

Skymningshem

Del 2: Världen Fo'ur

Folkslagen på Fo'ur
Geografi
Statsbildningar
Dagligt liv på Fo'ur
Nöjen
Folklore
Samhälle
Vid sidan av lagen
Krigskonsten
Historia
Teknik
Ekonomi
Språk
Religion
Magi
Varelser

Om Fo'ur

Det var första natten efter Stormtid. Luften var sval och fuktig, mättad efter att fem dagars storm hade piskat det lilla templet och dess omgivning.

Himlen var åter klar, och Altheas skära lyste svagt vid horisonten. En doft av förväntan och liv låg i luften, och Fo'ur hade redan börjat blomma ut i årets första skälvande timmar.

Shayuna satt med rak rygg och benen under sig på templets terrass och mediterade. Ögonen var halvt slutna och blicken inte fixerad alls.

Andningen var lugn och jämn, men var så grund att den knappt märktes.

Hela hennes varelse var inriktad mot hennes inre, så det var bara knappt att hon märkte hur Kiko, värdinnan för templet, kom ut på den fortfarande regnvåta terrassen. Långsamt drog Shayuna sig tillbaka från meditationen och upptäckte att Kiko tålmodigt satt och väntade längst bort i rummet innanför terrassen.

Shayuna tog ett djupare andetag, vilket Kiko märkte.

"Jag ber om ursäkt om jag störde" sade Kiko ursäktande.

"Det är ingen fara" svarade Shayuna. "Det var dags att komma ut ur meditationen ändå. Det är snart dags."

"Dags för vad?" frågade Kiko. "Ni kommer till det här templet nästan varje Mörke och Stormtid, och sitter alltid på den här terrassen och mediterar under första natten efter Stormtid. Har det med det att göra?"



Shayuna nickade och tittade ut över trädgården. "Jag tog med lite varmt te" fortsatte Kiko och kom ut på terrassen.

"Tack, min vän" sade Shayuna när Kiko serverade det heta teet.

"Kan verkligen tynisin och människor vara vänner?" frågade Kiko sorgset. "Ibland känns ni så... främmande."

Shayuna log och tog emot tekoppen. "Tro mig när jag säger att ni är precis lika främmande ibland. Men vi har också stora likheter. Vi njuter av samma te, samma skönhet, samma värderingar."

Kiko log skevt. "Så", frågade hon, "varför tillbringar du varje Mörke och Stormtid i det här templet?"

"För att bevittna ett mirakel" sade Shayuna.

"Ursäkta att jag säger det," sade Kiko tveksamt, "men i så fall tror jag att du har kommit till fel ställe. Vad jag vet har det inte inträffat något mirakel i det här templet."

"Min kära Kiko," sade Shayuna och skrattade, "det finns mirakel och det finns mirakel. Vissa mirakler är naturliga händelser som bara ser osannolika ut. Andra är händelser som inträffar så sällan att de tycks inte hända alls. En del är bara mirakler genom sin skönhet. En del har ingen förklaring alls. I vilket fall som helst så är de mirakler, oavsett deras ursprung." Kiko snörpte på munnen. "För att vara troende" fortsatte Shayuna roat, "så är Templets tjänare synnerligen oreligiösa." Hon vände sig ut mot trädgården och tittade längtande mot träden. "Om man bara söker så hittar man miraklen, och om man vill så finner man det gudomliga i dem."

"Så, nu väntar du på ett litet mirakel här?" frågade Kiko halvt misstroget.

"Ja" svarade Shayuna. "Med lite tur så inträffar det ikväll." Hon tömde koppen. "Får jag besvära om påfyllning?"

"Naturligtvis" sade Kiko och fyllde på både Shayunas och sin egen kopp. Hon smuttade på det och tog sedan en djup klunk, och skulle precis säga något då hon märkte hur Shayunas sinnen var på helspänn. Musklerna var spända som stål, öronen var vikta bakåt och ögonen vidöppna. Det fanns dock ingenting fientligt i hennes min, utan bara förväntan spänd till bristningsgränsen.

"Det händer i år," viskade Shayuna, rädd att bryta det magiska ögonblicket, "när som helst..."

Kiko satte ner sin kopp och tittade ut mot trädgården. "Vad kommer att hända?" viskade hon.

"Vänta" sade Shayuna lågt.

Kiko väntade och spanade ut i trädgården. Hon kunde känna något, en underbart ljuv blomdoft som hon aldrig hade känt förut, något som... Träden slog ut i ett fyrverkeri av vitt och ljust rött! På varenda gren slog hundratusentals blommor ut, små och skira och så svagt röda att de nästan var vita, och de täckte trädens kronor totalt. Hela trädgården lystes upp av de självlysande blombladen i trädens kronor och ett ljust stoft spreds ut i luften som gav trädgården ett näst intill trolskt skimmer. Sedan började bladen sakta lossna och falla mot marken, ett efter ett. Redan efter en kort stund var marken täckt av ett lysande lager av vita och röda kronblad. Det skulle ta hela natten innan de sista bladen föll till marken, men Kiko slogs ändå av hur kort blomningen var.

Kiko och Shayuna satt med tårar i ögonen och tittade på trädgården.

"Var det detta som du väntat på?" frågade Kiko med viskande röst.

Shayuna nickade och svarade lika lågt. "I femton långår."

Folkslag på Fo'ur

Det finns tre stora folkslag på Fo'ur, nämligen människor, thrakinde och iynisin. Thrakinde har varit på Fo'ur längre än människor och iynisin, då människorna kom först för 900 år sedan i det som kallas för Fallet. Utöver dessa finns Stacken som då och då besätter människor och thrakinde, och havsdrakarna.



Thrakinde

Thrakinde är en av de infödda intelligenta arterna på Fo'ur. Det är en utterliknande art, med långsmal slank kropp och en lång och kraftig svans. Huvudet är spetsigt och något platt med små och mörka ögon. Kroppen är strömlinjeformad och pälsbeklädd, med unik mönstring i pälsen. De har kloförsedda händer och fötter och simhud mellan fingrar och tår. En typisk hane är omkring tre meter lång från svansspets till nos, men bara omkring 180 cm hög stående. Honan är något större och framförallt bredare.

Människor ser ofta på thrakinde som primitiva vildar som man helst bör hålla på avstånd eller sälja krimskrams till. Det är få människor som kan respektera thrakinde som jämlikar, och de som gör det är oftast sådana som har mött thrakinde på militär basis, de få utforskare som finns som har upptäckt deras avancerade kultur, eller invånarna i ett fåtal handelsstationer på gränsen mellan människoterritorier och vildmarken.

Även om man föraktar thrakinde så har man normalt viss respekt för dem. De är fysiskt imponerande, de känner terrängen och de har dessutom sina *al'shaker* och sina ormläkare. Däremot behöver man inte tycka om dem, och de flesta gör inte det heller.

Iynisin har en helt annan inställning till thrakinde. Eftersom thrakinde är religiösa får de automatiskt stor respekt av iynisin, som värderar andras tro lika mycket som sin egen. Visserligen är iynisins och thrakindes religioner och traditioner helt olika, men båda respekterar och tar hänsyn till varandra.

Thrakinde är nästan perfekt anpassad till ett amfibiskt liv. De rör sig snabbt och smidigt både i och utanför vatten och har mycket stor lungkapacitet och syreupptagningsförmåga, varför de kan stanna under vattnet avsevärd mycket längre än människor. Deras huvudform låter dem ligga precis under ytan med enbart ögon och nos över ytan men i övrigt helt nedsänkta under vattnet, vilket gör att thrakinde som ligger på lur på det sättet i grumligt vatten är mycket svåra att upptäcka. I vattnet simmar de huvudsakligen med svepande svansrörelser i sidled och styr med armar och ben, men kan hjälpa till med armar och ben om det krävs. En thrakinde som simmar med armar, ben och svans är en näst intill oslagbar simmare. På land använder thrakinde sin svans som motvikt och går alltså kraftigt framåt lutade. Även här kan de ta hjälp av händer i förflyttningen och de är blixtnabba i slät terräng.

Thrakinde föder levande ungar men diar inte. Thrakindes honor har alltså inte bröst, spenar, mjölkkörtlar eller motsvarande organ, så ungarna får äta "riktig" mat nästan direkt. Till en början förtuggas den av en matande förälder (manlig eller kvinnlig), men ungen får väldigt snart lära sig att äta själv.

Kläder bärs nästan aldrig av thrakinde. Det är nästan enbart vid ceremoniella sammanhang eller vid handel med väldigt inskränkta människor som man tar på sig kläder, oftast av läder med rika dekorationer. Väldigt inflytelserika thrakinde kan ha kläder av tyg som är köpt från människor, men oftast är det färgat läder som används.

Thrakinde har liten förståelse för individens önskan. De lever i ett tätt sammanknutet gruppssamhälle, där så gott som allt delas mellan de som behöver det. Alla individer i stammen tar hand om varandra. För thrakindes del går gruppens väl alltid före individens väl, även den egna individen. Det har hänt att thrakinde som är på flykt lämnar eller till och med dödar sina sjuka, sårade och gamla, och i de flesta fall accepterar de kvarlämnade sitt öde och till och med föreslår det i många fall för de övriga i stammen.

Enligt thrakinde förtjänar man allt som händer en. Gör man onda handlingar så kommer de slå tillbaka på en. Gör man goda handlingar så kommer de reflektera gott uppsåt tillbaka på en. Det kan ta månader, eller år, men förr eller senare korrigeras balansen. Detta, tillsammans med en tro som omfattar reinkarnation, gör att de har en ganska pragmatisk syn på livet. Att en varelse dör är för thrakinde en naturlig del av kretsloppet – det är sådant som händer. Visserligen är det hedervärt att göra motstånd, men när man kommit till en punkt då motstånd är meningslöst så brukar thrakinde inte fortsätta att göra motstånd för motståndets skull.

Iynisin

Iynisin är ett mycket människolikt släkte, fysiskt sett tillräckligt likt för att lura ouppmärksamma människor och oerfarna thrakinde. Tittar man närmare så finner man dock tydliga skillnader. Deras fingrar och tår är försedda med korta indragbara klor istället för naglar. Klorna är inte så stora att de i sig är dödliga, men det gör ont att bli riven med dem.



De mest synliga skillnaderna är dock öronen och hårväxten. Ytteröronen är långa, spetsiga och fullt rörliga. Utöver att de är en del av kroppsspråket så kan iynisin fokusera sin hörsel, en egenskap som ingen annan art på Fo'ur har. De är också, på grund av sin storlek och form, synnerligen bra på att fånga upp även de svagaste ljud. Den andra stora synliga skillnaden är hårväxten. Hårväxten fortsätter från huvudet längs med ryggraden ner till korsryggen. Detta syns dock inte så mycket om iynisin är fullt påklädda, annat än vid nacken. Håret kan ha ungefär samma färger som hos människor, men mörka hårfärger är vanligare än ljusa. Naturliga strimmor kan förekomma i håret vilket anses vara ett tecken på magisk förmåga, och vitt hår anses vara ett tecken på stor vishet.

Iynisins ögon har ofta gula, gulbruna och bruna färger. Klargröna ögon förekommer också och anses vara ett tecken på stor vishet, men grå, blå, blågröna och grågröna ögon förekommer inte vad man vet hos iynisin. Ögonvitan är alltid svagt färgad, oftast orange, purpur eller blå, men alla andra färger kan förekomma. Normalt är ögonvitan enfärgad, men i några unika fall har regnbågsskimrande ögonvita. Oftast är färgen så svag att den knappt syns om man inte tittar på nära håll, men hos ett fåtal individer är färgen så stark att den är klart synlig. Detta anses vara ett tecken på en person med ett stort öde framför sig. Det behöver inte vara ett gott eller ett ont öde, men ödet lär påverka enormt många individer, till det bättre eller det sämre.

