

LAJVKAMPANJEN ”I VARGARNAS SKUGGA”

BAKGRUNDSTEXTER TILL SPELVÄRLDEN

INNEHÅLL

Klankulturerna – Björnar och vargar.	1
Kortfattat om livet i Narg	3
Undre världen	4
Smuggling i Narg	7
Erimas Tjuvgille.	8
Lagar och rättssystemet i Narg	12
Nargs religion	13
Myter	15
Sjukdomar och döden.	18

KLANKULTURERNA – BJÖRNAR OCH VARGAR

En granskning av de ledande klankulturerna i landet Narg. Likheter och skillnader i kultur och beteende

För att ingen ska tro nåt annat så inleder jag med att säga, att Björnaklanen och Vargaklanen INTE skiljer sig särskilt mycket åt. De skulle inte ha så svårt att leva sida vid sida, om de bara lärde sig det. Men de är alldeles för tjockskalliga för det, och de kommer alltid att vara fiender, stridande om makten i Narg, om inte för något annat så för principens skull. Så då var det utrett. Och nu då, vad är det för skillnad mellan de två klanerna?

1. Attityd till livet

Björnaklanen är den klan som njuter mer av livet, de tar det lugnt och stressar inte upp sig i onödan. Man kunde väl säga att de är lata. De har lagar och regler, ordning

och disciplin, fast mest för sakens skull, och för att det är lättare, dvs. mindre jobbigt, att hålla koll på riket då. De är dock dåliga på att kolla upp att folk håller dessa regler. De är kanske en aning godtrogna när de utgår ifrån att människan i grunden är god och att hon nog följer lagarna utan att man behöver kolla det, att lagarna är för deras bästa, och de lagar som inte är så bra i praktiken kan de ju hoppa över. Huvudsaken är inte att man följer reglerna, man gör bara det man finner vettigt.

Vargaklanen är den mer organiserade, noggranna, laglydiga och överhuvudtaget den mer utländskt inspirerade. De vill alltid skapa ett perfekt samhälle med perfekta lagar, ingen brottslighet, ordning ger ett lyckligt folk. De försöker kolla upp att folk följer lagar, men även de tröttnar ganska fort. De är trots allt bara människor.

2. Fysiska skillnader

Det faktum att klanerna tagit sina namn efter just björnen och vargen är ingen

slump. Klanerna är väldigt långt stora släkter med maktbegär, utomstående kan givetvis komma med. Men de är bara toppen, Narg utgörs av de vanliga invånarna och av den undre världen till största delen. Björnaklanens anhängare är vanligtvis (Obs! Detta gäller givetvis inte alla klananhängare, det är bara en allmän sanning, kanske en orättvis sådan, men det är typiska bilden) större, rundare om magen, långsammare, sover mer, super mer och äter mer. Vargaklanen är på samma sätt smalare, kvickare och mer disciplinerade. De är de mer tävlingsinriktade, medan björnarna har kämpapalekar, men huvudsaken är inte vem som vinner.

3. Sätt och beteende

Björnaklanen är glömsk, lata och ljuger ofta för att rädda sitt eget skinn. De är mest ute efter makt för att de ger dem rikedomar, mat, dryck och ett liv i lyx.

Vargaklanen söker makten för maktens egen skull, att verkligen kunna känna att man kan göra vad man vill, att man styr ett land. De vill landets bästa hela tiden och man kan ärligt säga att de räddar landet från Björnaklanens armar gång på gång.

4. Konsekvenserna vid klanbyte och de kolliderande kulturena

Den vanliga Nargbon märker givetvis av om det sker ett klanbyte, det är trots allt en stor händelse som inte inträffar oftare än på sin höjd en gång per hundra år. Det pratas om det länge på förhand, diskussionerna om hur, var och när det kommer att ske. Det är trots allt skifte av makten i det land man bor i, skifte av lite tveksam natur. Man är lite orolig givetvis, det har ju funkat bra med den nuvarande klanen, den nya klanen har kanske en massa underliga funderingar. Det finns ju också de som är trötta på den gamla klanen och välkomnar bytet. Sedan finns det de som inte alls gillar det, utan väntar en massa ont med den nya klanen. Det är sällan nån hemlighet när det

är på gång, och man står aldrig överrumplad när det verkligen sker. Sedan pratas det vidare om det en viss tid, från ett par månader riktigt intensivt till ett par år efter, när det inte är så aktuellt längre.

Skillnaderna märks oftast de första månaderna och åren, då klanen är extra noga med att deras reformer utförs noga och har mycket vakter i rörelse för att lugna folket och motverka upprors- och revolutionsstämningar. Sedan när de finner sig tillrätta med sin makt brukar de slappna av i sina krav, och efter nåt år är livet nästan precis likadant som innan, för den vanlige Nargbon alltså. Deras liv fortsätter som tidigare. Inför klanbyten brukar en del hamstra upp, man vet ju aldrig vad som kan hända, men det har alltid varit i onödan.

Den vanliga människan är alltså i de flesta fall varken det ena eller det andra. De blandar sig inte i klangörat mer än de måste. Visst älskar de att prata om det, gnälla över hur dåligt ställt det är i riket, och efter klanbytet inte sena med att klaga över de dåliga förändringar som gjorts. Nargborna är inget politiskt, intrigerande folk överlag. Det är absolut ingen absolut sanning, de flesta organisationer, speciellt i undre världen intrigerar ofta helt våldsamt, ett bra exempel på det är Tjuvgillet, som gick under mest på grund av inre konflikt och maktspel. Men inte ens i toppen, i klanerna och maktstrukturen syns det så mycket byråkrati och falskhet, som man kunde vänta sig i många länder.

Det aktuella klanbytet är historiskt sett ingen speciell händelse. Det enda anmärkningsvärda denna gång, var den fart det skedde med. Man hade just och just hunnit börja höra rykten om det, så var det mitt i allt över. Omställningen kom därför lite hastigare än vanligt och oron i undre världen var extra stor.

Men det måste sägas ännu att detta är en jämförelse och ger bilden av en väldigt strikt och ickefestande klan, vältränade och

smala. Detta är relativt, men skillnaden är inte stor. Det är i princip endast Nargbor som kan se skillnaderna, och då Nargbor som verkligen är insatt i klanerna. För de flesta invånare ter de sig som väldigt lika. De som märker bäst av klanbytet, och oftast då det är Vargaklanen som tar makten, är den undre världen. Det är alltid de som Vargaklanen först vill ha ändring på.

KORTFATTAT OM LIVET I NARG

Livet i en by

En sak som är genomgående i alla byar i hela landet är att alla vet sin plats. Var och en vet sin bestämda uppgift. Alla från små barn till åldringar vet vad just den själv skall bidra med.

En by kan ha sin grupp av jägare som ser till att hela byn får sin beskärda del av jaktbyten. På samma sätt finns det de som har hand om byns får och annan boskap. De flesta byarna har sin egen grovsmed och dyl. Alla hjälps åt och byteshandel är mycket vanligt bland byborna. (I de allra minsta byarna har det gått så långt att de till och med hjälps åt med all mat och all tvätt m.m.) Den som lатар sig får snabbt dåligt rykte och ofta tar man tag i saken mycket snabbt. Antingen jagas latmasken bort från byn eller så ser man till att han/hon skärper sig.

Redan från unga år får barnen lära sig att hjälpa till så gott det går. Mata kaninerna, sopa golv och hänga upp kläder på tork är vanliga sysslor för de lite yngre. Byns åldringar berättar sagor för barnen medan föräldrarna arbetar, och barnen uppfostras på så sätt lika mycket av de äldre i byn som av sina egna föräldrar.

Denna gemenskap och detta samarbete gör så att gränser mellan olika samhällsklasser sedan länge suddats ut. Alla är lika mycket värda och man ser inte ner på någon bara för att den tex. Inte har lika mycket pengar

eller lika stort hus som en själv. Barnen respekteras inte mindre bara för att de är yngre, ty även de har sina funktioner och ändamål.

