

Religion i fantasyrollspel

Artikel av Joakim Löf, illustrerad av Mats Andersson

Religion är en viktig men ibland försummad del av fantasyvärlden. Här har jag försökt lägga fram några trovärdiga religiösa system som inkluderar samhälle, filosofi, magi och andra föreställningar. De är ursprungligen utarbetade för en egen fantasyvärld, men borde kunna användas i de flesta fantasymiljöer. I denna del av artikeln presenteras två konkurrerande religioner för människor. I nästa del utarbetas de ofta försummade alviska och dvärgiska religionerna.

NEZSAMMISMEN

"Munkarna med blå kåpor strömmade ut ur templet i det bleka morgonljuset. Ceremonin var slut och Deny var lättad över att han klarade alla förhören. Äntligen var han klar Quarra-munk, nu väntade det vanliga adelslivet igen! Trots munkskolans alla svårigheter skulle han nog sakna det livet, gemenskapen, känslan av ökande kunskap, meditationens upplevelse av nezamm. Först nu förstod han varför hans gamla adelssläkts ledare talade som de gjorde, varför de var så försiktiga och samtidigt så övertygade om att de hade rätt att styra hertigdömet. -Varför är du så allvarlig, Deny? Du borde vara överlycklig nu! Vill du komma på mitt riddarskapsgille om två veckor? Då kan vi dricka öl och titta på ungmöer som vi gjorde förr.

Deny betraktade sin vän Hassnar, och sade:

-Jag tror inte det, jag och min far ska ut och tala med Quarra-prästerna i hertigdömet.

-Tänk inte på det nu, vi är fria! Hertigdömet sköter sig självt, man måste väl få ut litet nöje av det också.

-Förnekar du att Sachani kräver kunskap och uppoffring? Vi härskar på nezamms uppdrag, inte för vår egen skull, glöm inte det! röt Deny.

Hassnar skakade på huvudet och började gå därifrån muttrande för sig själv.

-Jag kommer på ditt gille, Hassnar, förlåt mitt humör! Då blir det som på gamla goda tiden!

Hassnar log, gjorde Baron Gandars hälsning och skyndade sig iväg. Deny tänkte att det var bäst att

knyta kontakter för framtiden. Han visste alltför väl att Rimnardions läror var ytligt förankrade hos många, överallt var korruption och lättja utbredd. Men adeln måste hålla ihop om rikets styre skall närma sig Sachanis ideal."

Lära

Profeten och den högste uttolkaren i nezammismen var Rimnardion II, en hög adelsman som för mer än fyrahundra år sedan ägnade större delen av sitt liv åt studier och kontemplation. Religionen kallas också rimnardism efter honom, men då religionen enligt dess troende endast uppenbarar den andliga världens struktur går det egentligen inte att tala om någon grundare. Centralt för hela tron är *nezamm*, som betyder uppenbarelse, syn, kraft eller högre väsen. Nezamm är världens ordnande kraft som ligger bakom och skapar alla människors själsliga verksamhet, hela den samlade mänsklighetens potential eller kraftkälla. En särskild kunskap och trä-



ning som fås i nezammtempel och skolor krävs för att närma sig nezamm och därmed förstå världens struktur och framtida utveckling, all kunskap världen någonsin haft eller kommer att ha finns där samlad.

Det är endast de högsta mästarnas privilegium att försöka närma sig nezamm direkt, istället ägnas normalt tiden åt att utröna de specifika uppenbarelsen av helheten nezamm, de tio makterna. Varje makt ses som en mänsklig varelse med särskilda dygder och förmågor som troende kan närma sig och försöka efterlikna. Historiska människor som särskilt väl anses lyckats med detta hedras och ses som exempel, de utses av mästarna till danowa (ung. exemplarisk människa). För vanliga troende kretsar livet kring dessa människor och hur de lyckats efterlikna en makt, och syftet är att förbättra sin personliga dygd, moral och levnadssätt. Både makternas typiska utseende som mänskliga gestalter och de olika människor som blivit danowa i historien avbildas och dyrkas flitigt. Efter döden förs ens handlingar vidare och påverkar ödet för ens familj och omgivning i framtiden, medan själen förs upp och uppgår i nezamm.

Samhälle

Nezammismen har moralen som mål och präglar hela samhället. Adeln som från början var splittrad har sedan enhetskrigen där Rimnardion besegrade tvivlarna åtminstone sagt sig vara troende. Numera går de flesta högre adelsmännen igenom en träning i

tonåren som Quarra-munkar där de tränas i personlig insikt, kunskap och ödmjukhet mot nezamm. De flesta går vidare till världsliga göromål i adeln där Sachani, statsmannakonsten, är avgörande. Förutom adeln tar Quarra-skolor emot alla män som klarar de test som krävs för att bli munk och med tiden bli Quarra-präster som antingen ägnar hela livet åt studier eller verkar som präster i städer och på landsbygden. Skrifter som tolkar nezamm är centrala i tron, högre mästaress skrifter är de heligaste och mest lästa. Grunden är Rimnardions 27 meditationer, vardera på flera hundra sidor.