Iynisin är normalt smidiga och vältränade. Det är väldigt sällan man hittar iynisin med fetma. Den stora skillnaden kommer från deras kultur. Genom att iynisin alltid tränas i stridskonst sedan barnsben så får de en grundsmidighet som ofta är överlägsen människans smidighet. En vältränad människa kan dock ligga på samma nivå som iynisin. Rent styrkemässigt ligger iynisin lika bra till som människor.

Iynisin är, tillsammans med människor och dinga, de enda varelserna på Fo'ur som diar sina ungar. De föder levande ungar efter fyrtio veckors havandeskap, precis som människor. Människor och iynisin kan få barn ihop. Det är dock ganska ovanligt och missfall och dödfödsel är vanligt om det skulle hända. Eventuell levande avkomma är alltid steril.

De vanligaste åsikterna om iynisin är att de är nyfikna, artiga, anti-auktoritära, flitiga, något tillbakadragna och mycket religiösa. Det är allmänt känt att man aldrig ska reta dem. Skulle en iynisin bli retad tillräckligt mycket, eller om man anfäller dem med hjälp av magi, är det lätt hänt att han tappar kontrollen och blir mycket våldsam. De är mycket skickliga inom närstrid och tränar med religiös nit.

Thrakinde har stor respekt för iynisin, till stor del beroende på att iynisin visar lika stor respekt tillbaka. Till skillnad från människor, som ofta bara kör över sin lokala omgivning, så visar iynisin mycket respekt för thrakindes vägar och försöker inte tvinga dem på något sätt att göra saker som är mot thrakindes principer och världsuppfattning.

Människor tycker normalt inte så mycket om iynisin. Till stor del beror detta på ren rasism, men det finns några faktiska orsaker till att iynisin betraktas med misstänksamhet.

Människor i samhällen med slaveri som institution, i synnerhet de människor som äger slavar, anser att iynisin är blåögda idealister som lägger näsan i blöt i affärer som inte angår dem. Detta beror på att iynisins frihetsideal genom historien har kommit i konflikt med dessa samhällen. Religiösa människor brukar normalt ogilla eller till och med hata och förfölja iynisin, på grund av att iynisins idéer om att Gud och universum skulle vara samma sak ofta står stick i stäv med de flesta religioners idéer om gudar som står utanför världen eller gudar som oerhört kraftfulla hjältar i en panteon. Iynisin är också välkända för sin våldsamhet om man pressar dem över gränsen.

Iynisin är normalt nyfikna, vänliga och artiga, men något tillbakadragna till sättet. Man kan ibland få en känsla av att de håller tillbaka något. Faktum är att de håller tillbaka en hel del. Alla iynisin har en hel del aggressiva instinkter som de håller i schack med hjälp av stridskonstträning och regelbunden meditation. Ibland kan det hända att de tappar kontrollen, och då vill man inte vara i närheten av dem. Som tur är händer det inte ofta. Det vanligaste är då de utsätts för anfall med *soryu* eller *al'shakhin*, då det mycket lätt kan hända att de tappar kontrollen och går bärsärkagång.

Iynisin är inte särskilt materiella av sig. De få ägodelar som de värderar är alltid förknippade med familjen eller klostret, till exempel arvegods och gamla släktvapen. Iynisin håller mycket hårt på sin frihet och har mycket starka frihetsideal. Själva idén att kunna äga en annan tänkande varelse går tvärt emot deras principer och de kan ofta bli mycket ilska över slavägare och slavhandlare, faktiskt på gränsen till att fysiskt våld används. Det är näst intill omöjligt att hålla en iynisin som slav – iynisin skulle helt enkelt



vägra acceptera det och antingen rymma, försöka döda sin ”ägare” eller ställa till slavuppror. I värsta fall skulle han förmodligen ta livet av sig hellre än att vara en annans ägodel.

En viktig del av iynisins mentalitet är tron på något som de kallar *ichikuyun* eller kraften hos En. Kraften hos En är ingen religiös eller filosofisk övernaturlig förmåga, utan det är helt enkelt modet och viljan att göra något. Det gamla ordspråket ”varje resa börjar med ett steg” är ett ypperligt exempel på kraften hos En. Utan detta enda steg hade resan aldrig börjat.

Kraften hos En är att göra något, vad som helst. Om alla personer gör något – till exempel att verka för den enskilda individens frihet – så kommer den totala kraften att bli enorm, trots att varje enskild person bara gör en så enkel sak som att respektera alla andra personer. Observera att *ichikuyun* inte är en ursäkt för fascism. Man anser fortfarande att man måste vara underställd sitt eget samvete, moral och etik. *Ichikuyun* är summan av all samvete, moral och etik i världen, inte en konstruerad -ism.

För iynisin är *ichikuyun* det som skiljer människor från iynisin. Människor känner sällan att de har *ichikuyun*, även om de faktiskt har den. De ger ofta upp när motståndet verkar vara för stort, övertygade om att de inte kan göra något för att påverka något så stort, eller så fortsätter de av ren envishet eller möjligen elakhet. Det är sällan de fortsätter bortom den punkten då fortsatt arbete verkar meningslöst. Iynisin vet att de har *ichikuyun* och att det inte finns något som är så stort att det inte kan påverkas. Det kan ta tid och det kan kräva många personers arbete, men till slut kommer man att lyckas. Alla fysiska skillnader mellan iynisin och människor spelar ingen roll – det är kunskapen om *ichikuyun* som skiljer dem åt, varför en människa eller thrakinde som har insett och förstått *ichikuyun* och lever efter denna regel kan få ett slags heders-”iynisinskap”.

Människor

Människor är en av de tre arter av däggvarelser som finns på Fo’ur – de andra två är iynisin och de hundliknande dinga. Det finns huvudsakligen två etniska grupper, angesi och nihoni. Angesi är mer ljushyade, har stor variation i hårfärg och ögonfärg och är ofta längre.

Nihoni är i allmänhet något kortare, något mörkare i hyn och har ofta rakt svart hår och mörka ögon. De båda etniska grupperna har blandats ganska så effektivt över tiden, och de enda resterna av det etniska ursprunget är namnseder och utseendet. Även utseendet är flytande mellan de två extremerna. I övrigt har de samma språk, samma utbredning och samma kultur, och ingen rasism eller etnisk motsättning finns mellan dem.

Människor håller sig huvudsakligen till städer eller i närheten av dem. Det finns något i människor som gör att de ogillar ett primitivt ostrukturerat leverne. Att leva i eller i närheten av en stad innebär antingen en viss säkerhet eller något som man kan dra nytta av – eller båda.

De vanligaste åsikterna om människor är i allmänhet inte goda. Thrakinde anser dem vara känslolika profitörer som man i bästa fall kan handla med men inte mer och i värsta fall bör jaga bort från förfädernas mark. Iynisin anser dem vara odisciplinerade och ofokuserade typer som man oftast inte bör ha med att göra. I båda fallen är människorna ett nödvändigt ont, som har kontakter och infrastrukturer för att sköta större delen av den handel som även iynisin och thrakinde då och då kan behöva.

Människors önskan att strukturera sig har lett till ett slags ”ståndssamhälle”, där människor definieras efter vad de gör. Huvudsakligen förekommer en slags plutokrati (pengastyre) blandat med meritokrati (styre efter meriter), där var och en sköter sin nisch i samarbete med andra personers nischer.

Humanismen dominerar den mänskliga etiken, och så gott som alla mänskliga religioner har en sådan eller liknande syn. Trots detta har människor ofta individuella och materiella drivkrafter, till skillnad från thrakinde och iynisin. Koncept som ”göra sig en karriär”, ”vinst” och ”framgång” är dominerande i det mänskliga psyket. De som trots allt lever enligt den humanistiska etiken brukar i allmänhet vara högre aktade än de som inte gör det, även av thrakinde och iynisin.

Stacken

Stacken är den fjärde ”civilisationen” förutom människor, thrakinde och iynisin. Stacken är ett slags kollektivt medvetande som kan besätta både thrakinde och människor. Däremot kan Stacken aldrig besätta iynisin. En del tror att det beror på att iynisins viljestyrka kan



hålla Stackens medvetande borta, medan andra tror att det beror på att iynisin helt enkelt är för annorlunda för att vara "kompatibelt" med Stacken.

En besatt människa eller thrakinde ser ut precis som tidigare men har en helt annorlunda personlighet. Minnet är kvar men är uppblandat med alla andra besatta personers minnen och individualiteten är förstörd. En besatt person kan alltså dra sig till minnes saker som de inte har upplevt själva, men har svårt att relatera till dem som om de hade hänt honom själv. Personligheten är ofta totalt främmande. Ingenting som den besatta personen värderade spelar längre någon roll. Istället är det Stackens överlevnad som tar över all prioritering. Många anhöriga till besatta personer kan vittna om hur besatta personers intressen och talanger bara försvunnit. Skickligheten och kunskapen finns kvar, men inget intresse för att utöva dem.

Stacken håller sig huvudsakligen för sig själva. Ibland har de handelskontakter med människor och thrakinde, men för det mesta håller de sig undan. De har långt minne, och de minns med all önskvärd tydlighet vad som hände förra gången de trängde sig på människor. Stacken har till och med minnen från tiden kring Fallet, naturligtvis färgat av sin syn på saken. Detta gör att Stacken även är intressant för människor som önskar lära sig mer om sin historia, då de är en av de få källor som finns från tiden.

Stackens religion delas enbart av Stacken. En del andra utomstående uppfattar själva Stacken som gudar, tillber dem och suktar efter att bli besatta av Stacken. Själva har Stacken bara sin Gudinedrottning som man tillber och vördar.

Box: Stacken som spelare

Spelare bör inte spela någon rollperson som är besatt av Stacken. Dels beror det på att det inte längre finns någon personlighet att rollspela, och dels beror det på att Stacken känner till mängder med hemligheter. Riktigt skickliga rollspelare som har spelat Skymningshem så pass länge att man har lärt sig alla hemligheter skulle nog kunna spela Stacken, men innan dess bör man inte låta sina spelare spela Stacken.

Geografi

Fo'ur, spelvärlden i Skymningshem, är ett klot som kretsar kring den himlakropp som kallas Gudarnas hemvist, Althea. Solen är liten och svag, varför den inte värmer särskilt mycket. Himlen domineras istället av Althea, en stor tydlig skiva med parallella band och virvlar.

Himlen

De två mest dominerande himlakropparna är Althea och solen, som rör sig över himlen i ett komplext system med hänsyn till båda kropparna. Utöver dessa två himlakroppar så finns det dels fixstjärnor som inte rör på sig och dels rörliga stjärnor som flyttar på sig.

Det finns flera andra himlakroppar som kretsar kring Althea, bland annat en mindre värld som kallas Sivar som ligger närmare Althea än vad Fo'ur gör.

Den kalla solen rör sig också på himlavalvet enligt en komplex bana. Å ena sidan verkar det som att den rör sig oerhört snabbt kring Althea jämfört med Altheas alltjämt skiftande yta. Å andra sidan tar det åttiosex dagar för solen att röra sig ett varv runt Althea i förhållande till Fo'ur, vilket också är längden på det korta året. Den nu mest accepterade teorin säger att Althea vrider sig runt sin egen axel på samma sätt som Fo'ur och att solen och Fo'ur i sin tur rör sig runt Althea, solen på mycket längre avstånd från Althea än Fo'ur. Förmodligen är solen en mycket stor himlakropp, kanske lika stor som Althea.