Kommer en främling till byn för att slå sig ner är alla lite misstänksamma mot nykomlingen innan den bevisat att den har något att erbjuda byn. Ingen accepterar en snyltare. När nykomlingen väl hävdats sig själv som en nyttofull bybo tar det inte länge innan han/hon ses som en naturlig del i gemenskapen. Snabbt glömmes folk bort att personen inte bott i byn en alltför lång tid.

En vandrare som bara stannar till vid byn är oftast varmt välkommen, eftersom byn på så sätt får nyheter om vad som händer ute i landet. Och så länge som gästen inte stannar alltför länge bjuder man gärna på lite mat och en sovplats i stallen. Dock är man alltid lite misstänksam mot främlingar, och håller därför ett vakande öga på gästen. Gästen bor hos den familj som råkar ha mest plats just då. De flesta byar har nämligen ingen hövding, som kanske annars hade hyst in gästen.

Byarna i Narg är i överlag ganska demokratiska, även om det alltid finns de som har mer att säga till om än andra. I de lite större byarna kan man dock ha tagit modell av städernas sätt att vara och röstat fram någon som under en viss tid är något av en hövding.

Livet i en stad

Stadslivet skiljer sig mycket från livet i en by. I en stad hjälps man inte alls åt på samma sätt, av den enkla orsaken att det finns för mycket folk på samma ställe. Man har helt enkelt inte samma kontakt med sina medmänniskor.

I städerna idkas inte byteshandel på samma sätt som i byarna. Här är det mynt som gäller. Vill man ha bröd köper man av någon bagare i staden. Vill man ha kött söker man upp en slaktarbod. Vill man inte

tvätta sina egna kläder kan man betala en tvättare/tvätterska att göra jobbet för ens räkning.

I städerna finns mycket klarare samhällsklasser än i byarna. Har man mycket pengar är det lätt att se ner på de fattigare. Även om det inte finns någon direkt adel i Narg finns de alltid de som anser sig stå över andra. Vissa till och med ger sig själv någon snitsig titel de hört att folk i andra länder använder sig av. Detta har lett till att bl.a. Eríma kryllar av folk som kallar sig baron eller grevinna etc. Oftast tar "vanligt" folk det med en klackspark. "Låt de ha sina titlar om de vill, oss rör det inte". Ofta är det härskarklanens närmaste vänner som ger sig själv dessa titlar. Och även om härskarklanerna är allt annat än adliga vill de gärna kalla sig för "Nargs hov" eller andra löjliga påfund. Den vanliga stadsbon bara fnyser och fortsätter med sitt.

Överlag finns det mycket lite solidaritet i städerna, "Sköt dina egna affärer och lägg inte näsan i blöt" tycks vara den allmänna regeln. En man eller kvinna kan bli slagen mitt på gatan utan att någon gör något åt saken. Stölder och våldtäkter är inte ovanliga, speciellt då Björnaklanen gång på gång visat att de inte tar så hårt på saken. Stöld och liknande saker är inget man höjer på ögonbrynet på, så länge man själv eller någon av ens vänner inte drabbas förstås, då blir det minsann stort ståhej.

En främling i staden lägger man knappt märke till, det finns så många av dem. Folk kommer och går, utan att rubba stadens liv desto mer. Men en främling har ingen gästfrihet att finna i städerna, folk vågar eller vill inte låta en främling sova i deras hem. Däremot finns det gott om värdshus som hyser in gäster för några guldmynt per natt.

Städerna styrs av människor som härskarklanens hövding speciellt valt ut. Dessa har full bestämmanderätt, men påverkas ändå mycket av stadsbornas

åsikter. Varför riskera att få folket emot sig, en kniv mellan skuldrorna dyker upp så lätt...

Relationer

Giftermål i Narg är ingen stor grej. Det krävs ingen speciell ceremoni för att göra det officiellt. Det enda som sker är att personerna i fråga flyttar in tillsammans. Det brukar dock vara en sed att de ger varandra varsin gåva, ofta en med någon fin tanke bakom. Detta betyder förstås inte att det inte skulle hållas en fest till makarnas ära! Nej, varje chans till fest tas nog till vara på.

Att bryta giftermålet är inte heller någon stor sak. Det är inget som någon bryr sig desto mera om. Det enda som händer är att någon part flyttar ut. Det är dock ganska sällan något sånt sker i Narg. Landets befolkning är ändå så pass envisa att de inte ger upp i första taget, finns det problem i förhållandet så försöker de lösa dem på andra sätt än att vända ryggen till.

Att flytta in tillsammans behöver inte vara något sexuellt. Att två kvinnor flyttar in tillsammans är ingenting som de flesta bryr sig om, lika stor fest blir det för det! Homosexuell kärlek är kanske inte så vanlig i Narg, men visst händer det. Det är ingenting mer med den saken. "Ni har hittat varandra, grattis!"

Att få barn är aldrig "fel" eller skamligt. Även om fadern är okänd, eller något liknande. Man pratar inte om bastarder eller oäktingar, alla barn förtjänar att komma till världen. 1-2 barn per familj är det normala i Narg. Tre barn är redan ganska många.

UNDRE VÄRLDEN

Narg är inget förbrytarland. Det är klart att brott inte accepteras, att det finns straff för sådana som bryter mot lagen. Men landets

undre värld är inte bara väletablerad, den sitter djupt rotad i landets folksjäl. Det är helt otänkbart att tänka sig att kriminalitet inte skulle existera i Narg. Huruvida landet skulle klara sig utan exempelvis all den olagliga smugglingen är man inte ense om, den nya härskarklanen är övertygad om att det inte bara är möjligt, utan även skulle föra landet framåt på många sätt.

Den undre världen täcker ett mycket brett område, och gränserna är inte alls klara. Det är inte bara direkt brottsliga yrken som är del av den, utan även yrken och personer som anses lite skumma och tvivelaktiga till sin natur, utan att vara direkt olagliga brukar ses som en del av den undre världen. Tjuvar, rövare, pirater, smugglare, svindlare, utpressare, skökor, lönnmördare och prisjägare kan alla kallas yrken inom den undre världen. Inte bara för att det är en egen liten värld i sig, det finns både utbildning och en arbetsmarknad för allt sådant.

Någon konsekvent struktur för all skum verksamhet finns det inte i Narg. Det som däremot finns är gillen för vissa av dessa yrken. Vissa yrken behöver ingen organisation, vissa är så svårgripliga att det inte går att organisera, men det finns de som har, och vissa av dem är mycket mäktiga, inte bara inom den undre världen, utan även ute i det stora samhället. I många fall är det dessa gillen som kan driva landets utveckling och föra skeenden framåt, eftersom deras tankar oftast är de modernaste. Det är också inom gillena man hittar de maktgirigaste, slugaste och hänsynslösaste i kanske hela Narg. Både inom dessa gillen och mellan dem råder ofta stor fientlighet, girighet, mistro och rivalitet.

De skuggyrken som brukar räknas ha någon form av samarbete som ger dem någon fördel är följande, uppräknat efter hur stor makt de uppskattas ha i undre världen och i hela Narg:

1. Tjuvar

Utan tvekan det största av alla undre världens yrken, och överhuvudtaget är det så vanligt att det endast är de primära yrkena som bönder och jägarna som sysselsätter fler i Narg. Tjuvarnas gille är både det största och mäktigaste av de ljusskygga gillena. Det är dock ett väldigt invecklat system, med stora inre motsättningar och en inte alltid helt kontrollerad organisation. Trots detta omtalas gillet med mycket stor respekt och dess ledare antas vara högt uppsatta och väldigt mäktiga i samhället, mycket tack vare dess storlek.

2. Lönnmördare

Sett till antalet utövare är detta inget stort yrke, men dess gille omtalas med fruktan. Organisationen saknar helt motstycke i Narg, vad gäller kontroll över både sina medlemmar, alla utövare av yrket, de flesta mord som alls sker, och överhuvudtaget hela landet. Det har påståtts både här och var på lönnkrogar att gillet om det så ville kunde ta över och styra landet, någon vågar sig till och med på att hävda att så redan sker. Och faktum är att det inte är en omöjlig tanke, för den som skulle känna till hela gilletts vidd. Men det gör ingen, eftersom gillet även tycks kontrollera vad folk vet om den.

