

Maelez u Innez Niihli

– Ekonomi på Khelataar

Del 1



Feta, giriga köpmän som hämtade ur någon Robin Hood-matiné. Handelsbodar där man kan köpa allt från ringbrynja till skokräm. Bondbyar där ingen tycks vara bonde. Det är mycket ens sinne för realism får stå ut med när man spelar fantasyrollspel. Förhoppningsvis skall denna artikel hjälpa till att komma den reella ekonomin lite närmare i Khelataar, ett spel där det jordnära och realistiska är själva vitsen med det hela.

text ERIK SIEURIN

Förord

Denna artikel är skriven med hjälp av Lancelot-listan i allmänhet och Åke Rosenius i synnerhet.

Storsinnet och självhushållning

Det första man måste förstå är att ekonomiska drivkrafter är annorlunda för khelataarer än för moderna västerlänningar (d v s oss spelare och spelledare). Generositet, i synnerhet mot sina nära släktingar, är en fundamental del av khelataarernas moraluppfattning. Att inte dela med sig ses som omänskligt och ofattbart på ett helt annat sätt än för en modern svensk. En khelataar förväntas hjälpa sina sämre lottade klanfränder. Skulle en storbonde spara säd under hungersnöd för att sälja dyrt istället för att dela med sig den skulle han förlora all heder, all status och allt inflytande, och han skulle i slutändan förlora materiellt på att inte dela med sig. Både den moraluppfattning som inpräntats i dem sedan barndomen och deras sunda förnuft leder rika khelataarer till att dela med sig.

I västerlandet idag har en rik person makt främst genom sin köpkraft och förmåga att betala löner. Ett företag

kan till exempel få makt i en kommun genom att hota att lägga ned sin verksamhet vilket leder till arbetslöshet. Det här gäller också khelataarer - om en klans storhandlare får ett dåligt år får oftast hela klanen ett dåligt år - men än viktigare är deras förmåga att ge bort gåvor. Det är nämligen inte bara generositet som är viktigt för khelataarerna, utan också tacksamhet.

Den som ger bort mer än vad man kan förvänta sig av honom får inte bara status generellt, mottagaren kommer också i tacksamhetsskuld till givaren. Är mottagaren inte rik nog att ge lika fina gåvor, måste han för att behålla sin heder betala igen sin skuld med tjänster - till exempel genom att rösta till givarens förmån vid tinget. Att avvisa en gåva är inte något man gör hur som helst - det är att förolämpa givaren. I färdigheten Etikett ingår bland annat att avböja gåvor på ett fint sätt. Många äventyrare har råkat ut för hiskliga äventyr när de råkat i hedersskuld - en välbärgad person kan bjuda en krigare på en fin fest och skänka honom en vacker rustning, och sedan är krigaren så illa tvungen att hjälpa sin välgörare. Att fullständigt uppenbart försöka tvinga någon i hedersskuld är en social

blunder och mottagaren kan inte bara avvisa gåvan utan att förlora sitt anseende, han kan också anses som en mutkolv och insmickrare om han tar emot en dylik gåva. Färdigheten Muta i spelet handlar mycket om konsten att erbjuda och överlämna gåvor på ett sådant sätt att mottagaren hamnar i hedersskuld till givaren, eller åtminstone så att mottagaren kan dämpa eventuella samvetsföbråelser med att han ju faktiskt hade hamnat i hedersskuld.

Denna generositet gäller främst ens klanfränder. Generositet mot utbölingar är "överkurs", men fundamentalt om man skall ha med dem att göra på fredlig basis. När två klaner sluter förbund sker det under ivrigt utväxlande av gåvor, och handelsmän är noga med att ge presenter till sina leverantörer, sina kunder och eventuella klaner vars marker de måste passera under sina handelsresor. Att visa sina fiender generositet (till exempel ge en besegrad fiende hans vapen åter, vilka segraren vanligen anses ha rätt till som plundringsbyte) visar att man ser fienden som en hederssam fiende. "Falsk" generositet, som att skicka en fiende ett vin som uppenbart förvandlats till vinägar med budskapet "här är en årgång som passar er", är en oerhörd skymf och används medvetet i detta syfte.

Det andra man måste förstå är att den övervägande majoriteten av alla khelataarer bor i små byar eller på ensamma gårdar. Man ägnar sig främst åt jordbruk, fiske, jakt och boskapsskötsel, eftersom det är sysselsättningar som ger det väsentligaste mat. Allt annat är mer eller mindre sekundärt. Snickeri, sömnad, läderarbete, verktygsmakeri o s v, är något som alla har ett litet hum om, åtminstone så man kan reparera sina

ägodelar. De flesta khelataariska byar och gårdar skulle klara sig mycket länge innan de behövde någon kontakt med yttrevärlden.

Finns inte någon som kan halvsula ens skor eller fixa en ny mast till båten på ens egen gård, är chansen mycket stor en sådan person finns om inte i granngården så åtminstone i byn. De flesta är inte heltidsarbetande, utan de hugger i och hjälper sina fränder och grannar med sitt expertkunnande när så behövs. Här gäller i högsta grad det som ovan sagts om gåvor och gengåvor.

Det finns dock vissa varor man behöver utifrån, varor som görs av yrkesmän. Dessutom finns det ju så många intressanta "lyxartiklar" man kan kosta på sig om man har råd. Därför försöker man producera ett överskott, som kan användas för att antingen byta till sig saker direkt eller först omsätta dem i pengar och sedan skaffa det man behöver. Det är med det i tankarna man skall se uppgifterna om att till exempel 50% av Mynsonib-ätten är sysselsatta med skogsbruk. De där 50% är inte bara skogsbrukare - de har åkrar och boskap och gör nog en och annan jakt- och fisketur - men allt de producerar inom de områdena gör de eller deras närmaste grannar av med.

Hantverkare och hantverk

Heltidsarbetande hantverkare sysslar med sådana hantverk som kräver lång träning och särskilda resurser. Samtidigt finns det ett tillräckligt stort behov av dem för att det skall bära sig att ha dem som huvudsysselsättning. Tre utmärkta exempel är krukmakaren, smeden och båtbyggaren. Alla är nödvändiga för sina grannars välgång. De har fullt upp att göra med sitt hantverk, så smedens jordlott är liten och båtbyggaren fiskar sällan, men de producerar antagligen lite livsmedel o s v vid sidan om, till husbehov. Ofta sysslar de med flera, besläktade hantverk, så smeden kanske dessutom är kopparslagare, eller skeppsbyggaren byggnadssnickare.

Sådana yrkesmän sköter de flesta av sina affärer vid tinget. Det är där de skaffar kunder och dit de levererar sina färdiga varor. Om det finns några egentliga byar på ett klanområde, så kan man oftast hitta flera hantverkare av den här sorten där. Sådana byar tenderar att ligga nära en tingsplats i vilket fall som helst. Vissa hantverkare vandrar från gård till gård eller kör



runt med en kärra. Det gäller först och främst de som inte behöver så mycket utrustning - skomakare och skräddare till exempel. Sådana brukar vandra runt bland gårdarna på jakt efter arbete, med sina verktyg i en säck på ryggen. Deras kunder får själva ställa upp med material till skor eller kläder.

I städerna kan man även hitta heltidsarbetande bagare, bryggare, kockar o s v som gör saker man i de flesta khelataariska hem klarar av själva, utan hantverkarkhjälp. Dessutom finns där långt mer specialiserade hantverkare - snickare som bara gör möbler och smeder som bara gör vapen, till exempel. Den stadslevande hantverkaren bor nämligen på en central plats och kan hämta kunder från ett mycket större område än om han bodde i en bondby. Därför behöver han inte nödvändigtvis syssla med de vanligaste hantverken. Kom ihåg att det finns färre än tio egentliga städer på Khelataar och att dylika yrkesmän är sällsynta.