Det är sällan helt mörkt på Fo'ur. Även när solen är nere är Altheas skiva ofta synlig på himlen. Om både sol och Althea skulle vara borta från himlen så upplyses den norra delen av himlen av magnifika norrsken (motsvarande sydsken på södra himlen syns på södra halvklotet). Ibland lysas himlen upp i skenet av en enorm blix, till synes från klar himmel. Det finns inte många stjärnor på Fo'urs himmel, bara ett fåtal ljusstarka stjärnor. En del av dessa rör sig runt Althea, fast längre ut jämfört med Fo'ur, medan andra ligger stilla på himlen. Stjärnor syns bäst vid ekvatorn och under den korta period som kallas Mörke, då solen försvinner bakom Althea.

Det är inte heller aldrig helt ljus på Fo'ur. I och med att solen är så liten och svag så lysas den inte upp särskilt mycket. Lite extra ljus kommer från Althea, men det är inte så mycket att det gör någon större skillnad. Solen är inte heller den huvudsakliga värmekällan på Fo'ur. Större delen av värmen verkar komma från polerna och från haven. Himlen är till



större delen grön. Den är grönare vid polerna än vid ekvatorn. Man tror att det har med temperaturen att göra.

Det är aldrig helt ljus på Fo'ur, eftersom solen ligger så långt bort. Man kan se att solen är en skiva, men den skänker inte mycket ljus eller värme. Det är å andra sidan sällan helt mörkt på Fo'ur, tack vare Althea och skenet från denna. Även överslag och norrsken skänker viss mängd ljus till Fo'ur. Detta gör också att mängden ljus inte bara varierar med tiden på dygnet, utan att det också varierar med årstid.

	Uppgång	Zenith	Nedgång	Fas
Mörke	Gryning	Middag	Skymning	Nedan, ny
Blomning	Middag	Skymning	Midnatt	Halv, tilltagande
Ljuse	Skymning	Midnatt	Gryning	Full
Skördetid	Midnatt	Gryning	Middag	Halv, avtagande

Tabell SH-201: Altheas rörelse över himlen samt Altheas faser.

Geografi

Större delen av Fo'urs yta är täckt av vatten. Det finns väldigt få större sammanhängande landmassor. Istället är haven prickade av arkipelager med små korallöar, vulkanöar, ett fåtal större öar och mängder av mangroveträsk. Dessa arkipelager ligger i långa och breda linjer mellan stora och djupa oceaner. De få större landmassor som finns ligger huvudsakligen vid ekvatorn och helt eller delvis under is.

Världen delas på mitten av ett isbälte längs ekvatorn, med packis och isberg vid kanten. Ju längre mot polerna man kommer desto varmare blir himlen. Vid polerna är det absolut varmast. Värmen varierar marginellt med dygnet, eftersom solen bidrar med väldigt lite värme. Huvuddelen av värmen strömmar in från himlen vid polerna, oberoende av dygn och årstid. Att ta sig över isbältet är ett vanskligt företag på grund av frekventa isbävningar och skalv.

Fo'urs yta domineras av hav, som delas av arkipelager och ögrupper. Vid arkipelagerna är vattnet oftast grunt och varmt, medan haven i sig är djupa. Närmare 95 % av världen är täckt av hav. Havet är grönt utom vid ekvatorn där det är mer grönblikt, på grund av att det avspeglar himlens färg. Himlen är mycket riktigt grön och grönblikt. Ju närmare polerna man kommer desto grönare blir himlen, medan himlen blir mer grönblikt vid ekvatorn.

Fo'urs städer och byar är oftast byggda på de öar som finns, på pålar i grunda laguner, mellan och i träd i jättelika mangrover (en massa av träd och växter som flyter på vattnet och som myllrar av liv i alla dess former), på mängder av sammanbundna båtar, eller naturligtvis i någon form av kombination. Det naturliga sättet att färdas längre sträckor på Fo'ur är med båt. Thrakinde är suveränt anpassade till ett amfibiskt liv, men föredrar ändå att färdas med båt, kanot eller flotte under längre sträckor.

Spelet *Skymningshem* koncentreras på en arkipelag av öar, den Lamarkiska arkipelagen, som delas in i Handelsfederationen och den Pejoriska ligan. Arkipelagen utgör bara en del av världen, men endast de närliggande kringområdena kommer att beskrivas kortfattat. Det finns alltså gott om utrymme att expandera på.

Klimat och väder

Klimatet på Fo'ur är relativt stabilt. Det är någorlunda jämn temperatur dygnet om och det blir inte mycket svalare på nätterna. Vindar är relativt konstanta och oberoende av dygnet, så någon särskild aftonbris eller morgonbris finns inte. De små skillnader som finns gör att det kommer nederbörd då och då, huvudsakligen nattetid då det trots allt är något kallare, även om det är knappt märkbart.

Det förekommer inga egentliga årstider på Fo'ur. Den stora omvälvningen kommer var åttiosjätte dygn, då Mörke inträffar. Under Mörke sker något då den kalla solen döljs bakom Altheas svarta baksida. I ungefär fem dagar efter Mörke, en tid kallad Stormtid, så rasar våldsamma stormar över Fo'urs tempererade och arktiska områden. Tiden strax efter Stormtid brukar dock kallas vår, och tiden strax innan Mörke kallas ofta för höst. Däremot kallar man inte tiden kring Ljuse för sommar.

Huvudsakligen blåser det från sydväst mot nordost med kalla vindar från ekvatorn. Fram till Mörke mättas dessa vindar med fukt, för att med Mörke som utlösare vräka ur sig allt detta vatten under Stormtid. Det blir alltså mer och mer fuktigt under året till Stormtid då all fukt släpps lös i form av regn. Den torraste perioden inträffar ca 20 dagar efter Stormtid.



Breddgrad	Klimat	Dagsmedeltemperatur	Nattmedeltemperatur
0-10	Arktiskt	-10°C	-12°C
10-20	Subarktiskt	±0°C	-2°C
30-50	Tempererat	+10°C	+7°C
50-70	Subtropiskt	+20°C	+18°C
70-90	Tropiskt	+28°C	+25°C
Årstid	Medeltemperaturjustering		
Mörke	-2°C		
Stormtid	-10°C		
Blomning	-2°C		
Ljuse	+2°C		
Skördetid	+4°C		

Tabell SH-202: Klimat

Mörke, Stormtid och Blomningen

Mörke är en tidpunkt som inträffar var åttiosjätte dygn och markerar början på kortåret på Fo'ur. Vid denna tidpunkt skymms den kalla solen av Althea under två dygn. Althea själv är då bara en svart skiva mot himlen och det enda ljuset kommer från norrsken, blixtar och stjärnor. Mitt under den långa natten stiger havet till sin högsta punkt någonsin under året. Det är Fo'urs mörkaste tid och en tid som fruktas av alla. All aktivitet avstannar när solen försvinner bakom Althea. Normalt samlar man ihop familjen och stänger in sig i ett rum där man äter och sover tillsammans i skenet av lampor, lyktor och vaxljus och inväntar att solen ska dyka upp igen på andra sidan Althea. Man ger sig normalt ut endast om man måste göra det.

Direkt efter Mörke kommer Stormtid. Stormtid är den tid då Fo'ur vrider sig i smärta över att ha färdats över Altheas mörka sida. Efter översvämningen mitt under Mörke kommer upprepade nya översvämningar då orkaner med full kraft slår in över Fo'urs arkipelager och då vulkanerna får nytt liv. Mörke och Stormtid fruktas med rätta av Fo'urs alla invånare.

Folk på Fo'ur har dock lärt sig att leva med Mörke och Stormtid och på sätt och vis utnyttja det. Byggnader är så stabilt byggda att de tål Stormtid, eller så är de byggda så att de är enkla att reparera. Så gott som alla gårdar har minst ett stormsäkert hus där man kan ta skydd vid Stormtid, och många hus är byggda på pelare för att stormfloden (som alltid kommer under en orkan) ska passera under huset. Båtar dras upp på land och till och med på taken ibland, för att de inte ska slås sönder, eller går norrut till mer stillsamma vatten och långt från öarna, där vågorna inte är lika höga och inte bryts som i mer kustnära vatten. Man bygger vattencisterner på någorlunda höglänt mark. Utöver att regnet under Stormtid vattnar åkrarna så samlas vatten i dessa cisterner för senare användning i jordbruket. Tack vare detta kan man odla diverse grödor som kräver färskvatten och som huvudsakligen äts av människor och iynisin.

Efter Stormtid kommer Blomningen. Under Blomningen slår de flesta växter ut och blommar. Även en del luftburna sporer blommar och under ett par dagar faller det vackra blommor från himlen som snöflingor. Blomningen och det faktum att Stormtid och Mörke är över firas med en rejäl festival.

Tidvatten

Varje dygn har man två fall av hög- respektive lågvatten. Exakt när på dygnet som dessa inträffar beror på var Althea står på himlen. Högvatten inträffar alltid när Althea står i zenit samt exakt ett halvt dygn senare. Lågvatten inträffar halvvägs däremellan.

Tidvattenskillnaden är tämligen stor på Fo'ur, eftersom vattnen kring öarna är grunda. Däremot är de inte extremt höga, eftersom det finns mängder med alternativa vägar för vattnet att färdas. Man får alltså inga enorma vattenmassor som ska igenom ett smalt sund, utan vattnet kan ofta välja mellan flera olika. Normalt sett är tidvattenskillnaderna omkring en till en och en halv meter, och kan vara lite högre vid Mörke och Ljuse. Lokala variationer förekommer.



Datum	Högvatten	Lågvatten
Mörke	Middag, midnatt	Gryning, skymning
10 efter Mörke	Förmiddag, kväll	Eftermiddag, tidig morgon
21 efter Mörke	Gryning, skymning	Middag, midnatt
32 efter Mörke	Eftermiddag, tidig morgon	Förmiddag, kväll
Ljuse	Middag, midnatt	Gryning, skymning
10 efter Ljuse	Förmiddag, kväll	Eftermiddag, tidig morgon
21 efter Ljuse	Gryning, skymning	Middag, midnatt
32 efter Ljuse	Eftermiddag, tidig morgon	Förmiddag, kväll

Tabell SH-203: Tidvattens tidpunkter

Jordbävningar och vulkaner

Stora delar av Fo'urs landmassa är drabbat av frekventa jordbävningar och vulkanutbrott. Legenderna säger att jordbävningar och vulkanutbrott beror på att havsdrakar gnager på världens rötter, och att denna vrider sig i smärta på grund av det och spyr ut lava. Därför fruktar man havsdrakar och skulle nog kunna tänka sig att göra något åt dem om man kunde.

På de flesta öar inträffar flera skalv dagligen. Mellan ett och tio småskalv om dagen som knappt känns är vanligt. Fem till sex gånger per kortår inträffar det ett större skalv som skakar om en del, och någon gång per långår brukar ett skalv som ställer till viss skada uppträda. De flesta skalv är dock inte så farliga. De riktigt farliga skalven inträffar med ungefär femtio långårs mellanrum.

Vulkanutbrott inträffar inte så ofta. De aktiva vulkanerna mullrar mest och spyr ut gas. Ett fåtal har konstanta utbrott, men de flesta ligger stilla i århundraden utan att göra mer än väsen av sig. Ett vulkanutbrott kan vara i några få dagar om käglan exploderar till flera år med upprepade utbrott. Stora vulkanutbrott ger upphov till en röd himmel, då askan som spys upp i luften och sprids över hela världen filtrerar solljuset. En röd himmel, istället för den normala gröna, anses som ett krigsomen och fruktas av alla.