Nezammismen framhäver det hierarkiska och traditionella i samhället, på alla poster ges kunskap och förmåga företräde före uppstudsighet eller övermod. I praktiken leder till en hel del maktmissbruk och korruption bland gillesmästare, feodalherrar, office-rare, präster osv., men kritik tystas ned som uppror mot nezamm och makterna. Kungen, kejsaren eller fursten i ett rike anses vanligen vara den högsta uppenbarelsen av Sachani och åtnjuter ett halvgudomligt anseende. Vid sällsynta tillfällen har odugliga härskare förlorat denna position när de avsatts av adeln och kyrkan i samverkan.

Templen och munkskolorna för på många ställen vidare kunskap och lärdom, och det meritokratiska systemet innebär att det finns en sällsynt möjlighet för en fattig bondeson att ta sig upp i livet. Kvinnor har en underordnad ställning generellt, men det förekommer undantag. Nezammismens kvinnliga dyg-

De tio Makterna

Sachani	statsmannakonstens, kunskapens och det kungligas makt
Barnaja	hantverkets, sinnrikhetens och arbetets makt
Zorandi	vänskapens, sammanhållningens och uppoffringens makt
Nilmina	kärlekens, familjens och hemmets makt
Hyttarra	stolthetens, ärans och krigets makt
Maasla	äventyrets, handelns och utforskningens makt
Doni	jordbrukets, klimatets och naturens makt
Wenarri	konstens, njutningens och det sinnligas makt
Sadanzi	ritens, kulturens och det traditionellas makt
Quarra	hängivenhetens, visdomens och ödets makt

vit, manlig, ålderdom
brun, manlig, medelålder
röd, kvinnlig, medelålder
gul, kvinnlig, ungdom
svart, manlig, medelålder
purpur, manlig, ungdom
grön, manlig, medelålder
orange, manlig, ungdom
guld, kvinnlig, åldersom
blå, manlig, ålderdom

Observera att de färger, kön och åldrar som kopplas till varje makt endast är ungefärliga och inte utgör något krav för människor. Nezamm i sig har varken form, kön eller ålder då nezamm är evig och alltomfattande.

der har gjort att strävsamma kvinnor kan vinna viss respekt och oberoende. På landsbygden har byarna oftast en Sadanzi-mor med döttrar (lärjungar hon inte behöver vara släkt med), som är en äldre kvinna med erfarenhet som tillsammans med Quarraprästen sköter riterna till nezsamm, makterna och dano-wanerna. Riterna är högtidliga och präglas av läsning av höga mästars skrifter, levnadsexempel, moraliska påbud, hymner och processioner.

Nezsammkyrkan försöker få monopol på kunskap och utgör en mycket stark maktfaktor särskilt som den är allierad med adeln. Adeln, kungars, furstarnas och rika handelsmäns reella oberoende gör dock att kyrkans makt är allt annat än alltomfattande, samtidigt som kyrkan präglas av många inre dispyter om olika sätt att tolka nezsamm.

NOT: För Nezsammismen har jag tagit inspiration av Platonismen, Konfucianismen och medeltida munkväsenden, särskilt dominikanerorden.

ELEMENTARKULTURNA

"Ovädret drog in över bygden, träden böjde sig i stormen och de två skepnaderna på murkrönet hukade sig i den kraftiga vinden. De drog sig in i tornrummet och stängde porten efter sig.

-Vinden är vred Garnar, den drabbar oss utan nåd och kommer att skada grödorna.

-Vasina, jag tror att det här är normalt för årstiden. Vinden är måhända vred, men den är så varje år vid den här tiden. Jag tror inte att vi ska försöka möta ovädret och kontrollera elementen. Låt stormen ebba ut.

Vasina blev tyst och verkade fundera över vad hon skulle säga. Hennes svepande klädnad reflekterade facklornas ljus, hennes fortfarande unga ansikte verkade bekymrat.

-Garnar, din första träning gällde vattnets element och du överskattar elementens självbalans. Det är oro också i bygden, folk är rädda för orchbandens röveri och pessimistiska inför framtiden. Ödet drabbar bygden, men vi är en del av ödet och kan med vår kraft påverka vad som skall hända.

-Jag är villig att hjälpa dig, men du får ta ansvaret. Elementarrådet i Farsalos kan säga att du överskrider dina befogenheter. Folket är inte lika troende som förr, det blir svårt att få dem att acceptera.

-Nåväl, jag gör det. En ritual kan lindra ovädret, det är jag övertygad om. En besvärjelse som rider på vinden kan hitta orchbanden, så att milisen kan överraska dem. Du får övertala adelsmännen. Alltför länge har vi vilat, Garnar. Elementarernas kraft strömmar än genom magikernas händer och sinnen. Jag kan höra vindens viskningar tydligt. Det är tid att handla.

Vasina reste sig och började plocka fram ingredienser och gamla skrifter för ritualen. Den åldrade mannen tänkte: hon är i sanning lika mäktig som äldre tiders mästare."

Lära

Ursprunget till elementarkulterna är höljt i den förhistoriska dimman, de anses av dess anhängare vara lika gamla som världen och mänskligheten. Från början har den varit nära associerad med magiker som på olika sätt lärt sig att kontrollera elementen. Med tiden har en teori byggts upp som förklarar hela den materiella och andliga världen med dess beståndsdelar, de fyra elementen: eld, jord, vatten och vind. All materia består av olika delar av elementen i olika tillstånd och dessa påverkar och återspeglas också i den andliga mänskliga världen i människors inre liv och karaktär.