Det finns också digoner som har något hantverk som sitt huvudområde. Vegrin är ju faktiskt hantverkets gud, en av hans kanske viktigaste roller för de utanför Vishetens Sällskap, d v s för majoriteten av khelataarerna. En sådan digon brukar kallas *nicatigön*. Yngoner får viss praktisk undervisning också. De springer ärenden och agerar hantlangare åt erelaasens hantverkare under sin studietid, precis som de flesta bondsöner och -döttrar gör åt sina släktingar. I det prov som man måste genomgå innan man erkänns som digon ingår "praktiska" frågor, som att förklara olika hantverkares yrkestermer.

Det finns mondigoner inom de flesta hantverk och praktiska yrken som kräver någon högre tankeverksamhet. Dessa är erkända mästare inom sina områden. Nicatigonerna utövar sitt yrke till erelaasets fromma, även om de antar arbeten från utomstående. Vissa yrken, till exempel bokbinderi, utövas bara av nicatigoner, och man måste vända sig till ett erelaas om man har behov av sådana tjänster. Ofta präglas nicatigonernas arbeten av ytterst personliga drag och en blandning av olika stilar, medan andra hantverkare oftast har en stil som lätt kan bestämmas till en viss klan och ibland till och med till en viss släkt.

Hantverkare, oavsett typ, kan vara sina egna, eller knutna till någon arbetsgivare. En smed kan till exempel arbeta på en storbondes gård eller en snickare för en sjökapten. Istället för betalt för varje tjänst får de mat, husrum och lön, ofta i form av varor.

"Knutna" hantverkare betjänar bara sin normale arbetsgivare och vill man ha deras tjänster måste man tala med denne först. Eftersom man så att säga stjäl tid från deras arbete för arbetsgivaren begär denne ofta en avgift för att man utnyttjar deras tjänster.

Det är svårt att få lära sig ett hantverk om man inte är nära släkt med någon som utövar det. Undantaget är om man går via Vishetens Sällskaps nicatigoner, men då måste man dessutom ha ett läshuvud så att man klarar ett yngonprov. Hantverkare accepterar bara läringer som samtidigt hjälper till och dessa läringsplatser brukar vara upptagna av hantverkarens egna barn och syskonbarn.

Inom en klan brukar de flesta hantverkare av en viss typ vara släkt, åtminstone via ingifte. Det är inte ovanligt med släktnamn som Anokmonek (vagnmakare), Eumek (gjutare) och Piwonib (skräddare), och det finns till och med en klan som heter Saaonib (snickare). Observera att inte *alla* medlemmar av en sådan släkt är t ex vagnmakare, men de av släktens huvudgren är nog det. De övriga får nöja sig med att få sina vagnar reparerade snabbare än andra...

Att göra affärer med en hantverkare

Hantverkare saluför fyra sorters varor. Det första är råvaror de inte tror sig behöva själva. Dessa säljs vanligen inte om man tror att man så att säga konkurrerar med sig själv. Ofta säljer till exempel smeder i städerna metaller till sina släktingar på landsbygden, som de i sin tur köpt av storhandlare. (*"Ett moodias djupblå färg? Tja, jag har en del jag inte använde senast..."*)

Det andra är "kram" - små, billiga rutinjobb. En smed gör spik, en krukmakare vinkrus, o s v, för de vet att sådana varor går åt. En hantverkare har oftast inne en hel del småsaker som han gjort för att fylla ut tiden. (*"Jag stör väl inte? -Nä, ingen fara, jag bara täljer lite klädnypor ifall att."*)

Det tredje är beställningsarbeten. Allt som kräver någorlunda lång tid

eller mycket material görs bara om man vet att man har en kund. Det samma gäller sådant som måste anpassas till kunden, som skor och kläder. Om något är av typen beställningsarbete, måste en kund finna sig i att vänta den tid det tar i de allra flesta fall, om han inte har sådan tur så att hantverkaren har en vara som inte hämtats ut. (*"Han Rolim dog ju, å då fanns det ingen i familjen Wonib som brydde sig om att fiska längre, så därför har jag en ekstock att sälja."*)

Hantverkaren kan också ha den fjärde typen av vara: det begagnade och inbytt. En naturlig följd av den utbredda byteshandeln är att man när man köper saker, lämnar in andra i byte. Därför kan smeden ha en stridsyx färdig eller skräddaren en ylle mantel, om än lite sliten (*"Den är lite för stor, men jag kan ändra den åt er."*).

Principen är den att ju dyrare varan är, desto mindre chans är det att något finns tillgängligt, och man får vänta tills hantverkaren kan göra en åt en. När det gäller större beställningsverk är halvproffs de långsamaste - de är inte bara mindre skickliga än heltidshantverkare, men de har också annat att göra. (*"En läder rustning? Tja, inte förrän lammningstiden är över."*) Hantverkare i städerna vill mestadels ha betalt i mynt och inbyte, även om de i vissa fall kan ge kraftiga rabatter i utbyte mot begärliga varor eller tjänster. (*"Det kostar dig 10 anokinn, men om*

jag får den där skölden, kan vi säga 2."). Hantverkare på landsbygden är mer benägna att acceptera betalning med varor. Till skillnad mot sina stadskollegor gör de dock sällan något på kredit åt folk de inte känner eller som någon känd och pålitlig person går i god för, inte ens om de är från samma klan. De kan till och med blankt vägra att jobba åt främlingar, och att priset går upp får man räkna med.

Handelsmän

- Gårdfarihandlare,krämare och storhandlare

Gårdfarihandlaren är den mest fattiga av de olika typerna av handelsmän. Han bär sina varor - billigt kram som näsdukar, knivar och nålar - i en kont eller säck på ryggen. Dessa varor tillverkas ofta av släktingar till gårdfarihandlaren. Gårdfarihandlare vandrar från by till by och gård till gård för att kursa sina varor. Man kan också hitta dem i gathörn på torg och marknader. De vill gärna ha betalt i reda pengar, även om de ofta säljer så lite att det endast betalar deras uppehälle i den gård de stannar. Gårdfarihandlarna vandrar ofta utanför både klanens och ättens område. Liksom barderna kan man alltså stöta på dem överallt, men i motsats till barderna har de ingen särskild status utan hålls för lite suspekta. Det är välkänt att illgärningsmän gärna låtsas vara gårdfarihandlare och de blir ofta misstänkta för eventuellt otyg som begås i deras närhet. För att inte bli nedhuggna av den uppretade lokalbefolkningen så fort de kommer till ett område där någon blivit av med en höna försöker gårdfarihandlare slå följe med "fredade" vandrare - digoner, khelinner, barder och mer storskaliga handelsmän.

Krämare är det närmaste man kan komma generella "handelsmän" - i deras bodar kan man finna kram från de flesta hantverkare - spik, nålar, halsdukar, sytråd, enkla smycken, muggar och tallrikar, skrivdon, o s v. Krämet är ofta lite dyrare än hos de egentliga hantverkarna, för krämaren måste ju göra en förtjänst. Krämare fungerar också som "apotekare" och "färghandel" och säljer sådant som kryddor, tvål, salt, färgstoff och lampolja. De vill helst ha betalt i reda pengar, även om de accepterar inbyte och kredit från folk de känner. Resande krämare lämnar gärna sina varor som betalning för mat och



husrum. Krämare är mer välsedda än gårdfarihandlare och behöver inte oro sig för lynchstämningar i samma utsträckning. Skillnaden mellan fattiga krämare och rika gårdfarihandlare är suddig, men krämarnas vagnar och bodar skiljer dem från sina mindre bemedlade kollegor.