När en vulkan får ett utbrott kan det ske på flera olika sätt. Om en vulkan spyr ut mängder med lava så är den relativt snäll. Lavan flyter relativt långsamt och man kan oftast evakuera, i synnerhet som de flesta bosättningar ligger nära havet. Det som är verkligt farligt är askstörtfloder och lerstörtfloder. Askstörtfloder uppträder oftast vid explosiva vulkanutbrott, då miljontals ton med superhet aska flödar ner från vulkankägla. De är blixtnabba och resultatet är som om en het tegelvägg for ner för bergssidan i några hundra kilometer per timme. Lerstörtfloder inträffar när ett lavaflöde kommer ut under en glaciär eller om det finns en glaciär på en vulkankägla som exploderar. I så fall rusar en störtflod av lera bestående av vulkanaska, jord och vatten ner för bergssidan och dränker allt i sin väg.

Askmolnet från ett vulkanutbrott ställer till problem, men inte farligt mycket jämfört med de övriga problemen. Askmolnet stänger till ut det lilla solljus som når Fo'ur, och nedfallet kväver grödor såväl som djur, samtidigt som det är giftigt och svagt alkaliskt frätande. Det hindrar sikt och kan skada lungorna, men jämfört med en askstörtflod eller lerstörtflod är det problemet egentligen ganska trivialt.

En stor fara med både vulkanutbrott och jordbävningar är tsunamier eller stormfloder från havet. När chockvågen från en jordbävning ute till havs når land stegras den till en enorm tsunami. Tsunamin suger först ut vattnet från stranden, och kommer sedan stormande tillbaka och krossar allt i sin väg. En tsunami kan orsaka stor skada väldigt långt borta från jordbävningens epicentrum.

Folket på Fo'ur har lärt sig att leva med vulkanutbrott och jordbävningar. De är oroande och irriterande, ibland till och med direkt farliga, men man accepterar att de inträffar och gör vad man kan för att begränsa skadan. Naturligt nog spelar vulkaner och jordbävningar en stor roll i myter och legender, men lustigt nog förekommer det inga riktiga vulkangudar i de olika religionerna. Inte ens Althea-kyrkan har några vulkangudar, och thrakinde förklarar jordbävningar och vulkanutbrott med att havsdrakarna gnager på världens rötter.

Statsbildningar

Det finns flera olika statsbildningar på Fo'ur. I det område som beskrivs här, Lamark-arkipelagen, finns det fyra övergripande statsbildningar som enar byar och städer. Dessutom finns trollkarlarna i tornen.



Lamarkiska handelsfederationen

Den Lamarkiska handelsfederationen är den största och mest inflytelserika statsbildningen i arkipelagen, tack vare dess kontroll över järnutvinning på ön Khenoke och tack vare järnhandeln. Eftersom hela valutasystemet är baserat på järn så är det inte att undra på att handelsfederationen har blivit så dominerande.

Handelsfederationen är i själva verket ett antal städer som styrs av en sammanslutning av handelshus. Det är inte riktigt så att handelsfederationen äger staden – den har ”bara” kontroll över handel, större delen av ekonomin, en hel del vanliga samhällstjänster, ordningsmakten och politiken.

Handelsfederationen är en av de äldsta statsbildningarna. Den kom till redan under Handelskriget för nästan femhundra år sedan. Det är också en av de mest stabila. Med undantag för Andra secessionskriget för 180 år sedan, då större delen av Pejoriska ligan bröt sig ut, så har Handelsfederationen inte haft några större konflikter.

Pejoriska ligan

I den västra delen av Lamark-arkipelagen ligger den Pejoriska ligan, en samling med stadsstater som inte tyckte om att handelshusen i Handelsfederationen blev så starka som de blev. I Andra secessionskriget bröt sig därför dessa stadsstater ut ur Handelsfederationen, och accepterar deras närvaro endast om de inte lägger sig i stadsstatens angelägenheter. Just nu är den Pejoriska ligan en samling löst sammanhållna stadsstater. Den Pejoriska ligan har börjat fundera på att samla sig som en federal stat, där varje stadsstat ska få representanter i en permanent församling som ska representera alla medlemsstater. På så sätt skulle alla medborgare i Pejoriska ligan garanteras lika rättigheter och man skulle dessutom bli starkare gentemot Handelsfederationen. Å andra sidan hävdas det att en pejorisk federal stat skulle beröva stadsstaterna den frihet som de kämpade sig till under Andra secessionskriget. Maktkampen mellan de båda fraktionerna, federalister och separatister, kan ibland ta sig ganska våldsamma uttryck, men som mest går det till bråk och slagsmål. Än har det inte gått så långt som till upplopp och väpnat uppror och det finns inga tecken på att det någonsin skulle nå så långt.

Fem stammar

Fem stammar är en sammanslutning av fem stora övergripande thrakinde-stammar i Lamark-arkipelagen. Tre av dem, *A'khah'h*, *H'hkh* och *R'roz'h*, ligger i Pejoriska ligans område, medan de två andra, *Th'ithkh'h* och *Fhrh'h*, ligger i Handelsfederationens område. *Th'ithkh'h* är den ojämförligt största stammen och dominerar också stamtingen. En sjätte stam, *Ssan'a*, har nu vuxit sig så stor att det snart är dags för Fem stammar att bli Sex stammar.

Fem stammar är helt oberoende från både Handelsfederationen och Pejoriska ligan, i alla fall officiellt. I praktiken är de en marknad för handelshusen och är till viss del beroende av dem, och har därför en tendens att vara mer vänligt inställda till handelshusen än deras fiender, Pejoriska ligan.

Fem stammar samlas då och då till stamting. Thrakinde från hela Lamark-arkipelagen samlas då för att diskutera gemensamma frågor i kristider.

Suriyan khemaka

Suriyan khemaka, eller Vägens kloster, är den enda sammanhållande faktorn hos iynisin. Det är klostren som står för utbildningen av unga iynisin, både i läs- och skrivkonst och i stridskonst. Det är klostren som har den bästa övergripande organisationen, och det är klostren som också står för kommunikationen mellan iynisins byar. Däremot har klostren ingen makt över enskilda iynisin eller familjer – det råkar bara vara en ömsesidig samlevnad. Klostren står för vissa tjänster och familjerna kring ett kloster drar nytta av dessa i utbyte mot att klostren får en del allmosor i form av mat och varor som inte kan produceras inom klostret, men klostret kan inte befalla eller påbjuda något, bara vägra att utföra sina tjänster om någon skulle vägra att ge allmosor.

Trollkarlstornen

Trollkarlstornen och trollkarlarna i dem utgör egentligen inte någon statsbildning. De råkar helt enkelt vara något som är så mäktigt att man tvingas ta hänsyn till dem i politiken.



Tornen är i sig helt autonoma och varje trollkarl har tillräckligt med kraft för att klara alla sina behov – medicinska, näringsmässiga och försvarsmässiga – utan någon som helst inblandning utifrån. Därmed finns det egentligen ingenting som en trollkarl kan tänkas vilja ha utifrån i utbyte mot tjänster, eller ens skulle vilja erövra.

Däremot har trollkarlar alltid varit kända för att lägga näsan i blöt. Normalt sett håller de sig borta från politiken utanför tornen, men om någon missbrukar sin ställning allt för mycket så kan en trollkarl mycket väl få för sig att skicka en ”skarp varning”, ofta via ett av sina troll. Skulle detta ignoreras kan situationen bli mycket våldsam och destruktiv. Ibland kan människor få för sig att söka hjälp hos en trollkarl av någon anledning, ofta på grund av tvist, svält eller hot från banditer. Ibland lyssnar trollkarlarna och gör något åt saken. Ibland tar de inte ens emot besök.

Det verkar som att trollkarlar har något lur på gång. Vad vet man inte, men det verkar som att de letar efter något, kanske en sammanslutning, kult eller sekt eller något i den stilen. Som vanligt säger de ingenting utan ställer bara frågor.

Det enda behov utifrån som en trollkarl har är lärlingar. Ibland kan de få för sig att ta en lärling som får arva deras kunskap. Lärlingen väljs ut i mycket ung ålder och är alltid människa, aldrig thrakinde eller iynisin. På så sätt går trollkarlarnas magi i arv.

Utanför Lamark-arkipelagen

Världen slutar inte med Lamark-arkipelagen. Det finns gott om andra bosättningar utanför arkipelagen. I väst, angränsande till arkipelagen, finns Ekatera-arkipelagen som domineras av hus Santovasku, ett av de största handelshusen på Fo’ur och ett av de hus som kan tävla med hela Handelsfederationen. Mellan dessa i söder vid ekvatorn finns Khenoke, en stor ö och den största kända enskilda landmassan på Fo’ur. Den är delvis täckt av isbältet vid ekvatorn och har också Fo’urs största järnfält.

Öster om Lamark-arkipelagen finns Tikana, en av de större öarna på Fo’ur. Tikana domineras av dess iynisiska befolkning och det är också här som den största koncentrationen av iynisin finns. Tikana är ett fjärran och mystiskt land som de flesta bara har hört talas om. Få har någonsin kommit dit och det är inte många som är direkt välkomna. Det finns en stad som styrs av människor, Sayan, men dess invånare tillåts sällan komma in på själva ön. Större delen av handeln mellan Tikana och resten av världen sker via Sayan.

I princip på andra sidan världen finns ögruppen Setovar som inte har någon enad ledning. Istället finns här stadsstater och mängder med små handelshus som lever tillsammans i relativ fredlighet.

Södra halvklotet, på andra sidan isbältet vid ekvatorn, är ett stort mysterium. Det sägs att det finns en kontinent där, en stor landmassa åtskilliga gånger större än Khenoke. Det sägs att det finns länder där som styrs av havsdrakar och att en del trollkarlar sitter som kungar över egna riken. Men ingen vet säkert. Väldigt få har någonsin lyckats passera isbältet och ännu färre har någonsin kommit tillbaka.

Dagligt liv på Fo’ur

Det dagliga livet på Fo’ur är hårt och kräver mycket arbete från hela familjen. De yngsta sätts i skola tidigt för att lära sig sina föräldrars hantverk. Även om arbetsuppgifterna för de minsta inte är så tunga så finns de där. För de vuxna är däremot dagarna långa och slitsamma. Man har hela tiden stressen på sig att samla in skörden innan nästa Mörke. Trots detta finner man tid till nöjen då och då.

Fiskarens liv

Fiskarens arbetsdag börjar redan kvällen före med att båt och utrustning görs i ordning. Nät och tinor ska vara klara för användning nästa morgon. Fiskaren går och lägger sig tidigt och går upp lika tidigt, långt före gryningen. Han tar sig sedan ut med sina arbetskamrater till vissa specifika ställen och lägger ut sina nät. Strax efter gryningen dras näten in igen och fisk plockas ut ur nätet och rensas.

Därefter måste fisken bevaras på något sätt. Eftersom frysning inte förekommer så måste man ta till andra metoder. Rökning, torkning, inläggning, saltning och till och med jäsning används för att konservera fisken.

Havs fiskarens liv är något annorlunda. Dessa ligger ute till havs under längre tid, kanske upp till tio dagar i sträck, och trålar efter fisk. Ofta samarbetar havsfiskare på så sätt att när



ett par av båtarna trålar så sysslar två andra med att konservera fisken, varefter avkastningen delas mellan båtarna när man kommer iland.

Havsfiskarens liv är hårt och slitsamt och ibland direkt farligt. Även om ingen sjöman med sansen i behåll ger sig ut under Mörke så kan det fortfarande blåsa upp till storm. Det krävs något utöver det vanliga att kunna läsa hav och väder för att göra fisketuren så säker som möjligt.

