

Kapitel 14:



Älvafolk

Någon Form av Introduktion

Det är egentligen omöjligt att skriva en introduktion till älvafolk. Det är också omöjligt att introducera någon inför älvafolk. Antingen introducerar de sig själva, eller också inte. Det är upp till dem.

Älvafolk liknar inte de bilder som spreds under den viktorianska tiden – de är inte förpubertala barn med slöjor och små vingar. De varierar från individ till individ och det är inte särskilt ofta som de är "vackra" per människornas definition. Utseendet är dock alltid underordnat deras roll, så en älva som förväntas vara elak är ofta jätteful eller farligt vacker.

Älvafolk har heller ingentingt gemensamt med de "alver" som är allt för vanliga inom normal fantasy. "Alver" brukar normalt illustreras som långlivade människor, ibland med spetsiga öron, ibland inte, som alltid är mycket gåtfulla och visa. Älvafolkens "alver" är i grund och botten älvafolk – de är tidlösa och som tidlösa har de inget begrepp om tid. Visheten är alltså inget krav.

Denna tidlöshet gör älvafolken till ett stort mysterium. De blir lika ogripbara som morgondimma eller stjärnljus, lika oförutsägbara som vädret och lika främmande som drakarna, till gott och till ont. Det var för att slippa tidlösheten och kunna njuta av dödliga nöjen, för att inte vara lika flyktiga som dimman, som de Odödliga övergav sin odödlighet.

Älvafolkens Ursprung

Varifrån älvorna kommer är okänt. Det finns många myter om detta. Nordisk mytologi hävdar att de likmaskar som blev till i jätten Ymers kropp utvecklades till de ljusa och mörka alverna (ljusalfar och dökkalfar). De ljusa alverna lever i luften och är ljusa och lyckliga varelser, medan de mörka lever i jorden och är ondsinta och elaka.

En senare version hävdar att Eva tvättade sina barn floden, då Gud tilltalade henne. Hon gömde då de barn som inte var tvättade än. Då Gud frågade henne om de barn han kunde se var alla hennes barn sade hon att så var det. Då sade Gud att de barn som hon hade gömt skulle för all tid vara gömda för människorna.

"HE'LL BE YOUR GUIDE FOR THE
NEXT LEG OF THE TRIP."

"OH. WHERE'S HE GOING TO
TAKE ME, THEN? MANCHURIA?
TIBET? OUTER SPACE?"

"FAIRYLAND."

"FAIRYLAND?"

– NEIL GAIMAN; "THE BOOKS OF
MAGIC", JOHN CONSTANTINE OCH
TIMOTHY HUNTER

Andra versioner säger att älvafolken härstammar från Lucifer Samael då han slängdes ut från himlen som rebell, och att detta också är orsaken till att älvor har svårt med kristenheten. Åter andra versioner säger att älvor är andar av odöpta barn eller hedniska folk, utestängda från himlen.

Helt säkert är att älborna föregår kristendomen med åtskilliga årtusenden. Dessutom vet man att älvafolk har funnits, och finns, i många olika skepnader över hela världen.

Utseende

Älvafolkens utseende varierar mycket, beroende på plats, älvafolk, tidsperiod och individ. Ingen älva är den andra lik.

Älvans utseende är resultatet av dess funktion. En "god" älva har ofta ett "fördelaktigt" utseende, och en "ond" älva är ofta det mest fasansfulla man kan tänka sig. Utseendet är också likt det område där det är troligast att man blir hittad av älvan. Den Gröne Riddaren uppträder till exempel i skogens grönaste delar, och havsälvor är ofta gröna eller grönbå i hyn.

Olåka Älvor

Det finns nästan ingen möjlighet att dela in älvor i olika "typer" eller "raser" då de är individuellt väldigt olika. Om man inte håller för mycket på detaljer kan man dela in älborna i fem övergrupper. Trots detta hittar man ett antal älvor som inte passar in någonstans och alltså måste klassas som ospecificerade, och det finns dessutom flera olika individer som inte heller kan stoppas in i några av de ovan nämnda facken.

Värden på älvor

Till skillnad från människor, halvfolk och djurfolk är älvafolk så oerhört varierade. En älva är aldrig den andra helt lik. Således är det också ganska meningslöst att försöka sätta några värden på "generella älvor". Istället bidrar vi med en förklaring på hur en viss typ av älvor ser ut och uppträder, så får spelledaren själv sätta värden på de olika individer som figurerna träffar.

Älvor och myter

De älvafolk som presenteras här nedan är mestadels hämtade från "riktig" folktro. Huvudsakligen är namnen hämtade från de Brittiska Öarna och Skandinavien, tolkade efter bästa förmåga och beskrivna för rollspelsbruk.

Naturligtvis går det inte att få beskrivningarna hundra procent korrekta – huvudsakligen beroende på att det inte finns något korrekt sätt att beskriva älvor. Älvor är sina egna, och alla försök att beskriva dem är egentligen ganska patetiska.