Naturen består av en blandning av alla fyra element, eftersom både djur och växter behöver både näring/föda, ljus/värme, vatten och luft. När olika element har dominans hos olika djurarter eller växter, eller för den delen hos olika individer, gör det att man antar flera av elementens andliga egenskaper. Elementarkulterna skiljer inte på ande och materia, och fenomen i världen ges animistiska förklaringar; en översvämning är vattnets öde som drabbar vissa människor av en anledning, extrem torka har en orsak i eldens nyckfulla hämnd osv.

Stora människor, framgångsrika magiker, härskare eller yrkesmän, tyder på en ovanlig styrka i något element och går mycket ofta i arv. Vid döden upplösas vår ande i sina element och förs slutligen över till våra barn och lärjungar, överföring sker också under livet gradvis när vi påverkar någon på ett avgörande sätt. Meningen med livet är att så troget som möjligt återspegla elementens krafter i tro och handling och därmed föra vidare sin kraft till andra.

Materiella företeelser kopplade till elementen

Eld Solen, ljus, värme, förändring, kraft, energi, den livskraft som djur och växter drivs av.

Jord Jorden, fast materia, det beständiga, tyngd, den livssubstans djur och växter är byggda av.
Vatten Månen, vätska, oceanerna, balans, harmoni, det livselixir som djur och växter lever av.
VindHimmel, luft, klimat, blixnar, ljud, tid, tomhet, den livsande som genomsyrar djur och växter.

Andliga företeelser kopplade till elementen

Eld glädje, stolthet, upphetsning, ilska, kraft, njutning, skönhet, syn, impulsiv och kraftfull karaktär. Jord att vara nöjd, styrka, relationsband, sorg, fruktbarhet, smak/lukt, stabil och tålmodig karaktär. Vatten sensitivitet, känslöspåverkan, drömmar, vassinne, andlighet, känsl, känslig och kreativ karaktär. Vindinsikt, kunskap, förgänglighet, det eviga, rädsla, ödet, förnuft, hörsel, upphöjd och vis karaktär.

Samhälle

Långt tillbaka i historien gick den kända världen igenom ett antal blodiga och destruktiva konflikter mellan olika elementarkulturer. För att bringa enighet lyckades de ledande magikerna komma överens om

att världen består av alla fyra element och att fred måste råda mellan elementen. Sedan dess är öppna konflikter förbjudna mellan elementarkulterna och större blandning mellan kulterna är nu vanligt.

Alla byar och boplatser har en kult ledd av en magiker som hjälper invånarna i sitt dagliga liv med råd och kunskap. Magiutövning reserveras vanligen till extraordinära tillfällen, för att få kunskap om framtiden eller vid krig, farsoter eller andra kriser. Magiskolor ligger i närheten av en elementarkälla. Eldskolor vid vulkaner eller på ljusa slätter, jordskolor djupt i berg eller i jordbruksbygder, vattenskolor nära eller under oceaner, sjöar eller floder och vindskolor högt i torn eller på bergstoppar.

De mäktiga magikerna blandar numera inte i sig i furstarnas och adelsmäns verksamhet för att undvika splittring mellan kulterna, undantagen är yttre, gemensamma hot och katastrofer av olika slag. För den



vanlige bonden eller hantverkaren är elementarerna vardagliga delar av språket och förklaringar till det oförklarliga. De används också för att förstå andra människor, om olika elementarer har en dominans hos olika människor får de olika karaktärer. De riter som leds av magiker och hyllar elementarerna har festlig karaktär och framhäver de andliga egenskaper som elementarer har i dans, sång, mat, dryck och andra rituella handlingar.

Elementarkulterna främjar ett primitivt, vidskepligt samhälle där magiker har stor makt. Utveckling och nya idéer accepteras bara om de kan förklaras av elementarernas verkan och godkännas av ledande magiker. Allteftersom tiden har gått har kulterna blivit mer tillbakadragna och mindre mäktiga än tidigare. Kön är oväsentligt för elementarkulterna eftersom alla är av samma substans, dock anses kvinnor ha en dominans av jord och vatten. Det gör att kvinnor har möjlighet att bli magiker och uppnå stor makt. Börd och familj är viktigt eftersom elementardominans och styrka anses gå i arv, många är de magiker som följt sin far eller mor, men möjligheten att bevisa sin duglighet finns alltid.

Det hierarkiska feodalsamhället existerar sida vid sida med kulterna som är en mer primitiv form som främst präglar landsbygden och magikernas värld och där ger en större jämlikhet. Adeln, städerna och handelsmän är mindre påverkade av kulterna, men de måste alltid vara medvetna om kulternas makt över människors sinnen. Vid sällsynta tillfällen har magiker lett bondeuppror mot maktfullkomliga eller korrumpierade feodaltherrar eller handelsmän som gått för långt från elementarernas visdom.

NOT: I framställningen av elementarkulterna har jag tagit inspiration av gnosticismen, alkemismen, taoismen och animistisk tro hos naturfolk.

MÄNNISKORELIGIONERNA I KONKURRENS

Huvudsakligen finns två sätt att använda både nezsammismen och elementarkulterna samtidigt. Litet om de båda sätten och konsekvenserna av valet beskrivs nedan.

Nezsammismen kan vara en icke-magisk religion, som inte har samband med magiker. Quarra-präster-
nas kunskap är hög men endast nezsamm kan ge dem kraft, inte egen magi. När Rimnardion etablera-

de sin lära fick han de ledande elementarmästarna att svära att inte engagera sig i värslig politik om inte adeln och nezsammkyrkan instämmer. Det leder till en prekär balans och maktindelning mellan de båda religionerna. Konkurrenten är fredlig men påtaglig, magin litet ovanligare och mer hemlig. (Ett annat alternativ är att nezsammismen är direkt magikerfientlig, som Daak-dyrkan i Eon.)