Ett ännu farligare liv lever de som jagar *k'kshadrifi* vid ekvatorn. Jakten på dessa stora havsdjur är på grund av djurens storlek direkt livsfarligt. En *k'kshadrifi* som hoppar upp över ytan kan nå upp till sex meter upp i luften, och även en nära miss av trettiofem ton djur från den höjden kan få vilken båt som helst att kapsejsa. En *k'kshadrifi* som går till anfall är ännu farligare. Jakten på dessa enorma havsdjur går till så att man med små och snabba båtar jagar ikapp djuren när de går upp till ytan för att andas och kastar en harpun mot dem. Harpunen är hullingförsedd och har en lång lina fastsatt, som slutar i en tät tunna eller stor lädersäck eller annan boj.

Därefter börjar en lång och utdragen utmattningskamp. På grund av bojen och såret från harpunen kan *k'kshadrifi* inte stanna under ytan särskilt länge, och när den kommer upp får den nästan säkert ännu en harpun i sig. Till slut är djuret så utmattat att det bara är att dra den till isen och dra upp den. Det sistnämnda är ett arbete som kräver block och talja och många mäns arbete – den väger trots allt minst femton ton och oftare uppemot trettio – men vid det här laget har djuret förhoppningsvis slutat göra motstånd. Trots det är den fortfarande farlig – stjärt och fenor är mycket kraftfulla.

Utöver faran med själva jakten måste den som jagar *k'kshadrifi* stå ut med en jaktperiod från omkring tjugo dagar efter Mörke till precis innan nästa Mörke – drygt sextio dagar, med andra ord. Det innebär att man måste bemästra stormar och iskallt hav utöver ilska havsmonster.

En stor del av fiskarens fångst går till att försörja den egna familjen och byn, som trots allt går före allt. Man lever inte lika kollektivt som en bonde, och alla fiskare har sina små hemligheter som de aldrig släpper iväg ens till sina grannar. Det som blir över från det att familjen och byn har fått sitt säljs i de stora städerna i utbyte mot allehanda varor som fiskaren är i behov av. Har byn ställt sig under en stads beskydd så går en del av fisket till staden i form av skatt.

Bondens liv

Bönder är det ganska ont om på Fo'ur, eftersom det finns så lite mark och i synnerhet så lite odlingsbar mark. Det är enbart inhemska grödor som odlas. De två vanligaste är searn som ger högre avkastning men inte är lika gott, och fern som inte har lika hög avkastning och ställer högre krav på jordmånen, men som anses finare och godare. De flesta grödor odlas på samma sätt. Fern och i synnerhet searn är ganska effektiva ur avkastningssynpunkt, men å andra sidan så kräver de också en hel del arbete. Det är inte enbart att plöja, harva, så, vänta ett tag och sedan skörda.

Istället kräver de att man sår i torr jord och låter plantorna växa upp, för att efter fjorton dagar plantera om de omogna axen så att de står i färskvatten och med större avstånd. Därefter får de stå under vatten under fyrtio dagar, varefter vattnet dräneras bort och grödan får växa i jorden under tjugo dagar. Därefter skördar man och blir normalt klar precis före nästa Mörke.

Man är beroende av att regnen under Stormtid fyller upp vattenreservoarerna tillräckligt mycket så att man kan dränka åkrarna under tillräckligt lång tid. För kort tid innebär lägre avkastning eller till och med missväxt. Åkrarna får ligga i träda ett tag, ofta ett eller två kortår och ibland så länge som tre kortår, efter att man har använt dem.

Bondens liv är inte lika farofyllt som fiskaren, men det är å andra sidan precis lika hårt. Liksom fiskaren är bonden mycket knuten till sin by. Alla känner alla i byn och det finns få hemligheter. Alla i byn stöttar varandra i så gott som alla lägen, inklusive mot fiender utifrån. Visst kan det förekomma en del interna stöttestenar då och då, men när det gäller står man på samma sida.

Bondens produktion går i första hand till hela byn, som normalt lever kollektivt och äter gemensamt. De som inte arbetar på åkrarna arbetar med att laga mat åt hela byn. I andra hand säljs överflödet i städerna. I de fall då byn har ställt sig under en stads beskydd så går en del av byns produktion till staden i form av skatt eller tribut. Denna skatt utmäts oftast genom att man helt enkelt avdelar en bit av åkrarna till skattemark som odlas gemensamt av byborna, och avkastningen från skattemarken går till staden.



Hantverkarens liv

Hantverkaren har det förmodligen bäst på Fo'ur. Oftast lever han mitt i en större stad eller by och slipper därmed ofta faror i form av banditgång som trakasserar och hotar landsbygden. Hans varor och skicklighet är högt eftertraktade och han kan i allmänhet leva ganska gott på inkomsterna av sitt värv.

Det finns ett fåtal hantverkare som lever ute på landsbygden också. Dessa sysslar huvudsakligen med grova hantverk och är lika högt aktade av den lokala befolkningen som den stadslevande hantverkaren, men är sällan lika formellt utbildad. Däremot har hantverkaren på landsbygden ofta en tradition och en erfarenhetsbas som den i staden saknar.

En typisk hantverkare öppnar sin bod på morgonen och börjar sedan förbereda dagens arbete. Det är under denna tid som större delen av försäljningen sker. När arbetet är förberett börjar man med själva arbetet. Lärlingar och gesäller får chansen att lära sig genom förevisning och hjälpa till och får på så sätt lära sig genom erfarenhet. När kvällsringningen går börjar man packa ihop för kvällen och förbereda inför nästa morgons arbete.

Även om hantverkarna inte är en del av ett handelshus så är de ändå tätt sammanknutna till dem. Både hantverkare och handelshus vet att de är beroende av varandra så ingen av dem vågar egentligen reta upp varandra, i synnerhet inte som hantverkarna ofta sluter sig samman i gillen.

Köpmannens liv

Köpmannens liv är inte så lätt som man kan tro. Det är inte bara för en köpman att sitta på sitt kontor och håva in pengar. Pengarna som håvas in måste komma någonstans ifrån, närmare bestämt från en marknad. Denna marknad måste få varor. Det är köpmannens uppgift att se till att varorna tar sig från produktionsplatsen till försäljningsplatsen. Allt för ofta, och i synnerhet för mindre köpmän som inte har så stor marknad, kan detta innebära en hel del ganska farliga äventyr för att komma åt de åtråvärda varorna.

De köpmän som har funnit sin plats och dessutom har hunnit skapa sig en handelsflotta kan leva ganska gott på avkastningen från stora och skrymmande varor som mat och utsäde, men även dessa kan då och då lockas till att ge sig ut på äventyr.

Krigarens liv

Krigarens liv är mycket osäkert. I fredstid är det oklart hur en krigare ska klara sig från en dag till nästa. I krigstid kommer hans yrkesområde att föra honom mitt in i farans käftar. I och med att det inte finns någon koppling mellan styrande/regerande och krigande så finns det ingen naturlig sysselsättning eller inkomstkälla i fredstid. Krigaren har därmed aldrig kommit att bli någon slags överklass eller adel.

De flesta krigare har därför en annan fredlig sysselsättning som de utövar i fredstid. Krigare kan mycket väl komma att vara bönder eller fiskare i fredstid. De som vill ha någon koppling till sin naturliga sysselsättning tar ofta tjänst som sheriff eller öppnar eget som prisjägare, problemlösare, livvakter eller lärare i krigskonst. Många börjar spela 'shai. En del går till och med i kloster.

En icke föraktlig del blir dagdrivare. Dessa finns i princip av två sorter. Den stora majoriteten av dessa brukar klassas som drägg. De är huvudsakligen bråkmakare och banditer, som livnär sig på allehanda mer eller mindre olagliga aktiviteter, från att vara prisjägare och livvakter till beskydd, stråtröveri och sjöroveri.

Den lilla, men högt aktade, minoriteten av "dagdrivarna" kallas för *nakuyun*, ett iynisiskt ord som betyder "en som har sett sin förmåga". Det som utmärker *nakuyuni* är dels att de har kommit till insikt om *ichikuyun* ("kraften hos En" eller insikten att allt man gör påverkar allt annat) och dels att de använder denna insikt till förmån för andra, utan tanke på egen vinning. Ordet och betydelsen har sedan kommit att bli ett lånord hos människor. Ett annat iynisiskt lånord är *tayani*, som också har kommit att ge namn åt ett vapen. *Tayani* var från början ett iynisiskt begrepp för en person som stod i livsskuld till en annan. Enligt iynisisk sed ska den som står i livsskuld då överge allt för att leva tillsammans med den han står i skuld till, i syfte att återbetala skulden. *Tayani* har sedan kommit att bli ett lånord som för människor betecknar en lojal elitlivvakt som bär ett *tayan*-svärd, vilket är ett kort, eneggat och kurvat svärd. Denna nya betydelse har börjat leta sig in till iynisins språk igen som ordet *shin-tayani* eller "nya *tayani*". Det utmärkande för *tayani* är att de är obrottsligt



lojala och aldrig kan överge den som de är livvakt åt, hur ohederlig och skurkaktig denne än är och det finns många tragiska historier om *tayani* som slitits mellan sin plikt och sitt samvete.

Barn

Alla kulturer på Fo`ur betraktar barn som näst intill heliga. Det är barnen som är samhällets framtid och inga resurser sparas för att ge dessa en god start i livet.

Hos såväl människor som iynisin är skolgång obligatoriskt, även ute på landsbygden. I städerna finns ofta olika läroverk som ger högre undervisning och kyrkan ger ofta en grundutbildning i motsvarande småskolan, där alla får lära sig att läsa och skriva. Hos iynisin sköts denna grundutbildning i klostret, där de också får skolning i stridskonst. Barn skolas tidigt i vuxenlivet. De förväntas väldigt tidigt att hjälpa till i hem och i familjens verksamhet. Till att börja med är arbetsuppgifterna inte särskilt betungande, men allt eftersom de lär sig och blir äldre så får de mer och mer ansvar.

Det finns inte några barnhem som tar hand om föräldralösa barn. Istället uppfostras föräldralösa barn av anhöriga eller så blir de adopterade av grannfamiljer. Det närmaste barnhem man kan hitta är vissa av de större templen tillhörande den Vita gudinnan, där tempelvärdar eller tempelmödrar ibland adopterar föräldralösa barn. Det rör sig i så fall huvudsakligen om barn som inte har några släktingar och kommer från trakter som är väldigt fattiga. I så fall kan grannar ta med sig barnen till ett större tempel och be dem ta hand om barnen.

Mat

Searn, fern, alger och fisk utgör basfödan hos de flesta människor och iynisin. Många människor kompletterar detta med havskött, och dess nära släkting *k'kshadrfi* utgör basföda för många samhällen nära eller i det arktiska havet vid ekvatorn. Tofsfågelkött äts i förekommande fall, och på många öar finns det varmlodiga djur som jagas och slaktas. Däremot är det ingen som föder upp djur för slakt förutom havskor och tofsfåglar. En del djur lägger ägg, som kan användas i matlagning.

Searn mals mestadels till mjöl och bakas till bröd, även om gröt på hela korn är relativt vanligt. Fern kan malas till mjöl och bakas till bröd, men oftare kokar man gröt på kornen eller ångkokar dem.

Thrakinde äter nästan uteslutande kött från fisk, tofsfågel och landdjur. Detta kompletteras med nötter och frukt. Däremot odlar thrakinde inte någon mat eller föder upp djur – all mat samlas, jagas eller fiskas.

Frukt finns det ganska gott om. De flesta frukter är stora och har ett luftfyllt hålrum i mitten, så att de flyter på vattnet. Ett fåtal är så pass massiva att de sjunker till botten. Så gott som alla frukter är söta i smaken och goda och ätliga även för människor och iynisin. Hos thrakinde är det tradition att precis före en strid äta en hel *'kara*-frukt, vilket ger energi nog att orka stå igenom en strid. Dessutom är den rejält uppiggande. Dessvärre är den också lätt vanebildande och har alltså ungefär samma effekt som extrastarkt kaffe med mycket socker i. *'Kara*-fruktjuice har kommit att bli Fo`urs motsvarighet till morgonkaffe.