Älver

Älver brukar allmänt definieras som älbornas ädlingar. De flesta av dem har redan flytt världen då människorna trängde undan dem, men en del stannade kvar i sina ihåliga kullar. Det finns inte många kvar av dem i Västmark, då de allt mer trängs undan av den trångsynta kristendomen. I norr finns fortfarande några av ädlingarna kvar i världen och håller fortfarande land.

Älvers utseende är nästan identiskt med människor. De är ofta vackrare, spensligare och ståtligare. De stora skillnaderna ligger dels i att öronen är spetsiga, hyn är blekare och ögonen är klarare än normala människors.

Älvadrottningen är den odiskutabla regenten bland älvafolk. Hon är i själva verket en av de älver som kallas **Tuatha Dé** och lämnar aldrig Älvalandet – om hon har något ärende utanför Älvalandet skickar hon antingen en emissarie, eller så tar hon med sig Älvalandet till andra sidan Ridån. Älvadrottningens identitet är ett mysterium i sig – hon passar inte in på någon av de gamla iriska gudarna. Ibland påstås det att hon är Gudinnans tre personligheter i ett, ibland påstås det att hon är en Tuatha De som aldrig namngivits i sångerna. Hon har inget namn, utan man tilltalar henne som Ers Majestät och omtalar henne som Älvadrottningen eller Hennes Majestät.

De Odödliga är de älvafolk som avsagt sig sin odödlighet för att kunna njuta av de dödligas nöjen. Det ska inte avslöjas för mycket om dem här; det tar vi senare i det här kapitlet. Om du är spelare bör du undvika att läsa det stycket.

Tuatha Dé är de äldsta och äldaste av älvsläktet. Det fullständiga namnet är **Tuatha dé Danann** ['totha dey dan'an], eller Danas Folk. De utgör de gamla gudarna som sedan länge flytt världen. Man hittar dem aldrig i denna värld, med undantag av Älvadrottningen.

De fåtal av Tuatha Dé som stannade i världen och som inte offrade sin dödlighet kallas ofta **Daoine Sidhe** [thina shi], eller de Ljusa Älborna. De lever mestadels under kullarna, men gör ibland besök på ytan. Daoine Sidhe utgör adelsskapet bland älborna, och de ses ofta i Hennes Majestäts hov.

De Ljusa Daoine Sidhe har sin mörka spegelbild i de mörka **Kia Sidhe** [kia shi]. Liksom Daoine Sidhe valde de att stanna kvar i världen när Tuatha Dé lämnade den, men de är mer destruktiva än sina ljusa släktingar. Kia Sidhe har inget egentligt hov som Daoine Sidhe har, men ibland skickas en ambassadör från Kia Sidhe till Älvadrottningens hov med meddelanden och proklamationer.

Småfolk

Småfolket är mindre och ofta ganska harmlösa varelser. Här hamnar älvor och andra mindre älvsfolk, vilka är mer irriterande än farliga. Underskatta dock inte deras farlighet, för som alla andra älvsfolk är de en inkarnation av magi.

Har man sett en **spriggan** glömmar man den aldrig. De ser mest ut som en hög med sten, grovt staplad i humanoid form. De är ganska ondsinta och är ansvariga för en hel del bortbytingar.

Ghillie Dhu håller hus i björkskogar och föredrar ensamhet. De är små, spensliga och inte särskilt vackra att se på. Ibland tyr de sig till en enskild dödlig, kanske av vänskap, kanske av plikt-känsla, kanske av kärlek. Hur som helst är Ghillie en enstöring och tycker *inte* om ovälkommet besök.

En **leprechaun** är en skomakare, omkring en halvmeter hög, klädd i kostym och trekantig hatt. När han gör sina skor arbetar han alltid på en sko, aldrig ett par. Vissa föredrar vänsterskor, andra högerskor.

En sko som tillverkats av en leprechaun har ofta magiska egenskaper. Exakt vad som händer om man tar på sig skon varierar – vissa legender talar om att det är en allmän välsignelse till lycka och rikedom, och andra påstår att bäraren kan genomföra otroliga hopp eller smyga helt ljudlöst var som helst. Försöker man lura en leprechaun är det möjligt att han gör en specialsko åt en, som aldrig går att ta av och som alltid ger en nageltrång.

Till och med en leprechaun behöver lite semester då och då. Då fullmånen går upp brukar leprechauns ta sig en erjäl fylla för att därpå terrorisera omgivningen genom att ta sig en rejäl fylleritt på lokalbefolkningens får och hundar. Dessa ”fylljesjuka” leprechauns kallas ofta **cluracaun**.

Skogarnas skojare kallas ofta **Fir Darrig** [fear 'dearg]. De är småväxta människoliknande varelser med vingar som ofta dansar ringdans i skogarna. De fullkomligt älskar practical jokes och utför dem med förtjusning på förbipasserande människor. De har mycket svårt att hålla sig allvarliga, utan lever enbart för stundens nöje. De lever mestadels i träd som de kan försvara mycket vildsint om någon kan få för sig att anfälla det.

