäskydd sitter fast i vadskyddet och spänns fast vid låret ovanför knäet.

'Shai-skydd: Några skydd används enbart för att spela 'shai med. Alla deltagare använder i princip samma skydd, ett skydd för kroppen, armbågsskydd, knäskydd och skullskydd. De är gjorda av hårt stoppat läder. Ursprungligen användes inte skydd när thrakinde spelade sporten, men nu är motsvarande skydd vanliga även hos thrakinde.

Rustningstabeller

Rustning	Hugg*	Kross*	Stick*	Täcker	Bryt*	Vikt*	Pris**
Ssrkh	13	13	11	3, 14-16, 27***	10	9,45 kg	(21i)
Ssrkh, stor	13	13	11	3, 14-16, 27	10	13,5 kg	(26i)
Fehh ssrkh	7	6	6	6-9	10	4,25 kg	(12i)
	13	11	11	4-5			
Hhutlh ssrkh	7	6	6	19-20	10	5,05 kg	(13i)
	13	11	11	17-18			
Nak'k ssrkh	9	11	9	8-11, 21-24****	10	12,25 kg	(25i)
Rrfk'k ssrkh	12	12	10	1-3	10	2,5 kg	(8i)
Do	13	14	9	14-16	15	6 kg	70i
Kabuto	10	13	9	2-3	15	2,25 kg	23i
Jingasa	10	13	9	2	15	1,5 kg	12i
Haidate	13	14	9	16-21	15	6,75 kg	75i
Sode	13	14	9	6-9	15	3 kg	40i
Kote	7	9	6	8-13	15	2,4 kg	30i
Sune-ate	7	9	6	21-24	15	1,6 kg	20i
'Shai-skydd	5	7	4	2, 8-9, 14-16, 21-22	14	3,25 kg	6i

* Skyddsvärden, BRYT, vikt och pris representerar det vanligaste material som används i rustningen. Bygger man en rustning i något annat material så ändras dessa värden.
 ** En riktig thrakinde-krigare bygger sin rustning själv.
 *** Ej undersidan.
 **** Passivt skydd som sköld för område 14 och 15.

Tabell SH-XX: Tabell över rustningar.

Box: Varför så dyrt?

En del kanske frågar sig varför människors och iynisins rustningar är så mycket dyrare, trots att de skyddar sämre än motsvarande rustning för thrakinde. Orsaken dels att thrakinde bygger en rustning själv, och dels sällan dekorerar den i samma utsträckning. Thrakinde färgar rustningen och sätter ofta fast en massa dekorationer som fjädrar, päls, snäckor och liknande saker. Skulle den gå sönder så är det inte hela världen, utan man kan snabbt reparera den vid behov, så man bryr sig sällan om att fuktbehandla den heller. Möglar rustningen eller ruttnar så bygger man en ny.

Att bygga en rustning för människor och iynisin är däremot ett hantverk som tar tid. Varje del ska härdas, torkas, sys ihop, lackas upprepade gånger för att tåla fukt, och så vidare. Till och med den enklaste soldats rustning lackas upprepade gånger för att den ska tåla fukt, även om man då skippar motivlacken och dekorationerna. Rustningar är för människor och iynisin något som man skryter med, och då vill man att den ska hålla ett tag.



Strid

Strid i Skymningshem skiljer sig från Eon på många sätt. Utöver regeltekniska detaljer, vilka diskuteras senare, så är en typisk strid i Skymningshem snabb, explosiv och överdriven. I Eon händer det lätt att två rustade hjältar står och bultar på varandras sköldar tills sköldarna eller vapnen går sönder. I Skymningshem har man sällan rustning och aldrig sköld. Hjältarna stirrar varandra i ögonen och planerar striden som ett schackspel. De drar sina vapen och flyger förbi varandra i en samtidig explosion av rörelse, spinner runt och försöker sedan utmanövrera den andre i det att de testat den andres försvar. Slagväxlingen fortsätter i det att båda rör sig snabbt i sidled över fältet. Sedan stannar de upp, byter anfallsställning och möts en sista gång. När de far förbi varandra kommer en av dem, kanske båda, att falla död ner på marken.

Stridskonster

Krigskulturen på Fo'ur är väldigt stridskonstinriktad och väldigt professionell. Det finns knappt något rum för oprofessionella krigare, varför samtliga vanliga vapenfärdigheter utgår helt. Istället får man lära sig olika stridskonster (se *Eon Deluxe* eller *Krigarens Väg*), från enkla vapendrillar hos gardessoldater och thrakindisk vattenbrottning till avancerade iynisiska obehäpnade stridskonster och svärdstekniker.

Det enda undantaget är Slagsmål, som fortfarande finns tillgänglig. Dessutom utökas färdigheten så att den är besläktad med användning av kniv och klubba, vilket ger en nivå högre svårighet (+Ob1T6). Alla andra former av vapenfärdigheter sätts ihop som stridskonster enligt *Krigarens Väg*.

Gamla stridskonster

Följande existerande stridskonster kan användas rätt av utan konvertering: Drill med <närstridsvapen>, Militär spjutdrill, Båg- och armborsträning, Akademiträning och Marinkårsträning. Andra stridskonster i *Krigarens Väg* behöver konverteras.

Busho suriya

Även känd som: Iynisisk klosterträning

Tillgänglighet: Ovanlig

Plats: Suriyan khemaka

Antagningskrav: Iynisin

Moment: Spark, Slag, Greppa

Tekniker: Avancerade kast, Meditation, Hög spark, Bedövande slag

Sekundära färdigheter: <Språk>

Den iynisiska klosterträningen är obligatorisk för alla iynisin och de får träning i denna obehäpnade stridskonst under sin uppväxt när de går i klosterskola. Den är där en del av morgonexercisen och även eftermiddagsexercis. Många fortsätter även med stridskonstens rörelser som motion och avslappningsövning även efter att de lämnar klosterskolan.

Nya tekniker

Några nya stridskonsttekniker tillförs till Skymningshem för att bättre simulera den sorts strid som är tänkt för miljön.

Teknik	Vanlig	Ovanlig	Unik
Amputation	–	3	2
Blind strid*	–	3	2
Fallteknik	1	1	1
Fint	2	1	1
Liggande strid	2	1	1
Pilklyvning	–	3	2
Skrämmande aura	–	3	2
Sjätte sinne*	–	3	2
Terrängutnyttjande*	3	2	1

Tabell SH-XX: Kostnad för nya stridskonsttekniker.



Amputation: Rollpersonen får, om tekniken används, en nivå extra (+Ob1T6) på en amputationsrisk, även om det inte blir någon extraskada. Man måste deklarera tekniken innan man slår för den och man förlorar alltid initiativet automatiskt nästa runda (om motståndaren överlever). Tekniken kan bara användas med huggvapen.

Blind strid*: Rollpersonen kan använda andra sinnen än synen för att uppfatta motståndaren, till exempel hörsel, känsel eller till och med "sjätte sinne", vilket gör att han kan slåss förblindad, i totalt mörker eller med ögonbindel. I normala fall blir alla handlingar en nivå svårare (+Ob1T6), men svårigheten ökar med en nivå extra (+Ob1T6) i trängd terräng (till exempel inomhus), en nivå till på platser med skum akustik (till exempel inne i en katedral) och med ännu en nivå om motståndaren lyckas med ett slag för Smyga. Tekniken kan inte utnyttjas samtidigt som tekniken Terrängutnyttjande.

Fallteknik: Rollpersonen har tränat in hur man landar på ett korrekt sätt. Om ett slag för tekniken lyckas minskas fallskadan med en tärning (-Ob1T6) och man kan använda tekniken Ripost på avancerade kast, då i form av något närstridsanfall som spark, slag eller avancerat kast.

Fint: Rollpersonen kan dölja sina anfallsuppsåt i rörelser och kroppsställningar, vilket gör att motståndaren får en nivå svårare (+Ob1T6) på sitt försvar (undvika, parera eller blockera). Tekniken kan inte användas om man gör en vanlig Fint-variation på sitt anfall (se regelboken sidan 130).

Liggande strid: Rollpersonen är tränad till att slåss liggande. Modifikationerna för liggande strid på sidan 116 utgår: rollpersonen får istället välja mellan en tärning mindre i skada (-Ob1T6) eller en tärning svårare på anfall. Dessutom kan man inte anfalla något annat än motsvarande "sikta lågt". SI (båda siffrorna) minskar också med ett och en rollperson som är liggande kan inte öppna striden.

Pilklyvning: Rollpersonen kan kapa pilar i flykten och även slå undan andra projektiler. Svårigheten är Normal (Ob3T6) för kastade projektiler som kastknivar och spjut, och Svår (Ob4T6) för skjutna projektiler som pilar och armborstskäcktor. Svårigheten ökar med en nivå (+Ob1T6) om man inte kan se skytten i skjutögonblicket och med ännu en nivå (+Ob1T6) om man inte kan följa projektilens bana. Det sistnämnda kräver också att man har någon av teknikerna Blind strid eller Vaksamhet. Tekniken räknas som en försvarsmanöver. Varje pil är en egen handling.

Skrämmande aura: Rollpersonen kan se så skrämmande eller iskall ut att det krävs en vilja av stål för att anfalla denne. Om rollpersonen vinner ett motsatt slag för stridskonsten mot motståndarens PSY (eller en stridskonst med någon av teknikerna Tomhet eller Stålsättning) så kan motståndaren inte öppna striden.

Sjätte sinne*: Rollpersonen har något som av iynisin kallas *dairokkan*, eller ett slags "sjätte sinne", som gör att det blir väldigt svårt att överraska rollpersonen. Varje gång en rollperson hamnar i någon form av bakhålls- eller överfallssituation ska man slå ett slag för stridskonsten med svårighet Ob4T6. Minska svårigheten med en nivå (-Ob1T6) om det är fler än en person som genomför bakhållet eller överfallet och med två nivåer (-Ob2T6) om det är fler än tio personer som genomför bakhållet eller överfallet. Om slaget lyckas är rollpersonen inte överraskad när striden börjar. Spelledaren kan med fördel slå detta slag dolt.

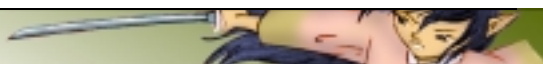
Terrängutnyttjande*: Rollpersonen kan utnyttja terrängen till sin fördel. Om den frivilliga regeln på sidan 116-117 används så innebär det att alla svårighetsökningar på grund av terrängen ignoreras. Om två personer har tekniken Terrängutnyttjande så tar de ut varandra och båda får svårighetsmodifikationer relativt varandra enligt grundreglerna sidan 116-117. Om den frivilliga regeln *inte* används så är tekniken inte automatisk, men gör så att rollpersonen får en nivå lättare på försvar eller VINIT, eller att motståndaren får en nivå svårare på VINIT, under förutsättningen att det finns terräng att utnyttja. Tekniken kan inte utnyttjas samtidigt som tekniken Blind Strid.

Gamla tekniker

Några av de gamla teknikerna behöver modifieras eller kommenteras eftersom de inte riktigt passar in i Skymningshem i den form som de beskrivs i Krigarens Väg.

Avståndsvapen till häst: *Utgår.* Det finns inga landlevande varelser som kan användas som riddjur.

Benbrytning: *Tillägg till regelboken.* Kan även användas som uppföljning på ett Grepp. I så fall inträffar benbrottet i den greppade kroppsdel.



Dubbelstöt: *Tillägg till regelboken.* Kan användas med alla stångvapen och spjut. Ett anfall använder då vapnets huvud, det andra använder vapnets skaft.

Dödande anfall: *Utgår.* Ersätts med Amputation ovan.

Fällning: *Utgår.* Motsvarande teknik ingår i Avancerade kast och motsvarar ett lågt kast.

Kvickt anfall: *Tillägg till regelboken.* Eventuella andra deklarerade handlingar i rundan inträffar vare sig ett Kvickt anfall lyckas eller inte. Det går alltså inte att avbryta sitt agerande om det kvicka anfallet skulle lyckas.

Ridteknik: *Utgår.* Det finns inga landlevande varelser som kan användas som riddjur.

Stridsvråla: *Tillägg till regelboken.* Tekniken kallas av iynisin för *chi'n* och har inte enbart psykologiska effekter. Enligt iynisisk filosofi ska man alltid slå när man själv andas ut och när motståndaren andas in. På så sätt fokuserar man sin energi utåt mot motståndaren och kan därför tillfoga honom mer skada. Utöver den psykologiska effekten som nämns i regelboken så kan en rollperson välja att stridsvråla även under striden. Detta kostar då två extra poäng Utmattning men ökar skadan med Ob1T6.

Tomhet: *Denna teknik ersätter regelbokens variant.* Rollpersonen kan nå ett högre "medvetandeplan" även mitt i en strid som mest kan beskrivas som "tomhet" – iynisins ord för detta medvetandeplan, *tsero*, betyder just "tomhet". På detta medvetandeplan når bara det som spelar någon roll för nuet fram till rollpersonens medvetande. Allt annat ovidkommande "rensas bort" och ignoreras. Tekniken kan användas för att negera effekterna av teknikerna Fint, Skrämmande aura eller Stridsvråla, samt de frivilliga reglerna för Förolämpning (s. 117) och Raserianfall (s. 118), samt alla andra distraherande faktorer (åskskrällar, skrämmande varelser et cetera). Ett vanligt slag för stridskonsten krävs för att ignorera vanliga svårighetsökningar, medan ett motsatt slag krävs för att ignorera aktiva försök att distrahera någon. Iynisin får dessutom en nivå lättare (-Ob1T6) på slag mot en stridskonst med Tomhet för att behärska sig (se Iynisins ilska på sidan XXX).

Utmanövrering: *Tillägg till regelboken.* Tekniken kräver att man kan förflytta sig. Om rollpersonen inte kan förflytta sig snabbt och ofta så kan tekniken inte utnyttjas.

Uppföljning: *Tillägg till regelboken.* Tekniken kan användas med bågar, dock inte kastvapen eller armborst. För avståndsvapen krävs inte att motståndaren blir tillbakaknuffad, bara att skytten har pilar i handen redo att läggas på strängen direkt efter att första skottet är avlossat. Man kan som mest ha två extra pilar i handen utöver den man ska avlossa först. Svårigheten beror på antalet pilar man håller på handen: Ob3T6 för en extra pil och Ob4T6 för två extra pilar. Skjuter man en extra pil går första skottet iväg som vanligt och det andra sist i rundan. Skjuter man två extra pilar går första skottet iväg som vanligt, det andra direkt efter det första och ett tredje skott går sist i rundan.

Graderingsprov [Frivillig regel]

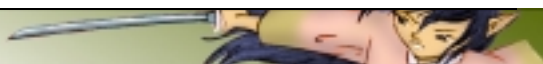
Att lära sig en stridskonst behöver inte bara vara att spendera erfarenhetskryss och skaffa en ny teknik. Istället för att bara spendera och skaffa en ny teknik kan man låta rollpersonen få kämpa för tekniken. Varje teknik får därför ett antal olika graderingsprov. När en rollperson vill lära sig en ny teknik måste man utföra provet och lyckas med det innan man får spendera erfarenhet och skaffa sig tekniken.

När det är dags att lära sig en ny teknik väljer spelledaren ett prov för den tekniken i listan varvid spelare och spelledare rollspelar provet. Vid ett lämpligt tillfälle slår man det slag som specificeras i provet, oftast ett Normalt slag (Ob3T6) mot stridskonsten. Om slaget lyckas får man spendera ett erfarenhetskryss och skaffa tekniken. Misslyckas det får man försöka igen en vecka senare, men med en nivå svårare (+Ob1T6) på slaget. Denna ökning är kumulativ så att efter två misslyckade försök får man +Ob2T6 på nästa försök. Ökningen försvinner om man höjer stridskonsten. Erfarenhetskryss tas inte bort utan står kvar till nästa tillfälle en vecka senare.

Om slaget fumlats ligger tekniken bortom ens fattningsförmåga, erfarenhetskrysset förloras och man får försöka igen först när man har höjt färdigheten. Om slaget blir perfekt får man behålla krysset och försöka lära sig en ny teknik en vecka senare.

Nedan finns en lista med förslag på prov som eleven måste klara av för att anses ha lärt sig tekniken. Observera att listan är till som inspirationskälla, inte som regelprocedur. Det är alltid upp till spelledaren att beskriva hur provet går till och vad resultatet av det blir.

Amputation: Provet ska reflektera elevens perfekta kontroll över en klinga även när han tar i. Styrka ska med andra ord inte resultera i ett mindre rent hugg.



- Medelst ett svärd och ett enda hugg ska eleven kapa en ekstock med en halv fots diameter (15 cm). Snittytan ska vara helt ren.
- Eleven ska klyva en *sayash*-stav av minst fyra fots längd på längden. Hugget ska gå ner minst tre fot och svärdet får inte fastna.
- Eleven ska kapa en *sayash*-stav av minst sex fots längd som är nerkörd i marken. Staven ska kapas exakt en fot från dess övre ände och stängen får inte darra efteråt.
- Eleven skall klyva en *siar* (stor äppelliknande frukt) liggande på en bordsskiva med ett eggvapen. Frukten får inte gå i två bitar förrän efter att eleven har torkat av svärdet, satt det i skidan och bugat sig för frukten såväl som mästaren. Bordsskivan under får inte vara repad eller skadad.

Avancerade kast: Provet ska visa att eleven kan utnyttja rörelse, balans och tyngd hos såväl sig själv som sin motståndare. Provet utgörs oftast av ett antal matcher mot ens mästare och äldre elever.

- Eleven får lyfta mästaren på ryggen och bära honom över träningshallens tak utan att tappa balansen.
- Eleven får bära mjölsäckar under ett tag vid en lokal kvarn, hela tiden under mästarens överinseende. Om eleven blir utmattad misslyckas han.

Avväpna: Provet ska visa att man har styrka och snabbhet att kunna avväpna en fiende.

- Mästaren gör ett hugg mot elevens huvud rakt uppifrån och eleven måste fånga klingan mellan sina händer för att därpå ta svärdet ifrån mästaren.
- Andra elever står i en cirkel runt om eleven och kastar käppar på denne. Eleven måste blockera alla käppar på ett sådant sätt att eleverna inte kan sträcka sig efter en käpp och kasta den igen.

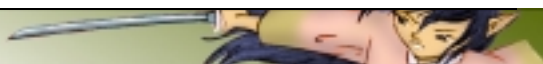
Balans: Balans handlar om att styra sin energi på så sätt att ens tyngdpunkt alltid finns mellan fötterna och lågt ner. Provet ska reflektera elevens kontroll över sin kropps energi.

- Eleven ska kunna utföra en rad med konventionella anfall och försvar mot sin lärare stående på en smal stång utan att ramla ner.
- Eleven ska utföra stridskonstens alla former stående på toppen av en smal stock nerkörd i marken och får inte ramla ner.
- Eleven måste utföra ett antal anfall stående på axlarna på en kamrat som hela tiden flyttar på sig.

Bedövande slag: All energi i en kropp flödar längs med fem meridianer. Kan man blockera vissa av dessa meridianer så kan man också bedöva eller lamslå kroppsdelar. Tekniken är på så sätt nära besläktad med akupunkturkonsten. Det är en ganska farlig teknik att behärska, eftersom den så lätt kan missbrukas i och med att punkterna också kan vara skadliga. Eleven ska ha god kännedom om farliga målpunkter på kroppen och ska visa denna kunskap med praktiska och teoretiska prov.

- Under den normala träningen kommer läraren att ropa ut målpunkter till eleven när denne står i träningsmatcher, som då omedelbart måste markera anfall mot målpunkten, trots att motståndaren också hör vilken målpunkt som kommer att anfallas.
- Eleven ska kunna simulera *tameshigiri*, eller rituellt huggande av en kropp, genom att slå med ett träningssvärd längs de olika linjerna som man ska hugga efter i *tameshi*-konsten. Märket efter rippet får inte avvika från linjen.

Benbrytning: Denna teknik kräver dels god kunskap om anatomi och dels teknik för att utföra tekniker. Dessutom krävs att man kan fokusera sin kropps energi på skelettbenens svaga punkter och på så sätt knäcka dem.



- Det vanligaste provet består av en teoretisk del, där man får visa sina anatomiska kunskaper och ett praktiskt prov där man får knäcka diverse föremål som plankor, tegelstenar et cetera.
- Under den normala träningen kommer läraren att ropa ut målpunkter till eleven när denne står i träningsmatcher, som då omedelbart måste markera anfall mot målpunkten, trots att motståndaren också hör vilken målpunkt som kommer att anfallas.
- Tekniken har en omvänd applikation, där man med samma kunskap som man skadar någon kan fixera ett brutet ben. Utifall att någon bryter benet genom en olyckshändelse när det är dags att genomföra provet så kan läraren låta eleven fixera benet på den skadade.

Blind strid: Att slåss utan hjälp av synen kräver exceptionellt tränade sinnen andra än ens ögon. Det som iynisin kallar för *dairokkan*, eller ”större sinne”, är vitalt för tekniken. Målet är att visa att eleven kan känna sin motståndares *wa* eller aura och agera enbart från detta. Provet är menat att visa detta.

- Eleven måste gå på träningshallens tak med förbundna ögon utan att ramla ner.
- Eleven ska servera mästaren och äldre elever med förbundna ögon, utan att missa tallriken. Elaka äldre elever flyttar ofta på sina tallrikar, men den elev som genomgår provet ska ändå klara uppgiften.
- Äldre elever gör utfall mot den prövade, som med förbundna ögon måste parera dem.
- Eleven måste gå genom en skog nattetid så tyst som möjligt, utan att stöta i föremål och utan att trampa på kvistar och liknande.

Bärsärk: Det är en svår konst att låta ens undermedvetna ta över och kämpa åt en men ändå behålla kontrollen. Provet visar elevens förmåga att behålla kontrollen i alla situationer.

- Eleven utsätts under en längre tid för förödmjukelser och förolämpningar av lärare och andra elever, och eleven får inte tappa fattningen någon gång.
- Eleven får vid något tillfälle gå gatlopp mellan de andra eleverna, som beväpnade med träningssvärd försöker hindra eleven att nå läraren. Eleven ska nå fram till läraren trots smärtan och får inte angripa någon annan än läraren.
- Eleven ska försvara sig mot andra elever med endast ett papperssvärd. Papperssvärdet är gjort av ett ark papper som rullas. För att det ska kunna användas får man inte tappa besinningen – om tappar kontrollen det minsta så böjs papperssvärdet och blir obrukbart.

Dubbelstöt: Tekniken att använda ett stångvapens båda ändar demonstreras i ett antal matcher mot flera motståndare. Provet ska visa kontroll över stångvapnet och förståelse av dess dynamik.

- Eleven ska sitta ner med benen under sig, beväpnad med en *pakunin*, och försvara sig mot flera anfall från flera motståndare sittande. Eleven får inte resa på sig, utan får bara använda överkroppen och armarna.

Fallteknik: Många stridskonstlärare kräver att denna teknik är den första som eleven lär sig. Målet är att kunna styra sin kropps energi på ett sådant sätt att kraften från anslaget absorberas utan att göra skada. Tekniken demonstreras genom att eleven kastas på olika sätt, av mästaren, andra elever samt även kasta sig själv i varierande terräng och ska landa mjukt utan att skadas.

- Ett vanligt prov är att eleven ska kastas omkull och sedan komma upp på fötter igen i en och samma flytande rörelse, gärna upprepade gånger.
- Eleven kan också bli tvungen att kasta sig ut för en brant slänt och komma ner i helt skick.



Fint: Även detta bevisas genom ett antal matcher. I grunden är finten en taktisk egenskap och hör således mer till intellektet, men genom träning kan man få in finten i det undermedvetna. Provet är avsett att visa att eleven har förmågan, listen och snabbtänktheten att lura sin fiende.

- Eleven anses ha lärt sig denna teknik då han lyckas med att finta sin lärare och få in en hård träff på honom.
- Eleven ska spela ett parti *sen* mot sin lärare. *Sen* är ett schack-liknande brädspel med många taktiska möjligheter och som tar en livstid att bemästra. Partiet ska spelas i oerhört snabb takt, så att en taktiska fint kommer från det undermedvetna, snarare än det medvetna. Om eleven vinner har provet klarats av.

Hopptechnik: Eleven får hoppa över högre och högre hinder och lära sig att utnyttja tyngdpunkt, balans och styrka för att kunna hoppa så högt som möjligt och utnyttja denna kraft offensivt.

- Eleven ska hoppa upp på ett bord, jämfota och utan sats.
- Eleven ska kunna hoppa över en elev för att därefter sparka på eleven bakom.
- Eleven ska kunna göra en hoppspark och slå av en planka som en annan elev håller mellan händerna.

Hugg: Ett hugg handlar inte bara om svärdets skärpa eller fäktarens styrka. Det är minst lika mycket teknik, disciplin och mentalitet bakom ett rent hugg. Det sägs att det perfekta hugget inte kan utföras av någon person – det perfekta hugget utför sig själv med hjälp av fäktaren.

- Eleven ska svara på frågan ”varifrån kommer mellanrummet mellan de två bitarna efter ett hugg?”
- Eleven ska kapa en blomstjälk på längden med ett hugg. Hugget får inte gå ur stjälken förrän i stjälkens ände.
- Eleven ska kapa ett ungt sayash-strå som hålls i lärarens hand. Om tekniken är felaktig, eller svärdet är dåligt slipat, så kommer sayash-strået bara att böja sig och möjligen skalas, men det kommer inte gå av. Om hugget är rent så har eleven klarat av provet.

Hög spark: Att sparka kräver egentligen inte benstyrka. Den finns redan där. Vad som däremot krävs är balans och timing.

- Eleven ska kunna utföra en rad med konventionella anfall och försvar mot sin lärare stående på en smal stång utan att ramla ner.
- Eleven måste utföra ett antal anfall stående på axlarna på en kamrat som hela tiden flyttar på sig.
- Eleven ska utföra ett antal anfall mot sin lärare, med händerna bakbundna.

Kasta vapen: Även om det är ovanligt så finns det stridskonster med olika tekniker för att kasta vapen. Att kasta ett vapen kräver väldigt mycket teknik och precision, vilket provet ska visa att eleven har.