Krämare bor i städer och tingsbyar - eller så bor de en bit från en tingsplats och far dit med en kärra och slår upp sin bod om tingsdagarna. Vissa är kringresande - de reser omkring inom klanlandet (eller, i vissa fall, ättelandet) från gård till gård som en sorts lyxgårdfarihandlare. De håller sig oftast med en worrstragen vagn som de fraktar sina varor på. De är ofta välbeväpnade och vet hur de skall hantera sina vapen. Med jämna mellanrum återvänder de hem för att fylla på förråden. I de största städerna specialiserar sig krämarna - de kanske bara säljer kryddor, eller hygienartiklar, eller metallvaror.

En variant är **månglaren**. Månglarna köper upp livsmedel som de sedan säljer antingen på någon marknad där det finns efterfrågan på det (t ex fisk från kustgårdarna på tingsmarknaden i inlandet) eller till en storhandlare. Ofta är de släkt med sina leverantörer eller den storhandlare som köper av dem.

Storhandlarna är en viktig del av Khelataars överklass. Storhandlarna sysslar med den långväga handeln, med import och export. För att dylik skall löna sig måste varans värde jämfört med hur mycket den väger antingen vara hög - så att man inte behöver lägga ut särskilt mycket på frakten - eller låg - så att man inte behöver lägga ut särskilt mycket på att köpa in varan. Som ett resultat gäller den mesta av storhandeln antingen lyxvaror (smycken, fina vapen, dyrbara kryddor, isthoz et cetera) eller råvaror (säd, metall, träkol, torrfisk et cetera). Sådana stora affärer görs oftast upp under ätte- och landsområdestingen. Varorna fraktas i karavaner eller med skepp. De flesta storhandlare har en "huvudvara", oftast klanens stora exportvara (t ex säd eller saltfläsk i Gooronib). De säljer den till andra klaner och får andra råvaror i utbyte som de sedan säljer under klaningen, oftast via krämare och månglare.

I varje klan finns ett par familjer som ägnar sig åt storhandel och i princip har monopol på den - uppstickare får det svårt. Om man skulle

vilja etablera sig som storhandlare är det bäst att satsa på någon lyxvara, eftersom monopolen inte är lika stenhårda där. Det är inte ovanligt att två familjgrenar samarbetar på det sättet att en av dem är en stor producent (t ex äger traktens stora vingårdar) medan den andra säljer det producerade vidare. Storhandlare har stora behov av goda kontakter utanför klanen och förseglar ofta dessa genom giftermål.

Handelsplatser

Var gör man då bäst affärer? Var köper en vandrande äventyrare sin mat och utrustning? Ett alternativ är förstås att köpa det man behöver från någon som redan äger ett föremål och inte gjort det själv (typ en ekstock av en fiskare) men det kräver oftast rätt drastiska utlägg eller att man är en klanfrände i stor nöd (och då är det nog troligare att man får låna vad det nu gäller). Ägaren använder med största sannolikhet det sökta i sitt dagliga liv, och det behövs mycket för att han skall skiljas från det, med allt besvär det innebär.

Det bästa stället att handla på är istället marknader. Dessa hålls oftast vid tingen och många åker på ting lika mycket för att göra affärer som för att man är intresserad av politik. I de flesta klaner hålls således marknad en gång i veckan. Hantverkare tar sig till tinget och resande krämare och gårdfarihandlare ser till att vara där. De tar upp beställningar på sådant de inte har med sig och man gör upp om när köparen kan avhämta det.

Vid ätteting och landsområdesting hålls också marknader. Förutom att de har fler deltagare skiljer de sig från klaningen genom att storhandeln har större betydelse. Det är på de stora tingen man gör upp om affärer som sträcker sig utanför klanområdena. Ju större ting, desto större affärer. Vid stora ting växer de små byar där de hålls till städer och tingsplatser utanför städerna förvandlas tillfälligt till små tältstäder.

Finns en stad eller större by på klanområdet hålls ofta ting där. De flesta städer håller också två "marknadsveckor" varje år. Då kommer folk långväga ifrån för allehanda kommers. Ofta hålls mindre marknader på övriga dagar i veckan på stadens torg. Att det finns ett sådant torg är ofta det som definierar en "stad". Dit kommer antingen landsbygdsbefolkningen själva eller månglare för att sälja livsmedel och stadens krämare har sina stånd eller bodar där. Livs-

medlen dominerar torghandeln eftersom städer och inte kan producera allt sådant själva. Torget är förstås väldigt säsongbetonat. Kött och spannmål är billigare efter höstslakten respektive skörden. Kött säljs ofta "på fot", d v s levande. Det är en god garanti för att varan verkligen är färsk. Ved säljs också på torgen och där finns oftast stadens brunnar.

Mynt och andra betalningsmedel

I alla fantasyrollspel brukar man få höra till leda att *"eftersom det här är ett primitivt samhälle sker naturligtvis den mesta handeln genom byteshandel"* varpå detta glatt ignoreras i spelet och man betalar med sina silverstycken i alla fall. Faktum är att om rollpersonerna är av den typen som rollpersoner brukar vara - kringflackande halvskummissar med rätt god ekonomi - strider det inte mot några sorts historiska paralleller att de betalar för sig med mynt.

Är rollpersonerna däremot mer fast boende människor med starka familjeband börjar det nog bli lämpligt att tänka på det där med byteshandel och tjänster och gentjänster. Bönder och andra livsmedelsproducenter får oftast uppskov tills skörde- eller slakttiden med att betala sina större skulder till hantverkare och krämare. Mindre skulder låter man ackumuleras tills man kan betala av dem med något "rejält". Vissa handelsmän noterar sina kunders "kredit" på papper, andra är stolta över att ha det i huvudet. Värt att notera är att även om man betalar med varor eller tjänster brukar man tala om dess värde i mynt.

När man betalar med varor kan det vara bra att betala i ädla metaller, då de är lätta att bära med sig. Problemet är att de lätt kan blandas upp med mindre värdefulla metaller, och bara experter kan avgöra om så har skett. Det är här mynten kommer in. Ett mynt är i princip bara en bit metall med en stämpel som intygar dess värde - *"jo, det här är rent silver"*. Stämpeln är mer trovärdig ju mer trovärdig den är som gjort den. På Khelataar kan vem som vill prägla mynt. Worens mynt är mönstret för hur "gott mynt" skall vara och godtas överallt. Lokala mynt är bara fullt trovärdiga i närheten av den plats de präglades - längre bort sjunker de i värde. Om en privatperson skulle ta sig för att prägla mynt kommer han behöva ha ett gott rykte för att de skall godtas.

Skuldsedlar existerar på Khelataar - fast bara i större sammanhang. Vid storhandel har man ju oftast att göra med folk från andra klaner eller till och med från andra sidan landet, och mycket står på spel, så där kan ibland kontrakt av typen "*X är skyldig att till Y betala 6 lass potatis*" upprättas. När man upprättar en skuldsedel eller liknande rättshandling brukar en neutral digon oftast fungera som "notarie" och även han undertecknar pappret ifråga. Som präst för Kunskapens Gud intygar han att båda parterna godkänt meddelandet och att affären gjorts upp utan tvång, och ofta tillfogas i "*i Monts (d v s rättvisans) och Vegirns (d v s sanningens) namn*" till hans underskrift. Finns ingen digon kan vilken rättskaffens person som helst vars neutralitet respekteras duga.

Och gudarna har alltid ett finger med i spelet...