Phooka är en formskiftare, som ofta ser ut som en liten ful varelse med stort huvud. De kan dock ta på sig mer djurliknande former. De är ofta ganska illvilliga och älskar practical jokes. Norra Västmark har en egen variant av Phooka som har det mer outtalbara namnet **pwca**. Dessa är fredligare än Phooka, och när de tar djurform ser de oftast ut som igelkottar.

Duergar ska skiljas från ”dvärgar”. De är inte kortvuxna människor, lika lite som de är småväxta, skäggiga skandinaver som dricker öl och gillar att slåss. Duergar är jordälvor och extremt skickliga smeder. De kan ofta hantera kallt stål, och de är de enda som kan bearbeta det ljusa stålet. Duergar tål inte solljus; de tar skada av solen som om den vore en liten eld. SKulle de få en Allvarlig Skada av solskenet förvandlas de till sten.

Vättar

Vättesläktet är älvavärldens skurkar, tjuvar och skojare. De är ofta, men inte alltid, illvilliga, egoistiska och egocentriska. Man ska inte förväxla dem med troll, dels för att troll antingen associeras med de svansförsedda

norska trollen i Peer Gynt eller med illaluktande varelser som förstenas av solljus, men också för att troll är en undergrupp av vättarna.

Coblynau ['koblernai] är varelser som bor i tenngruvor. De är för det mesta ofarliga, men de kan bli både farliga och elaka om man inte respekterar dem, då de utan problem kan orsaka tämligen farliga ras. Arbetare i gruvorna lämnar därför ofta en liten gåva till dem för att visa sin respekt. De kan ibland bli tämligen busiga, men står man bara ut med dem kan de varna för gruvornas alla faror.

Bogies är ett släkte av formförändrande vättar. De kan vara busiga, elaka eller vänliga, men man vet aldrig vad de ser ut som. De utnyttjar sin formförändrande förmåga för att ställa till med rackartyg så ofta de kan.

Bogles är ondsinta goblins, även om det ligger mer i deras natur att skada lögnare och mördare. Ofta hotar man små barn med bogles om de ljuger. Bogles är små och mycket fula, de har en lång svans som de kan strypa någon med, och munnen kan bli mycket större än huvudet om de försöker bita någon - ett vanligt sätt att ge sig på sina offer. Det sägs att en riddare som ljög svaldes hel av en bogle.

Näst efter alverna är **trollen** nog de mest civiliserade av alla älvafolk. Till skillnad från de flesta andra älvafolk bygger de samhällen, ofta långt under marken eller under stora stenar. Ofta anlitas de av de högre alverna för att bygga alvernas hem under kullarna, men trollen kräver då rikligt betalt. Troll har ofta magiska förmågor, och många magiska föremål har skapats av troll. De är kända för att vara snåla och giriga, men samtidigt mycket stolta och de har mycket stark heder. Ett löfte från ett troll är ett löfte som hålls.

Trollen äter allt, även människor eller andra älvor om det tryter, men det händer inte så ofta numera. En vis man besöker dock trollen strax efter lunch.

Troll tål inte solljus; så länge de befinner sig i solljus tar de skada som av en liten eld. Det enda sättet att komma undan denna skada är att befinna sig under marken eller att endast gå ut nattetid.

Troll är förvånansvärt skickliga hantverkare. Kläderna är bland de vackrare kläderna som går att få tag på, allting som ett troll tillverkar är mycket rikt utsmyckat och de har ofta (i alla fall det som tillverkas för privat bruk) magiska förmågor. Till och med toalettstolar är rikt utsmyckade (och mekaniskt intrikata historier som spolar bort avföringen till gödselstacken med hjälp av en liten störtflod av bergsvatten) och det finns ofta en kniv tillhanda på dem så att man har något att snida ytterligare dekorationer medan man sitter och trycker.

Troll är kraftigt byggda och har kraftig hårväxt. Även kvinnorna har denna hårväxt, även om den är mer luden och mycket ljusare; trollkvinnor är för övrigt ofta mycket kurvigare än människokvinnor. Troll saknar snorränna under näsan och ögonbrynen går ofta ihop. Den stora anatomiska skillnaden är att troll har svans.

Trows är nära släktingar till trollen. De är mindre och fulare men är annars mycket lika troll. Trows har stenarbete som specialitet, men är mycket sämre smeder eller träsnidare jämfört med troll. Man kan ibland hitta mängder med trows dansande en underlig sidohoppande dans som kallas för henking. Trows tar skada av solljus precis som troll och duergar.

Fachan är en hemsk vätte som bara har ett öga, ett ben och en arm. Det är en stor och ful varelse som med glädje äter de han får tag på. Att se en fachan komma hoppande är något av det mest skrämmande man kan se – många tapper riddare har flytt från en ilsken fachan.