Vatten dricks sällan från brunnen eller bäcken, eftersom man allt för lätt blir sjuk av det. Istället gör man ofta en slags cider av frukt och öl av searn. Siddir-druvor och vissa andra frukter används för att göra vin, och en del av dessa destilleras också. Iynisin brukar jäsa fern och sedan destillera det till ett brännvin som anses vara en delikatess, även om det finns betydligt starkare doningar annorstädes. Den vanligaste bordsdrycken är öl. Av en typisk mäsk från searn kan man få tre brygder. Den första och starkaste sparas till högtider och fester. Den andra används till bords, och den tredje, svagdrickan, serveras till barn, ibland med tillsats av fruktjuice.

Searn: Risliknande gröda som används som bas i matlagningen. Man kan mala kornen till mjöl, som används som bas i stuvningar, för att baka bröd, tillverka öl et cetera. Man kan även koka gröt på searn och iynisin gör ofta nudlar på searmjöl. Basföda för normalt folk.

Fern: Risliknande gröda som kräver bättre jordmån än searn. Man kan mala kornen till mjöl, som sedan används för att baka bröd et cetera. Man kan även ångkoka kornen eller göra gröt. Axen används för att göra papper av, för halmtak, regnkläder, mattor et cetera. Det går även att jäsa och destillera fern för att göra vin. Basföda för överklassen och för



iynisin. En vanlig ”fin rätt” för människor och thrakinde är stekt fern-bröd; man gör en deg på fern-mjöl, kavlar ut en bulle till en brödkaka och steker denna i en wok-liknande panna.

Minnesregel: fern är finare, searn är skröp.

'Kara: Palmliknande växt med en stor ihålig gul frukt. Juicen och köttet från frukten är rejält uppiggande. Även skotten kan ätas, bladen används ofta för tak och flätarbete och stammen används för att bygga med.

Siar: Stor äppelliknande frukt som är mycket omtyckt som mellanmål och efterrätt.

Sigina: Frukt från en låg palmliknande växt. Den kan ätas från ungefär Ljuse, då frukten mognar. Den har en söt smak och ganska fast fruktkött.

Siddir: Druvliknande frukter som används i desserter eller som pressas och jäses till vin. De växer inte i klasar, utan en och en.

Rovfrukt: Rovfrukten är en lökformad mjölig frukt från rovträdet, ett lågt träd med en väldigt bred och platt krona. Rovfrukten kan ätas rå men är betydligt godare om den kokas eller ångkokas. Den innehåller massor med stärkelse och stärkelsesocker och tar till stor del potatisens och rovarnas plats på matbordet.

Frukt: Frukt är i största allmänhet hårdare än på jorden. De har också en stor hålighet i mitten som gör att de flyter på vattnet. Det finns några undantag, som till exempel siddir-druvor och 'kara. Frukt äts huvudsakligen som mellanmål och efterrätt, och kan även syltas, saftas och förvandlas till marmelad. Fruktsocker kan också utvinnas ur frukt, men processen är så omständlig att socker är en dyr lyxvara. Det är dock billigare än honung.

Rötter: Många växter har ätbara rötter. Rötterna är ganska hårda men kan tuggas, och de blir mjukare efter ångkokning. Riktiga rotfrukter eller lökväxter finns dock inte.

Växtskott: Skott från olika växter, till exempel sayash, går att äta. En hel del av dem är söta i smaken, medan andra är kryddiga.

Honung: Nektar samlas av Fo'urs leddjur och förädlas till något som är tillräckligt likt honung för att kallas för det. Honung är dyrt, men näst efter fruktsocker det vanligaste sättet att söta maten. Honung används ofta för godsaker och efterätter.

Småvilt: Det finns ganska gott om landlevande djur som kan ätas. Några kan födas upp, men en hel del måste fångas ute i naturen. Oftast använder man snaror eller fallgropar för att fånga dem, eller andra fällor. Småvilt anses vara en delikatess och är bra mycket dyrare än vanligt kött.

Havsko: Den stora källan för kött. Havskon är ett stort sälliknande varmblodigt djur som kan födas upp. Det finns vilda havskor som man kan jaga – speciellt thrakinde livnar sig på detta – men människor föredrar att föda upp djuren.

Tofsfågel: Tofsfågel jagas oftast med snara, eller föds upp i fångenskap. Tamfåglar äts oftast av vanligt folk, medan överklassen har råd att äta småvilt. Tofsfåglar lägger inte ägg.

K'kshadrfi: K'kshadrfi utgör ofta en stor basföda i städer som ligger i närheten av ekvatorn, inklusive Pejora och södra delen av Lamarkiska Handelsfederationen, och är en delikatess långt från ekvatorn.

BOX: Mat som inte finns

Det finns en hel del mat på Fo'ur som inte finns på Jorden. Det omvända gäller naturligtvis också. Följande är en liten och inkomplett lista på matvaror som inte finns på Fo'ur.

Potatis: Finns inte. Fern och searn, samt vissa mjöliga frukter som rovfrukt, tar potatisens plats på matbordet.

Mjölk: Finns inte, annat än som bröstmjölk till dibarn. Därmed försvinner en hel del andra mejeriprodukter, inklusive ost, grädde, smör med mera. Smör och grädde ersätts till stor del med späck från havskor och k'kshadrfi, eller med en kall sås smaksatt med honung.

Rotfrukter: Rotfrukter, som morötter, rovor et cetera, finns inte. Dessa ersätts istället av rötter, skott och vissa frukter.

Lök: Lök finns inte heller. Även lök ersätts av rötter, skott och vissa frukter.

Vanor och ovanor

Det finns många olika sedvänjor på Fo'ur, som beror på kultur och folkslag. Några av dem listas upp här nedan:

- Att sticka ner ätpinnar i ångad fern eller searn är dumt hos iynisin. Det är så man ger en offergåva till de döda.



- Man bör inte slicka på sina ätpinnar om man sitter till bords hos iynisin, såvida man inte vill hoppa i säng med sina middagskamrater. Det är helt enkelt en sexuell invit. Man bör hellre torka rent dem med en pappersduk eller servett om de blir kladdiga och man inte vill ha sex med sina middagskamrater.
- Lämna aldrig över mat med hjälp av ätpinnar. Det är så iynisin hanterar benen från de döda. Sleva hellre upp maten med en sked, eller håll upp den från en skål, eventuellt med hjälp av ätpinnarna.
- Thrakinde skrattar genom att öppna munnen och fnysa, ofta upprepat. Att fnysa med stängd mun är en förolämpning, närmast motsvarande ett hånskratt. Iynisin håller ofta handen för munnen när de skrattar, men skrattar annars som människor.
- Människor, både i Pejoriska ligan och inom Handelsfederationen, föredrar att stå nära den de talar med (inom armlängds avstånd). Iynisin vill ha lite avstånd, och thrakinde ännu större avstånd.
- Det är ohyfsat att börja äta innan värden hos människor. Hos thrakinde är det ohyfsat att vänta med att äta det som serveras, och gästen serveras alltid först. Iynisin bryr sig inte så mycket, så länge som te innan maten.
- En människa lämnar över ett svärd för inspektion draget, liggande i handflatan och med hjaltet mot mottagaren. En iynisin räcker över svärdet med klingan rakt upp, handen längst ner på fästet och eggen mot sig själv, så att mottagaren kan få ett fast grepp och hugga av armen på en om han så vill.
- Iynisin hälsar med en strikt bugning från höften med händerna raka längs med sidorna. Människor hälsar genom att skaka hand, buga med högerhanden över buken och gärna genom att ta av sig mössan med vänsterhanden, genom att lägga sin hand på den andres axel eller med en kram. Thrakinde hälsar genom att sträcka upp sig så långt som möjligt och nicka med huvudet.
- Iynisin köpslår aldrig, utan antar att priset som anges är säljpriset, och blir förbannade om priset är orimligt istället, vilket människor lärt sig den hårda vägen. ”Köpslå aldrig med iynisin” är ett spritt ordspråk bland människor och thrakinde.
- Människor och thrakinde förväntar sig att säljpriset ligger ca två gånger över varans värde och köpepriset som bjuds för varan ligger normalt på halva det nominella värdet. Därefter köpslår man om priset. De blir ytterst förvånade om man går med på priset som bjuds.
- Iynisin anser att ”nej” är en förolämpning. De föredrar ”att tänka på saken” eller ”titta över förslaget i lugn och ro”. Får man ett sådant svar kan man så gott som alltid tolka det som ”nej”. Thrakinde anser att ”nej” betyder ”kom med ett bättre bud”. Det är alltså en uppmaning till fortsatt dialog. Människor anser att ”nej” betyder just ”nej”.
- Thrakinde och iynisin sitter helst på marken eller på golvet. Thrakinde sitter gärna i skraddarställning, medan iynisin helst sitter med benen under sig, även om skraddarställning också är vanligt. Människor sitter helst på stolar.
- Människor är lite känsliga för nakenhet. Speciellt Inri-troende anser att det är oanständigt att vara naken, men även andra människor blir lätt förlägna i närheten av naket folk. Iynisin och thrakinde har inga sådana egenheter i sina kulturer och ser inte nakenhet som något anmärkningsvärt.
- Människor anser att bad är något intimt. De föredrar att bada ensamma eller i alla fall i ensamt kar. Om två personer av motsatt kön tar ett bad i samma rum så skiljs de åt av ett lakan av anständighetsskäl. Man badar också av hygieniska skäl, och badvattnet har en tendens att bli lortigt eftersom man tvålar in sig och skrubbar sig i vattnet, vilket gör att man byter badvatten ofta. Därför badar människor oftast i ljummet eller kallt vatten.
- Iynisin anser att bad är socialt, och man sitter gärna flera personer i samma kar, även av motsatt kön. Badandet är inte heller för renlighetens skull, utan man tvättar sig och sköljer sig ren innan man kliver ner i karet. Därmed behöver man inte byta badvatten lika ofta, och man kan därför hetta upp badvattnet ordentligt.
- Thrakinde anser att bada är något som man gör för att fånga fisk eller ta sig över ett vattendrag eller en lagun. Tvättar sig gör man på land när man är torr genom att tvätta, borsta och kamma pälsen och gärna också putsa varandra från skinnflagor och skadeinsekter. Skvaller och socialt småprat förekommer i samband med tvättandet och putsandet.



Nöjen

Nöjen förekommer naturligtvis på Fo'ur, och är så gott som alltid av social natur. Man gör helt enkelt saker tillsammans. Man arbetar tillsammans och därmed är det naturligt att man har roligt tillsammans.

Festligheter

Festivaler inträffar strax efter att fiskarna kommer hem från en längre resa, under Blomningen strax efter Stormtid, eller när skörden är bärgad. Namngivningsdagar, det vill säga årsdagen av den dag då en person fick sitt namn, firas hos iynisin med en enkel festlighet, medan människor firar födelsedagar på varje långårsdag på sin födelse med en lite större fest. Bröllop firas med pompa och ståt hos människor, men går nästan obemärkt förbi hos iynisin. Däremot firar iynisin alltid ett barns födelse med en rejäl fest. Thrakinde har inga fasta festligheter, men firar alltid god jakt- eller fiskelycka och barns födelse, och när en ung thrakinde når vuxen ålder firas även detta med en rejäl fest.

Fester brukar oftast omfatta mycket och god mat, och även en hel del alkoholhaltiga drycker. Musik och dans förekommer också i riklig mängd, och det händer allt som oftast att ynglingar av motsatt kön finner varandra vid dessa tillfällen.