Nezsammismen kan vara lika magigenomsyrad som elementarkulterna. Quarra-prästerna praktiserar magi som påverkar sinnena, för att övertyga massorna och föra ut nezsamms vilja. Kunskapsrelaterad magi, mentalism och liknande är den mest lämpade för detta. Elementarkulterna har sedan Rimnardion en osäker fred med nezsammismen som då och då blossar upp i hemliga konflikter som tystas av de mäktiga mästarna. Magi genomsyrar hela samhället och är förlängningen av det övernaturliga i vardagen.

Det är upp till var och en att använda dessa religioner efter eget tycke. Den som inte vill att de skall dominera spelvärlden kan göra dem mer till marginaliserade kulturer, som en krydda eller kampanjidé. Överväg gärna att faktiskt ta in religionen som en central kraft i din spelvärld. Den medeltida stämningen höjs avsevärt om människor tror på det övernaturliga och styrs av mäktiga prästerskap, precis som i vår egen historia.

EON-KOPPLINGAR

Nezsammismen kan användas som en mer sympatisk, förståelig och intressant ersättare för Daak-dyrkan. Utrotningsstrategin mot hedningar är inte nezsamms attityd, tolerans finns så länge man inte utmanar styret i riket. Elementarkulterna kan vara utspridda över hela Mundana, och förhärskande i Thalamur. Religion i Eons mening med divina interventioner, Qadosh etc., är endast nezsammismen. Den öppna konflikt mellan religion och magi som finns i Eon gäller inte, istället en fred på ytan och konkurrens under ytan (se ovan).

Magiaspekter ur Eon kopplade till ovanstående

Nezsammismen (om magisk)
Kronotropi, Nomotropi, Ataxotropi,
Teotropi, Psykotropi, Ikonotropi, Semotropi

Elementarkulterna
Eld: Pyrotropi, Fototropi, Termotropi, Heliotropi

Jord: Geotropi, Biotropi, Nomotropi
Vatten: Hydrotropi, Kryotropi, Selenotropi
Vind: Pneumotropi, Astrotropi, Kronotropi
Alla: Ataxotropi, Psykotropi, Ikonotropi, Semotropi
Nekrotropi, Skototropi och Daimotropi räknas normalt till den onda, svarta magin. Undantag är Skototropiska formler som lärs av vissa vattenmagiker om de inte är direkt destruktiva. Fototropi som endast syftar till att lura praktiserar sällan av eldmagiker, det är snarast de suspekta illusionisterna som gör detta.

ALVISK TRO OCH SAMHÄLLE

"Canadin såg ut över vattnet och beundrade stillheten och månens speglingar. Som om han tänkte högt sade han:

-Jag skall ge mig av nu. Jag känner att en ny väg i livet kallar mig.

-Vad tänker du göra? svarade Sihania som stod bredvid på kajen.

-Jag ska gå med i Winans sällskap och resa omkring i människorikena för att uppföra pjäser och sånger. Glädjen har fått stå tillbaka tillräckligt länge.

-Hur går det med väktarämbetet du haft i trettio år nu?

-Det är därför jag säger det till dig Sihania. Jag vet att du är rätt kvinna att ta över nu. De andra väktarna är överens om att du har tillräcklig plikt känsla.

-Jag vet inte hur jag skall kunna återgälda ett sådant förtroende, Canadin.

-Vi lever länge, tänk inte på det. Det är mitt hjärta som kallar mig.

-Vilka hot ser du mot hamnen och provinsen? frågar Sihania efter att ha funderat en stund.

-Piraterna är fortfarande lugna sedan vår Wasayi för 25 år sedan. Rövarbanden i skogarnas utkanter har vi god kontakt med, upprätthåll den borde det inte vara en störning för Elisha. Det du behöver oroa dig mest för är de blodsalver som bor norröver. Vilka planer de har vet jag inte, men de måste hållas under uppsikt.

-Ryktena stämmer alltså, det finns blodsalver vid de norra kusterna!

-De är ett hot mot Manyas ordning, de hugger träd utan anledning och skövlar skogens själ och rötter. Det blir din uppgift att övervaka dem. Det är ingen lätt uppgift.

-Det är en ära att efterträda dig. Ingen fara är för stor, ingen uppgift för svår för att hjälpa Elisha!

-Jag hör att du kan bli en god väktare Sihania, lycka till! Kunskapen har länge varit mitt kall, nu söker jag glädjen.

Canadin omfamnade sin vän, räckte över sitt väktarsvärd och gav sig av med tårar i ögonen. Sihania stod kvar på kajen, lade handen på det svärd hon nu skulle vara redo att använda och blickade ut över havet och dess mörka hemligheter."



Tro

Alver lever på olika sätt, många i skogar, andra till sjöss och åter andra i städer och bland människor, men den alviska tron är något som förenar dem alla över årtusendena. Tron är på samma gång en världsåskådning och en samhällsform, och de heliga idéerna i alvisk tro har också en praktisk förankring i det alviska samhället.