Brownier

”Brownier” kan jämföras med de skandinaviska tomtarna eller gårdsvättarna. De är ofta vänliga, och hjälper till med allehanda vardagssysslor i utbyte mot respekt, artighet och lite mat. Ofta genomför de prov på övernaturlig förmåga genom att utföra omöjliga handlingar på endast en natt (när ingen ser på, naturligtvis).

Bwca [’boka] kärnar smör i utbyte mot grädde och att köket och härden är rena. De är inte särskilt vänliga av sig vid de få tillfällen där man faktiskt träffar dem personligen, men så länge man inte retar dem kommer de fortfarande att hjälpa till i hushållet, även om det inte låter så på dem när man talar med dem.

Enligt legenderna finns det två sorters **bodach**, en bergsbodach som saknar fingrar och tår och en slättbodach som saknar näsa. Som synes är de inte särskilt vackra, men de hjälper ändå till, särskilt i stall och lador i utbyte mot mat.

Fenoderee är en varelse som hjälper till med skörden. Han kan skörda ett helt fält på en enda natt. Han går alltid omkring helt naken, iförd endast sin ludna kroppsbehåring, och nlr faktiskt till och med förolämpad om man erbjuder honom kläder. Fenoderee är fruktansvärt ful. Han fick detta utseende när han förförde en dödlig flicka istället för att delta i Beltaine-festligheterna.

Vattenälvor

En stor del av älvafolken lever i, under eller vid vattnet. Dessa kallas med ett gemensamt namn för vattenälvor. Vissa av dem är farliga och blodtörstiga, men de kan också vara vänliga och trevliga – de senare är dock ganska ovanliga.

Gwagedd Annwn [Gwrageth Anoon] har många andra namn. De har uppträtt i många former och skepnader i flera olika sagor och berättelser. Bland annat kallas de **Ladies of the Lake**, **Nixies**, **Glaistigs**, **Undiner**, **Lorelei**, **Rusalki** eller **Naiader**. Gwagedd Annwn påstås till exempel ha uppfostrat riddar Launcelot du Lac och att det var de som hade ansvaret för Excalibur innan Arthur fick hedern att bära det svärdet. De beskrivs alltid som vackra kvinnor som lever i sjöar. De är ofta lite grönbekla eller ljus blå i hyn, men i övrigt helt mänskliga.



Sälfolk är också vanliga längs med kusterna. De har förmågan att ta en säls form – vissa gör det genom att förvandla sig, andra gör det genom att ta på sig ett sälskinn. De förstnämnda kallas för **selkies** och de sistnämnda för **roane** eller **shellycoat**. Båda lever ovanligt ofta mitt ibland människor i fiskebyar, med människorna ovetande om sina älvagrannar.

Asrai är undersköna kvinnor, de fagrade man kan tänka sig. De har ett litet problem – de smälter till en vattenpöl om utsätts för solljus eller fångas, så det går inte att fånga dem oavsett hur mycket man försöker.

Sjöjungfrur är välkända varelser med en vacker kvinnas överkropp och en lång och slank fiskstjärt från höfterna och neråt. De återfinns längs obefolkade kuster och långt ute på havet. De är lekfulla och glada och man kan ofta upptäcka dem lekande i bogsvalet på fartyg. De har ett något dåligt rykte om att locka sjöfarare till rev för att äta dem när skeppet går på grund. Det är helt fel – i själva verket är det sjöfararnas okontrollerbara pilskhet och synen av en vacker, naken kvinna på en klippa som orsakar sådana skeppsbrott. De andas under vattnet utan problem, och kan även andas åt skeppsbrutna sjömän – de andas vatten och blåser in luft i sjömannens lungor i en lång och tämligen underbar kyss.

Bäckhästen lever i sjöar och bäckar och försöker lura folk att rida på den, varpå de får en halsbrytande fart, rider rakt ner i vattnet och försöker dränka den olycklige. De kallas ibland för **Kelpies** i synnerhet i England och Skottland, eller **Each-Uisge** [Ech-ooshkya] på Irland. De som inte har tunga nog att uttala de keltiska namnen (och det är många det) kan hålla sig till svenskan.

Ospecifierade älvor

Det finns en grupp av älvor som inte kan placeras i någon annan grupp. Det rör sig mestadels om farliga varelser som med rätta är fruktade.

Många älvor lever av andras livskraft. **Black Annis** är det engelska namnet på kannibalistiska haggor som lever av den livskraft som finns inspärriad i köttet hos en människa. **Leanan Sidhe** ['lan-awn-shi] är en annan vampyrisk älva, som lever på den livskraft som en poet sätter i sina verk, och alltså fungerar som en slags musa. En poet som har hjälp av en Leanan Shidhe kommer förmodligen leva ett kort men strålande liv.

Omen kan man få på många sätt. **Bean Nighe** ['ban 'nija] tvättar de blodiga kläderna tillhörande dem som kommer att dö. Dess nära släkting, **Bean Sidhe** ['ban 'shi], är en ande som förebådar död med sitt jämrande skrik. En **gwyllion** är ett annat omen, en bergsälva som sitter och betraktar resande som kommer att dö på sin resa.