Sport

Bland atletiska sporter finner man allehanda tävlingsgrenar, som spjutkastning, kapplöpning, kappsimmning, bågskytte med flera grenar. Även atletiska lagsporter är vanliga, såsom kapprodd. Långa lopp med tiomannabåtar är de mest populära roddtävlingarna och sådana utgör alltid höjdpunkten i regattor.

Tävlingar i stridskonst förekommer ibland. Särskilt iynisin har ofta sådana tävlingar där man tävlar i och visar upp de traditionella stridskonsterna. Dessa tävlingar är nästan heliga för iynisin och betraktas med stor vördnad, då man har tillfälle att hedra såväl sitt kloster, sin familj och sin lärare med sin skicklighet i stridskonst. Människor har också liknande "tävlingar" som påminner mer om gladiatorspel eller wrestling än riktiga tävlingar. Iynisin kan väldigt sällan tänka sig att ställa upp i dem. Enda undantaget är då de av någon anledning vill statuera exempel. Det finns historier om iynisin som ställt upp i en sådan tävling och totalt förnedrat sin motståndare i syfte att visa hur vanhedrande sådana gladiatortävlingar är. Thrakinde slåss aldrig enbart för nöjes skull, vare sig som tävling eller uppvisning. Däremot kan en våldsam konfrontation komma att inträffa till exempel när två hannar uppvaktar samma hona, eller av andra skäl på samma nivå. Det viktiga är att thrakinde har åsikten att våld aldrig ska utövas för nöjes skull. Det är alltid allvar för dem. Lagsporter förekommer också i stor grad. En av de mest populära lagsporterna är 'shai, en från början thrakindisk lagsport som senare kommit att bli importerad till människor. 'Shai spelas med lag om fem spelare, närmare bestämt två krokare, två påkar och en kvick. Krokarna har en fyra fot lång bolstrad krok var. En krok spelar oftast som vakt och hans syfte är att försvara det egna målet, en stolpe nerkörd i marken. Den andra kroken har som uppgift att stoppa motståndarens kvick. Han är av tradition också lagkapten. Påkarnas uppgift är att försvara kvicken, och de gör detta med en bolstrad trästav om fem fots längd. Kvicken, slutligen, är den enda som får förflytta bollen och han är obehärdad. Bollen är stor som en grapefrukt och försedd med sex öglor. Målet med 'shai är att kvicken ska förflytta bollen från mittpunkten till motståndarens mål och sätta en av bollens öglor på målstolpen. Ett spel pågår till dess att ett lag ger upp eller att någon gör mål. Det senaste är det vanligaste och en match pågår sällan längre än en minut. Trots de korta matcherna är 'shai en stor publiksport. Det enda som egentligen är förbjudet är att lämna spelplanen, att byta till ett annat redskap och att slå med ett redskap mot huvudet. Brott mot dessa regler innebär att spelaren blir utvisad. I övrigt är det sannerligen "anything goes" som gäller. Trots de bolstrade redskapen och trots att de flesta spelare använder kroppsskydd förekommer ofta skador på 'shai-spelare. Normalt sett är det kvicken och kroken som får mest stryk. En bra kvick börjar normalt spela vid sexton års ålder och är utbränd vid senast tjugotvå på grund av skador. De högst eftertraktade kvickarna är unga iynisin (på grund av deras stridskonststräning och vighet) eller unga thrakinde (på grund av deras snabbhet och styrka). Det är ont om unga iynisin som är villiga att spela som kvick, på grund av iynisins samhällsstruktur – det är över huvud taget ont om iynisin som vill spela 'shai – men unga thrakinde-hannar kan ofta övertalas att börja spela som kvick.



'Shai är en stor publik sport på grund av att det är en så kampintensiv sport. Det förekommer nästan alltid vadslagning kring evenemang, och lag reser långväga för att mötas. I Lamark-arkipelagen förekommer det till och med en organiserad liga, där lag från hela arkipelagen möts och får poäng efter resultaten på matcherna. De lag som får flest poäng möts i en utslagsturnering med en final om en mycket stor summa pengar. Naturligtvis är det handelshuset som ligger bakom det här – de tjänar grova pengar på vadslagningen och på alla andra händelser runt 'shai-matcher.

Musik

Det finns tre huvudsakliga musikstilar på Fo'ur, mänsklig, thrakindisk och iynisisk. Mänsklig musik varierar från ackompanjemang av deklamerande av dikter till dansballader och fyllevisor. Instrumental musik förekommer oftare som dansballader, medan man som stämningssmusik oftare använder deklamationer. Synen på musik är lite smått pragmatisk. Den ska finnas där av en anledning – för att dansa, ackompanjera en dikt eller för att skråla på en fest. Däremot är man inte förtjust i musik för dess egen skull, eller bara för att det är vackert.

Iynisin har en något annan syn. De har två sorters musik, ”stämningssmusik” och ”praktisk musik”. Praktisk musik är sådan som människor alltid spelar, det vill säga musik med ett syfte. Iynisin sjunger gärna när de arbetar, super, festar eller dansar. De har dock inte något ackompanjemang till deklamationer av dikter som människor har. Däremot har de stämningssmusik för sin egen skull, bara för att det är vackert. Nästan varje instrument som iynisin har används i olika discipliner, och det finns få personer som kan undgå att röras till tårar av tonerna från en skicklig ke'iko- eller sakazi-spelare. Iynisins skala är något annorlunda än den som människor använder, och därför låter iynisisk musik mycket främmande.

Thrakindisk musik finns även den av två sorter, den som man festar till och den som en al'shakh använder för att komma i trans och tränga in i andevärlden. Båda är primitiva och rytmiska. Thrakinde använder enbart rytm- och stränginstrument.

Instrument	Kultur	Typ och beskrivning
Ke'iko	Iynisin	Åttasträngt stränginstrument liknande en luta med mycket lång hals. Låter vagt som en bouzouki. Spelas ofta med klorna, och därför svår att spela för människor utan speciella fingerborgar.
Sakazi	Iynisin	Stor tvärflöjt av sayash. Låter som en shakuhachi (japansk flöjt) men med mycket lägre toner.
Takko	Iynisin	Krigstrumma som spelas med två kraftiga trumpinnar. En takko ligger oftast i ett stativ liknande en sågbock.
Sigar	Människor	Sexsträngt stränginstrument liknande en luta eller gitarr.
Bowran	Människor	Liten trumma som spelar antingen med tumme och lillfinger eller med båda ändarna på en speciell trumpinne. En skicklig bowran-spelare kan få upp otroligt snabba rytmer genom att vrida handen fram och åter.
Flöjt	Människor	En vanlig blockflöjt.
Kherv	Människor	En stor snäcka som spelas som en trumpet eller horn och används som signalmedel.
Thrk	Thrakinde	En handhållen trumma.
Rfeh	Thrakinde	Ett tresträngt instrument bestående av en urholkad stock. Thrakinde använde sina klor för att spela på den, varför strängarna snabbt slits.

Tabell SH-204: Några vanliga musikinstrument på Fo'ur

Folklore

Det finns gott om myter och legender på Fo'ur. De spelar en viktig roll i samhället som sedelärande historier, förklaringar på vissa fenomen men även som ren underhållning. De som kan berätta historier riktigt bra är verkligt högt aktade och bland de högst uppskattade är thrakindes drömsångare.



Skapelsen

Detta är skapelseberättelsen från Althea-kyrkan. Den står dock bara nedtecknad i apokryfiska källor, inte i de heliga böckerna.

I urtiden fanns endast kaos.

Ur detta kaos föddes Popul, urfadern till alla andra släkten. Popul fick tre barn, två pojkar som kallades Demos och Execon, och en dotter, Obalia.

Demos och Execon sträckte ner sina händer i kaos och rörde om med sina bara händer. De samlade massan av kaos och skapade Althea av det som sin hemvist. När de sedan lyfte sina händer droppade det från dem, och överallt där dropparna landade stelnade de och blev levande varelser. Många andar och varelser föddes ur de stelnade dropparna av kaos och de började leva ett eget liv. Popul, Demos och Execon gladdes åt det och lät dem leva på Althea vid deras sida.

En kväll när Demos och Execon blev osams föddes For ur deras gräl. For var våldsamt och destruktiv och för att läka skadan som For åsamkade födde Obalia en dotter, Salin, och en son, Ord. Ord lärde For hur hans vrede skulle tyglas, medan Salin läkte de varelser som skadades i Fors framfart. Ur Fors vrede föddes en dotter, Des, som fick ta hand om de som inte längre kunde räddas.

Så småningom hade de andra varelserna lärt sig gudarnas kraft och satte sig upp emot dem. De ville inte längre att gudarna skulle styra dem och gjorde därför uppror. Men For och Des ställde sig i vägen för dem, väldiga och vredgade. Många svaldes av Des, andra slogs undan av For. Våldigt var slaget och till slut besegrades rebellerna. ”Nåd! Nåd!” bad de. ”Vi har gjort stor orätt, men våra ledare är döda, många har tagits av Des och vi har alla lidit för vårt brott.”

Demos och Execon såg över rebellerna och överlät åt sin syster Obalia att döma. Obalia sänkte sina händer i kaos och samlade ihop den massa som kom att bli Fo’ur. Dropparna från hennes händer kom att bli thrakinde och Fo’urs alla levande varelser. Sedan förvisade hon rebellerna till Fo’ur till att leva där. Det var nåd såväl som straff – Obalia lät dem leva, men förvisade människorna från Althea för evigt. På så sätt visade Obalia sin oändliga rättvisa.

Det sägs att de droppar från Obalias händer som inte föll på Fo’ur blev iynisin, och de följde människorna till Fo’ur då de skrämdes av gudarnas makt. ”Låt oss hellre leva fria på Fo’ur” sade de, ”än att leva här och bli antingen era slavar eller era fiender. Vi vill hellre ha frihet än makt.” Obalia gick med på det och även iynisin sändes till Fo’ur.

Allt sedan dess har Althea-kyrkans trogna bett till Obalia om förlåtelse för sina brott så att de en gång kan återvända till Althea.

Den vita gudinnan

Detta är en thrakindisk/mänsklig folksaga.

Någonstans i Lamark-arkipelagen finns ett fantastiskt slott i vilken den vita gudinnan lever. Hon har alltid funnits där, även innan människan kastades ut från Gudarnas hemvist. Det är inte många som vet var det slottet finns, och den Vita gudinnan har en hängiven skara av anhängare som lever för att vårda och skydda henne. Av alla varelser på Fo’ur så är det enbart den Vita gudinnan och havsdrakarna som har makten och kunskapen att utmana trollkarlarna och vinna.

Det sägs att hon lämnade Althea av egen fri vilja då de övriga gudarnas affärer inte längre intresserade henne, och bosatte sig för Fo’ur för dess skönhets skull. Längre försökte hon få de övriga gudarna att inse att skönhet och godhet var viktigare än makt, ränkspel och intriger. Till slut konfronterade hon de tre högsta gudarna, Demos, Obalia och Execon, och förklarade sin ståndpunkt. De svarade med att förbanna henne med vitt hår och eviga smärtor. Den vita gudinnan tog förbannelsen med ro och lämnade gudarnas skara på Althea. Hon visste att hon hade rätt och stannade därför på Fo’ur.

Allt sedan dess har vitt hår ansetts vara ett tecken på vishet och ett estetiskt sinne.

Mörkekvinnan

Detta är ursprungligen en iynisisk folksaga.

Det sägs att Yun, en ung iynisin som för länge sedan inte ville gå i kloster, utan sökte upp en annan lärare, en gång var på väg hem från byn till sin lärares hydda efter några ärenden. Då överfölls han av en hamnskiftare, en vidrig best med lång käft och mängder med tänder.