Grunden för allt är *manya*, den livskraft som allt liv återspeglar och ger uttryck för. Den skapar världen åter i varje ögonblick, år efter år, eon efter eon. Den har ingen början eller slut, all materia, växter, djur eller själsvarelser är endast delar av det stora hela, livets äventyr, mysterium och skönhet. Manya visar sig i det materiella i naturlagar och rörelse, hos växter i växande och spridning av grönska, hos djur i livsdriften och ungarnas livsglädje och hos själsvarelser som kärlek och gemenskap och förundran över manyas skönhet. Därför vördar alver över allt annat naturen, både det uråldriga och det nyfödda, både det till synes enkla och det överdådigt vackra. Alvisk tro kretsar mycket kring att främja känslan av vördnad inför naturens heliga ordning och mening genom meditation, valfärder ut i naturen, vårdandet av naturen omkring bosättningen och en vardaglig självklar respekt för naturen i alla delar av livet.

Ett av manyas mysterier som kan förefalla paradoxalt är att allt levande livnär sig på annat liv, vilket också gäller alverna själva. Till synes leder detta till mycket meningslöst lidande i naturen, men det är bara ett uttryck för manyas ordning. För alver är nedhuggandet av ett träd eller nedläggandet av en hjort något heligt och rituellt som görs med tårar i ögonen och av en mycket god anledning. Över årtusendena har alver utvecklat ett sätt att leva med full respekt för det levande som en del av det naturliga kretsloppet. De är intoleranta mot meningslös förstörelse av det levande, det är en av de få gånger alver är villiga att ta till våld för att hindra något.

Elisha

Alla alver har samma själ, vilket på alviska kallas elisha. Elisha är skapade av många som väktare för livets helhet. Eftersom själen har intelligens och förmåga att få kunskap har alla alver ett särskilt ansvar som inte andra varelser har. Alver har en självklar plikt att vakta och vårda naturen i det område de lever. Elisha ger också grunden för det alviska samhället.

Nära samband har här begreppet nadari, som betyder "inte skada". Det är otänkbart och strängt för-

bjudet för en alv att skada en annan alv, fysiskt på något sätt eller genom hot, trakasserier eller manipulerande lögner, annat än vad som är strikt nödvändigt för försvar av någon. Nadari är en evig lag som alla alver följer, och som kvalificerar dem till medlemskap i elisha, den alviska gemenskapen. Fester och riter till elisha handlar oftast om ett barn fötts, att en ungdom blivit vuxen eller om ett giftermål och är mycket glada tillställningar. Högtidliga riter är när en ny bosättning grundas, ett högt ämbete tillsätts eller ett nytt konststycke skall framföras.

Mycket av alvisk tro har kretsat kring frågan om vilken mening den enskilde alvens liv har, ett krav som alvers långa liv hela tiden gör mycket påträngande. Svaren är många och skiftande, att varje alv fritt får välja sin väg (under nadaris lag) kallas venicha (fri väg). Vägarna brukar delas upp i tre livsperspektiv efter kännetecken och inriktning. Normalt brukar de kopplas till stigande ålder och mognad, men många är de alver som blir kvar på tidigare vägar eller återkommer. En alvs liv präglas ofta av många olika val och vägar med olika perspektiv. Vid en mycket hög ålder händer det att alver när de känner att de gjort allt de velat göra "ger sig till många", vilket är en form av rituellt självmord ute i naturen.

Glädjens livsperspektiv handlar om att uppleva och sprida så mycket glädje och positiva upplevelser som möjligt omkring sig. Kultur, konst, teater och musik ses som livets kryddor, och naturens skönhet, matens och dryckens njutningar dess livsblod. Vänskapens många förtjänster och goda stunder framhävs, och kärlekens romantik och magi är livets kärna och glädjekälla. Här lever man för stunden och värderar det man har. Nadari och elisha förstås främst som grundade skönheten i och medkänslan med det levande och naturen.

Kunskapens livsperspektiv handlar om att använda sin intelligens på bästa sätt. Sökandet efter kunskap har ett egenvärde och med den kan alver skapa både sköna och vackra saker och hjälpa sin omgivning. Plikten är viktig och det långsiktiga och stabila utvecklandet av livet och samhället den stora uppgiften. Utökade skickligheter, kunskaper, insikter om världen omkring oss och om samhället gör att alverna kan ge sig själva och varandra mer. Nadari och elisha förstås som visdomens principer som gör det alviska samhället till det mest välfungerande och det alviska kunskandet till det mest välutvecklade.

Trons livsperspektiv handlar om att se bortom det ändliga och tillfälliga till det oändliga och bestående. Kontemplation, att förutse framtiden med magisk

hjälp och att få direkt kontakt med manyas heliga kraft är medlen att nå högre insikter. Det vi ser är tecken på en högre ordning som är bortom de vardagliga bekymren, att se dessa heliga krafter är det samma som att förverkliga det alviska, det magiska och det evigt sköna. Uttryck för detta är magin, den högre kulturen och att använda den mystiska insikten i många för att hjälpa. Nadari och elisha är den naturliga följden av en ordning där allt levande är ett och samma och har ett värde som beror av varandra.