Faror med Älvor

Det finns många faror med älvor och deras natur, precis som det finns faror med vår värld. Skillnaden är att de faror som vi uppfattar som livsfarliga i samband med älvor är sådana saker som de finner fullt naturliga på samma sätt som vi finner det naturligt att man dör om man stannar under vattnet för länge, eller så är de immuna mot det som vi uppfattar som farligt, ungefär som en fisk som är "immun" mot vattnets för oss människor kvävande effekt.

Älvamat

Den mat som älvor serverar ska de dödliga normalt undvika som pesten. Effekterna av älvamat varierar; några möjliga effekter räknas upp nedan.

- Personen blir galen och springer iväg till skogs. Han syns därefter inte till på en månad, då någon hittar honom förvildad, med tovtigt hår och trasiga kläder. Ett dygn efter upphittandet kommer han till sans igen.
- Personen blir trög och grön och slår efter en stund rot och förvandlas till ett träd. Kläder tar inte del av förvandlingen. Effekten varar i ett dygn från det att man slagit rot.
- Personen blir kåt (!) och kan inte tänka på något annat än att stilla sina lustar, för egen hand om så krävs. Efter ett dygn vaknar personen upp helt utmattad, utan kläder och några som helst minnen (eller kanske ändå – det är upp till spelledaren).
- Personen blir beroende av älvamat. Vanlig mat har helt enkelt inte samma smak längre – den är blek i jämförelse med älvamaten. Varje gång personen äter älvamat ska han slå ett Stryktålighetsslag med

svårighet lika med antalet gånger han har ätit älvamat. Misslyckas slaget blir personen dödligt sjuk om han någonsin äter vanlig mat igen.

- Personen tror att allt blått (eller någon annan färg efter spelledarens smak och tycke) är livsfarligt. Om han någonsin ser denna färg kommer han antingen att fly, krypa ihop i en boll eller försöka slå ihjäl föremålet med den färgen. Reaktionen beror på personens läggning.
- Personen får förmågan att se älvafolk, även om de är osynliga. I gengäld blir han allergisk mot järn på samma sätt som egenskapen till -2 (se kapitlet Egenskaper).
- Personen somnar och vaknar inte förrän om ett år. Under den tiden har personen transformerats och blivit älvfolk (Älvabod +4 med allt som där tillkommer).
- Personens läppar börjar klia något så in i bomben. Det blir värre och värre, och till slut kan man inte låta bli att klia sönder läpparna. Det enda som faktiskt hjälper är att kyssa någon – vem som helst funkar bra. Effekten varar i ett dygn.

Älvaringar

En vanlig indikation på älvaringar är ringar av de svampar som på engelska kallas *toadstool*. Svamparna i sig är giftiga, men det är inte det farligaste med dem.

Det farliga är älvorna.

Älvornas ringdanser och den trolldom som är en del av dem impregnerar ofta området, vilket i sin tur resulterar i dessa svampringar. Att somna i en sådan ring är dumt; det kan ta århundraden innan man vaknar. Att äta mat i en sådan ring är ofta liktydigt med att äta älvamat.

Sedan kan man ju råka göra misstaget att befinna sig i ringen när dansen pågår. Då kan nästan vad som helst hända; det finns historier om personer som dras in i dansen och sedan dansar i ringen i trehundra år utan att veta om det. När dansen slutar beger sig personen hemåt och förvandlas till damm när han får veta vad som har hänt honom.

Älvaritter

Vid de tillfällen som Daoine Sidhe eller Kia Sidhe ger sig ut på jakt sker detta i en lång procession, nästan liknande en stiliserad rävjakt. De ljusa älvornas processioner är trollbindande, fascinerande och fängslande att se på men i sig inte farliga. Däremot är de mörka älvornas processioner långt farligare, då dessa ofta urartar i den Vilda Jakten.

Den Vilda Jakten

Den Vilda Jakten är en beteckning som används om den Behornade Guden, en av de Äldre Gudarna, när han ger sig ut för att jaga. Han tillhör de Mörka Älvorna och jakten är därigenom livsfarlig att komma inom synhåll

från. Ofta har han sällskap av de övriga ädlingarna från Kia Sidhe vilket gör jakten än mer destruktiv. De jagar det mesta – djur och människor gör ingen skillnad. Att en hel del annat oknytt hamnar framför deras vilda jakt ser de bara som en bonus.

Trollskott

Man drabbas inte av hjärtattack i Västmark. Möjligtvis träffas man av ett trollskott. Trollskotten kan antingen skjutas med en båge eller med en slunga. I båda fallen är projektilen (eller i bågens fall, pilens spets) av flintsten. Dessutom är den osynlig.

En person som träffas av ett trollskott segnar ofta ner och dör. Skulle han mot förmodan överleva drabbas han ofta av men av skottet i form av förflamning eller förståndsrubbingar. Det går aldrig att förutse vad som händer om en person blir träffad av ett trollskott.