Khelataarerna är ett religiöst folk. För dem liksom för grannfolken är gudar och andar inblandade i allt som händer och sker. Det finns i princip två huvudlinjer gentemot gudarna. Den första är att gudarna ser väl på den som ägnar dem offer och böner och ger dem lycka i sådant de fö-

retar sig. Den andra är mer fatalistisk och går ut på att gudarna är fjärran och svåra att rucka, och man får stoisht ta sin lycka som den kommer. Enligt bägge linjerna är det aldrig fel att vara steget före och khelataarer studerar intresserat omen och tydor, ur vilka man kan utläsa gudarnas vilja. Magiker och vissa digoner är tränade i denna konst.

Vilka gudar en khelataar bör vända sig när det gäller handel och hantverk varierar med situationen. Om det hela har någon egentlig effekt är naturligtvis upp till spelledaren - alla eventuella effekter bör vara subtila, men det är vanligt att förklara olycka med att den drabbade försummat eller på något sätt retat gudarna.

Mont är resandets gud - ett av hans namn är Vandraren. Han skyddar resande till lands och vatten. Han kan anropas för skydd mot rövare som stridens gud. Man svär också vid Mont vid ingångna eder, som nämnts ovan.

Lemina har inte så stor betydelse för handeln, förutom att hon ibland nämns när man ingår eder i samband med avtal.

Æruun och Hjovi har som vädrets gudar betydelse för resande, särskilt till sjöss.

Goor räknas ibland som välståndets gudinna och sägs ge rikedom - alla

handelsvaror kommer ju egentligen från jorden, Goors sköte. Hon ses ofta som både girig och snål, men offer anses kunna blidka henne.

Thyliab har betydelse för alla hantverkare som arbetar med elden, främst då smeder av olika slag. Som vänskapens gud svär man också vid Thyliab och vid sin egen hård när man lovar sina vänner något, och han straffar den som bryter gästfrihetens lagar, som han instiftade.

Vegirn är ju som ovan nämnts en gud som också överser avtal och skuld. Han har som kunskapens gud inflytande över handeln och skyddar folk mot att låta lura sig. Han är av stor vikt för alla hantverkare, då han är hantverkens gud - en känd gammal dikt kallar honom "*mästare och uppfinnare av alla konster och färdigheter*". Vegirn sägs vara mer förtjust i böner och sång än i egentliga offer.

Äventyrsuppslag

Skyldig till dess att motsatsen bevisas

En gårdfarihandlare slår följe med rollpersonerna, "för beskydd". Han uppför sig oklanderligt, men en dag när rollpersonerna kommer till en tingsmarknad (kanske deras mål?) dyker ett par boldager upp och hugger tag i honom. De säger att de känt igen honom som Ugglan, en lömsk spion och sabotör från en klan de ligger i fejd med. De kan berätta de mest hårresande historier om Ugglans bravader - han slår aldrig till öppet, utan ur bakhåll eller med försåt. Han sägs vara en mästare på att förklä sig, smyga och hålla sig dold - en av boldagerna viskar till och med i ett obevakat ögonblick att han nog är en trollkarl, en blodshjälte, en oäkting från skogsfolket, eller annat lämpligt vanrykte.

Rollpersonerna kan utan större problem få sig själva fria från misstankar ("*Han lurade er - han lurar alla!*"), men det ser mörkt ut för gårdfarihandlaren. Det är inte för troligt att rollpersonerna bryr sig, om de inte har fått några särskilda band till mannen, men en vandrande kvinnlig digon dyker upp. Hon kommer med en snyfthistoria om hur hon känner igen mannen och att han säkert är oskyldig. Är rollpersonerna medlemmar av klanen som håller tinget eller allierade till den, kan man även väcka deras intresse genom att låta boldagerna som kniper gårdfarihandlaren vara från en rivaliserande släkt inom klanen och spela på deras förakt för





rollpersonerna som inte insåg att mannen var Ugglan. *"Men det är typiskt de där idioterna från familjen Fooreghi, de går på vad som helst."* Eftersom mannen ju inte gjort en fluga förnär kan detta få de stolta rollpersonerna att ge sig in på att bevisa mannens oskuld och att *"familjen Fooreghi fortfarande är bäst"*. Det blir alltså upp till rollpersonerna att få mannen friad, med de komplikationer man kan vänta sig.

För det första är gårdfarihandlaren verkligen en skummis, en småtjув och flickjägare. Han har redan hunnit begå några småstölder under tinget innan han greps och har förtvivlat försökt gömma bytet - på rätt kluriga platser, i och för sig.

För det andra är den kvinnliga digonen Ugglan. Hon behöver mannen fri, för hon behöver en syndabock för sin kupp, att lägga förorenat kött i en laddning worrsfoder. Detta kommer att göra mängder av klanens worrser sjuka vilket i sin tur leder till att ingen finns som försvarar en attack mot en annan del av klanens marker (till exempel en helig plats eller klanhövdingens gård) - de hinner ju inte hem från tinget. Hur skicklig Ugglan är, är upp till SL, men hon är helt skrupulös - hon vågar till exempel skända en helig kvinnas dräkt genom att utge

sig för att vara digon. Hon är dessutom skicklig nog att ha dolt sitt kön fram till nu - alla tror att Ugglan är en man. Se gärna till att spelarna får totalt fel uppfattning om Ugglans kapacitet - antingen att det nu är överdrifter eller underdrifter.

Andra varianter på ovanstående historia är att en av rollpersonerna blir misstänkt för att vara Ugglan, eller att det är de som får för sig att en oskyldig gårdfarihandlare är den lömska spionen, och deras rivaler inom klanen är de som får agera försvarsadvokater.

Med samma mynt

Under ett ätteting kliver hövdingen X fram och slänger en näve silvermynt i ansiktet på hövdingen Y, samt beskyller honom för att tillhöra en klan förfalskare. Stora mängder av mynt präglade av klanen Y har visat sig vara av mycket låg silverhalt, och märkligt nog bara mynt som dykt upp i X-klanen. X säger att om inte Y byter alla falska mynt man fått mot äkta så ska de få se på andra bullar. De har en frist till nästa ätteting att betala. Hövding Y svär sig helt fri, men kan inte neka till att de är mycket lika de mynt de låter prägla. Någon (X; Y; ättehövdingen som inte vill ha krig; myntslagaren som misstänks för

att ha stulit silvret) får på något sätt, t ex genom en gammal hedersskuld, rollpersonerna att försöka spåra de falska mynten. De har en tidsgräns - nästa ätteting - så viss brådska är av nöden. Genom att prata med handelsmän kan de avgöra när folk i klan X fått tag i mynten och av vilka.

Tänkbara skurkar kan vara Y (med eller utan klantingets godkännande), myntslagaren, ättehövdingen (som bara låtsas att han inte vill ha krig), X (som vill ha ett krig så hans son boldagen kan visa sig på styva linan och äntligen bli boldtaar) eller någon som vill bli hövding istället för Y och fixat till det hela för att denne skall bli ansedd som en klåpare av resten av klanen. En viktig del av komplotten är hur någon fick tillgång till tämligen exakta kopior av myntstämplarna. En rolig bifigur kan bli en digon i numismatik (läran om mynt) som konsulteras för att bekräfta att mynten är falska och visar sig vara allmänt otillgänglig /tankspridd /partisk /inkompetent /mördad av någon som inte vill att han skall kunna yttra sig /SL:s alternativ. Man kan som vanligt vända på historien; rollpersonerna kan således få i uppdrag att verkställa massförfalskning av mynt, sno lämpliga stämplat o s v.