Samhälle

Nadari leder till att alla alviska samhällen är fredliga och utan centralmakt med några befogenheter utöver förtroende och lojalitet. För utomstående är det svårt att få det att gå ihop med att alviska höga ämbetsmän, höga släkter och furstar åtnjuter stort inflytande och i många fall ärver sin position. De poster i den alviska samhället som kräver stor förmåga, vishet och tro ges till särskilt framstående alver och att de går i arv i många fall är en följd av detta. Men de kan inte missbruka sin makt eftersom de enligt nadari inte har några tvångsbefogenheter, och de vilar hela tiden på förtroendet från alverna i sitt samhälle. Det är vanligt att alver stiger ned frivilligt när de vill välja en annan väg i livet eller när kritik riktats mot sättet att sköta ämbetet av flera framstående alver.

I lugna tider har alviska ledare litet att göra och de ägnar sig åt kulturella, vetenskapliga eller sällskapliga verksamheter, medan de avgör skiljedomar i frågor om brott mot nadari och manya, och leder samhället i oroligheter. Särskilda ämbeten finns också för kultur, vetenskap, tro och religion, helare, krigare, jägare med mera, de har mer karaktären av hedersutmärkelser och de ger ingen formell makt däremot inflytande genom uppskattning och ära. Det alviska samhället är demokratiskt, närmast anarkistiskt, och vilar ytterst på styrkan i nadari, icke-våldet, och elisha, den alviska gemenskapen.

Den som bryter mot nadari, icke-våldslagen, eller många, naturens harmoni, möter vid lindriga brott leenden, övertalning och påminnelser om alvens arv och ansvar. Vänder inte alven sitt sinne eller begår grova brott drabbas han eller hon till slut av wanaho, utstötning och fredlöshet på livstid vilket är alvernas enda straff. Alver som ännu inte uppnått mogen ålder straffas aldrig. Den som förväxlar alvernas icke-våldsprincip med svaghet begår ett ödesdigert misstag. I försvar av sitt samhälle, sig själva, naturen eller andra som hotas av våld är alvers reaktions snabb, effektiv och vid behov dödlig.

Utsötta alver kallas eli-na-elisha, vilket betyder av alviskt blod men ej med alvisk själ. Ett vanligare namn är blodsalver, vilket både syftar på att de är alver endast av blodet och har ett blodtörstigt leverne. Det är mycket sällsynt med utstötningar, och ännu mer sällsynt med utstötningar av flera alver åt gången. Många utsötta reagerar aggressivt och bildar samhällen där de kallar sig mörkeralver, eftersom de ansett sig se manyas mörka sidor, vreden och hatet, i sina egna själar och omfamnat det. Detta är en hädisk tanke för vanliga alver, negativa känslor är endast ett tecken på omogenhet och bristande förståelse för manyas ordning.

Relationen med andra folkslag har växlat genom tiderna. Som regel betar sig alver enligt nadari mot människor, dvärgar och andra civiliserade folkslag, även om de ofta lever skilt och tillbakadraget. När de utsätts för en invasion eller krig utlyses i nödfall wasayi, ett heligt krig där hela det alviska samhällets resurser inriktas på att slå tillbaka på ett skoningslöst sätt. Bedöms en invasion vara övermäktigt drar sig alverna snabbt och spårlöst undan istället. Relationen till orcher har, liksom mot blodsalverna, sedan många bittra läxor präglats av en permanent wasayi, vilket betyder att nadari aldrig galler dem och orcher i bästa fall tolereras på avstånd med misstro, i sämsta fall jagas bort med våld. Andra själsvarelser än alver betraktas som att de har förmåga till kunskap och uppnå vissa drag av elisha, men samtidigt har de förmågan till våld och ondska. Det händer att människor som anammade elisha får leva bland alver.

Manya="naturen", det levande, det hela, det eviga, det heliga i alvisk tro.

Elisha="alvisk själ", att vara alv, den alviska gemenskapen, en alvs plikter.

Nadari="ej skada", den alviska icke-våldsprincipen, alvisk lag.

Venicha="fri väg", att en alv själv väljer sin väg i livet, frihet under nadari.

Wanaho="bort med den onde", utstötning, alviskt straff för brott mot nadari.

Wasayi="bort med inkräktarna", heligt försvarskrig, upphävande av nadari.

NOT: Inspirationskällor för alvisk tro har varit buddhismen, naturdyrkan hos olika naturfolk, och filosofer som Epikuros, Spinoza, Schopenhauer och Kierkegaard.

DVÄRGISK TRO OCH SAMHÄLLE

"Sent i ett världshus gillesal. Två dvärgar som inte setts på ett tag berättar historier över två stop öl.

-Dolnan har du hört om hur det gick för förste skattmästare Krazam?

-Senast jag hörde ledde han ett dammbygge uppe vid Renizams klyfta.

-Du vet att han lovade sin motståndare Ufzal i en yxkastningstävling för fem år sedan att den som förlorade skulle ordna med öl åt den andre i ett år?

-Jag hörde det.

-Hans motståndare var en riktig drickare, så när Krazams gruva rasade ihop och alla pengar gick åt kunde han inte betala och låtsades glömma vadet.

-Vid Mahal, glömde han vadet! Vilken dvärg gör det!

-Drickaren Ufzal dog sedan i ett fyllegräl. Det visade sig vara utfört av en lejd mördare, som hittades och halshöggs. Först förra månaden kom man på att det var Krazam som lejt mördaren för att slippa betala vadet och behålla sitt rykte. Förra veckan stod han och övervakade dammbygget då han hörde någon skrika "Jaza-jaza" och blev halshuggen av drickarens kusin Zumno så fort han vände sig om.