Förledd

Vissa älvor brukar placera besvärjelser i rötter eller tuvor. Resultatet av dessa besvärjelser är ofta ofarligt men irriterande – ungefär som ett practical joke. Man ska dock inte ta lätt på hotet från sådana besvärjelser. Är det en mörk älva kan "practical joke" vara lika med att ha ihjäl den dödlige. Effekten av sådana besvärjelser är ofta att man går vilse eller snavar. Annars kan en viss tids galenskap inträffa, och det finns mycket annat skoj som kan göras. Dödliga kallar resultatet att "bli förledd", och individer som blir förledda har problem.

Älvaplatsen

Det är svårt att förstå något så abstrakt som Älvalandet. En del påstår att det är Drömmarnas rike, andra påstår att det är efterlivet, några påstår till och med att Älvalandet är trolldomen i fysisk form. De har alla rätt. Och fel.

Älvalandet är varje älvas högsta önskedröm. Det är en plats där alla perfekta tankar (i älvernans ögon) finns, existerar och är verkliga. Älvalandet är den plats som älvmagin kommer ifrån, och älverna själva är älvmagins försök att manifesteras sig i den verkliga världen. Älvalandet är en illusion, varken mer eller mindre, och på så sätt är det också allt.

Detta låter förmodligen mycket motsägelsefullt – det är det också, tills man inser meningen bakom orden. Om motsägelsen inte går jämt upp är det svårt att förstå sig på Älvalandet, och så länge som man inte förstår sig på Älvalandet är det också säkrast att undvika det.

Och hur kommer man dit?

Gå lite till höger.

Skämt åsido, älvalandet är ett ställe som man inte går till. Man kommer dit. Mäktiga älverfolk kan utan allt för stora problem ta sig igenom ridån och gå över till andra sidan. Mindre mäktiga älverfolk behöver hjälp, och dödliga kan knappt ta sig in över huvud taget.

Att ta sig in göres lämpligen med lite trolldom (se besvärjelsen Gå Igenom Ridån i kapitlet Besvärjelser) eller genom en öppen portal. Det går också att lura in dödliga i Älvalandet, men inträdet är då inte särskilt frivilligt.

Vissa personer, till exempel Älvadrottningen och hennes hov, lämnar ytterst sällan Älvalandet. Älvadrottningen själv lämnar aldrig Älvalandet om hon inte absolut måste – om hon kan föredrar hon att ta med sig Älvalandet in i den verkliga världen ett litet tag.

Geografi i Älvalandet...

...är i själva verket ett helt irrelevant ämne. Det finns ett antal delområden av Älvalandet som är klart avgränsade. Var de ligger är inte intressant. Liksom när man tar sig till Älvalandet går man inte till en viss plats när man är där. Man kommer dit, om man blir insläppt.

Älvor och Järn

Att älvor inte tycker om järn är allmänt känt. De flesta älvor (men inte alla) påverkas negativt av järn på ett eller annat sätt.

Varför det är så vet man inte. Vissa säger att järnet är Guds gåva till människan och att det genom dess gudomliga ursprung skulle vara skadligt för älvasläktet. Andra hävdar att det är ett resultat av järnets magnetism och åter andra tror att det beror på att järnet är en ny företeelse och att älverna i sin övernaturliga konservatism blir skadade av denna nya företeelse. Slutligen finns det de som tror att älvernans allergi beror på att järn inte är naturligt.

Vilken eller vilka av dessa teorier som är sanna vet man inte säkert. Ett är dock säkert; järn påverkar älvor negativt och därför skyr man järn.

Brons

På grund av älvernans aversion mot järn och stål är det förstaeligt att de mestadels använder brons och koppar istället. Brons är det som är mest lämpat för vapen; majoriteten av alla beväpnade älvor bär bronsvapen.

Älvastål

Älvafolket kan dock använda järn. Det rör sig då om så kallat *älvastål*. Älvastålet kommer i två former. Den ena är ljus och silvrig och går att bearbeta till skärpor som är omöjliga att uppnå med mänskliga smidestekniker och material. Föremål tillverkade av ljust stål rostar aldrig, förlorar aldrig sin lyster (och inte heller sin egg när det gäller vapen) och är omöjliga att bryta.

Den andra är mörk och blymatt. Mörkt stål är lätt att bearbeta och man kan arbeta in detaljer som det annars krävs tenn eller bly för. Trots att en egg inte kan förbli vass kan föremål tillverkade i mörkt stål inte påverkas eller förstöras av hetta eller alkemi.

Den tredje typen av stål är den som människor tillverkar och som är skadlig för älvor. Denna typ av stål kallas för *kallt stål* och är något som älvor skyr som pesten. Bär man kallt stål på sig kommer de flesta älvor uppfatta det som en dödlig förolämpning eller ett dödligt hot. Högre älvor tar inte lika illa upp som de lägre, men de ogillar fortfarande personer som bär kallt stål.