3. Smugglare

Efter tjuvarna är smugglarna de talrikaste, och deras närvaro syns mycket tydligt i hela landet, eftersom deras varor alltid är eftertraktade, och de personer som den vanliga människan har mest kontakt med. Därför kan de anses ha stor makt, men det gäller inte deras gille. De har en organisation som ingen egentligen vet varför den existerar. Den är helt oorganiserad, har ingen betydelse för smugglingen i praktiken och saknar egentligen helt makt bland utövarna av detta bland vargaklanen mest hatade yrket, för att den förgiftat hela samhället.

4. Spioner

Om det finns någon som har mer kontroll över vad som sker i landet än lönnmördarna så är det spionerna. Men de använder inte sin information enbart för egen nytta utan säljer den vidare, vilket är vad deras yrke går ut på. Tanken att kunna leva på spioneri är inte helt gammal i Narg, även om gammal, god tjuvlyssning är det. Troligen har idén kommit utifrån. Detta innebär att inte heller deras gille är så gammalt och därför inte ännu så mäktigt som det kan komma att bli. Om deras organisation nu kan kalla gille, det är mer en central där all information passerar, yrket skulle vara mycket mer begränsat utan det. Det är ett yrke och ett gille under utveckling, men ändå välorganiserat och med ändå en viss makt över saker och ting, eftersom falsk information kan ställa till det ordentligt ibland.

5. Hälare

Gränsen mellan handelsman och hälare är mycket diffus och kanske inte är värd att söka fram i ett land som Narg. De flesta handelsmän har varor som kommit på oklara vägar, men regelrätta hälare, som helt försörjer sig på tjuv- och smuggelgods, finns det även hel del av. Hederliga handelsmän kan dock utan oro sälja sina varor överallt, medan hälarna måste ta vissa försiktighetsåtgärder. Detta har lett till att hälare har ett gott samarbete och kontakterna dem emellan är välutvecklade. De har inget egentligt gille, utan det har istället vuxit fram genom åren ett nätverk som ersatt behovet av organisation.

6. Prisjägare

På alla sätt det minsta yrket i sällskapet. Det är inte alls någon självklarhet att de nämns i detta sammanhang, många skulle nog höja ett föraktfullt ögonbryn. De är få och de har ett mycket löst sammanhållet gille, som är ganska oviktigt i deras yrke. Deras antal ger dem heller ingen nämnvärd makt. De är inte ens speciellt olagliga, tvärtom så

jagar de sådana som bryter mot lagen. Men de är ändå illa omtyckta, eller kanske just därför.

Enligt storlek rangordnas yrkena såhär:

1. Tjuvar
2. Smugglare
3. Spioner
4. Hälare
5. Lönnmördare
6. Prisjägare

Och enligt organisation (dvs. hur organiserade de är och hur utvecklat deras gille är):

1. Lönnmördare
2. Tjuvar
3. Spioner
4. Smugglare
5. Hälare
6. Prisjägare

Livet i undre världen

Långt ifrån alla som sysslar med olagligheter gör det på heltid. Smugglare måste ha något annat jobb under vintern när det inte är säsong, hälare fungerar ofta också som helt vanliga handelsmän och många stjälar bara då det inte annars räcker till med pengar eller mat. Därför är många väldigt lite insatta i den verkliga undre världen, för det finns verkligen en sådan riktig värld. För de som endast har fuffens att ty sig till är denna värld mycket verklig, och mycket hård. En majoritet är uppvuxna i städer, som ju innebär ett tuffare klimat än livet i en by. En tuffare, kyligare omgivning där man inte vänder sig om en gång utan bara tänker till sitt eget bästa. Och detta avspeglas i undre världen, fast då ännu värre. Här skyr man sällan några medel för att aktivt se till sitt eget bästa och ingen annan är bättre än det. Självklart gäller inga lagar, här gäller det verkligen att vara en överlevare. Är man inte stark eller smidig, måste man vara smart, annars dukar man under. På lönnkrogar råder det en råare stämning och hela den undre

världen genomsyras av misstänksamhet, av självklara orsaker.

Det är just lönnkrogarna som utgör den mest bekanta och konkreta världen för de ohederliga. Visst finns det i de riktigt stora städerna vissa stadsdelar som är tillhåll för skumma typer och gillena har ju ofta sina knutpunkter där. Men som brottsling tvingas man alltid vara på resande fot, och då är krogarna en trygghet, en fast punkt i en osäker tillvaro. När man pratar om den undre världen och undrar var den egentligen ligger, så är det just på lönnkrogarna, i gränder, övergivna ruckel i hamnen och andra mörka platser för den skuggtörstande.

SMUGGLING I NARG

Historia

Under en av Vargaklanens eror, för så länge sedan att ingen kan minnas när, stiftades en lag om att alla varor som fördes in i landet skulle göra det under klanens övervakning. I praktiken innebar detta att all handel med andra länder sköttes av Vargaklanen. Ingenting var tillåtet att föra in på något annat sätt eftersom de ville ha fullständig kontroll.

Det jordnära folket i Narg kunde förstås aldrig förstå detta och det tog inte länge innan smuggling var en etablerad sysselsättning. De som tidigare livnärt sig som handelsmän på havet skulle annars ha blivit arbetslösa. Alla var medvetna om att smuggling pågick och Vargaklanen gjorde allt för att stoppa det. De satsade mycket på att utveckla en flotta med den allra nyaste båtbyggartekniken som skulle bekämpa smugglingen. Narg har aldrig kunnat bygga större skepp och i jämförelse med andra länder skulle nog deras skutor te sig ganska anspråkslösa.

Den tid då smugglingen var ung kom alltså att präglas av något som närmast kunde

kallas krig, mellan klanens anhängare och smugglarna som var vanliga människor. Haven fylldes av vrakdelar och vattnet färgades rött av blod från båda sidorna. Det var under denna tid som Smugglargillet grundades för att skapa en enad front mot förtryckarna. I efterhand kan man tycka att det var oklokt eftersom att skapa något nytt under kaos inte leder till något annat än mer kaos. Just därför har Smugglargillet aldrig fått fotfäste i smugglarnas vardag och har ingen som helst praktisk betydelse.

Många är berättelserna om hjältedåd från denna tid och smugglare är aldrig sena att ta upp dessa tider till samtal vid bordet på krogen. Hur som helst så mattades stridigheterna så småningom av utan att någon stod som segrare.

Idag

Kriget mot smugglingen pågår fortfarande men inte i samma utsträckning. Även under Björnaklanens styren gäller detta, men de sätter inte så stor energi på att följa upp lagen och jaga smugglare. Därför är det ganska mycket lättare att bedriva smuggling under deras tid, men när Vargaklanen tar över blir det åtminstone i början ofta svåra tider för de ohederliga handelsmännen.

Alla smugglare i Narg inskaffar sina varor i stort sett från samma ställe, en ö långt ute i havet Österskum som heter Vesz Almåk. Ön är en samlingsplats för många länder och varor från alla håll och kanter byter ägare där. Man skulle tro att även information och dylikt byter ägare, men så är inte fallet. För Nargborna är ön och dess befolkning ganska mystisk, likaså de människor som handlar där. Nargs smugglare vet inte mycket om folks hemländer, var de ligger och hur de fungerar. Ingen vill avslöja desto mer detaljer av rädsla för att informationen kunde användas i illvilliga syften. Man är endast där för affärernas skull.