- Eleven ska kasta en kastyxa mot flätorna på någon blond långhårig värdshusflicka och träffa flätorna, inte flickan.
- Eleven ska kasta ett antal mindre kastknivar mot en måltavla efter att ha hoppat ut i luften. Knivarna ska kastas när eleven är i luften.
- Eleven ska släcka ett ljus med en kastkniv på tio stegs håll.

Krigslist: Krigslistor handlar om taktik, snabbtänkthet och om förmågan att leda sin fiende dit man vill.

- Eleven ska spela ett parti *sen* mot sin lärare. *Sen* är ett schack-liknande brädspel med många taktiska möjligheter och som tar en livstid att bemästra. Partiet ska



spelas i oerhört snabb takt, så att en taktisk fint kommer från det undermedvetna, snarare än det medvetna. Om eleven vinner har provet klarats av.

- Eleven ska redogöra för ett fältslag ur historien, helst ett mindre berömt och ett som läraren väljer, och motivera varför befälhavaren gjorde som han gjorde.

Kross: Att krossa är inte bara att ta i. Det är också att fokusera energin i angreppet mot fiendens svaga punkter i kroppen. Det är också att koncentrera angreppet till en våg av energi som når målet i kroppen och slår ut det. I mångt och mycket är det krossande anfall ett raka motsatsen till det uppenbara – i mjukheten ligger långt mycket mer förödelse än i styrkan.

- Eleven ska svara på frågan ”Hur lång tid tar det för havet att krossa ett berg?”.
- Eleven ska stå med två ägg i sina knutna nävar och med bar överkropp. Hans lärare ska nu slå mot smärtpunkter i elevens kropp. Om eleven klarar av att ta emot smållarna utan att tappa äggen eller krossa dem har provet klarats.

Kvickt anfall: Det snabba anfallet kallas ibland den skugglösa tekniken. Det handlar om att fokusera sin energi och kanalisera ut en del av den innan själva huvudangreppet. På så sätt får man ett blixtsnabbt anfall innan den stora vågen slår an.

- Ett vanligt prov är att eleven måste klyva en frukt som kastas genom luften förbi denne, både på längden och på tvären. Om frukten landar i fyra delar har provet lyckats.
- Eleven ska svara på frågan ”Vad är snabbare än en blix?”.

Kvickt försvar: Mycket av teknikerna i det snabba försvaret är gemensamt med det snabba anfallet. Skillnaden mellan försvar och anfall är i det här fallet hårfina – en del av ens energi kanaliseras snabbt för att slå bort fiendens anfall. Skillnaden är att energin inte riktas mot fienden utan mot dennes anfall. Proven är därmed identiska.

- Ett vanligt prov är att eleven måste klyva en frukt som kastas genom luften förbi denne, både på längden och på tvären. Om frukten landar i fyra delar har provet lyckats.
- Eleven ska svara på frågan ”Vad är snabbare än en blix?”.

Liggande strid: Svårigheten i liggande strid är alltid att man inte har samma rörlighet och snabbhet. Å andra sidan har man en fördel av att kunna trycka ifrån från marken. Man är alltså inte beroende av sin tyngd för att göra skada, utan begränsas enbart av sin vilja och sin styrka. Kan dessa kombineras med rätt träning så kan man även vinna snabbhet trots begränsningarna av att ligga ner.

- Att stå i brygga är ett vanligt prov. Hur länge eleven ska stå i denna ställning, och med vilka ytterligare påfrestningar, beror helt på läraren. Ofta låter en lärare sin elev stå i brygga från solnedgång till soluppgång, och om han är elak även med en extra last på magen.
- Ett galler av sayash läggs på pålar över träningsgolvet, ungefär en halvmeter över marken och med ungefär trettio centimeter stora luckor. Äldre elever får stå på pålarna, beväpnade med stavar. Eleven får sedan en *bok'yadin* (träsvärd). Om eleven lyckas slå alla äldre elever ur balans medan de äldre stöter mot honom med staven så har han klarat provet.
- Eleven ska svara på frågan ”Varför föredrar ormen marken?”.

Lönnmord: De få skolor där man lär ut lönnmord har oftast en av två filosofier. Antingen ska mordet ske tyst och ljudlöst, eller så ska det ske utan tvekan. Ett tyst och ljudlöst mord kan vänta tills mördaren har möjlighet att komma undan. Ett mord utan tvekan kan ske till priset av att mördaren upptäcks. I båda fallen är tålmod den viktigaste läxan, och i båda fallen är teknikerna ytterst ovanliga, och man får verkligen leta för att finna skolor som kan lära ut dessa tekniker.



- Eleven ska klättra upp i ett träd och tillbringa en vecka i det. Han får välja vilket träd som helst på skolans område och han får inte märkas. Lyckas han hålla sig obemärkt i en vecka har han klarat provet.
- Eleven ska på något sätt överraska sin lärare så att denne öppnar sin gard så pass mycket att eleven kan måla ett streck i ansiktet på läraren. Lyckas eleven med detta har han klarat provet.

Medföljning: En grundläggande försvarsteknik i iynisins stridskonster är att följa med motståndarens vapen med sitt eget vapen eller sin egen hand. På så sätt vet man alltid var motståndaren har sitt vapen. Rörelserna i denna teknik liknar till stor del dans.

- När läraren dansar ska eleven följa med lärarens fotsteg och händer med sina egna. Om eleven kan följa lärarens dans, även om läraren improviserar, så har eleven klarat provet.
- Läraren målar en bild eller kalligraferar på ena sidan av ett pappersark som är uppspant i en vertikal ram. Elevens pensel ska följa lärarens i minsta detalj.

Meditation: Det är aldrig svårt att meditera när man har lugn och ro omkring sig. Det svåra är att meditera och skapa lugn i kaos. Det kräver ett särskilt sorts sinne för att kunna stänga ute omgivningens buller, vilket provet visar att eleven har.

- Ett vanligt prov är att sätta eleven naken ute i kylan nattetid, insvept i en genomblöt filt. Eleven måste sedan torka filten enbart genom att medelst meditation koncentrera all sin energi till filten. Om filten är torr vid soluppgången har eleven klarat provet.
- Eleven stängs in i en underjordisk kammare som sedan vattenfylls så att enbart elevens näsa är över vattnet. Om eleven får panik och försöker ta sig ut ur kammaren, eller drunknar i kammaren, har provet misslyckats. Nedkylning är också en fara.

Mental koncentration: Inom iynisins stridskonst finns en kroppsställning som kallas ”öppen för alla sidor”, vilket är en passiv försvarsställning då man bevarar sin energi men ändå är redo för försvar.

- Provet för detta är något som pågår under hela träningsperioden. Läraren försöker helt enkelt överrumpla eleven då och då, med slag i huvudet eller andra mer busiga överfall (hinkar över dörren et cetera). Den dag som eleven klarar av att undvika överrumplingen har provet avklarats.

Momentspecialisering: Att kunna slåss innebär inte bara att man har smidighet och styrka och att man kan sina former. Det innebär också att man måste känna till sitt vapen och bli ett med det.

- Eleven ska hålla det vapen han specialiserar sig på med utsträckta armar under en hel natt.
- Eleven ska finna det vapen han specialiserar sig på när det är gömt. Eleven ska helt enkelt ha uppnått sådan enhet med sitt vapen att han känner var det är.

Målpunkter: Alla energier i kroppen löper enligt fem meridianer som är välkända inom akupunkturen. Genom att rikta om, släppa lös eller dirigera dessa meridianer kan man både skada och läka, det senare mest känt genom akupunktur. Att skada någon av dessa med ett vapen eller stor kraft stör kroppens energiflöde så allvarligt att man till och med kan döda, även om det bara är handen som träffas. Detta är en av de farligare teknikerna som lärs ut, och de flesta iynisiska läromästare lär ut den som en av de absolut sista.

- Eleven ska lindra sin läromästares bakfylla medelst akupunktur.
- Eleven ska visa sin skicklighet i *tameshigiri*, den rituella uppstyckningen av döda kroppar som ibland används för att pröva klingor, men oftare för att kapa upp en förbrytares kropp innan begravningen.



- Eleven ska kapa en blomstjälk på längden med ett hugg. Hugget får inte gå ur stjälken förrän i stjälkens ände.

Pilklyvning: Att stoppa en pil i luften handlar om timing och bestämdhet. Att vara tveksam är farligt, liksom att inte ha rätt rytm. Viktigast av allt är ändå harmoni. När man är i sådan harmoni med sig själv att man kan känna varje form av fientlighet och agera på den, då är man i stånd att fånga en pil i flykten.

- Eleven beskjuts av dolda bågskyttar genom pappskärmar. Elevens uppgift är att undgå att bli träffad och ännu hellre fånga en pil. Klarar han av det har provet klarats.
- Ett vanligt prov är att eleven måste klyva en frukt som kastas genom luften förbi denne, både på längden och på tvären. Om frukten landar i fyra delar har provet lyckats.

Precisionsanfall: Det är inte lätt att anfalla en given kroppsdel. Det kräver timing och precision samt att man kan avläsa sin fiende korrekt. Återigen så är det *dairokkkan*, det ”större sinnet”, som är det kritiska momentet.

- Eleven ska gå en match mot sin lärare och enbart slå mot hans handrygg.
- Eleven ska fånga insekter med ätpinnar.
- Eleven ska kunna slå in en spik med ett enda slag genom att koncentrera sin energi rakt in i spiken.

Rappt utfall: Att ta initiativet är att leda striden. Man måste fokusera sin varelse på att leda den och att få motståndaren att slåss på ens egna villkor. För att lyckas med det måste man snabbt inleda striden i precis rätt ögonblick. Detta ögonblick kallas ”tiden emellan”, och det krävs lång och hård träning och meditation för att finna den.

Ripost

Skrämma/hota

Skrämmande aura:

Sjätte sinne: Ett ”sjätte sinne” kallas ofta *dairokkkan* eller ”större sinne” av iynisin.

Någonstans i det undermedvetna har varje person en aura som kallas för *wa* och som utstrålas från personen. Det sjätte sinnet är helt enkelt förmågan att uppfatta störningar i någons *wa*.

- Provet för detta är något som pågår under hela träningsperioden. Läraren försöker helt enkelt överrumpla eleven då och då, med slag i huvudet eller andra mer busiga överfall (hinkar över dörren et cetera). Den dag som eleven klarar av att undvika överrumplingen har provet avklarats.
- Eleven beskjuts av dolda bågskyttar genom pappskärmar. Elevens uppgift är att undgå att bli träffad och ännu hellre fånga en pil. Klarar han av det har provet klarats.

Snabb återhämtning

Snabbdragning

Stick:

Stridsvråla:

- Eleven ska svara på frågan ”Vilket ansikte hade du innan du föddes?”.

Stå kvar

Stålsättning: Enligt iynisin är smärta något som utlöser aggression. För dem är det ett måste att stå ut med smärta, annars kommer de att ge efter för sina aggressiva instinkter och bli långt mer farliga än de önskar. Genom att kanalisera sin energi så att den inre energin neutraliserar smärtan så kan man stå ut med de mest ohyggliga plågor.



- Eleven binds upp mellan två smala och böjliga träd med rep som sakta spänns. Eleven ska sedan ta kontrollen över sin smärta och dra sig upp till stående ställning.
- Eleven får ställa sig med bar överkropp mellan fyra äldre elever som sedan angriper med övningssvärd. Övningssvärden gör ont, men de gör sällan permanenta skador. De äldre eleverna angriper sedan eleven som får försvara sig men inte angripa. De äldre elevernas uppgift är att slå så smärtsamt som möjligt och eleven måste behärska sin smärta.
- Eleven ska stå med två ägg i sina knutna nävar och med bar överkropp. Hans lärare ska nu slå mot smärtpunkter i elevens kropp. Om eleven klarar av att ta emot smällarna utan att tappa äggen eller krossa dem har provet klarats.

Terrängutnyttjande:

Tomhet:

Två vapen:

Uppföljning:

Uppresning

Utmanövrering: Att utmanövrera flera fiender kräver snabb och konstant förflyttning.

- Eleven får springa träningslopp genom oländig terräng och får inte nämnvärt hindras av terrängen. Provet kräver konstant utvärdering av terrängen för att finna vägar som inte hindrar förflyttningen och ofta till och med en del akrobatiska manövrer för att ta sig förbi hinder.
- Eleven ska spela ett parti *sen* mot sin lärare. *Sen* är ett schack-liknande brädspel med många taktiska möjligheter och som tar en livstid att bemästra. Partiet ska spelas i oerhört snabb takt, så att en taktiska fint kommer från det undermedvetna, snarare än det medvetna. Om eleven vinner har provet klarats av.

Utspel

Vaksamhet

Viktutnyttjande:

Skada

Det rekommenderas att något av de snabbare skadesystemen från *Krigarens Väg* eller *Monster&Varelser* används, eftersom det vanliga skadesystemet är på tok för långsamt. Går det ändå för långsamt så finns det ett ännu snabbare system nedan som kan användas. Nedan finns lite åtgärder för detta. Dessutom finns träfftabeller för thrakinde lite längre ner.

Snabbare skada

Följande är ett frivilligt system som används för att snabba upp skadeberäkningarna rejält. Det är modulärt uppbyggt och man kan välja att använda delar av det eller hela. Man behöver inte ens vara konsekvent. Har man en viktig slutstrid så kan det vara intressant att använda det detaljerade skadesystemet i regelboken eller i *Krigarens väg*. I de flesta småstrider är det dock inte intressant med alla dessa detaljer.

- Skadeverkan förs in direkt på sektionerna för Trauma, Smärta och Blödningstakt, utan att gå omvägen via skadetabellen. Krosskada gör att skadeverkan räknas som 1,5 gånger den framslagna på Smärta, stickskada gör att skadeverkan på samma sätt räknas som 1,5 gånger den framslagna på Blödningstakt, och huggskada gör att skadeverkan räknas som 1,5 gånger den normala på Trauma. Det enklaste sättet att skriva in det är att först kryssa i skadeverkan, och sedan kryssa i hälften så mycket till för enbart den påverkade sektionen. Man kan slå på skadetabellen i alla fall för att se lite mer i detalj var anslaget träffar, men om man använder detta system så påverkar inte tabellen i övrigt. En varning dock: denna uppsnabbning gör också spelet rejält mycket mer dödligt.
- Det kan vara en idé att vänta med eller strunta i dödsslag. Ett förslag är att man enbart slår dödsslag om man misslyckas med chockslaget, eller väntar med det tills striden är över. Man kan till och med strunta helt i det och kallt anta att en person



som misslyckas med chockslaget även kommer att dö förr eller senare om inte någon kan ta hand om personen.

- För att göra blödnigen mindre förödande, ändra blodförlusten så att om man har en blödningsstakt på mindre än 10 så får man lika många poäng blodförlust var tionde minut. Har man en blödningsstakt på 10 eller mer så får man lika många poäng blodförlust som blödningsstakten delat med tio en gång per minut.

Träfftabeller

Eftersom det inte finns någon passande tabell för thrakinde införs en särskild träfftabell för dessa som komplettering till grundreglernas 7-6 och 7-7 samt KV-20 och KV21a, 21b, 21c, 21d och 21e.

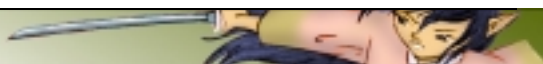
Skulle man få en träff i svansen så används samma skadetabeller som för ben. Dessa finns i spelledarskärmen, i regelboken på sidan 169 samt i snabbare och smidigare varianter i Krigarens Väg (KV-22 till KV-24 på ss 72-74).

Om svansen drabbas av benbrott så blir den oanvändbar. Eftersom thrakinde använder svansen som balans under vanlig gång och för framdrivning när de simmar så innebär det i praktiken samma sak som ett vanligt benbrott.

Träfftabell för thrakinde								
Hugg- och krossvapen			Stick- och avståndsvapen			Träffområde	Delområde	
Normal	Högt	Lågt	Normal	Högt	Lågt			
01-04	01-12	–	01-04	01-08	–	Huvud	Ansikte	[1]
05-08	13-24	–	05-08	09-16	–		Skalle	[2]
09-10	25-30	–	09-10	17-20	–		Hals	[3]
11-14	31-36	–	11-12	21-24	01-02	Vänster arm	Skuldra	[4]
15-18	37-42	–	13-14	25-28	03-04		Överarm	[6]
19-20	43-45	–	15	29-30	05		Armbåge	[8]
21-26	46-54	–	16-18	31-36	06-08		Underarm	[10]
27-30	55-60	–	19-20	37-40	09-10		Hand	[12]
31-34	61-66	–	21-22	41-44	11-12	Höger arm	Skuldra	[5]
35-38	67-72	–	23-24	45-48	13-14		Överarm	[7]
39-40	73-75	–	25	49-50	15		Armbåge	[9]
41-46	76-84	–	26-28	51-56	16-18		Underarm	[11]
47-50	85-90	–	29-30	57-60	19-20		Hand	[13]
51-60	91-100	01-10	31-50	61-90	21-30	Bröstkorg	Bröstkorg	[14]
61-68	–	11-26	51-66	91-98	31-38	Buk	Mage	[15]
69-70	–	27-30	67-70	99-100	39-40		Underliv	[16]
71-72	–	31-36	71-72	–	41-44	Vänster ben	Höft	[17]
73-74	–	37-42	73-74	–	45-48		Lår	[19]
75-76	–	43-48	75-76	–	49-52		Knä	[21]
77-78	–	49-54	77-78	–	53-56		Vad	[23]
79-80	–	55-60	79-80	–	57-60		Fot	[25]
81-82	–	61-66	81-82	–	61-64	Höger ben	Höft	[18]
83-84	–	67-72	83-84	–	65-68		Lår	[20]
85-86	–	73-78	85-86	–	69-72		Knä	[22]
87-88	–	79-84	87-88	–	73-76		Vad	[24]
89-90	–	85-90	89-90	–	77-80		Fot	[26]
91-93	–	91-93	91-93	–	91-86	Svans	Svansrot	[27]
94-97	–	94-97	94-97	–	87-94		Svansmitt	[28]
98-100	–	98-100	98-100	–	95-100		Svansspets	[29]

Tabell SH-XX: Träfftabell för alla typer av anfall mot thrakinde. Tabellen används på samma sätt som tabell KV-20.

Träfftabell för thrakinde						
Hugg- och krossvapen			Stick- och avståndsvapen			Träffområde
Normalt	Högt	Lågt	Normalt	Högt	Lågt	
1	1-3	–	1	1-2	–	Huvud
2-3	4-6	–	2	3-4	1	V. Arm
4-5	7-9	–	3	5-6	2	H. Arm



6	10	1	4-5	7-9	3	Bröstkorg
7	–	2-3	6-7	10	4	Buk
8	–	4-6	8	–	5-6	V. Ben
9	–	7-9	9	–	7-8	H. Ben
10	–	10	10	–	9-10	Svans

Tabell SH-XX: Träfftabell för vapen mot thrakinde, motsvarar tabell 7-6 och 7-7 i grundreglerna.

1T10	Svansens delområden
1-3	Svansrot
4-7	Svansens mittdel
8-10	Svanspetsen

Tabell SH-XX: Träfftabell för delområden, tillägg till tabell KV-21a, 21b, 21c, 21d och 21e.

Magi

Som nämnts ovan så finns det tre grenar av magi varav två är tillgängliga för spelare. Den tredje, trolldom eller högre magi, är inte tillgänglig alls för spelare. De två tillgängliga grenarna är *soryu* och *al'shakhin*. I båda fallen så finns det ett antal gåvor som man behöver skaffa. Det finns fyra gåvor till varje gren, men man behöver bara skaffa en av dem för att vara magiker. Dock måste man alltid skaffa minst en för att vara magiker. Varje gåva 'kostar' två slag på bakgrundstabellen. Om man har skaffat en sådan gåva så får man därmed köpa den mystiska färdigheten som hör till den på samma sätt som man köper färdigheter. Om man inte har rätt gåva så får man inte köpa färdigheten alls.

BOX: Magi och religion

Till skillnad från många andra rollspel existerar inte magi som en egen entitet. Magi är alltid kopplat till religion, möjligen med undantag av den trollkarlsmagi som trollkarlar kan. All annan magi är en del av en religiös livsåskådning, inklusive den trollkarlsmagi som Triluminarens sällskap kan.

För att simulera detta så måste varje rollperson som vill lära sig magi också lära sig färdigheten Ockultism till minst lika mycket som magifärdigheterna, upp till nivå 15 i Ockultism. Därefter behöver man inte lära sig mer Ockultism för att tränga djupare in i magins mysterier.

Besvärjelser

Det finns besvärjelser som man kan utföra med de olika färdigheterna. En del kräver bara en färdighet, medan andra kräver flera färdigheter som samverkar. Besvärjelserna fungerar i praktiken som specialiseringar. Man skaffar en specialisering och får insikt i hur besvärjelsen fungerar. Det är dock inget krav att ha en besvärjelse för att kunna kasta den – det nya magisystemet är gjort för improvisationer och spontana användningar av de olika färdigheterna. Det enda som händer om man saknar rätt specialisering är att det blir en nivå svårare (+Ob1T6) att kasta besvärjelsen. **Observera att detta är ett undantag från den vanliga regeln att en specialisering ger +1 på FC – man får alltså en nivå svårare på slaget för någon av gåvorna om man inte har specialiseringen, istället för att man får +1 på FC om man har specialiseringen.** Man ska alltså inte hindra en spelare som saknar rätt specialisering/besvärjelse från att använda den besvärjelsen. Inte heller ska man hindra en spelare från att försöka utföra en handling som inte står specificerad här. Låt honom istället försöka så gott han kan.

Det är väldigt ovanligt att besvärjelser inom *soryu* skrivs ner. Dessa får man helt enkelt träna in, ensam eller med en lärares hjälp. Inom *al'shakhin* är det dock vanligare med nedskrivna besvärjelser, men det ligger fortfarande en hel del träning bakom dem och ingen *al'shakh* eller ormläkare med någorlunda ansvar skulle låta någon experimentera på egen hand.

Besvärjelser beskrivs med en gemensam mall. Mallen ser ut som följer:

Namn är besvärjelsens namn. Namnet är inte universellt eller standardiserat – vi har bara valt det mest beskrivande namnet. Det rekommenderas att spelare hittar på ett betydligt mer poetiskt namn på besvärjelsen.



Färdighet och **svårighet** kan förekomma flera gånger. Vid varje förekomst nämns en färdighet och den grundsvårighet som behövs för att använda besvärjelsen. Nämns flera färdigheter så måste alla färdighetsslag lyckas för att besvärjelsen ska aktiveras.

Tidsåtgång talar om hur lång tid det tar att använda besvärjelsen.

Utmattning talar om hur många utmattningsskryss man får av besvärjelsen.

Effekt är en beskrivning av vad besvärjelsen gör.

Gåvor från två grenar

Det är möjligt att ta gåvor från båda grenarna och på så sätt skapa en "kombinationsmagiker". Problemet är kostnaden samt att det inte finns några "kombinationsbesvärjelser", så kombinationsmagiker är relativt begränsade i sina handlingar om inte spelaren och spelledaren har fantasi och flexibilitet nog att komma på kombinationsbesvärjelser. Dock ska det påpekas att kombinationsmagiker är mycket sällsynta i och med att det bara är en gren som är dominerande i Skymningshems kulturer. Även om det föds någon med gåvor från båda grenarna så finns det sällan eller aldrig möjlighet att skola dem i mer än en.

Att använda förmågorna

Förmågor kan användas på ett eller två sätt. Alla förmågor kan användas aktivt. Några kan användas spontant.

Färdigheten används på två sätt. Det ena är när rollpersonen aktivt försöker använda förmågan. I så fall talar spelaren om vad rollpersonen ska göra, slår ett svårighetsslag för att se om han lyckas och får förhoppningsvis resultat. Om alla svårighetsslag lyckas – det kan bli fler än ett – så aktiveras besvärjelsen.

Den andra metoden är spontan användning. Alla förmågor kan inte användas spontant, utan bara några. Spontana användningar kommer utan att spelaren frågar efter det, oftast när spelledaren vill ge en ledtråd eller när spelledaren vill få spelet att röra på sig av andra anledningar. När en rollperson uppenbart är mycket upprörd kan en förmåga också komma att aktiveras. Spelledaren slår sällan för dessa slag.

Svårighetsmodifikationer

Magisystemet för *soryu* och *al'shakhin* är väldigt flexibelt och vagt och inte alls lika uppspaltat som magisystemet i Eons grundregler eller i *Mystik&Magi*. Det finns dock en del uppställda regler eller riktlinjer för hur svårigheter bestäms eller modifieras. Några generella riktlinjer finns här.

Detaljnivå	
Vag eller gåtfull bild	±0
Otydlig bild, flera sinnen saknas	+Ob1T6
Klar bild, flera sinnen saknas	+Ob2T6
Klar bild, inga sinnen saknas	+Ob3T6

Tabell SH-XX: Detaljnivå. Modifikationerna gäller Drömsyn, Luft och Drömvandring.

Avstånd	
Beröring	-Ob1T6
Inom räckhåll	±0
Inom synhåll (kan identifieras med synen)	+Ob1T6
Utom synhåll, men i närheten (skulle kunna identifieras om inget var ivägen)	+Ob2T6
Utom synhåll över huvud taget	+Ob3T6

Tabell SH-XX: Avstånd. Modifikationerna gäller alla färdigheter inom *soryu*.

Släktskap	
Tvillingsyskon	-Ob1T6
Syskon, föräldrar	±0
Besläktade	+Ob1T6
Obesläktade, men samma ras	+Ob2T6
Olika ras	+Ob3T6



Tabell SH-XX: Släktskap. Modifikationerna gäller Drömsyn, Luft, Vatten, Eld, Drömprojektion. Människor eller thrakinde och personer tagna av stacken räknas som olika ras. Individer inom stacken räknas som syskon. Människor och iynisin räknas som olika ras.

Utmattning

Man upptäcker snart att svårigheterna blir löjligt höga av användande av magi. Det finns dock en möjlighet att komma lättare undan, nämligen genom utmattning. När man har räknat fram svårigheten för användande av magi så kan man växla över upp till hälften (avrunda neråt) av svårighetstärningar till långtidsutmattning istället. Denna överföring sker på tärningsbasis. En nivå minskad svårighet innebär Ob1T6 långtidsutmattning. Om svårigheten är Ob7T6 så kan upp till tre av dessa obegränsade tärningar användas för utmattning istället. De tärningar som blir över, Ob4T6 i fallet ovan, blir svårigheten för besvärjelsen.