-Så går det, Proban! En dvärg som inte håller sitt ord är inte mycket värd inför Mahal, oavsett hur rik han är. Dvärgarna häver sin öl till detta visdomsord.

-Proban, jag bjuder på nästa öl.

-Det ska du inte göra Dolnan, jag kan köpa min egen.

-Kommer du ihåg att du bjöd mig på en öl för elva år sedan på din sysslings bröllop? Jaza-Jaza!

De båda dvärgarna ser på varandra och brister ut i skratt.

-Skål i goda vänners lag!, säger de båda när de fått in två nya stop."

Tro

Dvärgarna tror att de skapades av Mahal, den förste röraren som instiftat lagen för dvärgarna och sedan dess lämnat dem att vara. Andra varelser har ingen större plats i dvärgars kollektiva tro, även om de normalt sett behandlas med samma respekt som de har för varandra. Dvärgar är byggda av dels sten och berg vilket ger dem deras särskilda orubblighet och styrka, dels Mahals gnista och geni som skapade världen och ger dvärgarna deras hantverksskicklighet, sinne för affärer och krigskonst.

Skaparens gnista i dvärgarnas hjärta är Barano, vilket betyder en dvärgs ord. Dvärgarna är helt överty-

gade om att alla handlingar har ett värde som Mahal bestämt och därför avgörs en dvärgs värde efter vad han ger andra. Dvärgisk lag är byggd efter dessa principer, se nästa avsnitt för detta. Grundprincipen är att allt en dvärg gör kommer tillbaka till honom, antingen i detta liv eller när han återförenas med skaparen, vilket på dvärgiska kallas jaza-jaza. En dvärgs anseende bygger på vilka gåvor och tjänster han ger andra. Särskilt avgörande är om han håller sina kontrakt, sina löften och sitt ord, de anses bindande inför Mahal och en dvärg uppfyller dem till alla pris, med livet som insats.

Hur väl man lyckats i livet är redan bestämt av Skaparen, men ingen dvärg kan veta detta i förväg. Därför strävar alla dvärgar för att lyckas och få det bättre, eftersom det också ger deras barn och deras klan högre status. Efter döden samlas alla dvärgar i Mahals salar som ligger i jordens centrum, där de belönas för det de gjort i livet med vänskap, rikedomar och eviga fester alternativt straffas med långt och hårt arbete. Det sägs att Skaparen samlar alla döda dvärgar för att gå till strid mot alla orcher och andra dvärgafiender och för evigt skapa fred och rikedom på Jorden, men ingen vet när det kommer att ske.

Dvärgarna är satta på jorden för att arbeta, bygga och skapa nya och starka saker som både gör nytta och är vackra att se på. Varje dvärgs ära och status bygger också på hur han följer Barano, håller på sitt ord, är rättvis i alla lägen, hjälper samhället mot fiender och skyddar de svaga.

Barano- en dvärgs ord

Dvärgiska samhällen bygger på Barano, lagen och samhällets grundsten. Den har nedtecknats över generationerna av kända härskare och lagmän i visdomsord, exempel och fall som beskrivs och förklaras. Det finns inte en särskild lagbok, istället förs lagen vidare i praxis i domar av härskare och lagmän. Den finns ytterst i varje dvärgs hjärta brukar det sägas, varje dvärg är mycket nog med att alltid följa Baranos principer.

Lagens grundprincip är att alla dvärgars arbete är hans eget och hans familjs, och att ingen får ta det ifrån honom. Våld får bara användas i försvar, i dueller med jämbördiga motståndare, mot sådana som bryter mot Lagen och i försvar av det dvärgiska samhället mot inkräktare och fiender. Alla dvärgar ger ett gemensamt bidrag till klanen och sin furste, pengar som används för att upprätthålla lagen, hjälpa sjuka och gamla och till bosättningens militära försvar. Alla



dvärgmän har en värnplikt för sin klan och sitt folk, specialister kan få undantag. Kvinnor, barn och mycket gamla undantas, och offensiva expeditioner är alltid frivilliga.

Äktenskapet är noga reglerat och dvärgkvinnan har stora rättigheter att bli väl behandlad, samtidigt som misskötsel av barn straffas hårt. Äktenskapsbrott är mycket allvarligt, och en fader måste gifta sig med den han skaffar barn med. Handel och hantverk ges fria tyglar och stora rikedomar kan tjänas in så länge man driver handel hederligt och håller sitt ord. Alla dvärgar som kan arbeta förväntas klara sig själva, endast sjuka eller skadade får hjälp av samhället. I tider av kris gör det att fattiga dvärgar söker sig nya marker och reser iväg för att antingen bilda en ny bosättning, ägna sig åt handel eller ge sig ut på äventyr.

Sanktionerna för brott är hårda men anses som rättvisa. **Straffbrott** är lindrigare och straffas med skadestånd till den drabbade (omvandlas till arbete i någons tjänst om man ej har råd). Vid misshandel utförs offret eller någon som utses av denne ett kroppsstraff enligt principen öga för öga, tand för tand. **Utkastningsbrott** är grövre eller upprepade brott och de medför konfiskation av all egendom av den drabbade parten och utkastning ur samhället på tidsbestämd eller obegränsad tid. Kroppsskada som motsvarar brottet tillfogas innan den olycklige dvär-

gen kastas ut ur bosättningen, och flykt från rättvisan innebär fredlöshet tills skadan är tillfogad så att hämnd kan utkrävas. **Dödsbrotten** är tre: att utsläcka en klans blod (dråp/mord), att besudla en klans blod (våldtäkt) och att förråda en furstes ord (hög-förräderi). Avrättning sker genom halshuggning, och flyende jagas upp utanför bosättningen av klanmedlemmar eller andra som får verkställa hämnden.