De vanligaste varorna som hämtas till Narg är droger och gifter. Bland dem är det Lyckorus och Sorgelyft, vars råvaror inte finns i Nargs flora, som totalt dominerar marknaden. Lyckorus finns i mängder och massor att köpa från ön och är därför relativt billigt i Narg. Sorgelyft däremot är exklusivt och priserna skyhöga. Vidare tar man in metaller till landet, eftersom marken i Narg inte innehåller så mycket metaller och den som finns är av dålig kvalitet. Metallen säljs vidare till hälare som i sin tur säljer vidare till smeder. Man importerar även färdiga vapen från utlandet. Dessa är billigare än de inhemska, men håller betydligt sämre kvalitet. Annat som kommer in i landet med smugglarna är papper, finare tyger och ädelstenar av olika slag.

Den populäraste varan av alla som smugglarna för från Narg till Vesz Almak är de vapen som nargiska smeder tillverkat. Narg är känt för den mycket goda kvalitet som allehanda vapen därifrån håller. Även smycken från Narg håller hög klass och säljer bra på ön. Annat som exporteras med smugglarna är ylletyger, öl, mjöd och tjära.

Narg har ett utvecklat nät av smuggelhamnar, dolda handelsplatser och sociala kontakter. Yrket är väldigt säsongsbaserat eftersom alla vatten nära kusten och i floder fryser till is under vintern. Längre ut i Österskum är det dock öppet vatten, detta gör handeln svår. Många smugglare kan övervintra på någon lönnkrog eftersom smuggling är väldigt lönsamt om man behärskar sitt yrke.

Ända tills för några år sedan var det endast muntliga kontrakt som uppgjordes mellan smugglare, hälare och hamnägare. Detta har dock visat sig vara för osäkert och instabilt, så idag görs alla kontrakt skriftligt.

ERIMAS TJUVGILLE

Det största och egentligen det enda riktiga tjuvgillet i Narg. De andra tjuvgillena är mest bara små grupper av småtjuvar som samlat ihop sig, de saknar den organisation och ordning som Erimas tjuvgille har.

Från att från början ”bara” kontrollerat Erimas undre värld kontrollerar de numera nästan alla större städer. För en tjuv som inte tillhör Tjuvgillet är det mycket farligt att på eget bevåg vittja fickor i någon av dessa städer. Ofta leder det till döden, och ens sista syn är ofta en av De Svurna. Detta är en mycket stor orsak till varför många gör allt för att slippa med i gillet. Vem som helst slipper dock inte. För att hålla standarden upp ordnas intagningsprov, praktiska sådana. Svårighetsgraden på proven varierar, beroende på vilket humör Rådet är på.

Då man väl kommit in i Tjuvgillet skall man betala 6 guldmynt vartannat månvarv. Det enda man får för denna pengasumma är rätten att stjäla i städerna som kontrolleras av Tjuvgillet utan att få De Svurna efter sig. Det är allt. Man får inget skydd.

Rådet

Tjuvgillet har inte en ledare, utan tre. Tillsammans bildar de det s.k Rådet. Rådsmedlemmarnas kön spelar ingen roll. Det viktiga är att Rådet måste bestå av en ung, en äldre och en gammal. Detta för att balansera Rådet. Den unges idéer, den äldres sans och den gamles erfarenhet och visdom. Då den gamle dör ”flyttas” den äldre upp på den avlidnes plats, den unge tar den äldres plats. Sedan kallar man in till Stormöte, där en ny rådsmedlem väljs. Varje sada får ställa upp med en kandidat. En Övertjuv kan inte väljas in i Rådet. Av alla kandidater väljer Rådet ut tre stycken. Sedan får Undertjuvarna, samt Övertjuvarna, rösta mellan dem. Mycket sällan, för att inte säga aldrig, brukar

samtliga överleva. Mutorna är många och utan allianser klarar man sig inte.

Detta system motsätter sig många, eftersom åldern i Rådet kan variera stort. En gång i Tjuvgillet historia gick det till och med så långt att den äldsta i Rådet var endast 20 år gammal. Såna slags Råd har dock en tendens att vara mycket kortlivade. Ofta kommer samtliga i Rådet till mötes en snabb och misstänksam död. När detta händer samlas alla tjuvar av Tjuvgillet som råkat vara inom en tre dagars radie från Erima för att välja nya rådsmedlemmar, denna gång i de passande åldrarna Även de som inte tagits upp av någon sada. Detta val kan hålla på i flera veckor och dödsfall hör inte till ovanligheterna.

De Svurna

Rådet är allsmäktigt. Fattar alla beslut m.m. De är den dömande makten. Sedan har de sina speciellt utvalda som ser till att besluten verkställs. De är 6 stycken och kallas De Svurna. De är svurna att lyda Rådets minsta befallning. De Svurna är Nargs mest fruktade yrkesmördare. Är man skyldig till något och ser en Svuren springer man. Även ibland bara för säkerhets skull. Då de är på uppdrag bär de kläder som bara visar deras ögon, ser man nån av De Svurna klädd så stannar man nog inte kvar på stället... Ord som förlåtelse och barmhärtighet finns inte i deras ordförråd

De sju sadorna:

Snottrasad
Ynjasad
Celdinsad
Karosad
Erinjasad
Silesad
Terraksad

En gång för länge sedan var det 10 tjuvar i Erima som bestämde sig för att gå ihop i ett gille, Tjuvgillet. De ansåg att ordning borde skapas bland Erimas tjuvar. Deras namn

var Snottra, Ynja, Celdin, Tinna, Karo, Erinja, Sile, Tor, Terrak och Kovo. De bestämde att gillet skulles ledas av tre stycken. En ung, en äldre och en åldrad. Den yngsta, Tinna, och den äldsta Tor, valdes därför automatiskt in i vad de kallade Rådet. Bland de övriga röstades Kovo fram att bli den tredje rådsmedlemmen.

De resterande sju bildade varsin s.k. sada. (Ungefär som nutida partier i Riksdagen) Till att börja med togs bara tjuvar ur den egna släkten in i en sada. Ex. Snottra tog med sin bror och dennes barn. Men ganska snart stod det klart att om man skulle ta med även utomstående så skulle det gynna Tjuvgillet, meningen med Tjuvgillet var ju trots allt att förena Erimas tjuvar. De sju fick titeln Övertjuvar, och de ledde sina respektive sador. Titeln (och makten) ärvs av Övertjuvens barn. Har Övertjuven många barn är det han/hon själv som bestämmer till vilket barn titeln skall komma.

Är man medlem i en sada kallas man Undertjuv. Att vara med i en sada innebär skydd, information och i viss mån chans att påverka. För detta betalar man dock en summa, 6 guldmynt vartannat månvarv. Av dessa pengar, som Övertjuvens hantlangare samlar in, går hälften vidare till Rådet.

För att bli upptagen i en sada krävs att man utmärker sig. Det är Övertjuven själv som bestämmer vilken tjuv som skall upptas. Inga prov ordnas, här är det ditt rykte som gäller.

Det är inte hedervärd att byta sada. Gör man det så kan ens liv vara i fara, eftersom de enskilda sadorna har sina egna hemligheter och knep som de inte vill att skall komma ut.

Blir man utkastad ur sin saga är det nästan omöjligt att bli upptagen i en annan. Rykten sprids så snabbt i Tjuvgillet. De tre mäktigaste sadorna är Snottrasad, Karosad och Ynjasad.

Ynjasad

Är den största sadan. Deras nuvarande ledare heter Smi, och är en gammal räv i spelet. Under hans tid som Övertjuv har Ynjasad blomstrat. Han är högt älskad av Ynjasads anhängare. Smi var den första någonsin med att bli Övertjuv utan att vara barn till den förgående Övertjuven. Den förra Övertjuven var ofruktsam och fick aldrig något barn, när hon dog blev det kaos i sadan. Smi blev den som naturligt höll i trådarna. Han mera gled in i rollen som Övertjuv än blev vald. Men tillsist blev det en sådan självklarhet att ingen ifrågasatte saken.

Ynjasad består, till mesta del, av glada människor som vill njuta av livet. Sadan går även under namnet som Suparsadan. De tar nästan alltid emot nya tjuvar med öppna armar, vilket har lett till att Ynjasad är den största, men kanske inte den bästa sadan.