När man har slagit för besvärjelsen slår man de tärningar som blev över och kryssar för så många kryss långtidsutmattning. Detta slag slås oavsett om besvärjelsen lyckas eller inte, bara några tärningar har lagts undan till utmattning. I de fall besvärjelsen är en kombination av flera förmågor så kan man lägga till hälften av tärningarna från varje svårighetsslag till utmattning.

Denna utmattningsväxling gör även att det tar längre tid att aktivera besvärjelsen. Se Tidsåtgång nedan.

Tidsåtgång

Varje besvärjelse tar tid att utföra. Inom *soryu* är tidsåtgången oftast en handling, medan *al'shakhin* tar betydligt längre tid på sig. Hur lång tid en besvärjelse tar att genomföra beskrivs vid varje besvärjelse.

Utmattningsväxling gör att det tar längre tid att utföra en besvärjelse. Varje tärning som växlas till utmattning gör också att det tar en extra tidsåtgång för att utföra besvärjelsen. Om två tärningar växlas till utmattning för en besvärjelse med tidsåtgång på en minut så tar besvärjelsen två extra minuter (totalt tre) att utföra.

Besvärjelser som tar en handling att utföra följer normala regler för handlingar. Det går alltså att utföra flera handlingar i en runda med påföljande svårighetsökning. Alla andra besvärjelser kräver total koncentration under längre tid, och man kan då inte utföra flera handlingar samtidigt som besvärjelsen utförs. Om utmattningsväxling gör att besvärjelsen tar flera handlingar att utföra så räknas tidsåtgången i rundor istället och man kan inte utföra flera handlingar samtidigt som besvärjelsen utförs. En besvärjelse som efter utmattningsväxling tar tre handlingar att utföra tar alltså tre rundor att utföra.

Hålla besvärjelse aktiv

Det finns två sorters varaktighet av magi. Den ena är omedelbar och fungerar endast under ett kort ögonblick. Den andra kräver kontinuerlig koncentration av *soryun* eller *al'shakhin*. Det finns inga andra tidsbegränsningar av magi – antingen händer det med en gång eller så länge som magikern koncentrerar sig.

Även om många besvärjelser är omedelbara så är det möjligt att hålla vissa besvärjelser aktiva under en längre tidsperiod. Detta kräver konstant koncentration vilket ger 1 poäng utmattning per runda och räknas som en handling. Denna handling innebär alltså att svårigheten ökar med en nivå (+Ob1T6), men kan växlas mot utmattning istället så att man får Ob1T6 poäng utmattning per runda istället för en nivå svårare på alla handlingar. Inga fler slag behövs utöver slaget för att aktivera besvärjelsen och eventuella slag för utmattning. Alla former av skada bryter koncentrationen och därmed också besvärjelsen.

Katastrofala resultat

Ett fumlat slag vid användande av *soryu* eller *al'shakhin* leder oftast till någon form av katastrof. Det som händer är direkt kopplat till vilken färdighet som fumlas.

Om man fumlar med färdigheten Luft eller Drömsyn får man en överdos av sensorisk information och vet typ allt om allt i närheten. Det kan kanske låta rätt bra, tills man upptäcker att hjärnan inte kan hantera den enorma mängden information som svämmar in, varför rollpersonen med stor sannolikhet svimmar. Rollpersonen får lika många poäng



Smärta som resultatet av det fulnade slaget och slå ett Chockslag baserat på svårigheten från smärtan.

Om man fulmar med färdigheten Vatten får man en överdos av minnen från den person som man avläser. Utöver att hjärnan inte orkar med informationsöverflödet (applicera Smärta och slå ett Chockslag som ovan) blir man ofta kraftigt förvirrad och vet inte riktigt vem man är eller vems minnen som är ens egna. Det går över med tiden efter att främmande minnen bleknar bort, men det kan ta ett par dagar.

Om man fulmar med färdigheten Eld eller Drömpjektion gör man precis tvärtom: målet får en informationsöverdos av ens egna minnen och tankar och svimmar. Det finns en risk att man själv också svimmar, eftersom informationsflödet ut ur hjärnan helt enkelt är för mycket, och när man vaknar är det med en bultande huvudvärk. Rollpersonen får lika många poäng Smärta som resultatet av det fulnade slaget och slå ett Chockslag baserat på svårigheten från smärtan.

Om man fulmar med färdigheten Jord händer ofta något explosivt. Allting utanför personens hud trycks bort från personen med explosiv kraft, inklusive kläder, kompisar och liknande. Resultatet från tärningsslaget som fulnades delas med fyra – så många tärningar skada får allting i närheten av rollpersonen. Minska skadan med en tärning per meter från rollpersonen tills skadan tar slut.

Om man fulmar med färdigheten Drömvandring går man vilse i Drömmandet och hittar inte tillbaka under lång tid. Kroppen faller i koma till dess att man hittar tillbaka, vilket kan ta ett par dagar till ett par veckor, och om ingen sköter om kroppen kan den ta skada av det.

Om man fulmar med färdigheten Ormläkande är det ormens normala gift som sprutas in i patienten. Giftet från en *khina'ha* orsakar vävnadsdöd och kallbrand, medan giftet från en *therini* orsakar hjärtstillestånd, kramper och död. Båda gifterna är dödande.

Soryu

Det finns fyra färdigheter som används för *soryu*. Dessa färdigheter är *inte* tillgängliga för alla spelare, utan bara för de som har Gåvan. Gåvan finns inte att få i några av bakgrundstabellerna, utan måste köpas av en spelare som specifikt vill ha den. Det kostar två slag på bakgrundstabellerna för att få skaffa *en* av färdigheterna för *soryu*. Vill man ha alla fyra så måste man på något sätt leta upp åtta bakgrundsslag. Dessa bakgrundsslag kan vara de man får från början eller sådana man får från nackdelar. Om man inte skaffar möjligheten att ta färdigheter för *soryu* så kan man aldrig lära sig dem, någonsin.

Var och en av de fyra färdigheterna sammanknippas med en symbol och har fått namn från dessa. Detta ska inte tolkas att de fyra färdigheterna har makt över symbolerna, bara att de ses som en symbolisk allegori för dem.

Luft (Kisin) [0]

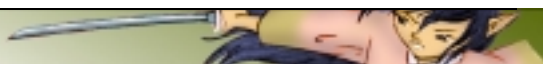
Luftens element sammankopplas med sinnen och uppfattningar och har fått stå som symbol för den vanligaste men minst kraftfulla gåvan. Med denna gåva kan man se saker på andra platser eller vid andra tidpunkter. Normalt tar det tid att få en vision, och ofta har man ingen medveten kontroll över förmågan över huvud taget. Tydligheten i sådana visioner varierar. Normalt sett kan man få ganska tydliga bilder för saker som gäller nuet eller det förflutna, men framtiden avslöjar sig inte gärna och nästan aldrig tydligt. Även avstånd spelar in – ju längre bort desto otydligare blir bilden.

Handling	Grundsvårighet
Finna ett försvunnet föremål	Ob2T6
Veta hur det står till med en annan person	Ob3T6
Se vad som kommer att hända en person eller ett föremål	Ob4T6
Se vad som kommer att hända en plats	Ob5T6

Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Luft.

Vatten (Mizu) [0]

Vattnets element har fått stå som symbol för den andra gåvan. Den andra gåvan är den näst vanligaste formen av magi. Med den kan man se och tolka mönster och former ur sinnevärlden, och se hur de sprider sig som ringar på vattnet. Liksom vattnet tränger den andra gåvan in överallt, och liksom i vattnet sprider sig effekterna till varje annan del av



universum, inte bara i rummet utan i tiden. Ju längre bort desto mindre blir vågorna och mönstren och universum själv bidrar med vågor och stormar, men har man tillräckligt känsliga sinnen för den andra gåvan så skulle man kunna se vad som händer.

På så sätt kan man inte bara få reda på vad en person tänker och känner, utan även se vad som har hänt i det förflutna genom att avläsa en persons minnen eller läsa ett föremåls psykiska avtryck.

Handling	Grundsvårighet
Fånga upp känslor	Ob2T6
Känna om en person talar sanning	Ob3T6
Fånga upp ett föremåls förflutna	Ob4T6
Fånga upp ytliga tankar	Ob5T6
Fånga upp djupa minnen*	Ob6T6
Fånga upp förträngda eller blockerade minnen**	Ob7T6
* Personen som avläses är medveten om att magikern är inne i hans minnen och rotar. Den avläste får en nivå svårare på alla handlingar (+Ob1T6).	
** Personen känner obehag eller till och med smärta av att magikern är inne och rotar. Han är medveten om att någon är inne och rotar i huvudet, och får en nivå svårare (+Ob1T6) på all handlingar. Dessutom får han Ob1T6 poäng Smärta.	

Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Vatten.

Eld (Hi) [0]

Elden är en förändrande kraft. Med den kan man forma och förändra saker och ting. Järn kan smältas, smidas och härddas med hjälp av eld. En kruka kan gå från ett en bräcklig och tung lerkruka till en vackert rödbränd kruka via en brännugn. En skog kan brinna ner för att göra plats för nytt liv. Men elden är också farlig om den hanteras ovarsamt. På samma sätt är den tredje gåvan både skapa och förstöra. Man kan skapa ett mönster och göra det gripbart även för de som inte har gåvan, men man kan också anfalla och till och med döda med den tredje gåvan.

Magiker som behärskar den tredje gåvan är fruktade av andra. Ofta är de utstötta, vilket lätt gör dem bittra och fientliga. Endast iynisin verkar ta hand om magiker med den tredje gåvan.

Handling	Grundsvårighet
Distrahera en person	Ob2T6
Skapa en skenbild som kan genomskådas	Ob2T6 + Ob1T6 per sinne
Skapa en realistisk skenbild	Ob4T6 + Ob1T6 per sinne
Skapa ett skenminne	Ob3T6
Skapa en mardröm	Ob4T6
Skapa smärta	Ob2T6 + Ob1T6 per ObT6 smärtpoäng

Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Eld.

Eld kan inte användas över huvud taget om man inte kan se målet.

Jord (Chi) [0]

Jorden symboliserar det materiella och det påtagliga. Elementet symboliserar fysisk styrka, fasthet och orubblighet. Jord är den fjärde gåvan och den mest sällsynta magiska gåvan. Med den fjärde gåvan kan man sätta föremål i rörelse. Man kan få dem att flytta på sig, få föremålet att vibrera och avge ljud, eller till och med höja temperaturen.

Handling	Grundsvårighet
Dra ett föremål på under ett kilo över marken	Ob1T6
Dra ett föremål på under tio kilo över marken	Ob2T6
Dra ett föremål på under 100 kilo över marken	Ob3T6
Dra ett föremål på under 1 ton över marken	Ob4T6
Få ett föremål att sväva	Per vikt ovan +Ob2T6
Göra skada genom att flytta materia*	Ob1T6 + Ob1T6 per ObT6 krosskada



Få ett föremål att vibrera så att det ger ifrån sig ljud	Ob3T6
Få ett föremål att bli varmare	Ob2T6
Få ett föremål att fatta eld	Ob3T6-Ob6T6 beroende på hur antändligt föremålet är
* Exempelvis kasta ett föremål på någon, slänga in någon i något, knäcka ben eller flytta kroppsdelar.	

Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Jord.

Al'shakhin

Det finns fyra färdigheter som används för *al'shakhin*. Dessa färdigheter är *inte* tillgängliga för alla spelare, utan bara för de som har Gåvan. Gåvan finns inte att få i några av bakgrundstabellerna, utan måste köpas av en spelare som specifikt vill ha den. Det kostar två slag på bakgrundstabellerna för att få skaffa *en* av färdigheterna för *al'shakhin*. Vill man ha alla fyra så måste man på något sätt leta upp åtta bakgrundsslag. Dessa bakgrundsslag kan vara de man får från början eller sådana man får från nackdelar. Om man inte skaffar möjligheten att ta färdigheter för *al'shakhin* så kan man aldrig lära sig dem, någonsin.

Drömsyn [0]

Drömsyn är den vanligaste men minst kraftfulla formen av magi. Med Drömsyn kan man se saker på andra platser eller vid andra tidpunkter.

Handling	Grundsvårighet
Finna ett försvunnet föremål	Ob2T6
Veta hur det står till med en annan person	Ob3T6
Se vad som kommer att hända en person eller ett föremål	Ob4T6
Se vad som kommer att hända en plats	Ob5T6

Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Drömsyn.

Drömvandring [0]

Med Drömvandring kan man efter att ha försatt sig i trance lämna sin kropp och på så sätt färdas i Drömmandet. Kroppen stannar kvar på sin fysiska plats, men anden ger sig iväg på egen hand. Till skillnad från schamanismreglerna i Eon så stannar inte hjärtat för att anden lämnar kroppen. Däremot gör kroppen ingenting utom att andas och andra automatiska funktioner. Drömvandring används med reglerna för Schamanism i Eons regelbok, i synnerhet Trance (sidan 260), Hitta till plats och Hitta ande (sidan 263).

Drömprjektion [0]

Med Drömprjektion kan man påverka entiteter i Drömmandet på olika sätt, till exempel genom att angripa en ande, besätta en kropp eller manifestera sig som en bild i den fysiska världen. Drömprjektion kan aldrig påverka den fysiska världen på annat sätt än genom att en besatt kropp gör det åt en. Till skillnad från schamanismreglerna i Eons regelbok så behöver värdkroppen inte vara utan själ för att kunna bli besatt, och tvärtom kan den inte vara utan själ utan att dö omedelbart. Den gamla själen finns fortfarande kvar och kommer göra motstånd så länge den kan. Så länge man vill tvinga värdkroppen att göra något som den gamla själen inte vill så kommer den göra motstånd. Slå i så fall ett motsatt slag för PSY eller Drömprjektion. Om *al'shakhin* vinner slaget så gör värdkroppen som *al'shakhin* vill. Drömprjektion kan också användas för att påverka någons sinnen enligt nedan, binda andar till fetischer (sidan 260-261), för kraftmätning och för att besätta en kropp (sidan 263). En ande som inte är villig kan bindas i en fetisch med tvång. I så fall krävs en kraftmätning som är en nivå svårare än normalt för *al'shakhin*. En kropp vars ande är inspärrad har alltid två utmattningskolumner färre (dock minst två kolumner).

Handling	Grundsvårighet
Distrahera en person	Ob2T6
Skapa ett skenminne	Ob3T6
Skapa en mardröm	Ob4T6
Skapa smärta	Ob2T6 + Ob1T6 per ObT6 smärtpoäng



Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Drömpojektion.

Ormläkande [0]

Den sista gåvan, Ormläkande, är förmågan att göra om ett ormgift så att det kan angripa vissa sorters sjukdomsandar. Detta sker med örter som ormen får äta, rökelse, sång och böner. Varje sjukdomsande angrips med en specifik besvärjelse som bara fungerar på just den sortens onda andar. Ormläkare är högt eftertraktade i alla kulturer och har alltid fri lejd.

Handling	Grundsvårighet
Bota huvudvärk	Ob1T6
Bota lös mage, bota infektion, lindra smärta, söva ner någon	Ob2T6
Bota en katarr, driva ut de flesta gifter, blockera smärta	Ob3T6
Bota en febersjukdom, lindra malariafeber, driva ut mineralgifter	Ob4T6
Lindra en blödarfeber, stoppa kallbrand	Ob5T6

Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Ormläkande.

Besvärjelser

Observera att besvärjelser inte är egna färdigheter utan fungerar som specialiseringar. Om man inte har rätt specialisering så kan man fortfarande använda besvärjelsen. Man får i så fall en nivå svårare (+Ob1T6) att använda den utöver den svårighet som nämns vid färdigheten.

Driva ut giftets ande

Färdighet: Ormläkande Ob3T6 (kan variera)

Tidsåtgång: 30 minuter

Utmattning: –

Effekt: Varje gift som ska motverkas räknas som en egen besvärjelse. De två första besvärjelser som en ormläkare lär sig är utdrivning av giftet från *khina'ha* och *therini*. Om rätt besvärjelse används kan giftet inte skada längre.

Jordens sköld

Färdighet: Jord Ob4T6

Tidsåtgång: 2 rundor

Utmattning: Ob1T6

Effekt: *Soryun* slår bort ett anfall med sitt sinne och dämpar dess skada med Ob3T6. Skulle skadan bli mindre än 0 så räknas den som noll. Det anfallande vapnet tar inte skada enligt brytvärdesreglerna.

Luftens uppenbarelse

Färdighet: Luft Ob3T6 eller Drömsyn Ob3T6

Tidsåtgång: Handling.

Utmattning: 1 per runda

Effekt: *Soryun* är vagt medveten om hur luften rör på sig i närheten av honom. Om den tvingas flytta på sig, som till exempel inför ett snabbt hugg eller en flygande pil, så vet *soryun* om det i för tid och får därigenom en nivå lättare (-Ob1T6) på VINIT, en nivå lättare på undvika, parera eller blockera, eller så får han automatiskt insikt. Besvärjelsen kan hållas aktiv, men ger då en poäng utmattning per runda. Besvärjelsen finns även inom *al'shakhin*.

Luftens annorlunda sinnen

Färdighet: Luft Ob3T6, Drömsyn Ob3T6

Tidsåtgång: 2 rundor

Utmattning: Ob1T6, plus 1 per runda

Effekt: Ett av *soryuns* sinnen ställs om för andra spektra som de normalt inte är gjorda för att hantera. Till exempel skulle en *soryuns* hörsel kunna höra även ultraljud, eller synen skulle kunna se värme, infrarött eller ultraviolett. Även känsligheten kan ökas, så att man uppfattar svagare ljus, ser mindre detaljer, ökar avståndet man kan se eller hör svagare ljud.



Besvärjelsen kan hållas aktiv, men ger då en poäng utmattning per runda. Besvärjelsen finns även inom *al'shakhin*.

Fånga någons tankar

Färdighet: Vatten Ob3T6, modifierat med släktskap

Tidsåtgång: 3 rundor

Utmattning: Ob2T6, plus 1 per runda

Effekt: *Soryun* kan tränga in i någon annan persons sinne och läsa dennes tankar.

Observera att det är ytliga och momentana tankar som fångas, inte en persons minne eller tankar före eller efter avläsningen. Vill man så kan man hålla besvärjelsen aktiv, varvid man får en mer kontinuerlig avläsning av tankarna.

Fånga någons minnen

Färdighet: Vatten Ob4T6, modifierat med detaljnivå, släktskap och avstånd

Tidsåtgång: 3 rundor

Utmattning: Ob2T6, plus 1 per runda

Effekt: *Soryun* letar i en persons minnen. Personen är medveten om att någon annan är inne och rotar i ens sinne och kan försöka motstå letandet om han vill. Om personen motstår *soryuns* försök krävs ett motsatt slag för *soryuns* och målets PSY. Om *soryun* vinner slaget så kan han rota runt lite till. Besvärjelsen kan hållas aktiv under längre tid och man är ofta tvungen att hålla den aktiv då man är tvungen att leta runt för att hitta det minne man söker.

Ringar i tidens vatten

Färdighet: Vatten Ob4T6, modifierat med avstånd

Tidsåtgång: 1 minut

Utmattning: –

Effekt: *Soryun* får en bild av vad som har hänt ett föremål i det förflutna. De bilder som kommer fram är alltid de som har varit emotionellt starkast när de använts. Exempelvis kan en kofot som använts som vapen i vredesmod avslöja det tillfället mycket lättare än när den användes för att bända upp en dörr, vilket man egentligen är intresserad av. Om känslorna var mycket starka kan svårigheten minskas och om de var extremt starka så kan bilden av det förflutna till och med komma utan att *soryun* ens försöker använda besvärjelsen.

Det framtidas spegelbild

Färdighet: Luft Ob4T6 eller Drömsyn Ob4T6, modifierat med släktskap och detaljnivå

Tidsåtgång: 1 minut

Utmattning: –

Effekt: *Soryun* eller *al'shakh* får en bild av hur framtiden ter sig. En sådan förutsägelse inträffar alltid, men avslöjas inte heller lätt. En *soryun* eller *al'shakh* kan alltså aldrig få annat än en vag och/eller symbolisk bild av framtiden och spelledaren bör anstränga sig för att göra framtidsbilden lagom vag. Det är upp till spelledaren att se till att spådomen inträffar på något sätt.

Tabellen med drömsymboler på sidan 78 i *Mystik&Magi* kan med fördel användas för att skapa en förutsägelse.

Den flygande tanken

Färdighet: Eld Ob3T6, modifierat med avstånd och släktskap

Tidsåtgång: Handling

Utmattning: –

Effekt: *Soryun* kan sända en tanke till en annan person. Tanken ska kunna formuleras som ett synintryck som *soryun* ser just nu, eller kan klottra ner snabbt på ett papper, eller formuleras i en mening. Personen som tar emot tanken måste vara *soryun* för att kunna sända den vidare, men han behöver inte vara *soryun* för att ta emot den.. Vidare vet mottagaren att tanken som kommer in i huvudet inte är hans egen, utan kommer utifrån. Mottagaren kan blockera tanken om han vill genom att vinna ett motsatt slag för PSY.



Den osynliga handen

Färdighet: Jord Ob3T6, modifierat med avstånd

Tidsåtgång: Runda

Utmattning: 1 per runda

Effekt: *Soryun* får upp till 1 kg att sväva fritt och kan flytta det genom luften. Besvärjelsen kan hållas aktiv under en längre tid. Besvärjelsen får stå som typexempel för liknande besvärjelser.

Sinnets påverkan

Färdighet: Eld Ob4T6, modifierat med släktskap och avstånd

Tidsåtgång: 2 rundor

Utmattning: Ob1T6

Effekt: *Soryun* kan påverka en persons sinne på så sätt att en känsla för en specifik företeelse ändras enligt *soryuns* önskemål. Ett exempel på en sådan företeelse kan vara att en person vill släppa in en istället för hans normala reaktion som hade varit att drämma igen dörren. Man kan inte få en person att göra något som är direkt farligt för honom. Personen är inte medveten om att hans sinnen påverkas om ingen talar om det för honom. Personen kan fortfarande övertalas med normala argument.

Flamman från jorden

Färdighet: Jord Ob4T6

Tidsåtgång: 1 handling

Utmattning: –

Effekt: *Soryun* kan sätta eld på ett någorlunda antändligt material (mycket torrt trä, kvistar, hår, tyg, papper) som sedan brinner med egen kraft så länge det finns bränsle. Eventuell skada på personer motsvarar eld.

Sinnets stängda dörr

Färdighet: Eld Ob3T6

Tidsåtgång: 1 handling

Utmattning: 1 per runda

Effekt: *Soryun* stänger dörren för intrång utifrån, så att personer som försöker läsa *soryuns* tankar eller minne eller ändra *soryuns* känslor får två nivåer svårare (+Ob2T6) på ett motsatta slag för PSY. Om *soryun* vinner det motsatta slaget kan den andre personen inte läsa, påverka eller anfalla *soryuns* tankar, minne eller sinnen. Besvärjelsen kan hållas aktiv under en längre tid.

Sinnets anfall

Färdighet: Eld Ob4T6, modifierat med släktskap och avstånd

Tidsåtgång: 2 rundor

Utmattning: Ob1T6

Effekt: *Soryun* sänder en så kraftfull tanke till målet att denna omedelbart får Ob3T6 poäng Smärta.

Sinnets pisksnärt

Färdighet: Eld Ob3T6, modifierat med släktskap och avstånd

Tidsåtgång: 1 handling

Utmattning: –

Effekt: *Soryun* skickar ett anfall mot sinnet på målet, så att denne omedelbart får Ob1T6 poäng Smärta.

Det framtidas röst

Färdighet: Drömvandring Ob3T6

Tidsåtgång: 1 timme

Utmattning: –

Effekt: *Al'shakhen* ger sig ut i Drömmandet för att finna en ande som kan sia om framtiden. Till skillnad från "Det framtidas spegelbild" så är denna spådom inte säker.



Anden kan ljuga om framtiden, men om anden talar sanning så är förutsägelsen säker på samma sätt som ovan. Anden är dock inte lika otydlig som i "Det framtidas spegelbild", utan kan komma med både namn, platser och händelser.

Andens frammanande

Färdighet: Drömvandring, svårighet enl. tabell 11-2 s 262, modifierat med släktskap

Tidsåtgång: enl. tabell 11-2 s 262

Utmattning: –

Effekt: *Al'shakhen* ger sig in i Drömmandet för att hitta en ande enligt reglerna för 'Hitta ande' på sidan 262 i Eons regelbok. Denna besvärjelse måste användas innan man kan förhandla med eller angripa en ande, såvida man inte har anden inspärrad i en *khanari*.

Andens fördrivande

Färdighet: Drömprojektion Ob3T6

Tidsåtgång: 1 handling

Utmattning: beror på resultatet

Effekt: *Al'shakhen* gör ett anfall mot en ande i syfte att fördriva den. Drömprojektion ställs då mot den andra andens PSY eller Drömprojektion i ett motsatt slag. Den relativa effekten sätts in i tabellen nedan för att avgöra resultatet.

Relativ effekt	Resultat
≤ -10	Den anfallande anden tvingas att fly.
-9 till -5	Den anfallande anden får Ob2T6 poäng utmattning.
-4 till 4	Båda får 1 poäng utmattning.
5 till 9	Den anfallne anden får Ob2T6 poäng utmattning
≥ 10	Den anfallne anden tvingas att fly.

Tabell SH-XX: Andestrid.

Feberdämpare

Färdighet: Ormläkande Ob3T6

Tidsåtgång: 30 minuter

Utmattning: –

Effekt: Ormläkaren använder giftet i sin *therini* för att angripa feberanden och döda den. Observera att sjukdomen inte stoppas eller botas, utan enbart att febern tas bort.

Skenminnets födelse

Färdighet: Eld Ob3T6 eller Drömprojektion Ob3T6, modifierat med släktskap och (för Eld) avstånd

Tidsåtgång: 1 minut

Utmattning: –

Effekt: *Soryun* skapar ett falskt minne hos målet. Målet är inte medveten om att minnet är falskt. För att inte minnet ska placeras slumpvis är det en fördel om man vet var någonstans det ska hamna. Exakt var är inte så viktigt, eftersom minnet sorterar in det på rätt plats automatiskt, men *soryun* behöver antingen en noggrann beskrivning av tiden då minnet ska ha inträffat, ha varit med då det hände eller ha använt besvärjelsen "Fånga någons minne" för att kunna skapa sitt skenminne. Skenminnet får inte vara helt malplacerat. Att lägga till att en viss dam var på en fest med vit dräkt och en svart mask är ett tillåtet minne, att lägga till att personens moster stormat festsalen naken på en flygande gröNFLäckig elefant är inte ett tillåtet minne (såvida inte personen lider av delirium pga av kraftigt alkoholintag och anser att konstiga elefanter är normala) och kommer sorteras bort av personens hjärna.