Att Skydda Sig från Älvfolk

Det finns många sätt att skydda sig från älvfolk. Vissa fungerar, vissa fungerar inte - det varierar från älva till älva. I de fall där spelarna vill ha hjälp med att bli av med en älva kan spelledaren slå ett slag för Legend. Summan av slaget är antalet sätt att skydda sig som spelarens figur känner till.

Observera att även om skyddet inte fungerar så blir älvfolken vansinnigt förolämpade om man använder sig av dem eller nämner dem i deras närhet och de upptäcker det. I så fall har man lyckats skaffa sig inte bara en dödlig fiende utan till och med odödlig fiende, och det är ingenting som rekommenderas...

Hästsco över dörren: Älvfolk kan inte passera en tröskel med en hästsco över den. De kan inte heller passera en tröskel med järn i den.

Sax: En öppen sax synlig i ett rum hindrar älvfolk att gå in i det. Skyddet används ofta för att hindra barn att bli "tagna av trollen".

Kristna symboler: Älvfolk kan inte komma i närheten av en kristen symbol. De kan heller inte påverka en person, vare sig fysiskt eller magiskt, som bär en kristen symbol synlig.

Järn: Älvfolk kan inte påverka en person, vare sig fysiskt eller magiskt, som har mer än ett skålpund järn på sig.

Löften: Om du kan få en älva att ge sitt ord måste hon hålla det.

Gudsordet: Om Gud nämns i en älvas närvaro tar hon skada av det. Ibland kan de tvingas att göra en mindre tjänst. Böner fungerar också lika bra. Var dock på din vakt; de flesta älvor uppfattar Gudsnamnet som en förolämpning, även om de inte tar skada av det.

Salt: Älvfolk kan inte korsa en saltlinje.

Rinnande vatten: Älvfolk kan inte korsa rinnande vatten.

Bröd: Älvfolk kan inte nudda något som finns på ett bord om det finns färskt bröd på det. Om det är ett kors i brödet är det dubbelt så effektivt.

Hålsténar: Sténar med hål i skyddar en häst från älvfolk om det på något sätt byggs in i sadeltýget.

Klockor: Älvfolk tål inte ljudet av kyrkklockor; om de hör en kyrkklocka skadas de av ljudet.

Pentagram: Ett pentagram på dörren hindrar älvfolk att gå in.

Vigd jord: Jord från kyrkogårdar hindrar älvfolk att påverka bäraren på alla sätt. Älvfolk kan inte heller befinna sig på kristen helgad mark, till exempel i kyrkor eller på kyrkogårdar. Det kan till och med döda dem.

Älvfolk som Figurer

Det går att bygga älvfolk som figurer. Det kommer dock att innebära vissa problem. Älvfolk kan till exempel stoppas av enkla ritualer, av kristendom samt av järn. Detta gör att älvafigurer blir tämligen begränsade. Å andra sidan får älvafigurer – tack vare Älvmagin – väldigt mycket makt. Därmed är älvfolk mycket svåra att spelleda för.

Som spelare finns det också en hel del problem som man måste ta itu med.

Tid

Älvfolk har inget tidskoncept. Tid för dem är ett stort långt vacuum med en och annan intressant tidpunkt här och där. Tiden mellan dessa tidpunkter är inte intressant för dem och har ingen storhet. En sådan tidsuppfattning är svår att spela.

Detta innebär att älvfolk har svårt att se varför dödliga åldras. De ser ofta på dem som bräckliga och flyktiga varelser, ibland med överlägsenhet, ibland med medlidande.

Känslor

Älvfolk har inga egna känslor. De hinner helt enkelt aldrig få några förrän målet för känslorna är borta – så de "lånar" känslorna från dem de möter och förstärker dem. Egna känslor har de så gott som enbart inför sitt eget folk, beroende på att där är det enda tillfället som de får möjlighet att utvecklas innan det är för sent.

Älvfolk har ofta en hunger efter känslor. Orsaken till att de så ofta förför dödliga är just att de behöver känslorna, och detta är det enda sättet att få dem i tillräckligt "stark dos".

Älvfolk överreagerar ofta. När de älskar någon gör de det utan förbehåll. Om de hatar någon går de genom eld och vatten för att få se sitt hatobjekts huvud på ett fat. Ofta svänger de mellan dessa två ytterligheter med bara någon sekunds varsel.

Talsätt

Försök gärna få älvornas talsätt att kännas urmodigt. De har ju trots allt varit med ett tag och hinner inte alltid ställa om sig till nymodigheter. När en älva svär är det med förolämpningar som inte ligger Shakespeare långt efter.

Över huvud taget hänger de inte med och känns tidsmässigt felplacerade. Det gäller inte enbart bakåt i tiden utan även framåt i tiden – det går alldeles utmärkt att hitta plåstrutningar bland älvfolk, vilket förmodligen inte är helt vanligt.

Varning!

Det som står i resten av det här kapitlet förstör en hel del av nöjet med Västmark. Om du är spelare ska du absolut inte läsa längre än så här.