Snottrasad

Är mäktigaste sadan. Deras nuvarande ledare heter, liksom sadans grundare, Snottra. Snottra är 25 år gammal, men mycket erfaren. Hennes far, Settre, var en mycket bra läromästare och lärde sin dotter alla knepen som gör en bra Övertjuv. När Snottra var endast 10 år gammal började hon misstänka att hennes far hade bestämt sig för att ge Övertjuvstiteln till hennes storebror. För att förhindra denna, enligt henne själv, katastrof förgiftade hon brodern. Endast 10 år gammal.

Detta är annars ett utmärkt exempel på Snottrasads tankesätt och agerande. Det är ytterst svårt att bli upptagen i Snottrasad.

Bland de andra tjuvarna anses Snottrasad vara en bunt elaka, egocentriska och ständigt fifflandes personer. Detta är inte allt för långt ifrån sanningen. Men du hittar nog inte mer lojala sadaanhängare än Snottrasads. De skulle göra vad som helst för sin Övertjuv.

Karosad

Deras nuvarande ledare är den hetsiga ynglingen Kovo, endast 18 år gammal. Kovo är den typiske anhängaren till Karosad; hetsig och våldsbenägen, med kort stubin. Karosads anhängare kan sällan hålla sams. Intrigerna är många, och medlemmarna kan aldrig gå säkra. Karosad är, trots detta, en sada som har ganska mycket att säga till om.

Silesad

En mycket religiös och skrockfull sada. Trogna tillbedjare av Arká, och andra gudar. Är inte så omtyckta av de andra sadorna. Men har ofta haft representant i Rådet, mycket på grund av hur lättmanipulerade de är.

Den nuvarande Övertjuven är den mycket religiösa Ask.

Erinjasad

Erinja var Ynjas äldre syster och det var hon som tog initiativet till att samla ihop de tio tjuvarna för att bilda Erimas tjuvgille. Erinja var en mycket smart kvinna och hon studerade och läste mycket. Hon närde dessuom ett starkt hat mot adeln vilket stärktes då hennes äldsta son blev fast för fickstöld och hängdes.

Trots att Erinja och Ynja var så olika så stod de två systrarna varandra mycket nära och så gör även deras sador än idag.

Erinjasads medlemmar föraktar Celdinsad för att dessa ofta försöker spela adliga (och för att vissa till och med är förlupna adelsmän och -kvinnor). Sadan är också den enda som inte bryr sig om klanbytet särskilt mycket. De tycker inte att bara Vargarna ska bort utan att Narg borde befrias från all adel.

Den nuvarande övertjuven Anja, har inte ärvt något av sin anmoders intelligens. Hon

är bara en marionett, en galionsfigur. Den som egentligen styr sådan är Anjas närmaste, Grip.

Celdinsad

Celdin var en oäkta son till en rövare och en förlupen adelsdam. Modern lärde honom ända från barnsben allt han behövde veta för att passa in i ett adligt sällskap, medan fadern lärde honom allt om den undre världen och hur man skulle aktera för att klara sig där. Det faktum att Celdin dessutom hade goda skådespelartalanger gjorde honom till en social kameleont. Han kunde obemärkt smälta in i vilken samhällsklass som helst och charma en intet ont anande person och innan denne visste ordet av försvinna obemärkt med personens värdesaker. Innan hans död var han vida (ö)känd för dessa egenskaper. Han hade många namn bl.a. Gentlemannatjuven, Den Maskerade och Skuggan.

Denna sadas medlemmar är ännu kända för att kunna smälta in var som helst. Behöver rådet en spion så är det någon ur denna sada de väljer. Svindlerier och bedrägerier är vanligare än direkt tjuveri. Celdinsad kommer inte alls väl överrens med Erinjasad.

Ingen gillar sadans nuvarande Övertjuv, Falarinna, på grund av hennes överlägsna sätt. Hennes far var en högt uppsatt adelsman och hon tror att dett gör henne bättre än andra.

Terraksad

Lögnaktiga och känslökalla typer, men fruktansvärt lojala mot rådet. Merparten av De Svurna kommer Från denna sada.

Terrak var en av de ivrigaste förespråkarna för att ett Råd skulle bildas då Gillet grundades.

Tekle heter den nuvarande Övertjuv.

Erímas Tjuvgilles lagar och regler:

(OFF: Du får själv bestämma hur många av dessa lagar din roll vet om och följer. De som vi skrivit upp är blott en bråkdel av allt. Men de som vi anser vara viktigast. Undantag se * 1 .)

- Du skola icke dräpa din broder eller syster af gillet. * 1
- Du som är upptagen i gillet har tillåtelse att utöva sitt yrke i de områden som står under gilletts makt. (Alltså inte i: Remly, Gamly)
- För denna rätt betalar du 4 guld vartannat månvarv. Rådet har sina speciella uppsamlare. Betalar du inte får du möta Rådets (läs: De Svurnas) vrede.
- Upprepad oförsiktighet straffas.
- Du får inte gå ut ur gillet.
- Du måste lyda order av Rådet.
- Du får inte bära andra vapen än dolkar på officiella sammankomster.

*1 Denna lag härstammar från den dagen då Erímas Tjuvgille bildades. De tio tjuvarna hade en romantiserad bild av hur gillet skulle komma att fungera. Denna lag är dock sedan länge bortglömd och i princip ingen följer den.

Lagar som berör alla sador:

• Sadorna står under Rådets makt. Men får själv bestämma över och göra upp stadgar om sina mindre inbördes bestyr, så länge dessa inte motsäger gilletts lagar.

- De medlemmar de upptagit i sin sada måste de ge beskydd. * 2
- Medlemmarna är skyldiga att betala en avgift till Övertjuven. Avgiften ligger på 6 guld vartannat månvarv.
- Övertjuvskapet tillfaller Övertjuvens barn av eget val. (Oftast den förstfödde)
- Vid dödsfall av en Övertjuv utan barn tillfaller titeln Övertjuvens närmaste rådgivare.
- * 2 Med detta innebär bla. Att medlemmarna skall ha tillgång till en säker plats ifall de är jagade. Att sådan skall göra

allt de kan för att frita en medlem som blivit tillfångatagen. Att muta diverse stadsvakter och dyl. för att göra det lättare för medlemmarna att utöva sitt yrke.

Hur går det till på ett Stormöte?

Alla i Erímas Tjuvgille är välkomna. Budet går ut till alla Övertjuvar, men inte alla väljer att komma. Vissa skickar ut någon av sina Undertjuvar för att föra sadans röst. Men inte ens alla skickar ut någon utsände alls. De mindre sadorna vet att de ändå inte har någon större chans att få in en av de sina i Rådet. Så varför, speciellt nu i dessa oroliga tider, bemöda sig att resa så långt? Nej, Stormöte är till för de mera mäktigare sadorna, helt enkelt. Officiellt heter det dock att alla är välkomna.

Alltid nu och då hittar även tjuvar till Stormöten. Mest för att de är nyfikna. Men eftersom deras röster räknas lika mycket som Under- och Övertjuvarnas så kan det vara ett ypperligt tillfälle att skapa relationer med olika sador. Eftersom budet bara går ut till Övertjuvarna så får tjuvarna oftast reda på det genom ryktesvägen.

Vem får ställa upp i valet?

Varje sada får ställa upp med två kandidater. En Övertjuv kan inte ställa upp. Så har regeln varit ända sedan Tjuvgilletts begynnelse. Vissa Övertjuvar har genom åren varit bittra på denna regel. Men de flesta accepterar den.

Av dessa kandidater väljer Rådet ut fyra stycken som de tycker skulle passa bäst. Det är mellan de här tre som valet står. Alla får rösta, även de som inte tillhör någon sada.

Hur går röstningarna till?

Eftersom mycket få i Erímas Tjuvgille kan läsa är rösterna muntliga. Rösterna tas emot av Rådet, som skriver upp och räknar dem. En efter en går alltså in dit där Rådet sitter och säger den kandidat man vill se i Rådet. Enkel majoritet räcker.