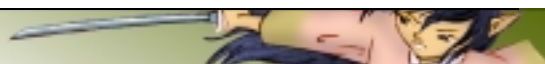
Soryuns distraktion

Färdighet: Eld Ob2T6 modifierat med avstånd och släktskap

Tidsåtgång: 1 handling

Utmattning: –

Effekt: *Soryun* skapar en förvirrande bild i målets hjärna som kraftigt distraherar honom. Alla slag för färdigheter i denna runda blir en nivå svårare (+Ob1T6). Dessutom får målet



en nivå svårare (+Ob1T6) på sitt VINIT-slag alternativt hans motståndare får en nivå lättare (-Ob1T6) på sitt VINIT-slag i början på nästa runda.

Al'shakhins distraktion

Färdighet: Drömprojektion Ob2T6 modifierat med släktskap

Tidsåtgång: 1 handling

Utmattning: –

Effekt: *Al'shakhen* skapar en förvirrande bild i målets hjärna som kraftigt distraherar honom. Alla slag för färdigheter i denna runda blir en nivå svårare (+Ob1T6). Dessutom får målet en nivå svårare (+Ob1T6) på sitt VINIT-slag alternativt hans motståndare får en nivå lättare (-Ob1T6) på sitt VINIT-slag i början på nästa runda.

Khanaris fängelse

Färdighet: Drömprojektion Ob4T6, modifierat med släktskap

Tidsåtgång: 1 runda

Utmattning: –

Effekt: *Al'shakhen* börjar med att skapa ett fängelse för en ande, en så kallad *khanari*, av en kruka och något som målet personligen äger. Sedan ger man sig in i Drömmandet och letar upp den ande man ska spärra in. Denne får göra motstånd (och gör det garanterat) med att slaget för Drömprojektion ställs mot ett slag för PSY eller Drömprojektion i ett motsatt slag. Lyckas *al'shakhen* övervinna målet har målets ande spärrats in. Eftersom det är rätt så svårt att spärra in målet bör man på något sätt fånga denne i ett svagt tillstånd, till exempel efter en andesträd (se "Andens fördrivande") eller vid ett annat tillfälle då målet har mycket negativa modifieringar av utmattning, smärta eller liknande. Målets kropp får, så fort dess ande är inspärrad i *khanarin*, två utmattningskolumner färre, dock alltid minst två kolumner.

Den främmande själen

Färdighet: Drömprojektion Ob3T6, modifierat med släktskap

Tidsåtgång: 1 runda

Utmattning: –

Effekt: *Al'shakhen* mäter sin kraft med målet genom att använda färdighetsslaget för Drömprojektion i ett motsatt slag mot målets PSY (Ob3T6 i svårighet). Om *al'shakhen* vinner slaget har hans ande tagit plats i målets kropp, som då gör som han vill. Om målet inte vill att kroppen ska göra som *al'shakhen* säger så kan han fortsätta att göra motstånd. Om *al'shakhen* har målets ande inspärrad i en *khanari* så får målet en nivå svårare (+Ob1T6) på sina motståndsslag.

Övriga regler

Dessvärre täcker Eons regler alla speciella situationer som kan uppstå när man spelar Skymningshem. Av sina naturliga orsaker saknas det till exempel regler för iynisins ilska. Dessa och andra regler presenteras i detta avsnitt.

Iynisins ilska

Iynisin har en mycket stor inneboende aggressivitet som hela tiden måste hållas tillbaka. Iynisin använder olika tekniker för självkontroll för att hålla tillbaka denna aggressivitet. Meditation är vanligt, liksom stridskonstträning. Skulle man dock lyckas få en iynisin över gränsen går de ofta bärsärk.

Om spelaren inte rollspelar detta så kan man ta till följande knep:

Förolämpningar: Om en iynisin förolämpas kraftigt kan man slå ett slag för Aggression Ob3T6. Om detta lyckas börjar ilskan komma fram, och man blir tvungen att slå ett slag för PSY Ob4T6 eller lämplig stridskonst med tekniken Meditation Ob3T6. Om detta andra slag misslyckas flyger iynisin på den förolämpande om denne inte insett vad som håller på att hända och redan har flytt fältet. Det tar normalt Ob1T6 rundor innan iynisin exploderar.

Mentala anfall: Om en iynisin utsätts för en anfallande eller sinnesförändrande besvärjelse med Drömprojektion eller Eld/Hi får iynisin slå ett slag för Aggression Ob2T6. Om slaget lyckas flyger iynisin *omedelbart* på den andre. Vid perfekt slag sker det totalt utanför iynisins medvetna kontroll, varvid inga sinnesövertagande besvärjelser hjälper alls – iynisin



fortsätter i alla fall. Annars kan man ta över en iynisins sinne, men det blir minst två nivåer svårare (Ob2T6) eftersom det undermedvetna hela tiden rycker och sliter. Skulle ett sinnesövertagande slag fumlas tappar både trollkarlen och iynisin kontrollen fullständigt, och iynisin kommer fortsätta att slåss mot allt som står upp till dess att sinnesanfallet upphör.

Iynisin kan få slå ett slag för PSY Ob3T6 eller Stridskonst/Meditation Ob2T6 för att hålla tillbaka bärsärkaraseriet om iynisin går med på intrånget och om han får tillräckligt med mentala förberedelser.

Strid: En iynisin som blir skadad i strid måste slå ett slag för Aggression Ob3T6. Om slaget lyckas slår iynisin lite extra på målet, även om det inte behövs längre. Slag för Aggression vid förolämpningar och mentala anfall mot iynisin i strid blir också en nivå lättare (-Ob1T6) om en iynisin blir skadad.

Ljusförhållanden på Fo'ur

För att veta ungefär hur mörkt det är vid olika årstider och tidpunkter, konsultera tabell SH-XX. De olika årstiderna och tideräkningen beskrivs på sidan XXX.

Årstid	Morgon	Middag	Kväll	Natt
Under Mörke	Svart	Svart	Svart	Svart
Kring Mörke	Mörkt	Ljust	Mörkt	Svart
Ca 20 dagar efter Mörke	Skumt	Ljust	Mörkt	Svart
Kring Ljuse	Skumt	Ljust	Skumt	Mörkt
Ca 20 dagar efter Ljuse	Mörkt	Ljust	Skumt	Svart

Tabell SH-XX: Ljusförhållanden på Fo'ur. Tabellen förutsätter klart väder.

Förhållande	Förklaring och modifikation
Överslag	Ett överslag (blix) bländar alla som tittar. Rent regelmässigt innebär det att alla ljusförhållanden på Skumt eller sämre räknas som ett snäpp sämre i Ob1T6 minuter om man inte lyckas med ett slag för Tur. Överslag inträffar helt slumpmässigt.
Norrskén	Sämsta möjliga ljusförhållande i klart väder är Mörkt. Norrskén inträffar med Ob2T6 minuters mellanrum och varar i Ob1T6 rundor.
Storm	Sänk ljusförhållandena två snäpp, dock lägst till Svart. Nedkylning är möjlig (se regelboken sidan 185).
Molnigt, dimma	Sänk ljusförhållandena ett snäpp, dock lägst till Svart.

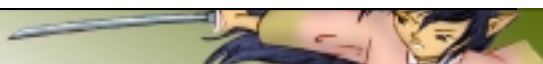
Tabell SH-XX: Modifikationer av ljusförhållanden.

Ljusförhållande	Beskrivning
Ljust	Som en molnig dag på Jorden.
Skumt	Skymningsljus på Jorden. Avståndsbedömningar blir en nivå svårare (+Ob1T6). Det blir en nivå lättare (-Ob1T6) att upptäcka saker som avtecknar sig mot horisonten.
Mörkt	Mörker. Att upptäcka något blir en nivå svårare (+Ob1T6), såvida det inte avtecknar sig mot horisonten. Alla former av strid blir en nivå svårare (+Ob1T6). Det är lätt att uppfatta skenbilder som äkta – en fallen trädrot kan lätt uppfattas som en människa, ett stenröse som ett troll etc. Detta inträffar vid fummel.
Svart	Kolsvart. Artificiellt ljus är ett måste så fort man ska göra något annat än att gå.

Tabell SH-XX: Ljusförhållandenas innebörd.

Tidvatten

Varje dygn har man två fall av hög- respektive lågvatten. Exakt när på dygnet som dessa inträffar beror på var Althea står på himlen. Högvatten inträffar alltid när Althea står i zenit samt exakt ett halvt dygn senare. Lågvatten inträffar halvvägs däremellan. Tabell SH-XX beskriver tidvattnens tidpunkter.



Datum	Högvatten	Lågvatten
Mörke	Middag, midnatt	Gryning, skymning
10 efter Mörke	Förmiddag, kväll	Eftermiddag, tidig morgon
21 efter Mörke	Gryning, skymning	Middag, midnatt
32 efter Mörke	Eftermiddag, tidig morgon	Förmiddag, kväll
Ljuse	Middag, midnatt	Gryning, skymning
10 efter Ljuse	Förmiddag, kväll	Eftermiddag, tidig morgon
21 efter Ljuse	Gryning, skymning	Middag, midnatt
32 efter Ljuse	Eftermiddag, tidig morgon	Förmiddag, kväll

Tabell SH-XX: Tidvattnens tidpunkter



Del 4: Hemligheter

Varning
Bakgrunden
Magi
Triluminarens sällskap
Trollkarlarna i tornen
Den Vita gudinnan
Varelser
Episka kampanjer
Resurser

Hemligheter

Varning!



Det finns många hemligheter i Skymningshem. Samtliga skulle förmodligen förstöra antingen stämning eller spänning om någon annan än spelledaren råkade känna till dem. Därför tas de upp i ett separat kapitel. Spelare som läser hit bör för sin egen skull sluta att läsa.

Bakgrunden

Fo'ur är den fjärde månen kring gasjätten Althea, som i sin tur är den femte planeten kring en liten gul dvärgsol ungefär 2700 ljusår från Jorden. Det är den enda livsdugliga världen i hela solsystemet, om man räknar bort de frusna haven på några av Altheas andra månar. Dessa astronomiska data, samt solens katalognamn, är dock sedan länge bortglömda av Fo'urs invånare. Namnet "Fo'ur" härstammar från månens engelska beteckning, "*Althea Four*" (det vill säga "Althea 4"). Det ursprungliga namnet är glömt, om det över huvud taget har funnits något ursprungligt namn.

Världen Fo'ur är ungefär lika stor som Jorden, men inte lika massiv, så gravitationen är endast 80% av normal jordgravitation. Ungefär 95% av ytan är täckt av vatten. Fo'ur ligger egentligen för långt bort för att ligga i solsystemets biozon, men den har ändå en behaglig temperatur genom en kombination av tidvattenkrafter mellan månen och gasjätten och elektromagnetisk strålning och magnetiska kraftfält från gasjätten. Tidvattenkrafterna sätter haven i rörelse, vilket alstrar värme, samt orsakar en hel del vulkanisk aktivitet. Strålningen i rymden fångas upp av Fo'urs magnetiska fält och dras in mot polerna. Resultatet är att Fo'ur har två tropiska zoner vid vardera polen och ett arktiskt bälte vid ekvatorn.

Större delen av det fria syret skapas av luftburna plankton, huvudsakligen vid polerna. Detta gör att himlen huvudsakligen är grön, utom vid ekvatorn där den är mörkt blå till svart. Det är också dessa plankton som skyddar livet längre ner från den kraftiga strålningen. Solen lyser bara upp världen i ett skymningssken, men den rika strålningen gör att Fo'urs himmel är ständigt upplyst av magnifika norrsken. Ibland kan Fo'ur träffas av ett majestätiskt elektriskt överslag från Althea. Dessa överslag kommer bokstavligen som en blix från klar himmel, men slår oftast ner i bergstrakter.

Dygnet på Fo'ur är ungefär 25 jordtimmar långt. Ungefär var åttionde dygn kommer en långnatt då Fo'ur går in bakom Altheas skugga. Under denna tre dygn långa natt är det bara överslagsblixarna och norrskenen som lyser upp Fo'urs yta.

Denna värld koloniserades av ett japanskt-brittiskt konsortium, Waverley-Katsuichi, år 2536 e.Kr., då man ansåg att Fo'ur skulle vara en utmärkt bas för att exploatera gasjätten Althea, dess omkringliggande månar och det närliggande asteroidbältet. Just det faktum att månen var livsduglig var det som gjorde att kolonin grundades. Kolonin ökade snabbt i storlek och man hade snart de faciliteter som krävdes för att påbörja exploateringen.

Tyvärr gick företagskonsortiet i konkurs vid tillfället och kolonin lämnades för sig själv fram till dess att konkursboet var utrett. Olyckliga omständigheter som bland annat omfattade en systemkrasch som kan ha varit avsiktlig och ett anfall mot diverse



huvudvärldar av en aggressiv främmande ras gjorde att konkursboet förlorade alla papper på kolonin.

Eftersom kolonin var självförsörjande så utgjorde detta inga som helst problem. Tvärtom skulle det kunna leda till självständighet för kolonin och kanske så småningom ekonomisk expansion. Man gjorde därför inga försök att återuppta kontakten med resten av mänskligheten.

Fo'ur var dock redan bebodd. Det fanns redan en inhemsk civilisation, thrakinde, ett utterliknande amfibiskt folk som hade en civilisation på stenåldersnivå. När denna nyhet nådde den interstellära mänskliga civilisationen gav sig en grupp suriyani, ursprungligen genetiskt modifierade mänskliga supersoldater som rymt och startat en egen teokratisk koloni på en avlägsen stjärna, iväg till Fo'ur för att studera thrakindes religion innan människorna utrotat eller förvrängt den. Suriyani var religiösa då och är det fortfarande, men vill inte tvinga på sin religion på andra utan studerar tvärtom andra religioner för att se om de innehåller sanningar om Guds natur som suriyani förbisett. De suriyani som kom till Fo'ur kallade sin koloni för *ynisi*, ett ord som på deras språk betyder "svalt hem", i motsats till deras torra och heta hemvärld, och människorna på Fo'ur kom snart att kalla den suriyanska kolonins invånare för "ynisin", ett namn som faktiskt föll dem i smaken. Ynisin och thrakinde kom ganska bra överens, och ynisin tecknade ner så mycket av thrakindes religion och myter som de kunde. Det visade sig snart att människorna betraktades av thrakinde som gudar eller trollkarlar på grund av deras teknologiska kunskap. Denna uppfattning hade börjat redan när människorna flygspanade över världen och kartlade den, och det var för sent att bevara thrakindes religion annat än som text på papper. Den gamla kulturen hade redan dött och blivit ett minne.

Alla dessa antropologiska och teologiska frågor hade helt ignorerats av människorna. Det var en sak att göra senare, men till en början var de mest intresserade av att bygga sin koloni och expandera så pass att kolonin kunde bli självförsörjande. Till en början gick det rätt bra, men efter en tid träffade man på det som slutligen skulle förinta kolonin och dess teknologiska under: Stacken.

Stacken var en parasitisk gruppvarelse, vars livscykel var beroende av andra varelser för att kunna överleva. En stackvarelse, kallad "stekel", kunde borra sig in under huden på en värd och besätta den, och på så sätt göra värden till en del av Stackens gruppintellekt. När faran upptäcktes var redan flera bosättningar under Stackens inflytande. Naturligtvis innebar det att människorna började slå tillbaka mot Stacken med vapen. Stacken hade dock tillgång till en del av människornas teknik och kunskap, och för att överleva slog de tillbaka. Eftersom de var så få slog Stacken tillbaka med de fås favoritvapen: terror.

Terrorkampanjen var så effektiv att människorna helt enkelt inte kunde stå emot. Efter bara något år hade en del industriproduktion störts. Mer energi avsattes för att bekämpa Stacken, som slog till med än mer kraft. Den onda spiralen hade börjat, en ond spiral i vilken Stacken hade fördelen. Efter femtio år var kolonin på medeltida teknologisk nivå, om än med en hel del lagrad kunskap för att bygga upp sig senare. Efter ytterligare femtio år var kunskapen om hur denna lagrade kunskap skulle läsas glömd. Niohundra år efter det är det ingen som ens minns att människosläktet kom från bortom stjärnorna.

Endast de få som tar hand om de gamla landade och numera strandade rymdskeppen, ofta kallade Trollkarlarna i Tornen, känner till sanningen. De fruktas och vördas som den maktfaktor de är, och varför inte? Trollkarlarna har ju trots allt makt i form av kunskap och energi från fusionsreaktorer på sin sida.

Språken på Fo'ur

Samtliga angesiska språk härstammar från äldre angesi eller engelska. Observera att äldre angesi faktiskt är engelska, vilket är orsaken till att fraslistan för angesi utelämnades i parlörerna i del 1. Man kan dock fortfarande se likheten mellan engelska och de angesiska språken. På samma sätt är nihon samma språk som japanska. Den enda skillnaden är att transkriberingen till våra bokstäver är lite annorlunda än vad som är vedertaget – istället för att sätta ett streck över en vokal för att indikera att den är lång så dubblas vokalen. I fallet nihon är dock risken inte så stor att man känner igen språket – det finns betydligt fler svenskar som talar engelska än svenskar som talar japanska.



Bakgrunden och verkligheten

Ska man nu vara petig så skulle världen Fo'ur förmodligen inte fungera. Månen är för stor för att kunna ha så lång omloppsbanetid, såvida man inte puttar ut månen på väldigt långt håll. Då uppstår dock det andra problemet. Så långt ut blir tyngdkraftspåverkan från gasjätten så låg att det inte skulle finnas någon vulkanisk aktivitet, och magnetfältet skulle också vara så svagt att Fo'ur inte skulle få någon värme därifrån.

Sen finns problemet med hur människorna tog sig dit. Trots allt krävs någon överljusdrift för det, och för närvarande ligger en sådan utanför vår fysik. Utomsinnliga förmågor ligger också utanför vad vetenskapen kan förklara. I den vetenskapliga paradigmen idag finns det inte plats för sådana, så även detta är en tveksam bit av Skymningshem.

Ett av de rena och uppenbara felen är Mörke, inte att det får så pass stora konsekvenser med Stormtid direkt efter, utan att Mörke varar i två dagar. Mörke borde inte vara längre än några minuter, kanske en timme på sin höjd.

Den biologiska kompatibiliteten mellan de inhemska varelserna på Fo'ur och människor är också en sån där sak som är luddig. Här beror det inte så mycket på att det är omöjligt enligt nu känd vetenskap, som att vetenskapen faktiskt är okänd på den punkten. Det enda utomjordiska liv vi har är några fossiler av eventuella (och hårt ifrågasatta) bakterier från Mars, och vi vet inte ens om de är kompatibla med liv på Jorden. Vi har därmed ingen aning om huruvida vi kan äta utomjordisk mat, men vi kan vara ganska så säkra på att människor och utomjordingar inte kan korsbefrukta varandra.

Med detta i åtanke ska man komma ihåg att Skymningshem är mer en intressant rollspelsmiljö, och inte så mycket en post-interstellär post-apokalyptisk simulering. Visst är det kul att vara vetenskapligt korrekt, men inte så kul. Som det heter, låt aldrig sanningen komma i vägen för en bra story.

Skymningshem och Neotech/Terra One

Skymningshem utspelar sig, i alla fall i skrivande stund, i samma spelvärld som Neotech och Neogames kommande science fiction-spel Terra One. För den som vill hålla koll på sådant så är det nuvarande året ca 3400 enligt vår tideräkning. Hur mycket samhället utanför Fo'ur har utvecklats är det ingen som vet. Det finns, vad vi vet, inga planer hos Neogames som sträcker sig så långt in i framtiden.

Det finns en viss risk att kopplingen till Neotech och Terra One bryts någon gång i framtiden, om Terra One inte skulle uppvisa vad som har sagts internt inom Neogames om spelet. I vilket fall som helst är kopplingen till Neotech och Terra One högst inofficiell – Neogames har ingenting med Skymningshem att göra, så Skymningshem ska inte på något sätt betraktas som en "officiell fortsättning" av Neotech eller Terra One.

Magi

Magi finns av två sorter. Den ena sorten, den som trollkarlar sysslar med och ofta kallas den "riktiga" magin, är i själva verket teknik i de gamla kolonistrymdskeppen. Kolonistrymdskeppen är naturligtvis det som står kvar som de gamla Trollkarlstornen. Denna sorts magi praktiseras också av Triluminarens hemliga sällskap. Eftersom dessa inte har tillgång till material, energi, datorer och manualer så är Triluminarens sällskap mycket begränsade i sin magi. Den andra formen av magi, det som *soryun* och *al'shakher* sysslar med, är i själva verket olika utomsensoriska förmågor, det vill säga telepati, clairvoyance och telekinesi.

Vid en del av de telepatiska och teleempatiska förmågorna inom *soryun* och nästan hela *al'shakher* beskrivs det hur besvärjelsen agerar mot en "själ". Detta ska inte tolkas som att spelets konstruktörer har bestämt sig för att själen är ett vedertaget vetenskapligt faktum. Däremot finns det ett utrymme inom respektive trossystem för en själ, och vad det än är man agerar mot när man använder ovan nämnda förmågor så passar det in på det facket. Som allting annat i Skymningshem är begreppet "själ" öppet för tolkning. Huruvida den faktiskt finns, eller om den är en missuppfattning av en persons psyke och självmedvetande, är upp till varje spelare och spelledare att själv ta ställning till.

Ormläkare

Ormläkarens förmåga är i själva verket konsten att göra en modifikation av ormens gift som angriper sjukdomar på olika sätt. *Khina'ha*-ormen har ett celldödande gift, så genom att



göra om det så kan man skapa utmärkta antibiotika. *Therini*-ormen har ett nervgift, som används som grund för diverse febernedsättande medel, lugnande medel, smärtstillande medel och sömnmedel.

Ormgiftet byggs om med hjälp av örterna som man tvångsmatar ormen med. Man tömmer sedan ormens körtlar efter en viss tid genom att låta den bita till exempel en tunn läderbit spänd över en glasburk. Sången och bönerna tar ungefär lagom lång tid för att örternas aktiva ämnen ska kunna komma till giftkörtlarna och hinna bygga om giftet till ett serum, men inte för lång tid för att giftkörtlarna ska börja arbeta normalt igen. Sen låter man helt enkelt ormen bita den sjuke och serumet matas in.

Det överblivna "riktiga" ormgiftet kan man sedan använda som grund för andra mediciner. En vis ormläkare "mjölkar" sina ormar regelbundet för att få ormgiftet och använda det till vardagsmedicin, och sparar själva bettet för allvarliga fall.

Huruvida *khina'ha*- och *therini*-ormarna är unika om denna egenskap är upp till spelledaren. Just dessa två används dock av tradition.

Artefakter

Det finns två sorters artefakter. Den ena används av *al'shakher* i sitt utövande av magi och är snudd på religiösa relikier. *Al'shakher*nas artefakter varierar från trolltrummor till *khanari* i vilken en *al'shakh* lagrar en fångad själ. Sådana artefakter är nästan bara användbara i samband med *al'shakhin*.

Den andra sortens artefakter kommer från trollkarlarna eller i mycket sällsynta fall från tiden före Fallet. Dessa varierar från långa och knivskarpa *sory'yadin* till troll (de flesta räknar dock dessa som varelser, men de är faktiskt artefakter).

Ljusglob: En av de vanligaste artefakterna är ljusglober. En ljusglob är ett klot på ca 1 dm diameter som lyser konstant med ett gult sken. Globen är i sig kall och värmer ingenting. Den drivs av en radioaktiv källa som får globens innehåll att lysa. Strålningen når inte utanför globen så den är helt ofarlig, och innehållet förbränns inte utan gör bara om strålningen till ofarligt ljus. Ljusglober är ovanliga.

Fjärerskådare: Det finns tillräckligt god kunskap om optik för att man ska kunna tillverka en kikare. Kvaliteten på dessa är dock ganska låg. En gammal fjärerskådare är alltid överlägset mycket bättre. Den ser ut som en slags kikare, men är tyngre. Den har mycket högre skärpa, fokuserar alltid på det man riktar den mot och visar allting med skarpa detaljer. En del fjärerskådare kan till och med se genom dimma, rök och mörker, dock alltid i en grön monokrom färgskala. Fjärerskådare är mycket ovanliga.

Eldlans: Eldlans är samlingsnamnet på alla avlånga energivapen som finns över sedan Fallet. Generellt sett består en eldlans av en ca en till två meter lång och underligt formad stav eller lans, som kan skjuta någon form av energistråle eller energipuls mot fienden. En eldlans kan använda sig av antingen laserteknologi (stråle) eller plasmateknologi (puls). De kräver energi i form av paket eller magasin som matas in i dem. Eldlansar är extremt ovanliga. Energipaketerna är även de extremt ovanliga, och det är inte givet att ett visst paket passar en eldlans. Ju kraftfullare eldlans, desto ovanligare är det att paketen passar. Endast trollkarlar, troll eller Triluminarens sällskap kan fylla på paketen.

Avståndsvpn	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt Långt	STYK	Fattn	Bryt	Längd	Vikt	Pris
Eldlans	5-25-250-600	Ob7T6	Ob6T6	Ob5T6	Ob4T6	8	2X	5	210 cm	3,1 kg	–
En eldlans kan laddas med omkring 100 skott och kan normalt avfyras upp till fyra skott per runda. Om spelledaren låter rollpersonerna hitta en eldlans kan han slå 1T100 för att se hur många skott som är kvar.											

Tabell SH-XX: Speldata på en typisk eldlans.

