

En värld
Ett val
Ett öde

Skymningshem

Författare

Krister Sundelin

Med bidrag från

Martin Fröjdh

Speltestare

Martin Lundmark

Stefan Isaksson

Per Sikora

Hasse Lans

Daniel Wijk

Thomas Mattson

Johan Rising



Del 1: Introduktion

Välkommen till Skymningshem
 Inspiration
 Ordlista

Introduktion

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

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

Det fanns en skillnad till mellan honom och henne. Han var inte sig själv. Hon hade känt det så fort hon kom in i rummet där han låg fastbunde.

Shayuna hade egentligen inte ens behövt sjunka ner på knä bredvid honom och lägga handen på hans panna för att gå in i hans sinne. Hon gjorde det ändå, för att vara helt säker och för syns skull.

"Nå?" frågade byns äldste.

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

"Har Toyon blivit besatt?" frågade han.

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

"Vi vet" svarade kroppen.

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

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

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

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

Välkommen till Skymningshem

Välkommen till *Skymningshem*, ett helt nytt rollspel i en främmande värld med österländsk smak och anda.

Skymningshem började som en alternativ spelvärld till det kritikerrosade rollspelet *Eon*, och har skapats mest för att visa att man inte behöver spela i *Mundana* med *Eon*, utan att det går att spela med *Eons* regler i andra världar. Spelet har dock lämnat sin vagg, och har i sin senaste inkarnation blivit ett självständigt rollspel. Spelvärlden kan spelas med flera olika regelsystem, bland annat ett eget system kallat T10-systemet eller *Eons* system.

Vad är Skymningshem?

Skymningshem är ett rollspel som utspelar sig på Fo'ur, en till stor del vattentäckt värld med grön himmel. Väldigt lite värme och ljus kommer från en avlägsen och kall sol, så världen är insvept i ett evigt skymningsljus. Omkring 95 % av världens yta är täckt av vatten och de



öar som finns är mestadels vulkan- eller korallöar. Båt eller skepp är det vanligaste färdmedlet, med fötter som god tvåa i den mån det är möjligt. Riddjur finns inte alls, utan ska man färdas med stil så är det båt eller bärstol som gäller.

Den här världen har ett mytiskt förflutet, allt sedan Människans fall för tusen år sedan, då människorna kastades ut från Gudarnas hemvist som straff för sitt högmod. Allt sedan dess har man försökt att överleva, trots inbördes motsättningar och konflikter. Det finns handelshus som kämpar om kontrollen över handeln, det finns städer som försöker dominera sjörutterna, det finns hemliga sekter som försöker gräva fram hemligheterna från före Fallet från Gudarnas hemvist, det finns kyrkor som ber om gudarnas förlåtelse och kloster som ser allt som en del av Gud, det finns trollkarlar i mäktiga torn som gömmer enorma kunskaper och krafter. Det finns magiker och andebesvärjare, stridskonstmästare och legosoldater, köpmän och svindlare, pirater och fribrytare, präster och munkar. Utöver det finns det tre arter som samsas om det lilla landutrymme som finns. Dels finn thrakinde, en utterliknande art som levde på Fo'ur innan människan kom dit. Dels finns människor som kom till Fo'ur, förvisade av gudarna, och iynisin som anlände samtidigt. Utöver dessa finns också Stacken, som kan besätta andra levande varelser och göra dem till ett stort medvetande, och havsdrakarna, uråldriga och mäktiga.

Vad Skymningshem inte är

Skymningshem har inte mycket gemensamt med vanliga fantasyrollspel. Spelvärlden i *Skymningshem* har få förebilder i den västerländska kultursfären. Termen ”nyfantasy” uppfanns som genrebeteckning på *Skymningshems* variant av fantasy, men den är säkert redan upptagen... Det är inte mycket som är gemensamt med den gamla invanda bilden av fantasyrollspel, med alver, dvärgar, orcher och onda furstar. Istället får vi i *Skymningshem* besöka en främmande värld med en grön himmel och intriger och politik i varenda buske.