Bättre begagnad

En av rollpersonerna får tillfälle att köpa en Dyrgrip (broderad mantel, hjälm, lankar e d) begagnat, vilket visserligen innebär att den är lite nött, men den är å andra sidan tillgänglig genast. Säljaren har fått Dyrgripen i inbyte. Någon tid efter att detta skett (då både spelaren och rollpersonen glömt alltihop) hamnar dess ägaren i trubbel på grund av Dyrgripen. En främmande person hugger tag i honom och börjar skrika otidigheter. Det visar sig att han är mannen som gjorde Dyrgripen och gav den till sin son. Denne blev dödad och i likhet med sin hemby utplundrad av tanger/fredlösa för inte så länge sedan. Den ilskne mannen anklagar nu rollpersonen för att handla med tanger/fredlösa, en form av "häleri" som brukar innebära mycket grova böter eller fredlöshet. Hur klarar sig rollpersonerna ur den knipan? Om de letar upp mannen de köpte Dyrgripen av, vill den ilskne hantverkaren slå ihjäl *honom* istället och så kan en komplicerad jakt vidtaga under vilken rollpersonerna till slut finner den som handlat med rövarna ifråga. Rollpersonerna kan också befinna sig på en annan plats i händelsekedjan, de kan till exempel vara de som känner igen Dyrgripen som tillhörde deras mördade frände.

Marknadens krav

Här har SL tio händelser att utsätta rollpersonerna för när de befinner sig på en tings- eller stadsmarknad, om han eller hon är på fanstygshumör.

- En tjuv försöker stjäla rollpersonens börs genom att skära av remmen som fäster den vid bältet. Han är dock inget proffs och lyckas skära av själva bältet istället. Rollpersonen

faller omkull och tappar byxorna precis framför någon för honom viktig person. Hur bra är rollpersonen på att ursäktas sig? Märker någon varför han föll?

- En vandrande bard roar en grupp barn med enklare trollkonster. Han utser en passerande rollperson till "offer" och börjar koncentrera sina tricks på honom/henne. Det hela är tämligen förnedrande, men barnen har väldigt roligt. Hur reagerar rollpersonen?

- Två försäljare av varm mat (typ piroger eller grillad fisk) antastar rollpersonerna: de har ett gräl om vem som är bäst och vill ha provsmakningshjälp. Vinnaren blir mycket vänligt inställd till rollpersonen, förloraren blir däremot sur. Bägges mat smakar ungefär likadant - avskyvärt. Vad gör rollpersonerna?

- En rollperson som har kunskaper i något hantverk eller speciell färdighet blir huggen i rocken av en avlägsen släkting/bekant som vill att han/hon skall hjälpa till att värdera något dyrt släktingen skall köpa men som han inte riktigt förstår sig på själv. Hur bra är rollpersonen på att bedöma sådant egentligen? Om han är kass, vågar han erkänna det?

- Samma som ovan, men den avlägsne bekantingen vill ha läs- eller skrivhjälp, vittne vid en affär, eller dylikt. En digon eller yngon kan på detta sätt besväras även av folk han inte känner.

- En ohederlig krämare välter med flit sitt stånd just när en uppenbarligen välbärgad rollperson passerar, så att mycket av hans varor förstörs (kryddor spills ut, keramik krossas et cetera). Sedan kräver han rollpersonen på skadestånd. Vägrar rollpersonen gå krämaren till tings. Hur väl kän-

ner rollpersonen folk här? Hur kunig är han om de lokala lagarna? Hur välsmort är hans munläder?

- En Mystisk Främling försöker sälja ett märkligt dresserat djur - en bäverkatt, vingkatt, skvader et cetera. Plötsligt blir djuret skrämt av en klumpig kund och sliter sig. Allmänt tumult uppstår och försäljaren ropar något om en belöning till den som tar fast djuret igen, samtidigt som han försöker få folk att inte skada det. Vad gör rollpersonerna?

- Det börjar störtregna kusligt snabbt mitt under marknaden. Marknadsdagen blir förstörd för många. Några religiöst sinnade med viktiga affärer på tinget börjar en djup diskussion om vem som retat Æruun och hur. Några besvikna och öl-lulliga ungdomar hör det hela och de bestämmer sig för att någon utböling, t ex rollpersonerna, är "skyldiga", och börjar fråga ut dem om huruvida de retat vattenguden på något sätt. Ljuger rollpersonerna om så allvarliga ting för att undvika bråk?

- En liten underlig man går runt och tränger sig på alla och frågar om de sett vad-han-nu-tappat, gärna något som man inte kan tro att han kan äga, till exempel ett dyrbart smycke. Rollpersonerna får veta att mannen är lite bakom flötet men ofarlig. När de skall gå till kojs den kvällen hittar en av rollpersonerna det Tappade i fickan. Vilken märklig komplott ligger bakom detta? ✕

Maelez u Innez Niihli

– Ekonomi på Khelataar

Del 2



I första delen av den här artikeln pratade jag om generella regler för ekonomin, om hantverkare, handelsmän, marknader och dylikt. I den här delen tar vi en titt på resor i allmänhet och handelsresor i synnerhet, den stora handeln över gränser och annat översiktligt.

text ERIK SIEURIN

Fristäderna

Fristäderna, Eilapam, Taarwor, Uwath och Geeliew, står utanför normala rättsmönster. Där möts folk från många olika klaner, till och med folkslag. Där finns också något man kan likna vid ett polisväsen - något som helt saknas i vanliga tingsbyar, där innevånarna själva håller ordning. Orsaken till att de uppkommit är givetvis att de fungerar som handelscentra, och där sker den mest betydelsefulla handeln. Trots att de på detta sätt är lika, har de många olikheter.

Taarwor är ju Khelataars "huvudstad", men det är viktigt att komma ihåg att de khelataariska klanerna inte hänger ihop lika starkt som svenska landskap eller USA:s delstater. Man kan jämföra khelataarernas förhållande till Taarwor med den medeltida världens förhållande till Rom: Det är ett centrum för lärdom, religion, handel och diplomati, som de flesta khelataarer aldrig får se men de flesta hört om - och det mesta de hört är vanligtvis omsorg.

Taarwor är en mer laglydig stad än Eilapam. Den patrulleras dels av Khe-
linnOrden, dels av vad man närmast kan kalla medborgargården - varje hus-
håll turas om med att ställa upp med

någon man eller kvinna som går en runda i kvarteret på vakt mot brott och eldsvåda. Dessa motsvarar ofta i princip vanliga klaners boldager, eftersom det blivit så i de flesta rikare familjer att man utser en stridsduglig person som tar uppdraget på heltid.

I Taarwor bor folk från landets alla klaner, det finns också små enklaver av bergsmän och shivaloorer. Folk från samma klan eller ätt bor i kvarter bredvid varandra. Sedan finns en "slum" av folk av obestämd härkomst, som försörjer sig som gatuförsäljare, sjöare, tjänare och på mer ohederliga sysselsättningar. I de övriga kvarteren bor ovanligt många välbärgade och inflytelserika människor, eftersom de flesta rika och mäktiga familjer på Khelataar har en gren i Taarwor för att sköta affärer och diplomati. Taarwor lyder direkt under Woren, även om han vid viktiga beslut som rör staden sammankallar ett ting med representanter från de olika klanerna som bor i staden. Slumfolket har ingen talan vid tinget - de kallas ibland föraktfullt *Evelmyntaar* - "den Skrupna Ätten". Det har inte khari-
gaanerna eller shivaloorerna heller, men de brukar ändå få yttra sig på tinget, även om de saknar beslutsrätt.