Döljare: En döljare är någon form av apparat som döljer bäraren på olika sätt. De mest avancerade är ett brett armband som skapar ett hologram av omgivningen kring bäraren. Mindre avancerade varianter är en kappa, mantel eller annat klädesplagg som med hjälp av optiska fibrer leder en bild av omgivningen runt om bäraren. I båda fallen blir man inte osynlig. Bilden är inte helt perfekt – den är flimrig och suddig och "laggar" lite om personen rör på sig. Personen som använder döljaren blir dock bra mycket svårare att upptäcka. Med hologramvarianten får bäraren två nivåer lättare (-Ob2T6) på Gömma när denne gömmer sig, och med fibervarianten får bäraren en nivå lättare (-Ob1T6) på Gömma. Det blir ännu ett snäpp lättare (-Ob1T6) om personen inte rör på sig. Med hologramvarianten kan man dock inte gömma någon annan eller några föremål som inte



kan bäras på kroppen (ryggsäckar, väskor och skrymmande vapen är svåra att gömma), men med fibervarianten kan man ofta gömma någon, i alla fall delvis, om denne kommer in innanför plagget. Triluminarens sällskap använder ofta döljare för att spionera på andra. En del troll har också en döljare inbyggd – sådana troll är i sanning livsfarliga.

Läkmask: En läkmask är en två centimeter lång och millimetertunn maskformad ”varelse”. Den förvaras i en mycket liten glasburk som innehåller en blå gelé. Mask och gelé läggs i öppna sår, varvid masken väver ihop vävnadsskador. En sådan mask syr ihop tio poäng trauma med en takt av en poäng per minut. Sedan dör den och upplöses. Det är väldigt ont om sådana maskar. I princip finns de bara hos trollkarlar och det finns inga gamla, eftersom de har ett ”bäst före-datum” på ungefär ett år.

Talare: En talare är en kort pinne tillverkad i metall eller plast, som kan användas för att sända ett meddelande från en person till en annan. Den förstår röstkommandon och den kan även spela in, sända och visa hologram. Hologrammen kan vara så stora som en människa. De är genomskinliga, bleka och spöklika och kan nog skrämman skiten ur vem som helst.

Magiska platser

Det finns inga platser som är magiska i normal fantasymening eller ur esoterisk mening. Däremot finns det platser som förknippas med samhället Före Fallet, och som därigenom har en viss ”magisk” egenskap. Sedan finns det ruiner från den tiden också, där en del kan ha ”magiska egenskaper”.

Den Vita tranans slott: Det slott som lady Sawa bor i kallas den Vita tranans slott. De flesta vet inte vad en trana är, men har fått förklaringen att det är en slags tofsfågel. Slottet är byggt i en unik japansk stil och det finns ingen liknande byggnation på Skymningshem – sådana befästningar finns inte, helt enkelt, vare sig i storlek eller stil. De som har varit där, huvudsakligen folk ur Den vita gudinnans tempel, kallar det för en magisk plats. Det finns egentligen ingenting märkbart magiskt över slottet, utom det att det är fantastiskt stort, över tusen år gammalt och helt unikt. Lady Sawa har dock en och annan hemlighet dold under slottet som ingen, inte ens hennes mest förtrogna inom Templet, vet om.

Den Mörka ringen: Det ryktas om att det finns en kraftring någonstans på Fo’ur, som ger otrolig makt till den som kan öppna dess hemlighet. Dessvärre är ringen försvunnen och stängd, och endast en person inom en viss släktlinje kan hitta den. Ringen ifråga är en fusionsreaktor av tokamak-typ (det vill säga en ringformad magnetisk flaska som håller en superhet väteplasma instängd). Den har varit avstängd i ettusen år, och kan endast öppnas av en person med rätt genetiska markörer. Eftersom släktlinjen är uttunnad och markörerna till stora delar har försvunnit ur släktlinjens genetiska uppsättning så är det omöjligt att starta reaktorn. Triluminaren har dock ett projekt på gång, som går ut på att syntetisera den genetiska uppsättningen ur de nu levande ättlingarnas arvs massa, och på så sätt öppna ringen igen.

Trollfar: Någonstans på södra Pejora så finns ett underligt berg som kallas Trollfar, som kan ses från havet i väster och ofta används som landmärke av sjöfarare. Det är en rak och smal klippa som sticker rakt upp i luften, och som påminner om en fena. En del säger att det är skelettet av en havsdrake som dog, och som sedan blivit övervuxet av jungeln. Andra säger att det är ett gammalt trollkarlstorn. Väldigt få som någonsin kommer dit återvänder, och de flesta har antingen inte märkt något eller blivit vettskrämda av den stora mängd troll som finns i jungeln där. I själva verket är Trollfar ett av kolonistskeppen som vält, och ”berget” är en av tre fenor som nu sticker rakt upp. Trollfar är intelligent och tillverkar troll för att reparera sig själv. Än så länge så nöjer sig rymdskeppet med att underhålla reaktor och datorkärna. Skrovbrott repareras bara nominellt, och allt annat är sekundärt. Trollfar avlyssnar och spanar på vad trollkarlar och triluminarer sysslar med. Trollfar är inte medveten om lady Sawas existens.

Glaskratern: Sydöst om torn Myamoto finns en cirkel av svarta glasklippor som sticker upp ur havet. Detta är de sorgliga resterna av en ö där en stack hade sin hemvist. När stacken expanderade sitt intresseområde hamnade den i konflikt med trollkarlen i torn Myamoto, som i vedergällning för ett anfall mot en av de byar som han beskyddade kallade ner den kalla solen från sin plats på himlen. Under en kort stund lyste den hetare än något annat på Fo’ur och förvandlade hela ön till en krater av glas. Sedan kom havet in och vällde in i kratern, och stacken försvann för evigt när dess drottning förbrändes i eld. För att vara säker på att ingen någonsin skulle hota honom igen så kastade trollkarlen en hemsk förbannelse över platsen: vem som än ger sig in i kratern kommer att drabbas av en obotlig sjukdom, som yttrar sig som feber, blödningar, blåsor och brännskador. Egentligen är



kratern det som är kvar av en atombombsexplosion som trollkarlen tog till för att skydda sig, och förbannelsen är radioaktivitetssjuka som fortfarande drabbar de som tar sig in i området.

Triluminarens sällskap

Triluminarens hemliga sällskap är en samling med folk som har som mål att återupptäcka den gamla "magin" från gudarna. Man är inte särskilt intresserad av att dela med sig av sina upptäckter till de som står utanför orden. Om dessa är så dumma att de inte vill ha denna makt så får de skylla sig själva. Sällskapet har en hel del kunskaper från före Fallet bevarade i skrift, även om de faktiskt inte förstår dem alla.

Sällskapet indelning

Triluminarens sällskap är indelat i små celler eller trianglar. Varje triangel har tre kontakter, en i vardera av tre andra trianglar. Varje triangel har minst tre och som flest sex medlemmar. En person har alltid som mest en kontakt, så att han eller hon inte ska kunna avslöja för mycket.

Det finns sex grader inom sällskapet, i sjunkande ordning stormästare, mästare, magus, initierad, adept och novis. Adepter och noviser är bara nybörjare och har sällan varit inom sällskapet särskilt länge. På denna nivå så testas bara deras lojalitet. De anförtros inga hemligheter och de får heller inte några viktiga uppgifter.

När en medlem ska bli initierad utsätts denne för ett mycket svårt prov, både avseende intelligens, kunskaper och framförallt lojalitet. Om provet lyckas initieras medlemmen, förses med kalott och tränas sedan i sällskapet hemliga kunskaper. Om provet misslyckas "försvinner" medlemmen i nio fall av tio. Det enda som kan rädda en person som misslyckats med provet är internt käbbel inom sällskapet, men sådant är mycket, mycket sällsynt.

Kalotten

En person som klarar initieringsprovet får i en hemlig ceremoni raka sitt huvud, varefter denne förses med kalott. Kalotten är en artefakt som enbart Triluminarens sällskap vet hur man tillverkar. Det är ett litet mästerverk av nanoteknik och bioteknik, båda byggda enligt urgamla instruktioner. Därefter läggs den på huvudet, mitt på stora fontanellen, varpå den själv växer ut och anpassas till personen. Den skickar ett nätverk över hela huvudet och sticker in supraledande elektroder i hjärnbarken på rätt ställen.

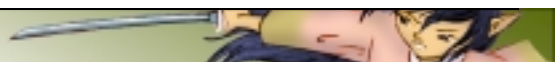
Kalotten snabbar upp nervbanorna rejält och korskopplar hjärnbarken hit och dit, så att varje del av hjärnan har snabbare och bättre kontakt med andra delar. Dessutom hjälper den till med beräkningar, så att personen knappast längre behöver räkna själv. Slutligen är det också en lagringsenhet, som gör att personen mer eller mindre får fotografiskt minne. I realiteten innebär det att PSY ökar med +4 och i den efterföljande träningen får personen även +4 i BIL.

Nackdelen är att den uppsnabbade hjärnan gör att *soryun* och *al'shakher* får en nivå lättare (-Ob1T6) på användandet av Luft respektive Drömsyn för att känna närvaron av en person med kalott. Å andra sidan blir det två nivåer svårare (+Ob2T6) att använda Vatten för att känna av vad en person känner, tycker eller tänker, och Eld respektive Drömprojektion blir också en nivå svårare (+Ob1T6). Dessutom får *al'shakhen* eller *soryun* en tärning i Utmattnings och en tärning Smärta om man försöker använda Vatten, Eld eller Drömprojektion mot en person med kalott.

Kalotten fungerar inte tillsammans med de magiska gåvorna från *soryu* eller *al'shakhin*. En sådan som får kalott skulle med stor sannolikhet bli galen alternativt bli så gravt hjärnskadad att man kan räkna personen som död. Inte heller fungerar den med thrakinde eller en person som är besatt av Stacken – dessa drabbas av ungefär samma sak som en person med magiska gåvor.

Kalottens ursprung är helt glömt av sällskapet, men den har utomjordiskt ursprung. Den är alltså inte från Jorden, kanske från samma utomjordiska släkte som byggde rymdskeppet som iynisins förfäder flydde med. Man tillverkar egentligen inte en ny kalott, utan odlar den från ett frö. Kalotten är på något sätt halvorganisk. Den förökar sig och växer, men är ändå gjord av metall.

Strax efter initieringen och kalottens påsättande får den initierade lära sig djupare kunskaper inom Triluminarens sällskap, till exempel språken och en del magiska



kunskaper. Han drillas ännu mer i vikten av att hålla sällskapet hemligt och indoktrineras så att det inte råder något som helst tvivel om vart lojaliteten finns. Under denna tid hinner håret växa ut igen och gömma kalotten, som annars hade syntts som ett tunt silvrigt spindelnät på huvudet.

Triluminarens språk

Triluminarens språk är ett teckenspråk som inte lärs ut till någon utanför sällskapet. Det är gjort för att vara effektivt och döljas i andra kropps rörelser, så det är mycket svårt att se att två personer talar med varandra med triluminarens språk om man inte vet exakt vad man letar efter.

Det finns ett skriftspråk som används för triluminarens språk, från vilket språket har fått sitt namn. Det ser nämligen ut som en triangelformad hieroglyf, kallad triluminar, med linjer, kurvor och punkter i. Beroende på hur dessa grupperas får triluminaren olika betydelser. Man kan lägga in mellan en och tre meningar i varje hieroglyf, eller en riktigt komplex matematisk formel. En enkel triluminar finns i Skymningshems logotyp.

Varje medlem i Triluminarens sällskap har en triluminar någonstans på sig, som tatuering, hängsmycke, manschettknapp eller något i den stilen, som talar om vem han är, var han kommer ifrån och vilken triangel han tillhör. På så sätt kan triluminarens medlemmar lätt känna igen varandra och det räcker i allmänhet med ett par meningar med teckenspråket för att få det bekräftat.

Det är mycket svårt att lära sig triluminarens språk, både teckenspråk och skriftspråk. Med kalott slår man förbättringsslag med Ob3T6, utan kalott får man nöja sig med Ob2T6. En person med kalott får grundchans i språken, personer utan kalott har grundchans noll (0).

Trollkarlarna i Tornen

Ett av Fo'urs stora mysterier är de trettiosju trollkarlarna. Runt om på Fo'ur står de, i grupper om fem eller tio stycken, tysta och magnifika torn, hundratals meter höga. Tornens herrar, trollkarlarna, är de som förstår tornens hemligheter och kan tappa dess kraft... Så säger i alla fall legenden, och till viss del stämmer det. De trettiosju tornen är de kvarvarande av fyrtionio rymdskepp som en gång landade med kolonisterna för niohundra år sedan. Rymdskeppen har hållits fungerande av dem som lärt sig att hantera deras resurser, de personer som nu är kända som trollkarlarna. Tornen innehåller automatiska fabriker som kan tillverka nästan precis vad som helst som det finns en ritning på, kombinerat med datorer som lyder trollkarlarnas minsta vink, enorma databanker med kunskaper som inte är av denna värld (bokstavligen), väggar som tål meteoror (för att inte tala om primitiva närstridsvapen) och offensiva vapen nog för att förrinta civilisationen på Fo'ur åtskilliga gånger om.

Trollkarlarnas mål

Trollkarlarna ser sig själva som de som bevarar kunskapen från förr till en tid då civilisationen på Fo'ur är mogen för den.

Det råder en känslig maktbalans mellan trollkarlarna. Några av dem vill aktivt lära folken på Fo'ur att nå högre mognad, andra vill låta Fo'urs folk lära sig av sina egna misstag. Detta gör att de som vill lära upp folken inte kan göra det lika aktivt som de skulle önska, och de som låta dem lära sig själva är tvungna att acceptera viss undervisning från andra, så länge det inte är för mycket. Konstant debatt råder hela tiden mellan trollkarlarna om ämnet, och någon lösning verkar inte finnas annat än att *status quo* upprätthålls. Inte heller kan de enas om lämpliga kandidater. Alla är ganska eniga om att iynisin visar något högre mognad än de andra, men iynisin har ingen större lust att ta del av trollkarlarnas kunskaper. Ibland kan det hända att trollkarlarna tillverkar vissa saker åt utomstående – att många av dessa gåvor hamnar hos iynisin är förmodligen ett resultat av trollkarlarnas åsikt om iynisin. Till exempel är det väldigt sällan trollkarlarna tillverkar en bosord åt en människa. Däremot känner man till flera fall av en *sory'yadin*, eller "trollkarlssmidd klinga". Annars är det hugget som stucket – en del trollkarlar föredrar människor (eller vissa nationer bland människor), andra Stacken och ett fåtal skulle satsa sina pengar på thrakinde.

En sak som trollkarlarna är relativt eniga om är relationen till Triluminarens sällskap. Eftersom trollkarlarna inte anser att civilisationen är redo för kunskapen så sysslar Triluminarens sällskap med något mycket, mycket farligt. Därför försöker trollkarlarna



motarbete dem så mycket som möjligt, oftast genom bulvaner (rollpersoner, till exempel?) som inte direkt kan kopplas till trollkarlarna.

Tornen

Samtliga torn på Fo'ur är unika. Inget torn är det andra likt, inte efter niohundra år av konstant modifiering. Några gemensamma funktioner kan man dock finna i alla torn. En reaktor förser hela tornet med all energi som krävs och väldigt mycket utöver det. Det finns vapensystem för försvar och anfall, som gör att tornet är direkt ointagligt för allt utom ett annat torn. Om trollkarlen inte vill släppa in någon så kommer man inte in. Det finns en skeppsdator med enorma databanker med kunskap. Eftersom det är den japanska delen av konsortiet som koloniserade Fo'ur som stod för rymdskeppen programmeras datorerna på japanska, ett språk som är avlägset besläktat med suriyani. Det finns automatiska fabriker i tornet som kan tillverka vad som helst som det finns en ritning för och råmaterial till. Det finns medicinska resurser som är otroligt överlägsen allt annat som finns på Fo'ur – det är tack vare dessa inte omöjligt för en trollkarl att nå en ålder på 200 år eller mer.

Tornens interiörer är ofta av blankpolerad metall eller keramiska material (beskriv dem som stenliknande), med höga tak och luftiga korridorer. Enorma schakt öppnar sig här och var, och det finns öppna rum med utsikt genom fantastiska panoramafönster med halvmeterjockt specialglas. Ofta inreds rum med någon slags terra-romantisk retrostil, det vill säga, man längtar tillbaka till Jorden så som det såg ut för niohundra år sedan eller mer. Trollkarlarna har ofta ett antal troll som livvakter och tjänare, och av många varianter. Den långa varianten på 2,5 meter används oftast som livvakt, medan den bredare och kraftigare varianten ("bara" två meter hög) används som någon slags chocktrupper om man är tvungen att rensa upp utomhus. Andra modeller, en del svävande, en del gående, några humanoida, andra helt annorlunda, sköter om tornets enorma interiörer.

Box: Sakina

Sakina är ett av trollen i torn Kyushu. Hon är helt humanoid och kan endast särskiljas från en människa om man plockar isär henne. Sakina ser ut som en orientalisk ung vuxen kvinna, ganska lång, med outgrundliga ögon och axellångt svart hår. Hon är oftast klädd i overall med kängor.

Sakina är tjänare åt Lodovan, trollkarlen i tornet (och kan även gå till sängs med honom om han skulle vilja det) och lyder honom blint. Hon tar väldigt få initiativ själv, utom om det krävs för att säkerställa Lodovans existens och liv. Sakina är inte programmerad för känslor. Om hon inte beordras till det, till exempel om hon beordras att gå i säng med någon, så kommer hon inte visa några, utan uppträder kallt och logiskt.

Hon behöver inte äta, sova, andas eller gå på toaletten. Hon är också fruktansvärt stark och kan utan problem kasta iväg en människa flera meter. Hon har också konstant kontakt med skeppets datorer och kan hela tiden tillgå dess databanker – trollkarlen i tornet använder ofta Sakina som "terminal" för att styra skeppets datorer. Hennes enda svaghet är att hon är beroende av mikrovågsöverförd energi från torn Kyushu, och skulle hon komma för långt från tornet är hon tvungen att gå över till sin interna ackumulator som håller i ca 12 timmar. Därefter måste hon ladda upp sig på något sätt. Skadas Sakina så blöder hon inte, utan läcker en vit ogenomskinlig vätska som snabbt stelnar.

Den vita gudinnan

Den Vita gudinnan är inte bara en folksaga och en religiös församling som följer en specifik gudinna i en hel panteon. Den Vita gudinnan finns faktiskt på Fo'ur, och det är därför som kulten kring henne är så stark. Dock är myten om henne inte riktigt sann.

Lady Sawa

Lady Sawa Kusanagi är den person som är förebilden för folksagan om Den vita gudinnan. Lady Sawa är Fo'urs äldsta levande människa. Hon föddes år 2467 enligt vår tideräkning (det exakta året kan ändras – poängen är att hon ska vara kring 1200 år gammal i *Skymningshem* "nu") i Tokyo, Japan, och ärvde en enorm familjeförmögenhet och ett industriimperium som sträckte sig över ett tjugotal solsystem och ett femtiotal kolonier. I ungdomlig fåfänga såg hon en möjlighet att skaffa sig evig ungdom och betalade vad det kostade för att få det.



Lösningen var en experimentell behandling med bionanomaskiner – till hälften virus, till hälften mikroskopiska robotar – som programmerades för att upprätthålla och reparera en viss värdkropp för evigt. Resultatet blev över förväntan – etthundra år senare såg lady Sawa fortfarande ut att vara i övre tonåren.

Någon gång då blev priset rätt uppenbart. Sawa Kusanagi hade växt förbi sitt företagsimperium. Två äktenskap hade rasat samman på grund av hennes eviga ungdom, och hon hade inte lyckats få någon arvinge, kanske på grund av att bionanomaskinerna såg ett befruktat foster som något trasigt och ”reparerade” det så att det förstördes. Efter ett sekel såg hon igenom alla lögnar som förekommer i det sociala livet. All den makt och allt det inflytande som hon hade var plötsligt ingenting värt.

Hon hängde kvar vid sitt imperium i ännu några decennier, och det enda som hon över huvud taget roades av var alla rykten om att hon lät klonas och ”programmera” sig själv med jämna mellanrum för att ta över sitt eget imperium. Till slut var även det ointressant.

Vid det här laget hade hennes företag hittat en intressant beboelig måne kring en gasjätte. Hon beslutade sig för att hålla saken hemlig för resten av mänskligheten. De forskare och djuprymdsspanare som hittade världen ”försvann”, all data om månen suddades ut och hela företaget lämnades över till en av de få släktingar som hon hade kvar och litade på. Sedan flyttade hon till månen, endast tillsammans med ett antal robotar som tjänare. Robotarna byggde upp ett slott i japansk stil på en ö på månen i all hemlighet. Hon undvek till och med kontakt med infödingarna. Hennes rymdskepp demonterades och delar av det byggdes in i slottet för att förse henne med de bekvämligheter och det försvar som hon behövde. I sitt slott drog hon sig undan från mänskligheten.

Lady Sawa var väl mer eller mindre förberedd på att mänskligheten skulle få kontakt med hennes värld igen förr eller senare. När det faktiskt hände, tvåhundra år senare, så kom det ändå som en överraskning. Hon höll sig trots detta dold så gott hon kunde, men till slut inleddes en kontakt mellan kolonisterna och lady Sawa. Hon hade gott om kunskap om världen och varnade om dess faror, men insåg att mänskligheten inte lärt sig särskilt mycket då kolonisterna föll tillbaka och förlorade all kunskap efter kriget mot Stacken.

Tillsammans med trollkarlarna i Tornen så har lady Sawa tillgång till den gamla kraften från före Fallet. Det finns dock tre saker som skiljer henne från trollkarlarna. Den första är den uppenbara: inte ens trollkarlarna lever för evigt. Den andra är att hon har fått en liten skara av anhängare och personliga vänner kring sig, och hon lever alltså inte så isolerat som trollkarlarna gör. Den tredje är att trots att hon har en hel del kraft i form av teknik så använder hon den inte, i alla fall inte mer än för att få mat och kläder och knappt ens det numera, då hennes anhängare kan förse henne och varandra med allt de behöver. Detta gör att lady Sawa håller en mycket låg profil.

Lady Sawa ser ut som en ung orientalisk kvinna med mycket långt rakt vitt hår. Håret är prydligt uppsatt med en rosett, men hänger ändå ner till låren. Hon klär sig i kimono, konstfärdigt vävda i vackra färger. När hon talar får man ibland ett intryck av att hon kan vänta precis hur länge som helst, men att hon vet ungefär allt. Hon ser ingen större anledning att skynda mer än nödvändigt och är mer intresserad av estetik och filosofi än av handlingar. Hon är en mycket skicklig konstnär och kaligraf. Mer än ett årtusende av träning i bågskytte och fäktning har gjort att hon är fantastiskt skicklig i närstrid, men det behöver hon sällan visa.

Hon har en hel del cybernetik i kroppen, mestadels av stödfunktioner för hjärnan och nervsystemet. Det gör att lady Sawa kan reagera blixtnabbt och att hon också kan lagra nästan hur mycket kunskap som helst. Nackdelen med det är att varje gång hon använder sitt uppsnabbade nervsystem (dock inte det utökade minnet) så skadas kroppen till viss del, varför bionanomaskinerna sätter igång att reparera det, vilket är väldigt smärtsamt. För att undvika att aktivera de uppsnabbade grenarna av nervsystemet så rör hon sig oftast ganska långsamt. Bionanomaskinerna gör också visst underhåll av hennes kropp då och då, vilket är fruktansvärt smärtsamt för lady Sawa.

Den Vita tranans slott

Den vita tranans slott är ett fantastiskt slott, uppfört i japansk stil på en ö sydöst om XXX. Själva kärntornet är en exakt kopia av slottet i Osaka, men resten är byggt efter terrängen för att göra det så svårt som möjligt att inta slottet.



Den Vita gudinnans tempel

Det har kommit att bildas en slags ”sekt” kring lady Sawa, den Vita gudinnans tempel. De flesta som söker sig till templet letar efter den levande gudinnan och en frälsning från förvisningen. Ingen av dem finner exakt vad de söker. Däremot finner de flesta exakt vad de behöver.

Till en början lullas templets noviser in i säkerheten kring att det finns en levande gudinna. Allt eftersom tiden går och novisen blir mer och mer mogen så får novisen ta del av mer och mer kunskap om världen Fo’ur, om filosofi, moral, etik, et cetera. Allt detta är en träning inför det slutliga provet, att få reda på vad Templets egentliga syfte är och få träffa Gudinnan personligen.

Templet är en organisation som skyddar och vördar lady Sawa, inte som gudinna utan som den äldsta levande människan på Fo’ur. När novisen får reda på sanningen brukar de flesta få en religiös kris, vilket normalt sett brukar lösa sig när lady Sawa träffar novisen personligen och förklarar för denne så mycket som behövs. På något sätt vet hon alltid exakt vad som behövs sägas för att dämpa sanningens smärta.

Efter en tid brukar novisen flyta in i Templet igen och bli en del av det, inte som en troende utan som en del av en tätt slutet kamratkrets. Fortfarande utförs liturgiska ramsor och ritualer, dels för att det skänker en del själslig frid och dels för att gömma Templets rätta syfte. Mer än hälften av alla noviser som får träffa Gudinnan stannar kvar i den Vita tranans slott. Resten ger sig ut som lady Sawas öron och ögon och tar hand om ett tempel som tempelvärd eller tempelfader.

Lady Sawas roll i Skymningshem

Lady Sawa tar en försiktig politisk väg i Skymningshem. Hon är livrädd för att påverka världen på ett oetiskt sätt och håller sig därför i bakgrunden. Själv tar hon väldigt få mått och steg, annat än för att bevara någon slags status quo. Hennes anhängare har till viss del ungefär samma inställning – de vill klara sig själva och leva utan inblandning i Fo’urs politik. I gengäld förväntar de sig samma tjänst tillbaka. Lady Sawa känner ett stort ansvar för sina anhängare och försöker göra vad hon kan för att leva upp till deras förtroende för henne, samtidigt som hon försöker minska deras beroende av henne.

Sawa utgör den tredje sidan i triangelmaktkampen mellan trollkarlar och Triluminarens sällskap. Där trollkarlarna huvudsakligen är överdrivet konservativa och Triluminaren våldsamt progressiva så står lady Sawa för en försiktig balansgång, huvudsakligen inriktad på människans behov, till skillnad från både trollkarlar och Triluminaren som ser på samhället ur makroperspektiv. Lady Sawa har så att säga trollkarlarnas konservatism motiverad av Triluminarens individualism.