Inget gott och ont

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

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

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

Ingen historisk förebild

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

Inga standardingredienser

Man kommer att upptäcka att mycket av det som man förknippar med fantasy saknas helt eller delvis i *Skymningshem*. Alverna kan till exempel enbart delvis motsvaras av iynisin, men liknelsen fungerar bara på detaljer av utseendet och det endast om man jämför det med vissa vedertagna rollspelskonventioner. Resten är egentligen väldigt o-alviskt – iynisin är



kortlivade (relativt alver, inte relativt människor), våldsamma och fyllda av inre konflikt, inte långlivade och fridsamma. Orcher och dvärgar saknas helt, liksom den tidigare nämnda Ondskan.

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

Annorlunda episk fantasy

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

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

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

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

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

Inspiration

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ordlista

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

	(ang) från angesi
	(kh) från khenoke
	(nih) från nihon
	(sur) från suriyani
	(th) från thrakiska språk
'Shai	(th) Lagsport med thrakindiskt ursprung. En spelare från varje lag ska försöka göra mål med en boll, medan fyra andra spelare inte får nudda bollen utan bara är till för att öppna vägen för kvicken.
Al'shakh	(th) Andebesvärjare
Al'shakhin	(th) Thrakindes gren av magi, schamanismisk andemagi. Även thrakindes religion.



Althea	(ang) Gudarnas hemvist, det stora klot som syns på Fo'urs himmel under halva dygnet. Det sägs att människorna kom från Althea innan de kastades ut från Gudarnas hemvist och landade på Fo'ur.
Bok'yadin	(sur) Ett iynisiskt träningsvärd i trä, med samma balans som en <i>say'yadin</i> .
Bosord	(ang) Ett 90 cm långt dubbeleggat enhandssvärd med korgskydd.
Chi	(sur) Jord, en av <i>soryus</i> fyra förmågor.
Dinga	(ang) Hunddjur, tillsammans med iynisin och människor de enda däggvarelserna på Fo'ur.
Dygn Fallet	Ett dygn är 25 timmar långt. Den tid i historien då människan kastades ut från Gudarnas hemvist och förlorade sin magi.
Fem stammar	En federation av fem thrakinde-stammar i Lamark-arkipelagen.
Fern	Inhemsk gröda som odlas på fält som står under vatten. Man kan baka bröd på fernmjöl, ångkoka kornen och även göra papper och halmmattor av axen. Fern anses vara fin mat och bröd blir vitt.
Fo'ur	(ang) Den värld som Skymningshem utspelar sig på.
Hi	(sur) Eld, en av <i>soryus</i> fyra förmågor.
Hirai	(sur) Det finare och sirligare av iynisins två skriftspråk. Det används huvudsakligen i formella texter.
Ish	(th) Spjut. Skaftet på en riktig <i>ish</i> går ofta i arv, medan spetsen byts ut när den gamla går sönder.
Ichikuyun	(sur) "Kraften hos en", eller förmågan hos var och en att påverka.
Iynisin	(sur) En ras som är mycket lik människor. De är något kortare men smidiga och muskulösa. De är mycket religiösa och mycket skickliga på stridskonst, något som alla tränar.
K'kshadrvi (klishadvi)	(th) Stort havsdjur som oftast håller till vid ekvatorns isbälte. De jagas av thrakinde-stammar som lever i närheten av ekvatorn samt av kheno.
Katai	(sur) Det enklare av iynisins två skriftspråk. Det används huvudsakligen för anteckningar, främmande namn och lånord.
Ke'robih	(th) Soldatsvärm, en nomadisk svärm av små köttätande leddjur som flyttar från värd till värd.
Kheno	(kh) Ett nomadiskt människofolkslag som bor på Khenokeh.
Khenokeh	(kh) En stor ö som delvis är täckt av isen vid ekvatorn.
Khina'ha	(th) En orm som anses helig av thrakinde. Den används av ormläkare för att bota infektioner och varbölder.
Kisin Kortår	(sur) Luft, en av <i>soryus</i> fyra förmågor. Ett Fo'urskt kortår är 86 dygn, och varje dygn är 25 timmar. Det motsvarar alltså nästan 89,6 jordiska dygn. Kortår används huvudsakligen av thrakinde och iynisin, samt av människor som finare uppdelning av ett långår. Kortåret börjar med första dagen i Mörke och slutar med sista dagen före Mörke.
Lamark-arkipelagen Lamarkiska handelsfederationen	En ögrupp i vilken bland annat Pejora ingår En sammanslutning av handelshus och de stadsstater där de finns i Lamark-arkipelagen.