Eilapam tillkom för att befrämja handel över kulturgränserna. Dess rättsvä-

sen och styrelseskick är menat att vara anpassat till stadens fyra olika folk. Khelataarer är ofta misstänksamma mot Eilapam. Dess Råd saknar direkta insyn som finns på khelataarernas tingsmöten. Dessutom är staden i deras ögon full med "bastarder", folk som gift in sig ickekhelataariska släkter och har konstiga seder, främmande namn och pratar en annorlunda dialekt, "Eilapamsmynilem", som är full av lånord från de övriga språken. De andra folken har liknande orsaker att finna staden och dess invånare lätt suspekt. Eilapam beskrivs mer noggrant i modulen med samma namn. Kampanjmässigt är Eilapam bra när man vill ha mer kosmopolitiska kampanjer, med karaktärer som är mindre fördomsfulla och mer insatta i andra folk och främmande klaners liv.

Uwath räknas av nogräknade till fristäderna den också, fastän de flesta snarast betecknar den som ett rövarnäste. Staden grundlades ju som bas för tanganernas härjningar, och har sedan dess dragit till sig en mängd fredlösa, utstötta och skrupelfria människor. Det kan dock vara lite mer nyanserat än så. Träskfolket hatar visserligen de laglösa träskmän som sökt sig dit, men samtidigt kan laglösa som är väldigt dugliga få ett sorts mytiskt skimmer över sig bland nekothiana, och en dylik man är Ktaril Tooghoz, som styr staden. För tanganerna är Uwath en helt acceptabel stad. Bland alla folken finns det gott om de som har mindre skrupler än afärssinne, och Uwath är en plats där man kan köpa shivalooriska lyxvaror billigt och sälja järn, säd och vin dyrt. Uwath beskrivs ingående i modulen *Ægoor*.

Geeliew är egentligen inte någon fristad, utan tillhör klanen Saaræ. Den räknas dock som fristad. Folk från andra klaner, framförallt från den övriga Sarokhelaätten, har bosatt sig i staden. Sarokhelierna är på många sätt olika varandra, då de härstammar från fyra mycket olika ätter, men just en vilja att kompromissa (av grannarna kallad "traditionslöshet") och väl utvecklad närighet ("girighet", fnyser man i grannäternas) är gemensamma drag för dem alla. Geeliew är ett utmärkt exempel på detta. Staden ligger mitt på flera stora handelsvägar och många från de östra delarna av kontinenten färdas inte längre än hit, utan lämpar av sina varor till mellanhänder som för dem vidare västerut, och vice versa. Geeliews köpmän är specialister på att agera mellanhänder, samt de som får skulden när priserna går upp i Taarwor och Eilapam. Caaribolds klaner, som tjänar bra pengar på tullar av de som färdas till Taarwor, brukar vara mest irriterade på sarokhelierna av dessa skäl, och det hela leder till fejder över ättegränsen ungefär årligen.

Resandets vedermödor

Att resa långt är svårt och oländigt på Khelataar. De flesta har aldrig varit utanför sitt klanområde och folk som regelbundet befinner sig på resande fot betraktas med en blandning av skepsis och vördnad. Vana resenärer blir med nödvändighet hårdföra och flexibla, och eftersom köpmän reser mycket lever de sällan upp till fantasyklichén om feta gnälliga veklingar. Naturligtvis reser de inte ensamma, utan med vagnskuskar eller sjömän, vakter och hantlangare. Ofta har man med sig sina barn, så de tidigt kan börja lära sig hur handel går till.

Man kan resa till lands eller till sjöss. Vart sätt har sina för- och nackdelar, men sjöresor är oftast mycket snabbare. När man reser till sjöss är det vanligt att man har inhyrd hjälp från andra klaner. Folk från Æwnoci-ätten är kända sjömän, och sjöfolk från Æwnoci kan återfinnas i kustbyar och -städer över hela Khelataar, med eller utan tillhörande skepp. Mer om sjöresor kan man finna i Rubicon nr 10, artikeln "Khelataar och havet". Här skall nämnas lite mer om resor till lands.

Provanter och logi kan bli ett problem på längre resor. Man kan ta med sig mat och sova i tält/vagnarna, och det är väl den enklaste lösningen på många sätt. Längs de största handelslederna finns traditionella rastplatser, och en del av dem har till och med raststugor. Mat kan man ibland köpa på gårdar och på marknader, som nämnts ovan. Man kan också jaga och fiska un-

der resan, men detta innebär förseningar. Dessutom, om man passerar klanland, har egentligen bara folk från den klanen rätt att jaga och fiska där. Patrullerande klankrigare såväl som lokalbefolkning med ärenden ut i busken blir ilska om de stöter på tjuvjägare och tjuvfiskare. Enligt de flesta klaners lagar är de i sin fulla rätt att åtminstone konfiskera bytet och köra bort en. Av tradition får man plocka nötter och dylikt som växer längs vägarna, och dragdjur har rätt att beta längs vägen.

Egentliga värdshus och tavernor finns bara i städerna. Annars kan den som uppför sig hyggligt få bo hos lokalbefolkningen. Khelataarer håller nog på gästfrihet (det är en del av den livsviktiga generositeten), och många vägrar att ta emot betalning för sina gäster. Istället förväntas en gäst komma med en gåva eller hjälpa till medan han stannar på gården. Gästfrihetens oskrivna lagar säger också att en gäst skall uppföra sig artigt mot sin värd och hjälpa och stödja honom och hans familj i alla

problem som kan uppstå under sitt besök. Större byar brukar ha en gästgivare. Det är en person som låter folk sova på sin gård mot en avgift. Ibland kan man få ved och varm mat för ett extratillägg, vissa gästgivare kan till och med erbjuda en riktig säng! Gästgivare är hårdföra typer, då de ofta har att göra med utbölingar. De brukar också vara bättre införstådda med vilka som är ute och reser och vad som händer utanför hembyn än andra. Ofta är de också byns bästa bryggare, bagare och kockar, och på deras gårdar hålls ofta fester.

Tullare, rövare och andra som vill ha dina pengar

De flesta klaner utkräver tull av de handelsmän som passerar deras område med sina karavaner eller lägger till i deras hamnar med sina skepp. Tull tas upp av någon inom klanen betrodd person. När det gäller vägtullar görs detta oftast vid den första byn vid gränsen längs vägen. På vissa ställen kan man om man begär det få någon sorts doku-





ment som bevisar att man betalat tull. Tullarna växlar från klan till klan, men beror alltid på vilka varor man för och vem man är. Infödda betalar sällan någon tull. Under början av en klanfejd brukar tullarna öka för köpmän som kommer från ens fiender eller handlar med dem. Denna höjning kan variera från dubbel avgift till allt man äger och har. Den som säljer saker på marknader får ofta betala en avgift, högre om de är utsocknes, för att få stå där. Denna skall användas för att hålla torget i ordning.

Därför kommer vi till ett annat problem för alla resenärer. För det första är Khelataar rätt oroligt. Klanfejder är vanliga. För det andra är man mer eller mindre rättslös utanför sin egen klan. Problemet är inte lagarna i sig. Eftersom de är bra för klanens ekonomi skyddar de flesta klaners lagar och sedvänjor handelsmän som passerar deras områden och har betalat tull, även om de är främlingar. Problemet är att det khelataariska rättssystemet gör att brott mot främlingar sällan kommer till tings. Ett brott är inte ett brott om ingen tar upp det på tinget. Att bestjäla eller bruka våld mot en främling som ingen känner löper inte alltför stor risk att tas upp där. Om någon ändå gör det kan det vara svårt att hitta folk som vill tala för främlingens sak - de känner honom ju inte. Det enda den närvarande allmänheten (som ju agerar jury under khelataariska ting) vet om främlingen är att han är utsocknes, och därmed suspekt. Det bästa sättet för en köpman att resa tryggt är alltså att skaffa sig vänner och kontakter längs sina vanliga resrutter, för då blir han

ju inte rättslös i dessa områden - han är inte en släkting, men han är en vän. Frikostighet och hyfs är av nöden, liksom respekt för lokala sedvänjor.