Hur snabbt börjar den nyvalda sitt ämbete?

Direkt efter att Rådet officiellt utnämnt honom/henne...

LAGAR OCH RÄTTSSYSTEMET I NARG

Detta är en av de områden där störst förändringar sker med ett klanbyte, och det är alltid hit man går först, som för att visa vem som bestämmer. Just nu lyder Narg under ett mycket ungt Vargastyre och nya lagar är skrivna och ett sammandrag följer här, samt förklaringar och noteringar.

Brott och Straff

Stöld

Handen och alla dess fingrar bryts, och förbinds, så att fingrarna läker dåligt och fel och handen blir obrukbar. Ett synligt tecken på vem som ertappats som tjuv.

Mord

Befinns man skyldig till en annan persons död (man är inte skyldig om det anses ha skett i misstag), blir man mördarmärkt. Detta innebär att man med kniv ristar ett kryss och en cirkel runt i personens panna, och sedan sätter man sot på såret. Märket kommer att synas för resten av personens liv. Efter det tas personens ägodelar och kläder och den dömda skickas ut i skogen. På det viset får gudarna bestämma dennas öde. Ingen by och ingen stad tar dock emot en mördarmärkt. De flesta dör ganska snart, några överlever som eremiter i skogen.

Värt att notera är att det finns de som lyckas återvända till samhället genom att täcka pannan, exempelvis med en duk. Detta är dock inget lätt liv, att ständigt vara på sin vakt och hålla sin förbannelse dold. Det är aningen lättare i städerna, eftersom man inte bryr sig om andra än sig själv där.

I den undre världen är det t.o.m. accepterat med ett sådant märke, man blir inte avvisad. Dock har man där den lägsta status man kan uppnå, eftersom man mördad och blivit fast för det. Ingen är så föraktad och smutskastad som den mördarmärkte och dyker en sådan upp på en lönnkrog är det stor munterhet hela kvällen.

Lagen tar upp många olika grader av mord, som ska bedömas olika hårt, men det har sedan länge övergetts och nu råder endast det sunda förnuftet vid byns domar.

Lurendrejeri

Under denna kategori faller allt från att ha låtsats vara en annan person, eller lurat folk i affärer till att fuska i penningsspel. Det blir ett brott när man gör det i vinstsyfte, att skoja med någon är inte olagligt. Straffet för detta är i byn fråntagande av personens ägodelar till det värde han har lurat till sig, i staden betalar han en summa pengar som man anser motsvarar den skada han åstadkommit.

Lögn

Allvarliga lögner som har skadat en eller flera personer eller en hel by, bestraffas med att tungan skärs i två delar, som på en orm. Nu finns det ju självklart skillnad på lögn och lögn, och lagen har ett mycket invecklat system för hur allvarliga olika lögner är och hur de ska bedömas. Men även här struntar man i praktiken i paragraferna och låter förnuftet råda.

Gudaförnekan

Det finns även en gammal lag som berättar om ett förbud mot att förneka de fyra gudarna som skapat världen. Straffet för detta är döden genom stening. Denna lag är dock sedan länge bortglömd, men inte för att folk skulle förneka gudarna utan tvärtom, för att ingen gjorde det. Denna lag härstammar från en tid då Vargarna styrde och hade tagit modell av andra länders

lagstiftning, men denna lag hade ingen betydelse eftersom det inte finns mer än en religion i Narg och gudarna inte är en trossak, utan ett faktum.

Röveri och kidnappning

För handelsmän i Narg har rövare alltid varit orsak till stora problem och oro. För att frakta sina varor så snabbt som möjligt utnyttjar de gärna mindre, kortare vägar. Problemet är att dessa ofta går rakt igenom någon skog eller på annat sätt genom platser som är idealiska för bakhåll. Straffet för den som blir fast för att ha attackerat följn eller rövat bort ägodelar eller människor är att föras till Ön, kallad så i undre världen och uttalad med fruktan och respekt, utan någon mat eller redskap och försöka överleva där fem år, varefter de hämtas tillbaka om de fortfarande lever. Dock blir rövare sällan fast och därför har Ön ett mycket litet invånarantal.

Smuggling

Vargaklanen har ett speciellt hat mot just smugglare och därför är straffet speciellt grymt mot de som blir fast för det. Deras skepp bränns ner och de själva tvingas inta ett gift, Smuggeldom, som bryter ner deras hjärna mycket snabbt, och de lever resten av sina liv som apatiska idioter. Alla i undre världen har stor sympati med den dömd. Ser man en sådan på en krog bjuds denna på många stop mjöd.

NARGS RELIGION

Skapelseberättelse från den heliga texten Hendor (på landsbyggden är berättelsen långt ifrån så detaljerad): Innan Tiden var världen kaos. Allt var ett evighetslångt fruset ögonblick utan Tid.

Allt var en färglös kaskad av all världens färger, vilka kaotiskt virvlade runt i det oljud där inget hördes.

Ett kaos är inte ett kaos förrän någon inser det. Någon var Hendor. Med honom kom Ordningen och Tiden. Med honom kom den första rörelsen och de första andetag. I sitt tredje andetag skapade Hendor Jorden mitt i sin tomma Ordning. Med jorden skapades även dess väktare, Simrí. Hon var skönare än den nyfödda jorden själv.

Hon tittade ut över jorden som ännu var död och kände kärlek, hon tittade uppåt mot skyarna och såg Hendor. Hon kände kärlek. Med kärlek i hjärtat sprang hon över jorden och var hennes fötter nuddade sprang blommor fram, träd spirade och knoppades och gräset frodades.

Ur det kaos som Hendor avslutat hade skapats andar av allehanda slag. De flockades kring den vackra Simrí och hennes skapelsedans. De såg hennes lätta fötter, de såg hennes vackra leende och de tyckte om det de såg. Gudinnan såg de vilsna andarnas välvilja och gav dem kroppar att bebo. Det blev de första djuren. Snart befolkade de alla snår, träd och buskar som Simrí skapat.

Simrí älskade livet och hon älskde Hendor som var livets fader. Tillsammans skapade de solen att lysa upp och värma Simrís jord och allt som levde där. Ur det varma himlaklotet föddes gudaparets son, Gart. Han dalade ner till jorden för att hälsa sin mor, men där han gick på jorden skapades det bara elände. Berg som spydde eld uppstod och jorden skakades. Simrí blev mäkta orolig för sin jord och bad sonen att sluta trampa på den. Gart blev stött och svävade åter upp mot sin fars himmel och satte sig tillrätta på solen. Därifrån hade han en god utsikt över jorden och ibland, när Simrí vände ryggen åt, vidrörde han jorden för att reta sin mor.

Hendor förgrymmades över sonens fräcka tilltag, men kom inte på något sätt att hindra sonen från att röra jorden. I sin ilska skapade han molnen. Han såg att molnen var bra att ha för att skymma sonens sikt till jorden och lät dem vara kvar. Molnen blev

större och fler. Snart täckte de hela himlen. Hendor blev konfunderad då vatten började falla. Längre föll det vatten mot jorden. Växter och djur blev dränkta för vattnet hade ingenstans att ta vägen. Simrí blev förtvivlad och bad sin make att göra något. Hendor befallde molnen att sluta och endast fälla vatten på hans önskan.

Simrí gjorde fördjupningar i sin jord dit vattnet kunde flyta. Dessa fördjupningar blev hav och sjöar. Ur havet föddes Arká, den trotsiga. Hon var lika lynnig som vattnet hon kom ifrån. Förtret var hon för både sin far och sin mor. Moderns jord blev skadad av de häftiga vredesutbrott som dottern kunde hetsa havet till och fadern satte Ordning högt. Vattnet var aldrig stilla, aldrig i Ordning. Än for det hit och än dit. Fadern kunde inte hålla reda på varken det eller på dottern, därför slet han ut sitt ena öga och fäste det på sin himmel för att alltid kunna bevaka dottern och hennes hav. Hans öga är det människorna kallar månen.