Lady Sawa vet också en hel del av vad som hände innan Fallet. Hon har också goda minnen av tiden sedan dess. Hon kan fungera som en enorm kunskapskälla om Fo’urs historia och även om tiden före det.

Slutligen är hon också lite av en tragisk figur. Hon är odödlig, men har fått betala priset för det. På så sätt kan hon utnyttjas av spelledaren som en pekpinne på att vissa saker helt enkelt inte är värda sitt pris.

Särskilda egenskaper

Varje gång lady Sawa agerar snabbt ökar hennes RÖR till 24, och en hel del andra värden ökar också. Dessa sekundära värden står inom parentes i de fall de förekommer. Skulle denna uppsnabbning aktiveras så får lady Sawa omedelbart 1 poäng smärta per runda, som läks som vanligt.

Skulle lady Sawa skadas någon gång så sätter biomaskinerna omedelbart igång att reparera henne. Sår läks förvånansvärt snabbt, och kan hon bara sätta tillbaka en avhuggen kroppsdel så läker den fast igen. Regelmässigt innebär det att en poäng Trauma, Blödning eller Blodförlust växlas mot en poäng Smärta varje minut, det vill säga att man minskar Trauma, Blödning eller Blodförlust med ett och ökar Smärta med ett. Trauma och Blödning varvas om vartannat tills de tar slut (ena rundan växlas en poäng Trauma in, nästa runda en poäng Blödning), och därefter läks Blodförlust med en poäng per runda. Smärta läks som vanligt.

Gift, inklusive alkohol, rensas snabbt ut ur kroppen och skador från giftet repareras. Vad som kan döda henne är i princip syrebrist, strypning, kvävning, att centrala nervsystemet helt förstörs eller att kroppen blir totalt förstörd, till exempel på grund av brand.



Då och då måste kroppen repareras pga ålder. Detta sker med Ob5T6 dagars mellanrum. Under dessa tillfällen får lady Sawa Ob3T6 poäng smärta. Efter att smärtan lagt sig går det Ob1T6 timmar varefter hon får Ob3T6 poäng smärta igen. Detta upprepas Ob1T6+1 gånger.

Box: Lady Sawas spelvärden

/ Lady Sawas värden */*

Varelser

En del varelser på Fo'ur kräver lite extra förklaring, eftersom de är en del av den hemliga bakgrunden till Skymningshem.

Havsdrakar

Havsdrakar är den femte intelligenta arten på Fo'ur. De ses sällan och påverkar sällan, och de har inget intresse av att beblanda sig med andras affärer, men ändå är de en del av legender och folklöre. Thrakinde tror att jordbävningar och vulkanutbrott inträffar när drakarna gnager på öarnas rötter.

Havsdrakarna är *inte* tänkta att vara någon slags skattsamlade motståndare. Deras funktion är mer som informationskälla om Fo'urs tidiga historia, som mystiskt och mytiskt bakgrundselement samt som stämningsskapande element. De bör vara i det närmaste omöjliga att döda, inklusive genom reglerna och genom kryphål.

Beskrivning: Fysiskt sett är havsdrakar enorma. De minsta observerade drakarna tros vara omkring 125 meter långa, och man har mätt storleken på ett drakkadaver till över 162 meter. Det finns dock pålitliga berättelser som antyder att drakar mycket väl kan bli över 500 meter långa. Kroppen kan bli omkring 20 meter i diameter (diametern beräknas som längd delat med 25).

Man kan inte se något riktigt huvud på en havsdrake. Det enda som finns är en gigantisk käft som skulle kunna bita en båt mitt itu. Den har inga ögon, men den har två långa släpande känselspröt som börjar vid käkleden och hänger bakåt. Ett antal andra känselspröt sticker ut från "huvudet".

Ungefär en femtedel av kroppens längd bakom huvudet finns två stycken gigantiska fenor, vardera drygt en tiondel av kroppens längd långa. En ryggfena, ungefär en tjugondel av kroppen hög, sitter på ryggen ungefär en tredjedel från huvudet. Kroppens sista tredjedel smalnar av till en lodrät fena som huvudsakligen används för att simma med. Färgen är oftast gråbrun eller brun, men kan även vara rödbrun. Ett fåtal vita med röda fläckar har siktats, och det sägs att det finns en gyllene drake väster om Pejora. Vad färgerna betyder är det ingen som vet. En del spekulerar i om det kan vara släktdrag.

En havsdrake märks först och främst på svallet. När en så stor varelse rör sig så uppstår ett stort svall, även om den är under ytan. Sedan dyker ryggfenan upp över ytan och växer sig större och större. Slutligen bryter huvudet upp över ytan och höjer sig långt över vattenytan. Om den anfaller dyker den direkt ner igen, annars håller den kvar huvudet en bra bit över vattenytan.

Drakar har inte något egentligt språk och kan inte tala. De kan frambringa ljud, men de enda som är hörbart är ett vrål som låter vagt som ett trumpetande från en elefant, fast mycket utdraget och mer susande. De har också ett läte som känns mer än hörs, ett basljud som faktiskt kan skaka omkull en människa. Iynisin kan också höra ett knäppande och ett visslande läte på gränsen till deras hörselområde, men bara om de har mycket god hörsel och bara ibland.

Utbredning: Havsdrakar verkar finnas över hela Fo'ur. De håller alltid till i de absolut djupaste vattnen och kommer endast undantagsvis upp till ytan. Hur många drakar som finns är okänt, men det brukar dyka upp en eller två skepparhistorier per år.

Beteende: Drakar är fullt intelligenta. Ju större de är desto mer intelligenta är de. De håller mest hus nere i de djupaste vattnen och kommer sällan upp till ytan. De är normalt ointresserade av vad folken vid ytan sysslar med, men trots detta iakttar de alltid vad det är som händer och minns det för framtida bruk.

Då och då kommer de upp till ytan. De flesta *al'shakher* (alla med Drömsyn) i närheten vet om när det händer och de flesta *soryun* (de med Luft och Vatten) känner på sig att något håller på att hända. Varför de då och då dras upp till ytan är det ingen som vet.



En havsdrake kan inte tala. Den har inte någon talapparat alls, och kan inte frambringa de ljud som behövs för tal. Däremot är de alltid oerhört kraftfulla magiker och "talar" därför med hjälp av egenskaperna Vatten och Eld. När de uttrycker sig är det alltid gåtfullt och väldigt överväldigande.

Drakar är inte lätta att förutsäga. Ibland tar de sig tid att prata med vanligt folk, ibland märker de inte ens att de är där, och ibland kan de få för sig att anfälla ett skepp utan synlig anledning. De har svårt att identifiera sig med vanligt folk, även om de kan få för sig att tala med *al'shakher* och *soryun*. De undviker trollkarlstorn in i det längsta – kan man se ett trollkarlstorn så kan man vara nästan helt säker på att havsdrakar inte kommer komma upp där.

Vill en havsdrake anfälla brukar den normal lyfta upp en bit av kroppen över vattnet för att sedan dyka rakt ner på det som den vill anfälla, simma rakt igenom det, ta en stor tugga underifrån eller välta det med svansen. De har liten förståelse för vanligt folk och har mycket svårt att identifiera sig med dem.

Egenskaper: Trots dess enorma storlek och styrka så är havsdraken begränsad i sin förmåga. Den är inte allsmäktig, vad än thrakinde än säger i sina drömsånger. En havsdrake kan inte ta sig upp på land, och den vill ha åtminstone lika djupt vatten som draken är tjock att simma i, i alla fall för större delen av kroppen. Draken kan inte spruta eld, och den kan inte flyga. Som nämnts ovan så kan den inte tala. Den har också svårt att känna empati för vanligt folk.

Havsdrakar är, som nämnts ovan, mycket kraftfulla magiker. De kan behärska alla grenar av *soryu* såväl som *al'shakhin* utan inskränkningar. Eftersom de har århundradens erfarenhet så blir de också fruktansvärt skickliga.

Havsdrakar är enorma. De kan mycket riktigt bli över 500 meter långa. De växer fram tills de blir ca 25 meter med enorm fart. Under den tiden lever de som rovdjur längst ner i oceanerna. När de är 25 meter långa börjar intelligensen och deras förmågor inom *al'shakhin* och *soryu* att utvecklas. Från och med då växer de med ca en decimeter per långår. En drake på omkring 500 meter är alltså omkring 5000 år.

Deras enorma storlek gör att de också har en enorm styrka. De kan utan problem mosa vilken båt som helst. Dessutom är de så stora att allt utom krigsmaskiner knappt kan göra något annat än kittla dem. En rollperson som vill döda en behöver gräva sig igenom någon decimeter hud och sedan flera meter kött för att komma åt något vitalt organ, och hjärnan och ryggmärgen skyddas av flera decimeter ben.

Havsdrakarnas mest intressanta egenskap är dock deras minne. De havsdrakar som kommer upp till ytan har varit med ända sedan före Fallet. Kan man få kontakt med en drake så kan man få reda på information från den tiden – sedd ur drakarnas synvinkel, förstås. Detta kan utnyttjas av en kreativ spelledare som vill lämna information om tiden kring Fallet till spelarna. Denna information kan lämnas ansikte mot ansikte, eller som drömmar. I båda fallen är informationen inte solklar, utan symbolisk. Detta beror på att draken måste begränsa informationen till något som en mänsklig hjärna kan begripa och greppa.

Havsdrake, värden (ca 250 meter)

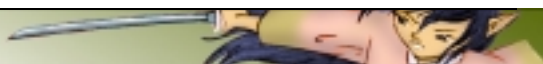
STY:	2500 (10 per meter drake)
TÅL:	1250 (5 per meter drake)
RÖR:	12
PSY:	250 (1 per tio långår = 1 per meter)
VIL:	35 (10 + 1 per hundra långår)
HÖR:	40
EKO:	40

AGG: 8 – Anfaller (ignorerar)

Förflyttning: 12 **BF:** 1875 **UK:** 321 **Chockvärde:** 1261 **Skadetålighet:** 100 **VINIT:** 9
Insikt: 35

Anfallsmanövrer:

Dykning (15) Ob622T6 + fallskada
Bett (15) Ob159T6+2
Svanssnärt (15) Ob622T6



Försvarsmanövrer: Motanfall (15)

Träfftabell: Behövs inga. En rollperson träffar kroppsdelan han siktar på – kroppsdelan är bra mycket större än rollpersonen. Han kan behöva springa en bit för att nå dit, dock.

Rustning: Tjock hud [H100, K100, S80], täcker alla kroppsdelar.

Färdigheter: Gömma 100, Stridsvana 12, Historia 100, Geografi: Under vatten 100, Speja 50, Söka 50, Slagsmål 15, Luft 100, Vatten 100, Jord 100, Eld 100, Drömsyn 100, Drömvandring 100, Drömprojektion 100.

Språk: Behöver inga. Den använder Drömprojektion eller Eld och Luft istället.

Ke'robih

Detta är en varelse som egentligen är flera varelser. Svärmen kallas just soldatsvärm eller *ke'robih*, medan ett enskilt djur heter svärmare eller *tokhrot*.

Beskrivning: *Ke'robih* består av ett antal insektsliknande små djur, som alla har korta små vingar att flyga med. Dessa surrar omkring i mycket täta svärmar. Det finns ett antal olika sorters djur i dessa svärmar, specialiserade på olika uppgifter. Det finns, byggare, soldater, födare, bärare och spanare. Byggare är de som bygger, eller snarare gräver ur, svärmarnas boningar. De har kraftiga framben och käkar. Soldater har stora starka käftar, som biter genom olika material förvånansvärt bra. Dessa biter sig fast i offren, och när ett hål gjorts i huden förs gift in via en liten snabel inuti munnen. Födare brukar stanna i boningarna, men då svärmarna är 'nomader' får de ofta följa med. Födarna föder upp alla yngre djur, och matar dem och tar hand om dem på all sätt. Transporterare är de som följer med när svärmarna flyttar till en annan boning, eller när svärmarna skall ut på längre 'uppdrag'. Dessa har sex ben och har mycket större vingar än de andra. Dessa kan bära med sig larver och mat. Spanare är den fåtaligaste typen av soldatsvärmare. Dessa rör sig alltid i utkanten på svärmarna, eller spanar i ensamma fall ensamma. Dessa har extra bra ögon och långa spröt, allt för att upptäcka eventuella hot.

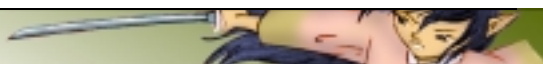
Varje svärmare är först ett litet ägg, som blir en larv, som till sist förpuppas och utvecklas till den färdiga svärmaren. Typen beror alltså på vad dess födare hade fortplantat sig med. Födarna äter upp det organiska materialet i liken som de bor i, som de sedan omvandlar till näringspaket som blir en del av äggen när de läggs. Larverna äter själva av boningen, och förpuppas när det blivit tillräckligt stora. Sedan kommer en färdig svärmare, som också äter själv. En enskild svärmare har en livslängd på några veckor, utom födare, som kan leva i flera år.

En soldatsvärm är ofta mycket farlig, men det beror helt på storleken. Därför bestäms storleken i ett antal ranger, normalt mellan 1 och 10. Man behöver aldrig räkna antal individer exakt. Istället går man efter rangen.

Rang	Individer	Rymd (m)	Sida (m)	Diameter (m)
1	4 000	0.024	0.155	0.358
2	8 000	0.048	0.219	0.451
3	16 000	0.096	0.310	0.568
4	32 000	0.192	0.438	0.716
5	64 000	0.384	0.620	0.902
6	128 000	0.768	0.876	1.136
7	256 000	1.536	1.239	1.432
8	512 000	3.072	1.753	1.804
9	1 024 000	6.144	2.479	2.272
10	2 048 000	12.288	3.505	2.863

Tabell SH-XX: Soldatsvärmens ranger och storlekar.

Utbredning: Soldatsvärmarna återfinns oftast bara i och omkring polerna på Fo'ur, även om de observerats mycket närmre ekvatorn. Soldatsvärmarna är ovanliga, men det innebär ofta stora problem för en bosättning om en soldatsvärm upptäcker dem. Då kommer soldatsvärmen överfalla och nedlägga ett antal individer, som får tjäna som boningar. Då



har de resterande individerna i bosättningen valet att döda soldatsvärmen eller fly, annars kommer de ju bli överfallna igen, då liken är uppätta.

Beteende: En soldatsvärm rör sig mellan varelser som de dödar och upprättar en boning i. Där föds larver upp medan djuren äter upp liket. När liket är uppätet flyger svärmen vidare till nästa offer. En svärm blir ofta mycket stor. Svärmarna kan betraktas som enskilda varelser, som blir större ju längre de lever och har riktigt gynnsamma förhållanden. En svärm kan vara från 5000 (0,03 kubikmeter) till 5 miljoner individer (30 kubikmeter), även om man sett svärmar så stora som 90 kubikmeter.

Svärmarna är formade på ett visst sätt, beroende på vad för uppdrag de skall utföra. En soldatsvärm kan ha ett antal uppdrag: förflyttning, försvar och spaning. I förflyttningsformationen ingår allt de kan ta med sig. Det är födare och transporterare med mat och larver som är längst in. Utanför är ett skyddande hölje av byggare. Längst ut är soldater, som ofta formar kilar ut från klotet som den inre svärmen är. Spanare är utplacerade långs ut i kilarna, eller på andra ställen på klotet. En försvarssvärm består nästan endast av soldater, i en slumpmässig formation, som flyter ut till att ha så stor yta som möjligt när den attackerar. En spaningsvärm består av en mycket mer löst sammanknuten svärm, med spanare som bildar spröt ut ur svärmen, och transporterare som för med mat i mitten, omringade av några soldater.

En svärm är inte alls intelligent, trots att det kan låta så. Varje individ är egentligen mycket ointelligent, och är usel på allt annat än dess uppgift. En ensam svärmare är alltså i stort sett menlös. En svärm agerar dock mycket samlat, genom att alla signalerar med att åstadkomma olika ljud och vibrationer med vingarna (funkar alltså även under flykt). Dessa meddelanden är mycket exakta, och ögon och spröt hjälper också till. En soldatsvärm luras oftast enkelt, då en skenmanöver kan lura några få svärmare, som sprider det till resten, vilket gör att svärmen agerar fel. En enskild svärmare följer alltid svärmen, även om den "vet bättre själv".

Egenskaper: Soldatsvärmar kan fortplanta sig på två sätt. Antingen är det en slags kloner, eller en slags könlig fortplantning. Kloningen består i att en födare får gener från ett litet spermapaket från de andra varelserna (alla fortplantar sig inte samtidigt, utan när det behövs). Detta paket befruktar sedan födarnas ägg, som födaren sedan "massproducerar" ägg av, förutsatt att det finns tillräckligt med föda. Dessa ägg blir larver, som sedan blir exakt lika varandra. Den könliga fortplantningen sker lite då och då, då födarna blandar sina gener med andra födares gener, i andra soldatsvärmar. Detta sker endast under den varmaste perioden på året, och perioden brukar vara under några veckor.

Vanligtvis avskyr soldatsvärmar varandra. Om de skulle möta en annan svärm så blir det ofta spektakulära strider eller så flyr båda sin kos, men under fortplantningsperioden så kan man istället skåda underbara luftdanser, då födarna väljer partners. Födarna försöker då fortplanta sig med så många andra som möjligt. Sedan skiljer sig svärmarna åt och födarna blandar in nya gener i de kloner de gör med de andra svärmarna.

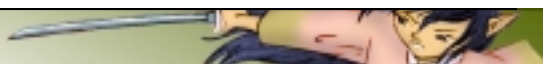
Soldatsvärmar håller alltid ihop, och det går inte att dela en svärm. Det sker aldrig något utbyte av individer mellan olika svärmar. En svärm som blivit för liten är oftast dömd att dö ut. En svärm kan bli hur gammal som helst, praktiskt taget, men ofta blir svärmarna för stora och blir då självreglerande, då den del av svärmen som inte får en boning kommer att dö ut. Oftast verkar deras försök desperata, då de ofta försöker knöka in löjligt många svärmare i liken, eller så försöker de bosätta träd eller liknande.

Soldatsvärmar ger sig på olika bytesdjur beroende på svärmstorlek. Oftast får svärmen ha boningar i flera djur, vilket gör att svärmarna alltid söker upp flockdjur eller riktigt stora djur. De ger sig alltså på alla varelser, från en thrakinde och allt som är större. Svärmarna vill ha sina boningar maximalt några meter ifrån varandra, så det krävs att många djur dödas på samma plats. Detta gör att det finns en praktisk maxstorlek för hur stor en svärm kan bli, men människorna och thrakinde brukar underlätta mycket för soldatsvärmarnas fortplantning och utbredning.

Box: Soldatsvärmformulär

Man kan få ut en del av en soldatsvärms rang, till exempel en soldatssvärms egenskaper. Se nedanstående uppställning.

Attribut	Beräknas som	Härledda attribut	Beräknas som
Styrka	1 x rang	Antal anfall	1 x rang
Tålighet	3 x rang	Färdighetschans anfall	10 + rang



Rörlighet	6 x rang	Skada	Rang antal ObT6
Personlighet	0	Vinit	2 x rang
Psyke	7 – rang/2	Skadekolumner	1 x rang
Viljestyrka	20	Chockvärde	10 + rang
Bildning	0	Skydd	
Syn	10 + rang	Hugg	20 – rang
Hörsel	11 – rang	Kross	10 – rang
Värme	14 + rang	Stick	30 – rang

Tabell SH-XX: Attribut och härledda attribut från soldatsvärmar.

Som synes är soldatsvärmar gräsligt farliga. De bör användas sparsamt av spelledare.

Troll

Troll är det vardagliga namnet på en gammal stridsrobot. Majoriteten av dem är avställda och reagerar inte. Det krävs något i stil med en trollkarl för att aktivera dem igen och många av dem är övervuxna och har försvunnit i terrängen.

En del troll vaktar något ställe som en gång i tiden varit en kolonistbosättning. En sådan är livsfarlig mot främlingar (det vill säga alla). Den kommer att anfalla thrakinde med en gång. Människor och iynisin vill den undersöka på nära håll. Iynisin klarar sig oftast, medan människor som är besatta av Stacken avrättas prompt med klor, slag eller huvudlaser (ammunitionen till kulsprutan och eldkastaren är sedan länge slut). Sådana väktartroll kan ofta inte flytta sig längre. De har helt enkelt sjunkit ner i terrängen så att de sitter fast. En del troll används av trollkarlarna som livvakter och tjänare. Dessa är programmerade att skydda trollkarlen till varje pris. Viss individuell programmering kan förekomma, men om man är aggressiv mot trollkarlen så slår de tillbaka blixtnabbt.

Fjorton troll fick en uppgift för länge sedan, när man insåg att civilisationen höll på att förfalla. Uppgiften gick ut på att bevara kunskapen från förr och lagra allt som hänt sedan dess, så att när tiden är mogen se till att människan (eller vilken ras som helst som kom att nå modern teknologi först) fick tillgång till vad som orsakade fallet till den mörka eran och vad som hände under tiden. Dessa reser omkring över hela Fo'ur och lyssnar på allt som händer. Normalt sett kan de byta sig till reparation, underhåll och ammunition från trollkarlar (de släpper inte in trollkarlarna i deras AI-matris) mot nyheter eller i vissa fall tjänster.

Beskrivning: Det finns många olika utseenden på troll. De två vanligaste är en kraftig och satt bjässe på dryga två meter med kraftiga armar och ben och nedsjunket och framskjutet huvud, samt en lång och spenslig varelse på över två och en halv meter med avlångt huvud. Den har hud som sten och har varit målade, men i många fall har målningen flagnat av. Man kan dock se rester av den grönbrunfläckiga målning som trollen en gång hade. Två glödande röda ögon plirar djupt insjunkna i skallen. Ett typiskt troll väger över ett halvt ton (!) och gör avtryck i marken när den går.

Det mullrar dovt om ett trolls inre när den rör på sig och dess steg dånar, men den är absolut tyst när den står still. Inte ens den mest uppmärksamma iynisin kan höra några hjärtslag från stillastående troll. Iynisin och thrakinde kan uppfatta en underlig från lukt från ett troll om vinden ligger rätt, men det är normalt det enda som förräder dem.

Ett vandrande troll klär sig ofta i olika varianter av kläder, oftast en mörk kåpa eller mantel med huva, för att inte skrämmas allt för mycket. Ett troll kan vara en rejält skrämmande varelse om den lägger den manken till.

Beskriv ett troll som en enorm bjässe med stenhud och lysande röda ögon. Dödsblicken bör bäst beskrivas som att trollen stirrar rakt på målet och att målet mer eller mindre exploderar i en åskknall. Blixtnafallet beskriv som att trollen höjer högerarmen och att en blixtrande låga syns under handen och en kraftig utdragen åskknall hörs. En röd linje uppstår i luften från handen till målet samtidigt som målet träffas och rasar samman, svårt blödande.

När troll talar bör det ske med vårdat, gärna ålderdomligt språk. Troll svär inte. Några av de vandrande trollen kan sväva ut i poetiskt språk, och samtliga troll har luckor i sitt ordförråd (eller snarare, de fyller ut luckorna som finns i nya språk med gamla ord och bryr sig inte om att förklara vad som menas).

Utbredning: Förstenade troll finns här och var på Fo'ur, men oftast i närheten av trollkarlstorn. Levande troll finns så gott som enbart i trollkarlstorn eller i en trollkarls närhet. Det kanske dussinet fria troll som finns reser konstant över hela Fo'ur.



Beteende: Ett troll som står i en trollkarls tjänst reagerar med absolut lydnad på trollkarlens kommando och agerar enbart på eget initiativ för att skydda trollkarlen från omedelbar fara. I första hand försöker den i så fall skydda trollkarlen med sin kropp om så krävs, i andra hand döda angriparen.

Ett vandrande troll är ofta långsamt och tankfullt och är en vänlig om än kryptisk själ. Många ord som ett troll använder har fallit i glömska, varför det är svårt att förstå dem. Alla vandrande troll har ett uppdrag som de alltid strävar mot. De uttrycker sig alltid korrekt och ofta korthugget. Ett och annat vandrande troll kan bli riktigt poetisk ibland, men ett troll i en trollkarls tjänst är alltid korthugget.

Egenskaper: Ett troll äter inte, andas inte och har inga andra behov, ens naturliga sådana. Det sover inte, men går in i dvala om det inte har något att göra under en lång tid. Ett förstenat troll tar två rundor på sig att bli levande om det väcks. Inte heller drabbas det av utmattning. Det är oerhört svårt att skada, men om den skadas kan den inte läkas annat än med trollkarlsmagi. När det skadas blöder det ett svartbrunt klibbigt blod. Blödningen pågår en mycket kort stund. Skulle den bli allt för skadad kan kroppsdelar sluta att fungera, men resten varelsen är fortfarande aktiv.

Ett troll brukar normalt anfalla på fem olika sätt. Det kan skicka en dödsblick på någon från sina ögon, som dock kan reflekteras undan av en spegel eller annat blankt föremål. Det kan slänga iväg en blix från högerarmen som kan döda vem som helst. Rustning eller tjocka väggar skyddar till viss del. Det kan också spruta eld från vänsterarmen. Slutligen kan det fälla ut långa klor som inte ligger en havsdrake långt efter i storlek, och det kan även använda sina fruktansvärda knytnävsslag. Variationer förekommer – till exempel saknar de långa trollen ofta eldsprutet och klorna.

Vissa vandrande troll har lärt sig viss trollkarlsmagi och kan läka sig själva till viss del. Allvarliga skador kan det dock inte göra något åt, så det har hänt att ett troll som blivit allvarligt skadad har sökt upp en trollkarl som läkt den med sin magi. Dödsblickarna verkar aldrig ta slut och trollet är fruktansvärd i närstrid. Det kan däremot få slut på eldsprut och blixanfall.

Ett troll är immun mot en *soryuns* förmågor Eld och Vatten och kan inte påverkas av en *al'shakhs* Drömprоекtion. Eftersom det aldrig blir sjukt så kan det heller inte läkas av en ormläkare. Dessutom skulle ormen aldrig kunna bita igenom stenhuden.