Fredlösa är också ett problem. Minns dock att man ofta döms fredlös för relativt små brott, om man begår dem tillräckligt ofta - stöld är ett utmärkt exempel. De flesta laglösa är inte mördare eller rånare och även om de är desperata är de sällan några större slagskämpar. Oftast förekommer band av laglösa, vars ledare kan hantera vapen, men vars övriga medlemmar inte är särskilt farliga på det sättet. Dessutom har de oftast inga riktiga vapen - många har inte ens hela skor. Detta leder till att de grupper av laglösa som ser rån och plundring som inkomstkällor helst använder fallor, list och dylikt. Det finns dock vissa notoriska band vars medlemmar är härdade krigare och spejare, som är livsfarliga att stöta på. De bor oftast långt ute i vildmarken, i vildlandet mellan klanområdena, och formar ibland en sorts miniatyrklaner i sig själva.

De andra folkslagen

Bergsfolkets ekonomi påminner om khelataarernas, med den viktiga skillnaden att de flesta kharigaaner är åtminstone "halvproffs" i ett hantverk, samt att de har många fler "helproffs". Detta leder till ett underskott på livsmedel, som kharigaanerna korrigerar genom handel med främst khelataarer och tanger. Khardin, bergsfolkets gud, är i första hand smidets gud, men alla andra hantverk kommer från honom och skapande arbete i allmänhet ses som en sakral sysselsättning av

bergsfolk. De saknar också ting, men stormäns och hövdingars gårdar spelar tingsplatsernas roll i handeln.

Man kan lätt få intrycket att kharigaanerna säljer mycket hantverk till khelataarerna, men det är främst till de närboende klanerna och speciella beställningsjobb till de som har råd. Vad kharigaanerna får in de stora resurserna på är handel med metaller, mineraler och ädelstenar. Tackjärn är den största exportvaran, precis som säd och vin är de största importvarorna. Kharigaanerna handlar med varandra i rätt stor utsträckning - Siryna byter till exempel till sig oädla metaller mot ädla från de övriga stammarna. Bergsfolkets misstro för det skrivna ordet gör att de oftast vägrar att ingå skriftliga avtal. En liknande avoghet gör att de inte präglar mynt - de använder khelataariska mynt utan större problem, men inbördes använder de istället ringar, kulor eller tackor av ädel metall, och de försummar aldrig att väga dem.

Skogsfolket har internt ett liknande system som khelataarerna. En viktig skillnad är att de bara har två städer, Lunavia och Onaelas. Lunavia är centrat för deras handel sinsemellan, medan främmande varor kommer in i deras samhälle via Onaelas. Skogsfolket låter helst varor utifrån fraktas till dem, för de avskyr att lämna skogen. Skogsfolkets ekonomi gynnas dessutom av att de har mycket färre interna stridigheter - den allt överskuggande religionen binder samman anaakirier som folk på ett helt annat sätt än khelataarer och kharigaaner. Oftast är det en av prästinnorna i en by som ansvarar för handeln, även om det mesta av det praktiska arbetet handhas av hennes make. Det lokala templet har oftast ungefär samma roll som det khelataariska tinget i handel och samfärdsel.

Anaakirier är betydligt mindre intresserade av kommers med utomstående än de andra folken. De är mest intresserade av metaller, och även smide, främst verktyg och husgeråd. De skulle dock utan problem kunna stjänga av sig från utvärlden och börja använda gammaldags vapen och verktyg av ben, horn och rahasaa-trä. De är inte sena att påpeka det vid handel med utomstående som ett putargument. Vid handel sinsemellan har anaakiria ett lite udda betalningsmedel. Man använder sig av små snidade figurer av elfenben - ringar, kuber, kulor, etc. Elfenben får man från de heliga skogselefanterna. De får inte jagas, men man plockar av betarna från självdöda. Endast prästinnor får "präglade" dessa "mynt", och deras värde varierar med ålder, storlek, utförande och vilken prästinna som präglat den. Man använder vanli-

ga mynt när de handlar med utsocknes, men växling förekommer ivrigt i Onaelas och Eilapam. Anaakiria säger att en prästinna som finner ett benmynt hon själv präglat kan finna ut allt som hänt myntet sedan det lämnade hennes händer.

Träskfolket är i likhet med skogsfolket tämligen självförsörjande. Liksom anaakiria är nekothiana mer fredliga än sina khelataariska grannar, men för deras del beror det på att de är så oorganiserade - två storfamiljer som råkar i gräl stör inte resten av träskfolket. I motsats till anaakiria är de dock mycket intresserade av handel, som hos dem är närapå synonymt med "politik" - orden är desamma på neekrak. Varje form av avtal brukar bland nekothiana beledsagas av byteshandel och isthozdrickning - det senare något som åtföljer all handel, inte bara för att droga motparten, som khelataarerna ofta tror. Isthoz är heligt för nekothiana, och att bryta ett avtal som beseglats med isthoz är allvarligt. Nekothiana saknar helt professionella 'krämare', även om khelataariska köpmän på deras territorier ofta driver en sorts handelsbodar.

Nekothianas egna exportvaror är lyxvaror som smycken och rusdrycker, de som bor längre in i träsket byter också mest ut det mot andra lyxartiklar - tyger, smycken och spannmålsmat. Däremot importerar de som bor vid träskets utkanter mycket av sina nödvändighetsartiklar. Hela storfamiljer ägnar sig där åt att fiska pärlor och skaffar nästan allt de behöver från khelataarerna. De familjer som bor nära träskets utkanter skulle lida ett allvarligt avbräck om all handel plötsligt avbröts. Läget skulle dock snart stabilisera sig och de som bor längre in i träsket och ute på öarna skulle knappast påverkas. Träskfolket är i stor utsträckning illitterata och fattar inte meningen med skrivna kontrakt. De accepterar dock glatt alla former av mynt, inbördes används dock pärlor som betalningsmedel.

De som har mycket handelsvaror bland **tanganerna** är framförallt de största krigarna, för det enda överskott tanganerna producerar, producerar de genom rov och plundring. Tanatias magra täppor, husdjur och fiskevatten räcker inte till för att hålla det tanganska samhället igång. Om inte tanganerna skaffade sig extrainkomster genom plundring skulle de drabbas av hungersnöd vid minsta bakslag i fiske och getskötsel. De handlar med vem som vill där så är möjligt. Oftast säljer de varor från shivalooriska skepp, eller säger att de gör det (precis som de säljer khelataariska varor i Shivaloor -

"man får inte va' dum, för då blir man bonde", som det tanganska ordspråket säger).

De har även en viss intern handel. De handelsmän som endast handlar internt ser man ofta ned på, de kallas lite föraktfullt för *zygs ghertyg*, hamnmåsar, dvs. måsar som inte fiskar själva, utan livnär sig på att äta fiskrens i hamnen och följa fiskarnas båtar. Tanganerna har genom kontakten med Shivaloors högkulturer lärt sig vad skriftliga avtal och skuldsedlar är, men är notoriska för att ta lätt på löften svurna till andra gudar än deras egna. De accepterar de flesta former av mynt, men väger dem helst.