Arká tyckte inte om faderns tilltag. Hon täljde sig en flöjt, satte sig på en klippa i vattnet och började spela. Hendors ögonlock blev tungt och började trilla ner över hans öga. Då ögat var slutet och fadern sov, gjorde dottern bus och hittade på lustiga upptåg, men fadern sov lätt och snart var ögat öppet igen.

Det fanns nu två klot på himlen och både Gart och Hendor var irriterade på den andre, därför kom de överrens om att turas om att ha himlen för sig själv. Då solen var uppe var det mycket ljus och det kallar människorna av nutid för dag och när Hendors öga var på himlavalvet var det mycket mörkare och människor kallar det natt.

Så här långt har jag kommit. Måste ännu skriva om människornas skapelse. Det där med månen som ett öga anser jag själv vara närmast ett genidrag. Tjuvar föredrar att verka månlösa nätter, alltså nätter då även deras gudinna är aktiv och då Hendor, domarguden, inte kan se dem.

De fyra gudarna:

Hendor: Luftens, vinterns och tidens gud. Hans väderstreck är nord. Han är sträng men mycket vis och rättvis. Han är borgarnas beskyddare. Han är domargud, vädergud, döds gud och vishetens gud. Studerande, döende och bönder tillber honom.

Simri: Jordens och vårens gudinna. Hennes väderstreck är väst. Hon är god och förlåtande. Hon är bönders, jägares, och hantverkares beskyddarinna. Hon är fruktbarhetsgudinna, kärleksgudinna, äktenskapsgudinna och livets moder. Bönder, jägare, hantverkare, vandrare, havande kvinnor, unga älskande m.fl tillber henne. (De flesta tillber henne någon gång under sin livstid)

Gart: Eldens och sommarens gud. Hans väderstreck är syd. Han är stingslig, beräknande och högdragen. Han är adelns beskyddare. Han är krigsgud, jaktgud och politikens gud. Adelsmän, jägare, krigare och politiker tillber honom.

Arká: Vattnets och höstens gudinna. Hennes väderstreck är öst. Hon är oberäknelig, lynnig och egoistisk. Hon är handelsmäns, sjöfarares och den undre världens beskyddarinna. Hon är havsgudinna, handelsgudinna och mordets, tjuveriets, luredndrejeriets och den ljusskygga politikens gudinna. Tjuvar, smugglare, sjömän, rövare, handelsmän, mördare m.fl. tillber henne.

MYTER

Arkás döttrar

Höga vågor hemsökte havet. Arká var på uselt humör. Hennes far höll ett öga på henne, hennes bror såg till henne och hennes mor vakade över henne. Inget hon gjorde eller sade undgick dem och inget kunde förmå dem att låta henne vara ifred med sitt hav och sina känsloutbrott.

En natt då alla sov tog Den Lynniga en stor vassruska och formade den till en avbild av sig själv. Två stenar blev ögon, sjögräs blev hår, en fiskfena blev näsa och en mussla blev mun. I vassruskans händer satte hon sin flöjt. Hon lämnad avbilden på den högsta klippan bland sina klippor och simmade sedan mot land viss om att ingen av de övriga Gudarna skulle märka att hon var borta.

Med jord under fötterna och ofog i sinnet tog hon en människokvinnas hamn. Hennes hår var svart som korpens fjädrar och ögonen hade havets färg.

Arká vandrade genom Narg. Hon sökte efter äventyr och människor att driva gäck med. I tre dagar och tre nätter vandrade hon tills hon kom till en stad. Genom stadens mäktiga portar gick Arká i en underskön kvinnas skepnad och lamslagna blev allt manfolk vars ögon föll på hennes gestalt. Snar var Havshetserskan att märka blickarna och lika snar till att utnyttja sin skönhet. En ung man vid namn Gill blev gudinnas rov. Hon hetsade honom att råna en handelsman och betraktade förtjust det kaos som uppstod. På natten tog Arká honom till sig och de låg med varandra. Nästa morgon dräpte Arká Gill och då hon åter gick genom staden träffade hon en annan ung man. Hans namn var Jemar. Arká hetsade även honom till illdåd och på natten tog hon honom till sig, låg med honom och på morgonen tog hon hans liv. Den Lynniga fortsatte med sitt fräcka värv med större glädje för varje dag. De unga männens gärningar blev allt djärvare.

På den tionde dagen då Gudinnan gick genom staden för att söka sitt tionde byte stod plötsligt en flicka i hennes väg.

"Vem är du som hindrar min väg?", sporde Arká och de havsblå ögonen mörknade till ett stormigt hav av ilska.

"Mitt namn är Kana och jag är syster till Gill Fager vars liv du utan samvetskval

tagit. Vem är du själv? Du som ränner omkring och får stadens män att bete sig som kåta unghingstar."

Den Lynnigas ögon svartnade totalt och med hat svarade hon.

"Jag är Hrene. Jag gör vad jag vill och det utan att en flicksnärta lägger sig i."

Kana Den Modiga hade svar på tal. "Du är en lögnare, Havshetserska. Din mor har känt dina besudlade fötter trampa hennes jord. Hon har sett dina klippors ödslighet. Hon kom till mig i en dröm och bad mig sända dig hem. Med hjälp av ditt namn besvärjer jag dig att återvända hem. Jag besvärjer dig Arká. Åk hem. Spring hem. Simma hem. Far hem till dina klippor."

Med ett vanvettsskri av raseri störtade Arká ut ur staden, ty hon kände sin mors, jordegudinnans, kraft strömma genom flickan. Alltjämt rasande kastade Den Lynniga sig i havet.

Medan hon simmade till sina klippor kände hon en smärta i buken och då hon kom i land födde hon nio döttrar. Alla var de olika och alla överjordiskt sköna. Var och en var de minne av någon av de nio män vilka Arká förfört. Alla nio döttrar var av både hav och land. Deras överkroppar var kvinnors, men underkroppen var en lång, smidig fiskstjärt. Människorna kallar dessa varelser för De Nio eller Arkás Döttrar.

Havshetserskan betraktade misslynt De Nio hon satt till världen, men fann dem värdiga. Hon lät dem bebo sitt hav och leka mellan sina klippor.

De Nio bebor än idag vattnen kring Arkás klippor. Då de är av mänskligt blod känner de också en lockelse till människosällskap. Med sitt makalöst vackra flöjtspel och sina överjordiska anleten lockar de alla sjöfarare, manliga som kvinnliga, i fördärvet. Medan skeppets besättning trollbundet försöker följa med flöjtspelets invecklade turer går skeppet mot en av de

tusentals undervattensklipporna runt Arkás boning. Först när det är för sent märker de olyckliga vart de är på väg. Då skeppet sjunker drar De Nio ner hela dess besättning i havet för att förlusta sig med dem. De som drunknar i havet på det här sättet kommer för alltid att befolka De Nyckfulla Nios underjordiska slott och där festa till lust och leda i evighet.

Hendors boning

Arká den Lynniga äger en särdeles vacker flöjt, snidad ur tårpils gren. Flöjten är henne mycket kär och med dess hjälp kan hon förmå sin far att sova tillräckligt länge för att kunna hitta på upptåg.

Nu hände det sig så att Hendors tålmod med sin Lynniga dotter en gång tröt. I ovanligt vredesmod grabbade han flöjten ur Havshetserskans händer och gömde den väl i sin boning och förbjöd även dottern från att besöka honom. Hela havet stillnade i oroväckande lugn innan en storm utan like bröt ut. Vågor med nio manslängders höjd strävade mot himlen, sträckte sina armar för att dränka Vindmanarens verk. Den Lynnigas vredesutbrott var i sanning en skrämmande syn. Fruktlösa var dock hennes försök att skada sin fars verk och harmlösa hennes förbannelser.

I sinom tid stillade hon sig och vågorna lade sig till ro. Hon hade aldrig lytt sin fader förr, vem var han att tro att hon skulle göra det nu? Med ilska kunde hon inte få igen sin flöjt ej heller med styrka. Att böna och be var inget hon ens tänkte på. Det vore en skymf att be på sina bar knän och låta Hendor triumfera. Med list måste hon återta flöjten, på smygvägar och nattvägar måste hon gå för att inte bli upptäckt.