Troll, värden

STY:	45
TÅL:	26
RÖR:	12
PSY:	8
VIL:	13
HÖR:	17
SYN:	26
VÄR:	13

AGG: 8 – Anfaller (observerar), eller efter kommando

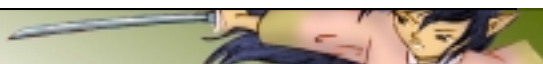
Förflyttning: 12 **BF:** 35 **UK:** – **Chockvärde:** 28 **Skadetålighet:** 10 **VINIT:** 11 **Insikt:** 11

Anfallsmanövrer (närstrid):

Slag (14) ObK5T6+2
Klor (14) ObH6T6

Anfallsmanövrer (avstånd):

Dödsblick (16), Räckvidd [1-5-20-40m] motsvarande ObK6T6 i en kroppsdel.
Blixanfall (14), Räckvidd [2-10-45-200m] motsvarande ObH5T6+2 vardera i 1T6/2 kroppsdelar. Ett troll har normalt Ob3T6 blixanfall tillgängliga, varefter den måste besöka en trollkarl för att få mer.
Spruta eld (14), Räckvidd [2-4-8-12m], Brännskada. Elden har följande egenskaper: Trauma +Ob3T6, Smärta +Ob2T6 och antändningsvärde 12. Eldsprutet påverkar 1T6/2 kroppsdelar. Ett troll har normalt Ob2T6 eldsprut tillgängliga, sedan kan den inte spruta eld mer innan den besökt en trollkarl.



Försvarsmanövrer: Motanfall, Undvika (10), Blockera (14)

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell 7-6 eller 7-7 i regelboken)

Rustning: Generellt: [H30, K25, S35]

Stenhud [H30, K25, S35] Täcker alla kroppsdelar.

Färdigheter: Gömma 12, Stridsvana 16, Undvika 10, Historia 16, Geografi 16, Krigsföring 16, Speja 16, Söka 16, Slagsmål 14

Språk: De flesta angesiska språk 9, suriyani 9, nihon 16, något thrakiskt språk 5.

Box: Samuel

Samuel är ett av de fjorton troll som vandrar omkring på Fo'ur. Han är ett troll av den mer kompakta typen, med en längd på två meter och väldigt kompakt kroppsbyggnad. Han klär sig oftast i någon form av surcot och mantel, eller inte alls.

Samuel är synnerligen oroad över Triluminarens sällskap. Han har upptäckt att Triluminaren försöker starta en gammal övergiven fusionsreaktor för att få den kraft som trollkarlarna har. Detta kan allvarligt rubba den teknologiska maktbalansen bland människor, vilket bara kan leda till elände. Han söker nu mer information om vad Triluminaren sysslar med och planerar vad han ska göra åt saken.

Gengångare

Gengångare är resultatet av steklar från en närliggande stack som angriper nyss dödade varelser och besätter dem. När dess nervsystem kopplas samman med den nu döda värdvarelse kan det hända att den "sparkas igång" igen, på ungefär samma sätt som en muskel rycker till när man sänder in en elektrisk impuls i den. Det finns dock inget aktivt nervsystem i värdkroppen, så stekelns hela koncentration går till att hålla värdkroppen upprätt. Den kan därmed inte kopplas in i Stackens nätverk. Stekelns begränsade intelligens går åt till att tillgodose kroppens behov, huvudsakligen i form av föda och vatten.

Eftersom värdkroppen inte är vid liv kommer värdkroppen brytas ner. Det tar sällan mer än en vecka innan en värdkropp är näst intill obrukbar och högst ett halvår (40 dagar) innan den faller samman av förruttnelsen. Inte heller kommer kroppen att tillgodogöra sig någon näring av det den äter, utan all energi kommer istället från förbränning av förruttnade delar av kroppen.

Beskrivning: Majoriteten av gengångare är människor. Ibland kan thrakinde och andra varelser gå igen, men oftast är det människor som går igen. De är bleka med stirrande blick, men klart igenkännbara som den de var när de var i livet. Ju längre tiden går efter slaget desto mer förruttnade blir de. Först faller fingrar och tår av, sedan öron och näsor, därefter armar och hud och sedan benen. Det är en totalt vidrig syn att skåda, med likmaskar i det levande köttet och flugor som kryper över dem. Stanken av förruttnelse är bedövande och synen som sådan kan få den modigaste kämpe att lägga benen på ryggen.

Ta i med de värsta zombie-liknelser du kan komma på. En gengångare stirrar rakt fram och säger ingenting, utan bubblar bara gutturalt. Får den syn på något ätbart så sätter den fart mot det med lufsande och farlig gång, hela tiden med blicken fäst på det ätbara. Stanken är vedervärdig och ju längre tiden går desto mer förruttnad är kroppen. Efter någon vecka så börjar kroppen falla samman. Detta kan gott ske när rollpersonerna får syn på den, eller ännu hellre, när den får syn på rollpersonerna och börjar jaga "maten".

Utbredning: Gengångare påträffas nästan enbart i närheten av slagfält och strax efter slaget (som längst upp till en månad senare). I ett fåtal fall kan man hitta gengångare vid kyrkogårdar, ofta strax efter någon större sjukdomsepidemi eller något liknande.

Beteende: Gengångare är bara ute efter föda. Det är en tankelös jakt som endast går ut på att finna något att äta. Ser de något som ser ätbart ut så äter de tveklöst upp det. Om det sedan är ätbart, eller gör motstånd mot att bli uppätet, spelar ingen roll.

Egenskaper: Man får ofta allvarlig sårfeber efter att ha blivit skadad av gengångare. Många anser att det enda sättet att klara sig om man blir biten av en gengångare är att bränna såret med eld. Andra hävdar att man måste till en ormläkare väldigt snabbt för att överleva. Gengångare är helt immuna mot smärta och blodförlust. För varje vecka som går



får de dock en skadekolumn mindre och Ob1T6 extra i svårighet på alla handlingar. När skadekolumnerna tar slut rasar gengångaren sönder.

Mänsklig gengångare, värden

STY: 10
TÅL: 10
RÖR: 10
PER: 10
PSY: (3)
VIL: 10
BIL: 10
SYN: 10
HÖR: 10

AGG: 14 – Anfaller (Ignorerar)

Förflyttning: 8 **BF:** 10 **UK:** 5 **Chockvärde:** 10 **Skadetålighet:** 6 **VINIT:** 8 **Insikt:** 6

Anfallsmanövrer:

Slag (11) ObK1T6

Bett (11) ObH1T6

Försvarsmanövrer: Motanfall, Undvika (8), Blockera (11)

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell 7-6 eller 7-7 i regelboken).

Rustning: ingen naturlig.

Färdigheter: Stridsvana 11, Slagsmål 11, Undvika 8

Språk: –

Egenskaper: Räkna inte Smärta och Blödning. Slå inte chockslag. Beräkna dödsslag enbart efter Trauma. Amputationsrisk och brytrisk fungerar som tidigare. Sår orsakade av en gengångares tänder eller klor får två nivåer svårare (+Ob2T6) på slag för infektioner (se sidan 178 i regelboken). Minska antalet skadekolumner med 1 efter varje avslutad vecka, tills skadekolumnerna når 0 och gengångaren faller ihop på grund av förruttnelse. Alla svårigheter ökar med en nivå (+Ob1T6) per avslutad vecka.

lynisin

lynisins bakgrund är en ganska omständlig historia. Under 2049-2057 arbetade Takashima Inc med att skapa en supersoldat i sina hemliga laboratorier på Mars. Samma företag hade också hittat en utomjordisk farkost i marken och höll på att gräva ut det och undersöka det, då en hel testserie av supersoldaterna bröt sig lösa. De dödade alla människor på basen, stal rymdskeppet och försvann efter att ha sprängt resterna av basen. Därefter försvann de i rymden och hittade så småningom en beboelig planet på ungefär 75 ljusårs avstånd där de bosatte sig och grundade en egen kultur.

När människorna så småningom lärde sig överljusfart kom de även förbi den planet på vilken "supersoldaterna" bosatt sig på. Dessa hade nu utvecklat en egen kultur präglad av stark religion och frihetskänsla och kallade sig "suriya". Suriya var kraftigt antipatiska mot teknologi och tillät inte människor mer än en symbolisk närvaro på sin värld och endast i begränsade områden. Däremot flyttade många av dem ut för att lära sig mer om människornas religioner.

När människorna upptäckte Althea Fyra och dess inhemska befolkning ca 2500 e kr fick suriya reda på det och flyttade en koloni med frivilliga dit för att snappa upp och nedteckna den inhemska religionen innan den försvann, allt i enlighet med den suriyaniska religionens bud att lära sig så mycket som möjligt om Gud. Sedan bröts kontakten och kolonin tvingades att leva självständigt. Det är denna koloni som senare har kommit att få ett nytt namn som iynisin.



Mer om iynisin står del 1 på sidan **XXX**.

Stacken

Ett av de fyra samhällsbyggande släktena på Fo'ur är Stacken. Det går inte att spela en Stack eller medlem i en stack, i alla fall inte som spelare. Orsaken till detta kommer att framgå med all önskvärd tydlighet om man läser beskrivningen av dem. Stacken kan dock fritt användas av spelledaren. Den enklaste användningen är nog som motståndare i en kampanj. Ett bättre sätt att använda dem är att tänka efter lite och låta den vara en aktiv del av världen.

Det ska särskilt påpekas att Stacken inte på något sätt är ond. Precis som alla andra varelser kämpar den för sin överlevnad, om nödvändigt på bekostnad av andra. Man kan tycka att det är "ondskefullt" att plocka bort någons individualitet på det sättet, men Stacken ser det inte som ondska. Tvärtom tycker den ofta synd om förvirrade individer utan sammanhang eller överblick och ser besättandet som en välgärning. Dessutom assimileras och bevaras en hel del kunskap i och med besättandet. Ofta säger de att de "befriar en person".

Beskrivning: Släktet består av tre varelser, närmare bestämt en äggläggande hona kallad "drottning", en befruktande hanne kallad "kung", och en steril hanne kallad "stekel". En drottning befruktas av kungar så att hon börjar lägga ägg. Ur äggen kläcks sedan steklar som sedan börjar söka upp passande värdar. Äggen reagerar på värmeväxlingar och frånvaron av besatta värdar, varför de kläcks först efter en kort mognadsperiod och bara om det finns något varmare djur i närheten (upp till ca 10 meter) och om dessa inte redan är besatta av en stekel.

Stackvarelserna är i sig inte särskilt intelligenta och har inte ens självmedvetande, men alla syskonstackvarelser som en drottning "föder" är sammankopplade med varandra. Till en början är det enbart ren instinkt som driver dem, men så fort den har besatt en värdvarelse blir den en del av det kollektiva medvetandet.

En stekel är ungefär trettio centimeter lång från ena änden till den andra och blekgul i färgen. Själva kroppen är ungefär sju centimeter lång och tre centimeter bred. Den saknar huvud och kroppsöppningar, men den har en lång svans och fyra kloförsedda ben. Svansspetsen har en giftgadd som lossnar när den sticks in i en värd. Gadden sitter sedan kvar och pumpar in ett paralyserande gift i värden. Den simmar fram genom vatten med hjälp av svansen och kan också krypa med sina fyra ben. Klorna, en på varje ben, används också för att ta sig in under huden på en värd då den är paralyserad. Den tar sig in vid korsryggen och arbetar sig sedan uppåt under huden på värdvarelse.

Steklar har inget eget matsmältningssystem – det har bara drottningar – och kan bara leva en kort tid utanför ägget eller en värd. Den är alltså beroende av att snabbt hitta en värd att besätta och dra näring från. Dess sinnen är begränsade till ett övernaturligt sinne som används när den ska identifiera nedre delen av ryggraden, samt ett luktsinne och ett känselsinne som reagerar på vibrationer i marken eller i vattnet och som båda används för att finna en lämplig värd.

Besättande: En stekels första instinkt när den kommer ur ägget är att "besätta" en värdkropp. De överfaller en potentiell värd och försöker paralysera denne med sin giftgadd. Därefter biter den sig in under huden på ryggen och kryper fast på ryggraden. Sedan kopplar den ihop sig med värden och börjar ta över dennes sinne helt och hållet. Processen är ytterst plågsam och värdens personlighet bryts ner bit för bit under tiden. När det paralyserande giftet släpper är det inte särskilt mycket kvar av värdens personlighet som kan kämpa emot och när processen är klar är stekeln och värdens sinnen helt och fullt integrerade.

Steklarna kan besätta människor eller thrakinde. Det är inga problem med att besätta thrakinde – Stacken och thrakinde utvecklades parallellt på Fo'ur, så Stacken är väl anpassad till thrakinde. Däremot är det problem med människor. Mänskligt hår är giftigt för steklarna och gör det också svårare för stekeln att knyta ihop sitt sinne med värdens. Normalt sett är det inga större problem om människan inte är extremt hårig. Det är också lättare för stekeln att besätta kvinnor än män på grund av männens mer rikliga kroppsbehåring. Dessutom luktar människokvinnor "mindre illa" än män på grund av deras mindre rikliga kroppsbehåring, så därför besätts ofta fler människokvinnor än människomän. Det går fortare att besätta en mindre hårig människa än en hårig just på grund av håret, men det tar fortfarande längre tid än thrakinde och är också mer plågsamt för människan.



Steklarna kan inte besätta iynisin. Eftersom dessa har kraftig hårväxt av huvudhår längs med ryggraden hela vägen ner till svanskotan kan stekeln över huvud taget inte närma sig korsryggen. Det hindrar dock inte stekeln från att försöka, och stekeln upptäcker i alla fall inte att den gett sig på fel värd förrän efter att den har förgiftat offret. En stekel som försöker besätta en iynisin kommer att krypa omkring på kroppen för att hitta ett sätt att ta sig in till ryggraden utan att komma i närheten av hår. Om inget stoppar stekeln blir den desperat och tar sig in i alla fall någon annanstans, men kan fortfarande inte närma sig ryggraden. Till slut kryper den ihop i bukhålan och lever där ett parasitiskt liv i iynisin. Ibland gör den ett försök att närma sig ryggraden vilket som vanligt misslyckas. Dessa försök innebär svåra buksmärter för iynisin, ofta följt av inre blödningar vilka kan vara livshotande.

Stackens samhälle: En typisk Stack består av omkring 500-1000 värdvarelser. Ca 58% av Stackens värdvarelser är thrakinde, jämt fördelade över könen. 22% är människokvinnor och 17% är människomän. Stacken kan även besätta andra varelser, och dessa utgör de sista tre procenten. Huvudsakligen är dessa värdvarelser någon form av rovdjur, vilka besätts för att ge Stacken en direkt offensiv förmåga. Vårdarna kan fortfarande föröka sig, men könsdriften undertrycks nästan helt. Könsdriften kan dock tillfälligt aktiveras hos thrakinde, till exempel för att säkra Stackens fortlevnad genom att avla nya värddar, eller för att göra det lättare att infiltrera närliggande samhällen. Detta fungerar dock inte hos människovärddar.

Alla steklar och deras värdvarelser är sammanlänkade med varandra genom sina respektive värddars sinnen. Varje värd som kopplas in på Stackens "nätverk" förlorar alla former av individualitet och alla minnen och kunskaper som värden hade blir en tillgång för hela stacken. Stacken består alltså av ett sinne utspritt över flera värddar. Det finns ingen styrande enhet, utan stacken kan förlora ett antal enheter utan större förlust. Ju fler värddar som är sammanlänkade desto intelligentare blir stacken, men å andra sidan blir också tankebanorna längre och tankarna därmed långsammare. Stacken vill därför inte bli för stor, utan bara precis så stor att den är intelligent och har mycket minne, men inte så stor att tankarna blir för långsamma.

Drottningen är inte en del av Stacken, men vördas som den som födde Stacken och den som gör det möjligt att få in fler enheter i Stacken och ersätta förluster. Stacken sköter därför om sin drottning efter bästa förmåga, matar henne, tvättar henne och ser till att hon mår bra. Observera att drottningen vare sig styr Stacken eller är en del av den. Det är till och med tveksamt om hon är självmedveten, men hon känner igen sina "barn" även i besatta värdkroppar. Andra varelser kan få en drottning panikslagen, och hennes skrik på hjälp kommer snabbt att sprida sig i Stacken, varefter hela Stacken rusar till sin drottningens beskydd.

Stacken har inget eget språk. Den behöver inget, och skulle den behöva kommunicera med en annan Stack eller med varelser i närheten så kan den tala via någon av värdvarelserna och använda dess språk.

En Stacks utveckling går i tre generella stadier. I det första faset, *initialfasen*, ska Stackens existens och fortlevnad säkras. Drottningen måste befruktas av hannarna, hitta en plats att lägga ägg på och se till att äggen läggs. Befruktningen sker i vattnet, och efter genomförd befruktning kan drottningen simma väldigt långt innan hon hittar ett skyddat ställe att lägga ägg på. Sedan måste en värd komma i närheten och besättas av en stekel. Därefter är det upp till den värden att på något sätt driva fram fler värddar eller på annat sätt öka Stackens storlek.

Den andra fasen är en förlängning av den första. Stackens storlek måste fortfarande öka, men drottningen måste också skyddas. Dessutom måste värddarna få någon slags hem. Detta stadium kallas *befästningsfasen* och det är då som man även börjar besätta rovdjur samt bygga en fysisk struktur av något slag. Strukturen kan se ut som en termitstack, en pyramid, eller en normal pålstad. Det är under detta stadium som expansionen är störst.

Den tredje fasen kallas *fortlevnadsstadiet*. Stacken försöker då se till att det finns ett kontinuerligt inflöde av näring till värddarna och drottningen, framtida värddar som ersättning när de gamla dör, samt annat flöde av varor och tjänster. På grund av den sammanlagda erfarenheten hos Stacken blir deras hantverksskicklighet ofta väldigt hög och det är huvudsakligen därför som tidigare fientliga grannar kan tänka sig att handla med de som en gång i tiden "kidnappade" deras medborgare. En del stackar startar en kult kring sig själva, i syfte att få omgivande samhällen att bli mindre fientliga gentemot Stacken och till och med kan anse det som en ära att bli utvald som värd. Sådana Stackar tar ofta hjälp av andra



Stackar som redan skapat sådana kulter. I ett fåtal fall tvingas Stacken till expansionskrig för att skydda sig.

En typisk Stack "lever" lika länge som sin drottning, varefter den sakta dör ut allt eftersom värdvarelserna troppar av. En drottningens naturliga livslängd kan överskrida tusen år och den äldsta stacken som man har hört talas om är över femtusen år gammal.

Stackstekel, värden

STY: 12
TÅL: 6
RÖR: 14
PSY: (2)
VIL: 15
LUK: 10
KÄN: 10

AGG: 16 – Anfaller (Observerar)

Förflyttning: 8 **BF:** 10 **UK:** 9 **Chockvärde:** 5 **Skadetålighet:** 6 **VINIT:** 8 **Insikt:** 6

Anfallsmanövrer:

Giftgadd (14) ObS1T6, paralyserande gift av fyrdubbel styrka om gadden gör skada (minst 1 poäng Blödningstakt, Smärta *eller* Trauma)
 Klor (8) ObH1T6-1

Försvarsmanövrer: Motanfall, Undvika (8)

Simmande	Anfallande	Inträngande	Träffområde
–	1	–	Gadd
1-3	2-5	1-2	Svans
4-6	6-8	3	Ben*
7-10	9-10	4-6	Kropp
–	–	7-8	Värdekroppens rygg
–	–	9-10	Värdekroppens ben**

* Slå en tärning: udda är lika med höger sida, jämnt är lika med vänster. Slå en tärning till: udda är lika med främre benet, jämnt är lika med bakre benet.

** Slå en tärning: udda är lika med höger ben, jämnt är lika med vänster ben.

Rustning: ingen naturlig.

Färdigheter: Stridsvana 11, Slagsmål 11, Undvika 8

Språk: –

Egenskaper: En stekel kan inte äta, och drabbas därför automatiskt av svältreglerna enligt reglerna i grundboken på sidan 187 fram till dess att den kan besätta någon.
 Giftet i gadden är paralyserande och beskrivs separat.

Stackdrottning, värden

STY: 14
TÅL: 11
RÖR: 12 / 3
PSY: (5)
VIL: 15
LUK: 10
KÄN: 13

AGG: 11 – Flyr (Ignorerar)



Förflyttning: 8 **BF:** 12 **UK:** 6 **Chockvärde:** 13 **Skadetålighet:** 6 **VINIT:** 8 **Insikt:** 6

Anfallsmanövrer:

Klor (11) ObH1T6+2

Bett (11) ObH1T6

Försvarsmanövrer: Motanfall, Undvika (8), Blockera (11)

Framifrån eller utan äggsäck	Bakifrån med äggsäck	Träffområde
1-5	1-2	Svans
6-8	3	Ben*
9-10	4-5	Kropp
–	6-10	Äggsäck

* Om sidan inte är uppenbar, slå en tärning: udda är lika med höger sida, jämnt är lika med vänster. Slå en tärning till: udda är lika med främre benet, jämnt är lika med bakre benet.

Rustning: ingen naturlig.

Färdigheter: Stridsvana 11, Slagsmål 11, Undvika 8

Språk: –

Egenskaper: Drottningen har RÖR 12 innan äggsäcken utvecklas. Därefter har hon RÖR 3, då äggsäcken hindrar henne. Framifrån kommer hon att försvara äggsäcken med svans och ben till dess att dessa är borta – först därefter är det möjligt att träffa äggsäcken i ett anfall framifrån. Det är dock inga problem att gå runt.

Stekelgift

Stekelgiftet är ett paralyserande gift. Det är en klar lätt klubbig vätska som tillfälligt slår ut hela det perifera nervsystemet, så att offret inte kan röra sig. Under den tiden kan stekeln krypa in under huden och besätta den blivande värden. Stekelgift används ibland av thrakinde som jaktvapen, eftersom det är helt ofarligt att inta via maten. Det är svårt att få tag på giftet, eftersom det förlorar sin verkan efter ungefär en vecka och stekeln hinner dö av svält innan dess.

Normaldos: Normaldosen är mycket liten. Det räcker med att doppa en pilspets i giftet för att det ska räcka. En stekel administrerar ungefär fyrdubbel dos vid ett stick. Får man tag på det så är det färsktillverkat av thrakinde och kostar omkring 100 järn för en liten flaska som räcker för ett tjugotal pilspetsar. Thrakinde känner till metoder att behålla giftets styrka, men det är ytterst få förutom *al'shakher* och ormläkare som känner till hur man gör.

Förgiftningsväg: Öppna sår, normalt administrerat genom en stekels gadd eller genom en thrakinde-pil. Giftet måste komma in i blodomloppet för att verka. Ett stekelstick har ungefär fyrdubbel dos.

Upptäcka giftet: Ob4T6 före förgiftning, Ob1T6 efter.

TÅL-slag: Ob3T6

Symptom: Inträffar så gott som omedelbart. Symptomen är yrsel och försämrad balans, torrhet i munnen, fokuseringsproblem och tunnelseende. Efter några minuter har offret blivit paralyserat.

Verkan: Ett perfekt slag innebär att offret drabbas av yrsel, balansproblem och tunnelseende. Detta ger en nivå svårare (+Ob1T6) på alla handlingar tills giftet klingar av efter ungefär tre timmar. Ett lyckat slag innebär att offret drabbas av yrsel, balansproblem, tunnelseende, torrhet i munnen, fokuseringsproblem och koncentrationssvårigheter. Dessa blir gradvis värre, så offret får först en nivå svårare (+Ob1T6) i en kvart, sedan två nivåer svårare (+Ob2T6) i en kvart följt av paralysering i en och en halv timme. Ett misslyckat slag gör ungefär samma sak som ett lyckat, men paralyseringen inträffar efter tio minuters gradvis värre symptom (fem minuter med +Ob1T6, följt av fem minuter med +Ob2T6) och varar i tre timmar. Ett fumlad slag innebär att paralyseringen slår till inom en minut och varar i sex timmar.

Ökade doser ökar framförallt tiden då man är paralyserad, men även tiden fram tills paralyseringen inträffar ökar också. Dubbel dos innebär att symptomtiden blir hälften så



lång och avklingningstiden dubblas. Fyrdubbel dos gör att symptomtiden blir en tredjedel så lång och avklingningstiden blir tre gånger så lång, och så vidare. Människor får också Ob1T6 poäng Smärta per normaldos.

Att sätta stämningen

Stämningen i *Skymningshem* är milt sagt speciell. Det finns inte många rollspel som har en liknande stämning. Man kan hitta vissa förebilder i diverse orientalisk-inspirerade rollspel, men annars är det ont om liknande rollspel.

Miljö

Fo'ur ser till stora delar inte ut som Jorden. Det är viktigt att framhäva detta, men ändå anspela på de detaljer som är liknande de på Jorden (och även i standardfantasy). Målet är att skapa en känsla av att *Skymningshem* är något nytt och unikt, men ändå inte springa iväg så långt från mallen att man inte känner igen sig.

Saker man bör känna igen är typiska värdshus och tavernor, som påminner ganska mycket om en modern pub eller saloon. Rättsväsendet påminner ganska mycket om det man hittar i en typisk amerikansk western, med en sheriff som jagar skurkar och en domare som dömer. Sheriffer kan även motsvara stadsvakter så som vi känner igen dem från standardfantasy. Folk i allmänhet förväntar sig vissa demokratiska rättigheter, något som inte förekommer i medeltida samhällen men som däremot är vanligt i fantasy.

Städer och byar är relativt lika engelska gamla "medeltida" städer och byar (egentligen från renässansen), och man kan hitta gott om inspiration i Venedig för de större städerna.

Iynisins byar och klädsel påminner väldigt mycket om 1600-talets Japan, så även där bör det vara relativt enkelt att känna igen sig. Tänker man på indianerna kring de Stora Sjöarna eller prärieindianerna från Nordamerika så har man en ganska god bild av hur thrakinde kan tänkas leva, bo och förflytta sig.

Sydostasien är en stor inspirationskälla till båtar och fartyg. Den normala småbåten är långsmal och framförs medelst "vrickning" (roddaren står längst bak och vrickar en åra från sida till sida, lite på samma sätt som en gondoljär i Venedig). Rodd är mer sällsynt men förekommer. Fartyg är huvudsakligen djonker.

Det finns även motsvarigheter till vapen. Med undantag för bosorden och krigsbågen (egentligen en långbåge) så hämtar de flesta vapen inspiration från Japan eller i alla fall Asien.