När man stöter på **shivaloorer** på Khelataar är det vanligtvis fråga om handelsmän. Det finns ett stort antal shivalooriska slavar ute i Tanatia, men de märks knappast. De affärsmän från Shivaloor som gör affärer på Khelataar tillhör alla ett fåtal handelshus, och de har monopol på sin handel, till stor del baserad på ett missförstånd. Shivaloorerna kommer från en kultur med stora likheter med europeisk senmedeltid och även om de som kommer till Khelataar är lite bättre informerade, så tror de i Shivaloor att Woren är som en av deras kungar - enväldig. Eftersom de etablerade shivaloorerna har ett avtal med Woren, tror andra shivaloorer att det inte är mödan värt att komma till "den Gröna Ön", som de kallar Khelataar, när dess "kung" lovat att bara handla med deras konkurrenter. Lägg till detta att rutten inte är välkänd.

De shivalooriska köpmännen bor alla i samma kvarter i Taarwor. De handlar i

princip bara med lyxvaror. De säljer sådant som glas och kryddor och köper fina viner, isthoz och pälsverk. All handel med dem går via Taarwor. Detta hindrar inte att man kan köpa shivalooriska varor från tanganerna i Foorter och Uwath, och därifrån letar de sig till andra marknader. Shivaloorer är väl införstådda med mynt och värdepapper.

Äventyrsuppslag

Ishtof...istoch...(hic)..ifo....

ÄH! TRÄSHKSHPRIT!

Bara nekothiana vet hur man tillverkar isthoz, och de tiger om saken. Det är inte bara så att deras monopol är lönsamt, de skulle bryta mot mäktiga tabun om de avslöjade metoden för en som inte är en son eller dotter till Nahgan, den store alligatoren. En digon i det tämligen nya ämnet Kemi ställer sig frågan: Hur kan de tillverka sprit utan destillatorer - de bryggde isthoz innan de via khelataarerna fick fri tillgång på metaller, och ingen har *någonsin* sett en destillator hos träskfolket? Påläst ger han sig av till Ægoor fast besluten att finna isthozens källa. Han tar sig till Uwath och mutar ett par fredlösa träskmän att avslöja en del hemligheter. Plötsligt blir dock en av dem uppäten av en alligator och den ende kvarvarande blir väldigt tyst. Digonen tror att en till rejäl muta skulle göra susen, men han är utfattig. Han beklagar sin nöd för en khelataarisk köpman som är skrupulös nog att handla i Uwath. Denne blir intresserad och går med på att



finansiera en "expedition" som blir rena rövartåget.

De finner till slut hemligheten, men bara efter att ha skändat en kultplats. Under flykten ut ur träsket dör flera män, däribland digonen, på otrevliga sätt, ofta involverande hungriga alligatorer. Köpmannen tar sig till sist ut ur träsket, halvgalen av skräck och med grundliga fobier för vatten, insekter och allt vad kräldjur heter. På väg tillbaka hem (var det nu är) upptäcker han till sin fasa att någon (Något?) förföljer honom... Detta kan vara hämndlystna nekothiana, en hemsökelse sänd av Nahgan, medlemmar av Röda Kåpan eller Nattens Ögon utsända för att döda honom (av någon nekothiana med kontakter och mycket pärlor), vänner till männen som dog i träsket, någon som vill sno hemligheten för egen räkning, mannens egen paranoidea fantasi eller alltihop på en gång.

Om han kommer hem och börjar tillverka isthoz kommer det sista halmstrået: den smakar inte riktigt likadant som "äkta" isthoz, och få tycker den är värd att köpa - lägg till det att många av ingredienserna måste importeras från träsket....

Så, var kommer rollpersonerna in i det hela? Tja, om man inte har några vetgiriga digoner eller skrupelfria köpmän i gänget kan de hyras in som slödder i Uwath (och får vara med på mar-drömsfärden genom träsket) eller efteråt som vakter av den paranoide köpmannen. De kan också hamna i liknande roller på grund av släkt- eller vänskapsband. Slutligen kan de passa in på någon av de många som jagar köpmannen sista biten. De kan till och med vara en hemsökelse sänd av Nahgan eller någonting ur köpmannens paranoidea fantasi, men chansen är nog rätt liten.

Och vad ÄR hemligheten? Här är en variant: Enligt nekothianas skapelsemyt var de de första människorna (se fanzinet Raritet nr 4 för mer om nekothianska myter). De skapades av Nahgan från en särskild sorts rot, som den rotens totemande gav Nahgan. Denna rot används för att göra isthoz, som ursprungligen var ett heligt rusmedel (jfr peyote eller tobak hos olika indianfolk). Roten tuggas och spottas ut i ett kärl, varpå den får jäsas (spottet bidrar till jäsverkan). Alkoholhalten är i själva verket relativt låg, och ruseffekten kommer från narkotiska ämnen i roten (vilket också leder till de ökända baksmällorna). Att isthoz är lättantändligt beror på flyktiga oljor som drycken avger. Olika traditioner kryddar sin isthoz på olika sätt, och olika varianter används i olika ceremonier. Den "massproducerade" sort som säljs är svagare och inte lika "helig".

Join the caravan

En gång per år drar den stora karavanen lastad med säd från en Gooronib-klan till Taarwor. Varje år innebär det att man skaffar fram allt vapenfört folk ur klanen för att hjälpa till. I år har man dock extra problem - bråk med grannklanen har lett till att man har färre krigare att tillgå. Sabotageräder kan väntas därifrån. Man kan därför tänka sig att hyra in folk utifrån. Just det året har också en stor grupp fredlösa beslutat sig att göra något åt sin situation. Det fredlösa mest behöver är ju faktiskt livsmedel. Man tänker därför sikta in sig på karavanen. De fredlösa har fått en ny ledare, en ytterst kompetent sådan. Ge gärna honom/henne en intressant bakgrund - en khelinn-avfäling eller en person från den där grannklanen. Denne bara *låtsas* vara fredlös och är mer intresserad av att fördärva för sina fiender än att de fredlösa verkligen skall få något att äta.

Släkten är värst

Antalet utsocknes köpmän har minskat betydligt på senare tid och klanens folk börjar bli lite oroliga. Klyftiga rollpersoner kan märka att folk från klanen eller sådana handelsmän som har bäst kontakter med klanen klarat sig helt. Till slut finner en herde spår av ett överfall

och folks misstankar besannas: Någon rövare härjar i området och plundrar förbipasserande. Man bildar ett uppbåd, och rollpersonerna blir en patrull (kan vara ett bra startäventyr för att skapa en äventyrargrupp). De stöter på en plats där man uppenbarligen slaktat några dragworrser och i närheten finns en kärra gömd. Spår därifrån leder till en enslig gård. Där bor en stor men fattig familj som ytterst sällan syns på tingen, och som inte är överdrivet välsedda, men som aldrig varit kända som illgärningsmän. De kan gärna vara närmare släkt med en eller flera rollpersoner. De har slagit sig på stråtröveri efter den svåra vintern - de är för stolta för att begära hjälp. Tipsen om vem de skall slå till mot har de fått från en bard, som vandrar mycket och nyligen gifte in sig i familjen. Vad gör rollpersonerna? Går lojaliteten mot deras närmare släktingar före lojaliteten mot klanen (som lidit ekonomisk skada)?

Om de uppträder hotfullt är rövarefamiljen inte lätta att tas med. De känner trakten väl och är desperata. Dessutom är de fler än rollpersonerna. Till rollpersonernas fördel är att rövare inte vill ha ihjäl dem på sådant sätt att det kommer ut och att en del av dem faktiskt också känner sig mycket olustiga inför tanken på att döda någon de är släkt med. ✕