Tre av kustens ståtligaste fåglar dräpte Arká i skydd av mörkret. Hendors stoltheter plockade hon tyst och försiktigt och slängde sedan örnakadavren i sina blåa böljor för att slukas av fiskarna. Försiktigt fäste hon fjädrarna på sin kropp. Med vass och

strandgräs band hon varenda fjäder på kroppen, täckte den och gjorde den oigenkännelig. Benen täckte hon med fiskfjäll. Som klor satte hon fiskben. Av snäckskal snidade hon en ståflig näbb.

Då allt var klart klättrade hon högst upp på sina klippor. Från den högsta toppen kastade hon sig ut och vinden bar henne då den såg fjädrarna och misstog henne för en örn. En bra örnhamn hade hon gjort sig. Den lynniga tog sikte på sin fars boning och flög medan broderns sol steg upp över horisonten. Hela dagen flög hon och då Garts sol åter nuddade i horisonten landade hon vid Hugesal. Mäktig var den byggnaden. Nio manslängder gick det åt att räkna till den högsta taknocken från marken. Porten var av ek och guld och bred som tre hästlängder.

Försiktigt gick Arká framåt, mot den stora porten. Med fjäderklädd arm bankade hon på gyllenporten och med skriande röst hävdade hon: "Jag är Örn! Himmelsherre, släpp mig innanför dina väggar."

Den mäktiga porten öppnades och Arká i örnens skepnad släpptes in. I ett utsirat högsäte satt hennes inte ont anande far och log.

"Du säger att du är Örn och du är välkommen! Alla himlens Befjädrade är välkommen till min boning, men säg mig ändock vad ditt ärende är, Himmelsdotter."

"Jag har kommit för att få se Havshetserskans flöjt, den flöjt som det ryktas om, den flöjt som sägs kunna utträta storverk. Jag har flugit långt och länge för detta mitt ärende."

"Åhå! Det var då ett ärende så märkligt som något, men har du väl kommit dig hit så skall du väl ej heller gå härifrån utan det du bett om. Om du går genom dörren där och fortsätter rakt så kommer du till det rum där jag bevarar min dotters flöjt. Toste den trogne vaktar flöjten. Min väktare

vakar väl över den. Han släpper att se, men inte att röra."

Med fem långa kliv var Arká framme vid dörren och med en snabbhet av en som längtar var hon genom dörren. På andra sidan fanns en gång vilken hon rusade igenom. En dörr till hindrade henne inte.

Ett cirkelrunt rum mötte henne. Dess dimensioner var gigantiska att skåda och på dess golv stod en piedestal. På piedestalen stod hennes älskade flöjt, balanserande, darrande. Havshetserskan hade inte ögon för annat än sin smäckert skapade flöjt. Ett steg tog hon mot den, två steg, tre och fyra steg tog hon i riktning mot sin skatt. Hon var nära då vrålet stoppade henne. Framför henne reste sig en hund, två manslängder hög. Tänderna i dess vidriga käke var gula som vax och av kortsvärds storlek och skarphet. Tassarna var större än de största björnarmar, ögonen som glödande kol. På dess rygg reste sig en ragg kolsvart och borstig.

"Ajaj, den besten biter mig lätt fördärvad. Far har skaffat en värdig väktare till pipan min. Jag måste först ta mig an detta åbåke till monster annars kommer jag aldrig härifrån."

Förargad var Den Lynniga då hon började sjunga, havets sång sjöng hon. Hon sjöng mjukt om små bäckar som strävar mot det stora, oändliga, om vågornas stilla kluckanden i skyddade vikar. Toste, trogen Hendor, morrade och röt men somnade inte. Arká hävde rösten än högre, försökte skrämma hunden med ylande sånger om havsilkska och stormar, vågor höga och skyar mörka. Toste bara morrade allt högre åt hennes vansinnessånger.

I förtvivlan hävde hon sig upp i luften, på stora örnavingar flög hon över den ilska hunden. Undvek skickligt de smållande käftarna, flög smidigt mellan trevande tassar. Med klopydda fötter fick hon tag i sin flöjt. Med triumferande skrin flög hon uppåt, genom taket. Gjorde hål i

Hugesalstaket. Snabbt som falcken flyger, flög hon hem till sina kala klippor. Satte sig så att spela en späfull sprudlande trudelutt.

Länge, många dagar därefter kunde man höra Hendor vråla. Åt sin dotter vrålade han, på Toste, misslyckad vakthund, grälade han, åt tjänare skrek han om hålet i taket.

SJUKDOMAR OCH DÖDEN

I Narg är sjukdomar ingen vanlig syn. Till och med vanliga förkylningar är ovanliga. När någon sedan verkligen blir sjuk är det någonting en hel by pratar om. Sjukdomar är något mystiskt och skrämmande. Den sjuka isoleras ofta från omvärlden och får klara sig bäst den vill. Utan behandling eller vård av något slag kan även den minsta sjukdomen leda till döden.

I de större städerna kan en och annan örtahelare bli funnen, men folk söker sällan hjälp. Man är överhuvudtaget lite rädd för örtahelarna, det beror på att man tror att de använder sig av magi när de botar den sjuka. Till skillnad från vanliga helare, (de som läker skador odyll.) som är högt aktade och beundrade i Narg, lever ofta en örtahelare ensam i en liten fallfärdig hydda i utkanten av en stad. Endast ett fåtal desperata människor vågar sig till enstörningen för att söka hjälp åt sig själv eller någon vän.

De flesta ser på sjukdomar som ett straff av gudarna, medan andra tror att det är någon som kastat en förbannelse på personen ifråga.

Endast ett fåtal personer i Narg har tagit till sin uppgift att studera detta fenomen närmare. Ofta ger de upp efter att frustrerande stampat på stället ett antal år. Dessa fruktlösa forskningar har inte kommit längre än att ha nedtecknat ett fåtal sjukdomar och deras symptom.

Döden i Narg ses mer eller mindre som naturens gilla gång. Så länge det var en naturlig död tänker man inte så mycket på det. När en äldre människa dör är det helt enkelt hennes tur att lämna jordelivet för att istället leva med gudarna. Avlider någon som följd av en olycka litar man på att gudarna har sina orsaker till att röva bort personens liv. Såklart gråter och sörjer man, det är aldrig lätt att mista en vän eller släkting. Men livet återgår till det vanliga förvånansvärt snabbt.

När en människa dött måste den på något sätt offras till gudarna. Görs inte detta kommer den aldrig ha en chans att fortsätta sitt liv tillsammans med gudarna. Det finns fyra olika metoder att offra den dödes kropp och själ, och därmed skicka den till gudarna:

Man kan **begrava kroppen** i jorden. Detta gör man om den avlidne tillbett **Simri**, jordens och vårens gudinna.

Man kan även **sänka ner kroppen i vattnet**. Detta gör om den avlidne tillbett **Arká**, vattnets och höstens gudinna.

Om den avlidne tillbett **Hendor**, luftens och vinterns gud, **låter man asfåglar äta upp kroppen**, och på det sättet föra den dödes själ vidare.

Man bränner upp kroppen om den avlidne tillbett **Gart**, eldens och sommarens gud.

Vet man inte vilken gud den avlidne tillbett, eller om den inte dyrkat någon speciell, utgår man från den gud vars årstid den döde avlidit under. Tex. bränner man kroppen om personer ifråga dött under sommaren.

Då man dör tror man att det finns två alternativ till "livet efter". Det ena alternativet är **Dödens flod**. Det sägs att varje synd fäster en sten vid ens själ, och har man syndat mycket orkar man inte simma över floden utan dras ner i flodens oändliga djup. Det andra alternativet är

Gudarnas strand, dit man kommer om man orkat simma över Dödens flod. Det sägs att den gud man tillbett går där, och att man får leva i dennas gunst och med sina nära som dött före en.