Det finns med andra ord saker som alla känner igen. Det är de saker man inte känner igen som är problemet. Att himlen är grön är till exempel ett problem. Konstiga himlakroppar i himlen är relativt lätta att köpa, till och med en så enorm himlakropp som Althea, men en grön himmel är svårare. Frånvaron av hästar (och däggdjur i största allmänhet) är också något som folk har svårt att acceptera, men det är bara att envisas – vill rollpersonerna resa någonstans så får de antingen gå eller ta en båt.

Det kan ta ett tag att vänja spelarna vid annorlunda mat, men det går det också. Avsaknaden av mjölk, smör, grädde och andra mejeriprodukter kan till exempel allvarligt förvirra spelare. Det viktiga är att försöka få spelarna att inse att maten inte bara är ett potatissubstitut med ett annorlunda namn, utan faktiskt är något som inte kommer från Jorden.

När det gäller geografin och landskapet så kan man hämta inspiration från Polynesien, Japan och Sydostasien. Terrängen är vild och brant, med höga klippor och branter. Allting är täckt med grönska, ibland så till den grad att grönskan har blivit en slags flytande ö, ett så kallat mangroveträsk. De få slätter som finns används för odlingar, och nästan varje sluttning som inte är för brant är uppdelad i terrasser och uppodlad. Korallrev är vanliga, och i de fall där korallreven är tillräckligt stora och gamla uppstår små öar som vimlar av grönska. Det finns huvudsakligen två sorters sand, nämligen en vit korallsand och en svart vulkanisk sand. Det finns också en rödbrunaktig sand i vissa flodfåror, men den är sällsynt. Denna lilla detalj kan lätt skapa en exotisk känsla hos världen.

Ett dramatiskt men enkelt sätt att få spelarna medvetna om att *Skymningshem* inte utspelar sig på Jorden är jordbävningar. Även om det är ett ganska vanligt fenomen på Jorden så är det inte särskilt vanligt i fantasy, förmodligen på grund av att fantasy är baserat på Västeuropas geografi, där jordbävningar är väldigt sällsynt. Om spelarna får uppleva en mindre jordbävning om dagen och ett mindre vulkanutbrott om året så blir de medvetna om att *Skymningshem* inte är som "vanlig" fantasy, där jordbävningar annars inte finns eller är



sammankopplade med någon storslagen händelse (till exempel Skurkens förintelse). Det kanske också fostrar en viss respekt för Moder Natur.

Våld

Våld bör inte förekomma för dess egen skull i *Skymningshem*. Om våldsamheter inträffar bör det ske av ett skäl. Omotiverat våld bör undvikas i det längsta, och om spelarnas rollpersoner sysslar med sådant så bör de också få ta konsekvenserna av det. Våld är fartfyllt, explosivt och mycket dödligt i *Skymningshem*. Det är också en konst som vördas och dess utövare kan bli högt aktade, medan dess missbrukare snabbt blir nertryckta och föraktade.

Detta är ganska skiljt från den vanliga synen på våld i rollspel, där våld är ett hinder på vägen till målet och skickligheten på en krigare mäts på hur många han har ihjäl. I *Skymningshem* är antalet motståndare helt ointressant. Det är bra mycket mer intressant vem en krigare har kämpat mot.

För att den här bilden ska kunna uppnås krävs det att spelledaren kan sina regler, eller struntar i dem. När det kommer till våldsamheter måste spelledaren hålla flyt i striden. Det ska gå fort!

Det krävs också att spelledaren förbereder rollpersonernas motståndare med noggrannhet. Motståndarna bör vara unika i så stor utsträckning som möjligt, så att var och en känns som en utmaning. Det ska krävas list och taktik för att besegra motståndarna – vanliga tärningsslag ska helst inte vara nog. Det innebär att spelledaren måste fundera över hur motståndaren fäktas. Dessutom måste spelledaren tänka – det räcker dessvärre inte med att slå tärningar och beskriva hur skurken får däng.

Det här har en andra risk, nämligen den att rollpersonerna plötsligt får farligt motstånd. Om en spelledarperson tänker taktiskt och drar sig tillbaka i syfte att lura in rollpersonerna i en fälla så är risken väldigt stor att rollpersonerna överraskas och mer eller mindre förintas. Börja därför med att tydligt peka ut att spelledarpersonerna också tänker, och tänker taktiskt. I så fall blir även spelarna tvungna att tänka taktiskt, eventuellt med lite hjälp från spelledaren, för att kunna få ett någorlunda bra utgångsläge. Gör det klart för spelarna att de dagar då de kunde slaska slemproppar i dussintal helt enkelt är förbi – nu får de minsann slita för brödfödan!

Det viktigaste är att våld har en orsak och får en konsekvens. En rollperson kan inte ha ihjäl vem som helst, och definitivt inte utan någon orsak. Skulle en spelare låta sin rollperson ändå ha ihjäl någon utan orsak så får han stå sitt kast.

Ett våldsamt tillfälle bör berättas levande och fartfyllt. Det får definitivt inte vara en mängd sifferskyfflande. Inte nog med att det ska vara levande och fartfyllt, det ska dessutom återspegla den något speciella stil som *Skymningshem* har. Eftersom det huvudsakligen är tränat folk som slåss (en rollperson utan stridskonsträning bör vara i det närmaste chanslös mot en person som har stridskonsträning) så bör deras respektive stil också återspeglas i berättandet. När två vältränade kämpar möter varandra så är det två yrkesmän som utövar sina hantverk. De är proffs. De båda kämparna testar varandras försvar, letar luckor och försöker finna svagheter i den andres stil. För att få fram den känslan krävs något mer än bara tärningsslag, tabellkollar och ikryssande på rollformulär.

Det innebär inte att man ska kasta ut tärningsslag helt och hållet (även om det står de som vill det fritt att göra det), utan att tärningsslag bör tolkas till beskrivningar.

Filosofi och religion

Filosofi och religion spelar stor roll i *Skymningshem*. Det finns flera olika typer av religioner och filosofier på Fo'ur. Iynisins panteism ställs mot Inri-kyrkans fatalistiska monoteism, *al'shakhins* naturalistiska tro ställs mot Althea-kyrkans polyteism, och Triluminarens gnosticism ställs mot de flesta andra religioner. En del av syftet bakom detta är att få spelarna att fundera på olika religiösa ståndpunkter, och inte bara avfärda dem som religiöst dravel. De är också till för att sätta stämning och bakgrund i spelet. En del av konflikterna i *Skymningshem* har religiöst ursprung, och för att kunna bemästra dessa konflikter bör spelarna bli insatta i de olika religiösa frågeställningarna.

Större delen av Fo'urs invånare är enkelt folk. De tror som deras föräldrar gjorde och går inte in närmare på filosofiska detaljer. Det är alltså inte fel om rollpersonerna (och därmed spelarna) inte ger sig in i sådana diskussioner, men om spelarna vill slänga sig in i en religiös/filosofisk debatt så bör de inte hindras utan tvärtom uppmuntras. Det finns bara två



saker som man ska passa sig för. Dels kan en del av spelarna hamna utanför debatten, eftersom de helt enkelt inte är intresserade, och därför ha tråkigt. Dels finns det en risk för en ren "sandlådedebatt" ("Min gud är större än din!" – "Nähä, det är den inte alls, för min är störst").

Att spelare har tråkigt är något som måste undvikas in i det längsta. Det är inte därför som de rollspelar. Om några rollpersoner skulle hamna utanför debatten så måste spelledaren se till att aktivera dem på något annat sätt.

Att spelare hamnar i en sandlådedebatt måste också undvikas. Det bästa sättet att undvika det är kunskap och improvisation. Dels måste spelarna känna till sin rollpersons religion, vilket innebär att de måste få läsa de relevanta styckena och att de bör diskutera ämnet med spelledaren. Dels måste spelarna vara beredda att improvisera de hål som finns i religionen. Trots allt, religion är ett komplext ämne, och det finns inte en suck att beskriva alla religioner i minsta detalj i *Skymningshem*.

Ett intressant användningsområde för religion är om rollpersonerna hamnar i direkt konfrontation med Triluminaren. Deras gnostiska världsåskådning står i direkt konflikt med alla andra religioner. Triluminarens medlemmar är dock inte dumma. Om de kan vinna över rollpersonerna till sin sida så är det så mycket bättre. Således kommer de att, om de kan, försöka argumentera för sin livsåskådning under relativt fredliga förhållanden. Ett förslag är att Triluminaren "bjuder in" rollpersonerna som "gäster" och sedan kör hela propagandaapparaten rakt i ansiktet på dem.

I och med att det finns fyra större religioner så finns det också fyra större etiska/moraliska system. Skillnaderna mellan dessa kan vara ganska så talande:

	Al'shakhin	Suriya	Althea-kyrkan	Inri-kyrkan
Lögn	Illa	Inte särskilt snällt, men förväntat	Dåligt	Dåligt
Löftesbrott	Illa	Illa	Dåligt	Dåligt
Äktenskapsbrott	Finns inte äktenskap	Naturligt, men kan vara löftesbrott	Illa	Mycket illa
Mord	Illa	Illa	Mycket illa	Mycket illa
Våldtäkt	Finns inte	Perverst	Mycket illa	Mycket illa
Stöld	Finns inte	Mycket illa	Illa	Illa
Högmod	Bra	Dumt	Illa	Illa
Blygsamhet	Dåligt	Dumt	Neutralt	Bra
Ilkska	Bra hos krigare	Naturligt men dåligt	Illa	Illa
Våld	Skoj men farligt	I träningsform, bra, annars i bästa fall nödvändigt	Illa	Mycket illa

Tabell SH-XX: Snabb uppställning av några moraliska ståndpunkter på Fo'ur.

Legender och historia

Legender och historia spelar en viktig roll i *Skymningshem*. Myt och fakta är tätt sammanvävda och det är svårt att särskilja dem. Det finns nästan alltid ett korn av sanning i myten, men frågan är hur mycket fakta har förvrängts med tiden. Spelare som tar sig tid att undersöka myt och fakta ska få en fördel av det. Det uppmuntrar spelarna att faktiskt göra det och lära sig mer om Fo'urs mytiska förflutna. Det kan röra sig om så enkla saker som att de slipper göra bort sig när man diskuterar med lärde, eller så komplicerade saker som ledtrådar i äventyret.

Problemet med legend och historia är att det kräver lite av spelledaren. Eftersom det är omöjligt att beskriva hela Fo'urs tusenåriga historia i ett rollspel så lämnas en hel del öppet för spelledaren att lägga in själv. På samma sätt får spelledaren också skapa en hel del myter på egen hand, gärna baserade på historiska fakta.

Det viktiga är att inte lämna ut fakta direkt, utan hellre lämna ut myter, sedan mer eller mindre förvanskade och subjektiva krönikor, och låta spelarna själva pussla ihop någon slags "sanning" om ämnet.

Rykte

En viktig del av *Skymningshem* är att allting som görs får konsekvenser. En del av dessa konsekvenser är rykte. Rollpersoner som gör något som påverkar andra blir kända.



Detta ska inte tolkas som att en känd rollperson automatiskt blir igenkänd (såvida han inte har något väldigt utmärkande "varumärke"), utan att folk har hört talas om personen och dennes dåd.

Episka kampanjer

Eftersom *Skymningshem* saknar "naturliga skurkar" så är det inte helt lätt att få en storslagen känsla. Visserligen duger världen alldeles ypperligt för "grisodling" eller jordnära rollspel, men om man vill ha något storslaget och omkullkastande så kan det kännas lite fel, i och med att det inte finns någon Ond Furste. *Skymningshems* mer sympatiska element är inte onda, de har bara andra etiska/moraliska värderingar än vad den normale tjugohundratalssvensken har. Tricket är då att ta till den episka kampanjen. På så sätt kan man få in något som är till synes storslaget, även i en spelvärld som saknar Onda Furstar.

Enligt SAOL betyder "episk" "berättande", vilket som synes inte har något att göra med storslagenhet. Så varför gör så många tolkningen att "episk" betyder "storslagen"?

Förmodligen beror det på att det är enklare att göra något storslaget av en omfattande och sammanhängande berättelse än av korta osammanhängande episoder. Dessutom vinner en stor historia en hel del i storslagenhet jämfört med lika stor mängd text i form av noveller, bara genom att vara större. Man kan lätt dra slutsatsen att om man gör en sammanhängande och omfattande berättelse så vinner man storslagenhet på köpet.

Nästa fråga är naturligtvis varför man ska spela en episk kampanj. Många är rätt nöjda med kampanjer bestående av korta och ej sammankopplade äventyr som knäpas ihop inför en kväll.

Det är absolut inget fel i det, men som med allt annat så finns det för- och nackdelar med en episk kampanj. Fördelarna är ganska många. Man får en mer sammanhängande historia och att den på det sättet, genom sin blotta storlek, vinner storslagenhet. Dessutom får man en mer dynamisk spelvärld som inte bara gradvis utforskas utan också gradvis förändras. Detta är ingen nackdel utom ur uppföljarsynpunkten, utan tvärtom en styrka. En dynamisk och föränderlig spelvärld är mer levande än en statisk. Man slipper alla problem med att överträffa föregående äventyr, i och med att en övergripande historia automatiskt stegrar äventyren allt eftersom kampanjen går, dessutom i en ganska lagom takt.

Man slipper också alla problem med "gurk-mäktiga rollpersoner". I och med att kampanjen faktiskt tar slut pensioneras rollpersonerna, och man får inte några övermäktiga rollpersoner som man har problem med att skapa gott motstånd till. Slutligen får man en ganska stor tillfredsställelse när den episka kampanjen äntligen är över. Spelarna känner att de har spelat roll för kampanjens utveckling och mer delaktiga än annars, medan spelledaren har all anledning att känna sig stolt över det han har gjort.

Nackdelarna då? Tja, att hänge sig åt en kampanj under månader eller till och med år, att planera denna och arbeta med den, är ett omfattande arbete. Projektets storlek är i sig avskräckande. Det tar tid, energi, kreativitet och resurser, mer än det skulle göra för motsvarande mängd "konventionella" äventyr. Det är också svårare att göra avbrott i en episk kampanj. I en konventionell kampanj är det bara att göra en paus eller till och med lämna över spelledarskapet på någon annan. Slutligen finns ett problem med uppföljare. När en episk kampanj väl är slut så bör den lämnas där. Man bör inte fortsätta med samma rollpersoner i en ny kampanj.

En historia under luppen

För att kunna skriva en episk kampanj bör man först och främst titta på hur en episk berättelse är uppbyggd. Liksom ett rep har en episk berättelse tre delar: en början, en mittdel och ett slut. Dessa tre delar är helt centrala för den episka berättelsen och bör vara det även i en episk rollspelskampanj.

Början kan i sin tur delas in i två faser, introduktionsfasen och identifikationsfasen. I *introduktionsfasen* introducerar man läsarna ("läsarna" kan lika gärna ersättas med "tittarna" eller "spelarna", men vi håller oss till "läsarna" tills vidare) till världen, protagonisterna och miljön. Under *identifikationsfasen* börjar läsarna upptäcka vad historien handlar om. Man upptäcker sällan allting, men det man får ett antal olika ledtrådar till vad som händer.

Mittdelen utgör lejonparten av historien och kan även den delas in i två faser, *förberedelsefasen* och *utmaningsfasen*. Under *förberedelsefasen* ställs historiens



protagonister inför dess antagonist och börjar förbereda sig för att konfrontera dem. Det är under denna fas som läsaren plötsligt upptäcker att det inte finns någon återvändo. *Utmaningsfasen* är den fas då protagonisterna börjar utföra det som de har åtagit sig. Det är nu som protagonisterna börjar ta initiativet och handlar på egen hand. Slutet, slutligen, består av en klimaxfas och en upplösningsfas. *Klimaxfasen* är den konfrontation mellan protagonist och antagonist som man har arbetat sig mot från början. Därefter kommer *upplösningsfasen*, då protagonisterna ser dammet falla ner och försöker bearbeta vad de har råkat ut för och vad som har hänt dem och världen. Därefter är historien över och ridån går ner.

Starten

Att börja skriva en episk kampanj är inte helt lätt. Man bör ta tid på sig och inte stressa igång den för att man har otåliga spelare. Tag det lugnt istället och fundera på saken i lugn och ro. Låt någon annan köra de snabba och konventionella kampanjerna fram till dess att du är klar med ditt mästerverk.

Tema

Redan från första början bör man fundera på temat i kampanjen. Håller man kampanjen kring ett enkelt tema så är risken mycket mindre att man spårar ut och själva berättelsen blir mer konsekvent. Temat kan vara något enkelt, som till exempel "ett stort krig mot [sätt in namnet på antagonisten här]", eller mer komplext och abstrakt, som till exempel "att växa upp".

Det stora kriget™ är ganska ofta använt i rollspel och är en ganska rättfram episk kampanj. Ofta brukar kampanjen gå något i stil med det här: rollpersonerna upptäcker att nåt håller på att hända. Detta något visar sig vara ett stort krig som initierats av en Stor Skurk™ som behöver slås ihjäl. Enda sättet att göra det är, enligt en Profetia™, genom att hitta ett antal magiska Artefakter™ och använda dessa för att plåta till Skurken så att han inte vet vad han heter. The end. Det är en enkel historia med få distraherande element, men på grund av att hela kampanjen är ett jätteäventyr där detta gradvis uppdagats så blir kampanjen ofta storslagen av sig själv.

Men den andra kampanjen, då? Den mer subtila?

Antag att spelarna spelar var sin yngre rollperson, nånstans i mitten till slutet av tonåren, ungefär. De upptäcker världen utanför hembyn, vandrar runt i den, upptäcker att något håller på att hända, varefter historien utvecklar sig ungefär som ovan. Dessutom utforskas den andra sidans motiv lite mer och får lite känsla för varför de gör som de gör. När skurken är ihjälbultad visar man sedan på hur rollpersonen har utvecklats. Istället för de annars obligatoriska belöningsscenerna låter man rollpersonerna råka ut för ett äventyr som till stor del liknar äventyren i kampanjens början, bara för att visa hur annorlunda de är jämfört med början. I så fall har man, på ett mycket subtilt sätt, flyttat över tyngdpunkten från kampen mot skurken till rollpersonernas personliga utveckling. De har växt upp.

Bakgrund

Bakgrunden till kampanjen måste naturligtvis definieras. Utöver rent geografisk och politisk information så bör man även ta upp vad det är som gör själva historien. Ställ dig själv frågan "vem är det som vill vad och varför?" och försök sedan besvara den. Upprepa det så mycket du vill, med de möjligheter som finns i den geografiska och politiska miljön. Rangordna sedan svaren efter hur stor påverkan de har på världen. Välj slutligen en nivå där du vill placera din kampanj.

Därefter är det dags att utveckla svaren på frågan på alla nivåer, naturligtvis med störst tyngdpunkt vid just den nivån som du har valt för din kampanj, men även ovanför och nedanför.

Introduktionsfasen

Under introduktionsfasen introduceras spelarna till sina rollpersoner, de andras rollpersoner samt till miljön. Det är under den här tiden som spelarna växer in i sina roller och spelledaren blir varm i kläderna. Man kan gärna köra en del "konventionella" äventyr som inte riktigt har med saken att göra för att få upp ångan, med några små antydningar om senare händelser och kampanjens övergripande historia.



Introduktionsfasen är ganska kort, omkring sex till åtta äventyr ungefär. Observera att denna riktlinje är till för att få en viss jämförelse mellan de olika fasernas omfattning, men jag har upptäckt att riktlinjen håller ganska bra som absolut siffra.

Identifikationsfasen

Övergången till identifikationsfasen markeras gärna av ett äventyr som får stort intryck på historien och kampanjen. Det är nu som rollpersonerna ska börja identifiera vem som står för vad, vilka som är antagonister och vilka som är protagonister. Även om de inte behöver få alla pusselbitar med en gång så ska de i alla fall börja sortera upp läget. Identifikationsfasen bör pågå ungefär lika länge som introduktionsfasen och ungefär hälften av äventyren bör ha något med den övergripande historien att göra. Identifikationsfasen avslutas så småningom när spelarna har börjat att urskilja ett mönster, och den får gärna avslutas med en motgång. Detta ger spelarna blodad tand, så att säga, samt gör motsättningen mer personlig.

Förberedelsefasen

Under förberedelsefasen börjar nu protagonisterna förbereda sig och kraftsamla inför framtiden. De vet vilka deras motståndare är och det är nu dags att se vilka resurser de har inför en konfrontation. Det är också dags att bygga upp sina styrkor. Det är också en punkt i historien där det inte längre finns någon återvändo.

Den här delen är den stora delen av en kampanj. Den får gärna bestå av tolv till sexton äventyr ungefär. Äventyren bör till större delen bestå av sådana som för kampanjen framåt, även om avbrott bara är välkommet. Säg att två tredjedelar till tre fjärdedelar av den här fasen ska föra kampanjen framåt, medan resten inte behöver ha med saken att göra.

Dela gärna in denna del i två eller tre underdelar eller minikampanjer. Underdelarna ska fortfarande ha med förberedelsefasen att göra, men får gärna stå mer eller mindre självständigt. Det blir betydligt lättare att skriva då.

Under den här fasen bör man också utforska rollpersonerna mer i detalj. Man kan gärna utnyttja de äventyr som inte för historien framåt till att utforska rollpersonerna. Deras förflutna och personlighet bör spela stor roll i äventyren.

Förberedelsefasen avslutas vid det tillfälle i historien då rollpersonerna går över från att vara reaktiva till att vara aktiva. De måste helt enkelt börja ta itu med det som de har satt sig för.

Utmaningsfasen

I utmaningsfasen tar sig rollpersonerna an de uppgifter som de har föresatt sig. Det är nu de ger sig in mot det slutliga målet och angriper antagonisten rakt på. Tidigare faser i historien har varit ganska långa. Den här är kort, actionfylld och intensiv.

Den här delen är ganska enkelt att skriva, då rollpersonerna konvergerar mot ett givet mål.

Alla frågetecken rörande rollpersonernas bakgrund bör besvaras under den här fasen.

Utmaningsfasen är ganska kort, bara tre till fyra äventyr lång, då målet äntligen är i sikte.

Fasen bör avslutas med en rejäl omkullkastande händelse. Den här gången är det antagonisten som gör något drastiskt. Rollpersonernas handlingar under fasen tvingar upp antagonisterna mot väggen, och nu är det dags att göra något åt det. Fram till dess kan spelarna känna att de har initiativet, men med avslutningen av den här fasen är det dags att kasta omkull spelarna en gång till. Denna plötsliga vändning ökar insatsen än en gång och stegrar historien mot dess klimax.

Klimaxfasen

Vid det här laget är alla korten på bordet. Det är nu som historiens höjdpunkt har kommit – den slutliga uppgörelsen mellan protagonist och antagonist. Man behöver inte göra särskilt mycket inför denna del. Det räcker med ett enda eller möjligen två äventyr, båda tätt sammanknutna till historien, där allting avgörs. Det tar sällan mer än en eller två spelkvällar att avgöra denna fas.

Upplösningsfasen

Efter slutstriden är det dags för historien att lugna ner sig. De händelser som lett fram till historiens klimax får permanenta konsekvenser, och det är nu dags för rollpersonerna att



uppleva dessa förändringar. Även om man har haft en del idéer om vad man vill göra efteråt i huvudet tidigare, så är det först nu som man kan dra upp dessa idéer i detalj. Det andra syftet med upplösningsfasen är att tillåta spelarna att vänja sig vid att historien och kampanjen snart är slut. Historien är slut och det är snart dags att gå hem. Vid det här laget är rollpersonerna välkända för spelarna. Det är nu dags att ta farväl av dem. Ett bra sätt att avrunda kampanjen är att låta rollpersonerna uppleva liknande äventyr som i början av kampanjen, för att på så sätt poängtera för dem att de är annorlunda nu. Det påminner dem också om hur långt de har nått och är ett bra sätt att komma till rätta med rollpersonerna. Upplösningsfasen kan vara allt från ett spelmöte till tre eller fyra äventyr. Dra inte ut på det för länge, bara. Se bara till att eventuella lösa trådar från antagonistens fall knyts ihop. Det sista spelmötet bör vara ett sådant som spelarna kommer ihåg. Se därför till att planera det riktigt väl. Vid det här laget har kampanjen pågått i flera månader, kanske till och med i mer än ett år. Att ha nått slutet är definitivt något som bör firas. Så förutom att sista spelsessionen bör avslutas med en stor smäll så bör man dessutom fira och avrunda. Se till att det finns tid för det.

Uppföljaren?

Det är alltid möjligt att göra en uppföljare till en välskriven kampanj. Frågan är om man bör göra det. Vid det här laget är rollpersonerna generellt sett så pass mäktiga att de är ospelbara. Dessutom är rollpersonerna redan utforskade i detalj. En ny kampanj skulle förmodligen inte komma upp i samma nivå som den första, eller överskugga den helt, eller ställa så stora krav på spelarna att den inte skulle vara spelbar. Dessutom är du som spelare förmodligen smått utpumpad. Det är dags att ta semester och lämna över spelledarrollen till någon annan. Under ett års historieskapande bör det ha kommit upp idéer till andra kampanjer och andra historier som ska berättas hos de andra spelarna.

Resurser

Det finns flera användbara resurser som kan användas för att höja stämningen i Skymningshem. Några av dem listas upp här nedan.

Typsnitt

För att få precis rätt känsla i Skymningshem så är det ingen dum idé att använda rätt typsnitt på dokument och spelarhjälpmedel. Jag kan inte lova att adressen fungerar – Internet är trots allt hela tiden i förändring – men **Tommy of Escondido's Alien Font Page** (<http://www.geocities.com/TimesSquare/4965/index.html>) innehåller flertalet utomjordiska typsnitt som passar alldeles utmärkt i Skymningshem, även om de egentligen kommer från andra källor som inte har med Skymningshem att göra. Typsnitten "ewok" och "galach" rekommenderas.

"Ewok" är en primitiv bildskrift som passar utmärkt för äldre thrakinde-texter.

"Galach" är en förvanskning av vanliga latinska bokstäver som nästan är läsbar om man anstränger sig. Den passar därmed som tecken för angesiska språk som har europeiska tecken som sitt ursprung. Att det går att läsa gör ju inte saken sämre...

För yaniska språk så används japanska tecken rakt av. "Hirai" är i själva verket *hiragana*, medan "katai" i själva verket är *katakana*. Det ideografiska skriftspråket i nihon är naturligtvis *kanji*.