Ljuse	Den tid då solen och Althea är på varsin sida om Fo'ur och man bara kan se en av dem åt gången.
Långår	Ett Fo'urskt långår är fyra kortår. Det används huvudsakligen av människor.
Mizu	(sur) Vatten, en av <i>soryus</i> fyra förmågor.
Mörke	Den tid då solen kommer in bakom Althea och skuggas.
Nakuyuni	(sur) ”En som insett sin förmåga”, en person som förstått vikten av <i>ichikuyun</i> och lever efter den principen. Ofta högt aktade.
Nihon	Ett av de två gamla språken. Suriyani härstammar från nihon.
Ormläkare	Personer som kan läka sjukdomar med hjälp av ormgift och böner.
Pakunin	(sur) Iynisiskt traditionellt vapen, en fem fot lång stav.
Pejora	En stor ö i västra Lamark-arkipelagen med mycket jordbruksmark.
Pejoriska ligan	En samling stadsstater på och kring ön Pejora.
Rfani (vani)	(th) Vessleliknande rovdjur som tämjts av thrakinde som huvudsakligen jaktdjur.
Santovasku	En statsbildning nordväst om Lamark-arkipelagen.
Say'yadin	(sur) Ett 90 cm långt kurvat eneggat svärd.
Sayash	(sur) Ett bambuliknande gräs som används som till lite allt möjligt: byggnadsmaterial, material för rustningar och för att göra papper av, för att nämna några få.
Searn	Inhemsk gröda som odlas på fält som står under vatten. Searn kan ångkokas eller kokas till gröt och man kan också baka bröd av searnmjöl. Bröd bakat av searn blir ljusbrunt. Man kan även göra brännvin av searn.
Sen	(sur) Schackliknande brädspel, med 19x19 rutor och olika stenar med olika funktioner. Pjäser kan placeras ut och flyttas, och målet är att fånga in och eliminera fiendepjäser.
Sivar	(sur) En liten himlakropp som ligger närmare Althea. Den syns oftast som en skugga på Altheas yta, och ibland som en ljus skiva. Namnet betyder ”den som kastar skugga” och himlakroppen anses som ett dåligt omen hos människor. Thrakinde har dock mycket bättre intryck av himlakroppen. Vissa stammar hos thrakinde kopplar ihop Sivar med profetiska förmågor. Andra anser den vara en länk mellan Fo'ur och Althea.
Solen	En blek sol eller en mycket stark stjärna. Solljuset ger väldigt lite värme, utan nästan bara ljus.
Sory'yadin	(sur) Trollkarlssvärd. Ett 105-120 cm långt kurvat eneggat svärd, som enbart kan tillverkas av trollkarlar.
Soryu	(sur) Suriyaniskt ord som betyder ’väg’. Används som namn på de förmågor som magiker har, det vill säga magi. En av två grenar av magi.
Soryun	(sur) Magiker, person som kan <i>soryu</i> .
Stormtid	En fem till sex dagar lång period efter Mörke då Fo'ur drabbas av hårda stormar.
Suriya khemaka	(sur) Klostret, eller iynisins religions organisation.
Suriya	(sur) Iynisins religion.
Suriyani	(sur) Iynisins språk.
Taikiu	(sur) Den iynisiska långbågen.



Tayani
Therini

(sur) En person med livsskuld till en annan.
(th) En orm som anses helig av thrakinde. Den används av ormläkare för att sänka feber och som sövande och lugnande medel.

Troll

En själlös stenvarelse från långt före Fallet. Ett fåtal av dem är kvar.

Yoriki

En slags "polis" för iynisin.

Äldre angesi

(ang) Ett gammalt och dött språk, från vilket lamarkiska, pejoriska och khenoke härstammar.