De Odödliga

För så länge sedan att ingen kommer ihåg det – det här var till och med långt före Kung Arthurs tid – var De Odödliga älvafolk – mäktiga älvafolk, långt mer kraftfulla än de mäktigaste av Daoine Sidhe idag – som ville kunna njuta av de dödligas nöjen. De led av sin tidlöshet; för dem var dödliga och deras nöjen bara som en såpbubbla – ett kort ögonblick av glädje och förundran, så *pop!* så var det borta för evigt, med enbart ett minne kvar. Av ren avund försökte de omintetgöra de dödligas nöjen, för att förslava dem för tid och evighet. De misslyckades.

Så, för länge sedan, fann de vad problemet var. De Odödliga var eviga. De kunde inte njuta av ett ögonblick i tiden, lika lite som vi kan fånga en såpbubbla. Endast en såpbubbla kan nudda en såpbubbla, resonerade de, och samlade all sin trolldom i ett enda syfte; att avsäga sig sin tidlöshet.

Den natten då de lyckades ställdes många saker upp och ner på Tire Nam Beo. Ön blev som förvandlad. Många av de mindre älvafolken gömde sig i sina hålor. Människor tog skydd i sina hus av sten. Vinden stormade fram från havet, vattnet reste sig och höll på att dränka ön. Berg föll ner som damm, andra berg reste sig på deras plats. Sjöar torkade ut och dalar dränktes. När solen åter grydde hade Tire Nam Beo förändrats för alltid.

Inte för att De Odödliga brydde sig särskilt mycket. De hade nått sitt mål, de hade blivit dödliga. Plötsligt kunde de njuta som dödliga och gjorde så, tills de upptäckte vilket pris de hade fått betala för sin dödlighet. De åldrades. Sakta men säkert gick de en säker död till mötes, en död orsakad av ålderdom. Återigen samlades de Odödliga för att lösa krisen. Det tog år innan de kom fram till en lösning, men de fann den.

Långsamt men säkert smög de sig in i de högsta kretsarna i Toulani och Avrani. De fick mer och mer makt, tills de var en egen stark regering i skuggorna. Därifrån styrde de i ett skräckvälde – inte så hårt att man inte kunde göra motstånd, men inte heller så lätt att motståndet skulle lyckas. De förde krig mot Wiederfan och tillfälligtvis mot Wistfarthi, allt i syftet att bygga upp en fruktan i dessa länder och få möjlighet att placera ut de nexus – kraftcentra – som drar samman fruktans energi och länkar den vidare till de Odödliga. Så listig är planen att ingen till dags dato har kommit på den. Inte ens när frankerna erövrade Avrani och Toulani upptäcktes de Odödliga – de Odödliga väntade tålmodigt som spindlar och långsamt men säkert tog de makten från den nya okupationsstyrkan.

Det finurliga med planen är det faktum att varje form av motstånd bara hjälper och när de Odödliga. En motståndsrörelse lever i skräck – rädsla för förräderi, rädsla för upptäckt, rädsla för nederlag – all denna rädsla är precis vad de Odödliga vill ha. De tappar kraften ur rädslan och lever av den. Som vampyrer suger de livsviljan ur sina invånare, så långsamt och omärkligt att offren inte ens är medvetna om det själva.

De Gamla

Fem av de Odödliga ville inte leva på andras livskraft. De fann det omoraliskt och oetiskt, och när de invände mot sina kumpaner kallades de ändå förrädare. De Fem lämnade de Odödligas skara och försvann, sökande efter ett eget sätt att få den livskraft som behövdes.

Efter lång tids sökande fann de vad de sökte efter. Långt under bergen fann de en kraftbrunn, en källa som var så stark att de kunde dra kraft ur den utan att dra den från dödligas fruktan. De slog sig ner vid brunnen och byggde Djuphem, deras underjordiska kungadöme långt under bergen.

Sökandet jade dock tagit tid. Lång tid – de Fem var numera de Gamla.

Från sitt hem började de fundera på framtiden och det förflutna, och efter en tid såg de det som sin plikt att motarbeta de Odödliga. Långt under berget började de planera och arbeta för att försvara och rädda de fria folken och störta sina forna allierade.

De Gamla lämnar sällan eller aldrig Djuphem, utan agerar huvudsakligen genom andra. Ibland tar de hjälp av Älvadrottningen, ibland lurar de vanliga dödliga att gå hennes vägar och ibland skickar de ut de mest pålitliga av de få dödliga vandrare som råkar snubbla över Djuphem.

För ett par sådana kommer ibland vilse och vandrar in i Djuphem. De får aldrig lämna Djuphem, om de inte visar sig vara trogna och pålitliga, men de får leva sitt eget liv i de vackra och omfattande grottsalar som Djuphem omfattar.

Mer om de Odödliga

Mer information om de Odödliga finner du i kapitler Äventyr, vilket innehåller bakgrund om Västmarks kampanj, förslag på äventyr man kan bygga och lite egna goda tips och idéer om hur man spelleder Västmark.