Samhälle

Den okunnige ser i dvärgsamhället ett primitivt klan-samhälle. Den som tittar närmare ser ett ovanligt fritt samhälle där vem som helst som är duglig ges en chans att lyckas och där Magrol, framgång inför Mahal och dvärgsamhället alltid värderas. De klaner och individer som får höga poster är som regel de rikaste och mest framgångsrika. De klanråd som styr dvärgbosättningar utses demokratiskt men bara de som har viss rikedom eller är officerare får rösta, och endast äldre klanledare med viss rang och förmögenhet kan väljas. Begravningar är oerhört viktiga för dvärgar, och det satsas mycket på att begravas så djupt och nära Mahals salar som möjligt och att få så mycket rikedomar som möjligt med sig i graven (utan att försumma sina efterlevande).

All denna fixering vid rikedom kan ge uppfattningen att dvärgar ser arbete som det enda viktiga i livet. Många dvärgar blir alltför arbets- och pengafixerade, men minst lika många vet hur de använder sin rikedom. Magrol, dvärgiska för framgång, anses ha liten mening om man inte delar med sig till släkten, vännerna, klanen och det dvärgiska samhället. Inga är så bra på att njuta av sina tillgångar eller hjälpa sin omgivning med dem som en storsint dvärg, medan en girig dvärg å andra sidan kan bli ganska hänsynslös. Den som någonsin besökt ett dvärgiskt gifts- eller högtidsgille och sett dess glada och överdådiga fester påstår aldrig att dvärgar är buttra och tråkiga, även om de kan ge det intrycket vid första mötet.

Dvärgarnas oöverträffade framgångar i hantverk och handel och deras tapperhet och okuvlighet är frukter av ett samhälle där alla får göra rätt för sig. Samhället belönar den duktige, men är ganska hårt mot den late eller bedraglige, vilket gör att vissa dvärgar lämnar bosättningarna och bor bland människor. Det är en anledning att dvärgar ofta har ett rykte om sig att vara snåla, illvilliga, giriga och aggressiva.

De dvärgar som reser för att utforska eller söka lyckan visar ofta upp de många goda sidorna som dvärgar är begåvade med; skicklighet, trofasthet, tålmodighet, sinne för humor och skönhet, tapperhet

och vänlighet mot alla som är vänliga mot dem. På många ställen har dvärgar därför också ett bra anseende. Vanligt bland människor är uttrycket ”du kan lita på mig som på en dvärgs ord”, vilket sällan är ärligt menat. En dvärg å andra sidan ger sitt ord sällan och håller det alltid. Det största förtroende en dvärg kan ge någon är att deklarerat någon sin blodsbroder, vilket gör att han inför sin Skapare får det blodsband som gör att dvärgklaner håller ihop så starkt. Ju starkare ett löfte desto värre blir det för den som bryter det.

Dvärgar är särskilt noga att markera vad de inte accepterar mot icke-dvärgar som inte tror att de belönas och straffas efter döden. Detta har lett till ett närmast konstant krig mot orchererna. Människofolk som behandlar dvärgar väl får mycket trogna bundsförvanter, de som sviker dem får mycket besvärliga ovänner. Ett problem är att få människor förstår dvärgahjärtat och den lag som råder där, vilket många gånger leder till farliga missförstånd. Alver och dvärgar har notoriskt svårt att förstå varandra, och missstro präglar ofta förhållandet. Deras sinne för rättvisa har de gemensamt, men de stora skillnaderna leder ofta till konflikter.

Mahal=”Skaparen”, dvärgarnas gud, givare av gni-tan i dvärgarnas hjärta.

Barano=”en dvärgs ord”, dvärgisk lag och moral, att vara en god dvärg.

Jaza-jaza=”ge tillbaka, ge tillbaka”, att ens handlingar alltid kommer tillbaka till en.

Magrol=”framgång”, att uppnå hög status, rikedom, lycka, en dvärgs livsmål.

NOT: För dvärgisk tro har jag inspirerats av kalvinismen, judendomen, nordisk asatro, och filosofer som Aristoteles och Kant.

KOPPLINGAR TILL EON

De båda ovanstående kan användas som utvidgade kulturbeskrivningar för de alviska ätterna och de dvärgiska klanerna i Eon, vilket är en bra komplettering.

För dvärgar innebär det att samhället blir friare (inga samhällsklasser), mindre krigiskt och mer intressant som jag ser det. Vontar kan vara ett annat namn på Mahal. Dvärgarnas förmågor borde knappast uppnås i ett kastsamhälle som Eon beskriver det, vilket också är ganska tråkigt som rollspelsvärld.

För alver blir förändringen mer radikal. Förbannelsen och alvpersonligheterna gäller då inte, gör istället alvsläktet till det odödliga, högtstående, magiska och fredliga släkte det bör vara. Alver blir lätt någon form av häftiga Highlander-figurer som är duktiga på att slåss i Eon om man inte ser upp. Med ovanstående religion blir alverna mer trovärdiga, och en källa för mystik, skönhet och visdom i din fantasyvärld. ✕