Hamnskiftaren satte Yun i en bur och väntade på att han skulle få panik. ”Åh, dom smakar så mycket bättre då!” myste hamnskiftaren och gnuggade sina händer.

I en annan bur satt en kvinna fångslad, en människokvinna från vad Yun kunde se, men en av obeskrivlig skönhet. Istället för att få panik började Yun fundera på hur han skulle hjälpa kvinnan. Hamnskiftaren kunde lukta sig till vad Yun tänkte, och sade ”henneska du inte bry dig om. Det är Aki-onna, Mörkekvinnan, hon som förmörkar himlen en gång om året och plågar oss med stormarna efteråt. Nu sitter hon här och det kommer aldrig mer att bli Mörke eller Stormtid!”

Till slut tröttnade hamnskiftaren på att vänta på att Yun skulle få panik, eftersom den unge pojken bara mediterade istället, så han öppnade burens dörr och skulle äta upp Yun. Yun såg sin chans och sparkade och slogs som han hade lärt sig i klostret och lyckades bryta sig lös.

Yun skulle precis springa från platsen då han hörde kvinnan snyfta, och han kunde inte låta henne vara kvar där. Så han vände om och sprang till kvinnans bur och precis när hamnskiftaren fick tag i Yun så lyckades Yun öppna kvinnans bur.

Ut stormade Aki-onna, Mörkekvinnan, och blåste bort hamnskiftaren, ut för ett stup så att hans kropp krossades mot vassa klippor. Sedan vände hon sig mot pojken. ”Du visste vem jag var och ändå släppte du ut mig?”

Yun nickade. ”Ingen ska få sitta i bur, inte ens Mörkekvinnan.” Aki-onna log. ”Du är en klok och modig pojke” sade hon. ”Jag kan inte stoppa Mörke eller Stormtid, men jag kan göra något annat. Jag ska föda en dotter som kan låta Fo’ur blomma efter varje Stormtid som tack för att du släppte ut mig.” Sedan försvann hon i en virvelvind.

Aki-onna höll sitt löfte. Hon födde en dotter, Akarui, som låter hela Fo’ur blomma i undersköna färger efter varje Stormtid då världen frambringar nytt liv.

I en del varianter av sagan är Yun får till Akarui. I andra varianter gifter sig Yun och Akarui.

Yagiya-hime

Detta är en saga av mänskligt ursprung.

Yagiya är en väldigt mänsklig företeelse med ett iynisiskt namn. Ordet ”yagiya” är suriyani och ordagrant betyder det ”kvist-person”. Trots detta är själva konceptet från människornas värld. Yagiya är i bästa fall underhållare, dansöser och musikanter och i sämsta fall prostituerade.

Sagan om Yagiya-hime är en tragisk historia, om en kurtisan som blev med barn med en högt uppsatt kund. Kunden, en mäktig köpman, var utsatt av fiender och såg Yagiya-hime som ett hot. Hon och barnet var beviset för att han hade varit otrogen mot sin hustru, och skulle det komma ut skulle skandalen kunna krossa hans handelshus.

Yagiya-hime hade dock ingen önskan att hota köpmannen. För hennes del var barnet hennes eget och hon hade inga planer på att hota eller utpressa köpmannen. Men köpmannen kände att han inte kunde ta några risker och hyrde lönnmördare för att göra sig av med Yagiya-hime och hennes barn.

När Yagiya-hime blev överfallen råkade en *shin-tayani* vid namn Sagami komma i vägen och ingrep. Han dödade två av lönnmördarna och resten försvann för att rapportera till sin herre. Yagiya-hime berättade sin historia för Sagami, och Sagami lovade att försvara Yagiya-hime och barnet.

Det ville sig dock inte bättre än att Yagiya-hime blev kidnappad. Köpmannen använde henne som lockbete för att Sagami skulle komma fram med barnet. Sagami dök upp på den avtalade mötesplatsen, och köpmannens livvakter anföll. Yagiya-hime rusade fram för att skydda sitt barn men blev dödligt sårad av köpmannen själv. När Sagami såg detta släppte han lös all sin ilska, iynisin som han var, och dräpte köpmannen och hans livvakter.

”Barnet” som Yagiya-hime offrade sitt liv för var bara en docka. Sagami hade lämnat barnet i säkerhet och var aldrig i fara. Sagami lovade den döende Yagiya-hime att ta väl hand om barnet. Han höll det löftet, och barnet växte upp blev en god och ärlig krigare, väl tränad i iynisins stridskonster såväl som i människors vägar. Köpmannens handelshus föll med dess ledare och försvann. Yagiya-hime begravdes enligt människornas traditioner och hennes son visade alltid stor respekt för minnet av sin mor.



Altheas mörka sida

Detta är en thrakindisk folksaga

Det sägs att himlakroppen Sivar har en syster, en vacker hona med kolsvart päls, som kallas Shu'thrasi. Hon är så underskön att skåda att aldrig har fler starka hanar kämpat om en honas gunst än om henne. Men hon har också en mörk sida. Så många hanar kämpade om hennes gunst att det blev ett regelrätt krig. Alla hanar från hela Fo'ur gav sig av för att kämpa för äran att få para sig med Shu'thrasi.

Många thrakinde förfasades över det här kriget, och några *al'shakher* bestämde sig för att göra något åt saken. De samlade sina krafter och tillkallade många mäktiga förfädersandar, och tillsammans kastade *al'shakherna* och andarna ut Shu'thrasi från Fo'ur och spärrade in henne på Althea. De dolde hennes fångelse i evigt mörker, för att det aldrig mer skulle bli upptäckt och så att inga hanar skulle ge sig av för att kämpa för hennes gunst igen.

Shu'thrasi blev naturligtvis ilsken över sin fångenskap, och varje Mörke, då Fo'ur inte kan se något av Altheas ljusa sida, låter hon sin vrede spillas ut över Fo'ur i den tid som kallas Stormtid. Av och till kan hon få hjälp av sin bror Sivar, som ibland, när himlakroppen är mellan Fo'ur och Althea precis under Mörke, river och sliter i Fo'ur och får marken att blöda och mäktiga jordbävningar och vulkanutbrott plågar då Fo'urs yta.

Den mörka ringen

Detta är en människofolksaga

Det sägs att Shaan var en av de sista människorna efter Fallet som lyckades hålla kvar vid gudarnas förlorade magi. Shaan var en krigare och en vis man i en tid då världen förmörkades, och när andra föll och förlorade sin magi så behöll han sin. Han gjorde inte som trollkarlarna och läste in sig för att förvalta magin tills den behövdes, utan utnyttjade den till sin egen vinning.

Detta vredgade flera av trollkarlarna, som tillsammans med många troll och ännu fler människor, utrustade med eldlansar och magiska sköldar, gick i krig mot Shaan. Shaan lyckades dock mönstra den största här som Fo'ur någonsin skådat och länge såg det ut som att han skulle lyckas erövra Fo'ur.

Shaan hade dock en svaghet – all hans magiska styrka var låst i en ring av kraft. Kunde man stjäla eller förstöra ringen så skulle Shaans makt tyna bort och han skulle lätt besegras. Två unga män, Sagin och Kenathor, ställde mot möjligheten att Fo'ur skulle slukas av Shaans mörka makt, smög in en sen natt i Shaans härläger och stal ringen. Shaan vaknade och blev vredgad, och sände alla sina legioner efter de två männen. De jagade männen till en kulle som kallas Ghrazhas Rumpa, där de dräpte männen.

Sagin och Kenathor dräptes dock inte förgäves – innan de dog begravde de den Mörka ringen för evigt under ett helt berg. Där ligger den och vilar till dess att en av Shaans ättlingar låser upp den kraft som är dold i ringen och släpper lös mörkret över Fo'ur igen. Den dagen fruktas av alla.

Toppen på berget

Detta är en iynisisk folksaga

Det var en köpman i Musuda som ville ha ett gott år, och beslutade sig för att göra en vallfärd till det heliga berget Asari i syfte att hedra gudarna. Det är i sig ingenting ovanligt – många personer vallfärdar i liknande syften. Så köpmannen tog på sig sandalerna och började vandra längs med pilgrimsleden.

Till slut fick han se berget Asari i fjärran, högt och vitt, med sin karakteristiska avbrutna topp, och han förtvivlade eftersom det såg så ofantligt högt upp. Precis när han skulle ge upp och vända om så kom dock en iynisisk munk förbi.

”Ursäkta mig” sade köpmannen, ”men vet ni hur man kommer till toppen? Det ser så högt ut härifrån.”

”Naturligtvis” sade munken. ”Börja med att gå längs den där stigen.”

Köpmannen stirrade på stigen och sedan på berget. ”Inget mer?” frågade han.

”Inget mer” svarade munken. ”Tag bara ett steg i taget.”

”Ni får det att låta så enkelt” sade köpmannen uppgivit.

”Men det *är* enkelt. Varje stort berg bestigs lämpligen med ett steg i taget. Varje insikt nås en bit i taget, tills man plötsligt inser att man har nått målet. Då inser man att det var värt mödan att nå insikten och toppen. Oavsett om man talar om att bestiga ett berg, bemästra ett



yrke eller att bli ett med universum så är det en process som bäst göres ett enkelt steg i taget.”

”Jag tror er inte” svarade köpmannen.

”Det borde ni” svarade munken. ”Jag kom just ner från berget.”

Köpmannen fnös. ”Så varför har ni klättrat ner från berget när vi väl tagit er upp?”

”Därför att det någonstans finns ett annat berg som måste bestigas” svarade munken med ett glatt leende.

Sensmoralen i sagan är att allting man förutsätter sig att göra går att lösa om man har tålamodet att slutföra det man påbörjar, samt att det alltid finns en utmaning till när den första är överkommen.

Samhälle

Stamsamhällen och stadsstater är de statsbildningar som dominerar Fo’ur. Det finns egentligen inga nationalstater och i och med att det rör sig om stamsamhällen och stadsstater så förekommer också få etniska konflikter. Vad som däremot ofta förekommer är rena handelskonflikter, där handelshus försöker störa varandras handelsvägar och resursområden.

Stadsstaten

Stadsstaten omfattar en stad och ingenting annat. Alla resursområden i närheten av staden tillhör inte staden officiellt. En stad är bara en samlingsplats, en marknadsplats där man har möjlighet att byta varor och tjänster och ett lokalt administrativt centrum där till exempel rättstvister kan avgöras. Staden har väldigt litet inflytande över omgivningen utöver det rent ekonomiska. Det finns till exempel inget som helst krav att någon som är utanför stadsmurarna ska följa ett domslut från en domare i staden.

Ofta brukar kringliggande byar ansluta sig till en stad. Byn går med på att åtlyda stadens lagar och förordningar, betala skatt och ställa upp till stadens försvar. I utbyte skyddas byn av staden militärt såväl som juridiskt, och byn knyts in i och drar nytta av stadens ekonomiska liv i högre utsträckning än tidigare. Byar ligger ganska tätt – det tar sällan mer än ett par timmar att gå från en by till nästa.

I de flesta fall väljs byråd eller stadsråd av byns eller stadens invånare. Stadsrådets ordförande kallas vanligen för kommandör eller i vissa fall guvernör. Ett fåtal städer har en ärftlig kommandörstitel, men dessa är som sagt var väldigt få. Det är betydligt vanligare med att stadens kommandör väljs av invånarna. Ett fåtal städer och byar ligger också under en trollkarls beskydd, så att denne styr byar och städer i utbyte mot försvar av dem. Sådana städer har en tendens att växa sig väldigt stora, då ingen vågar utmana en trollkarls vrede och att fred och välbefinnande alltså garanteras där.

Många val av styresmän influeras kraftigt av ekonomiskt inflytande. Mer pengar innebär helt enkelt att kandidaterna lättare kan skaffa sig röster genom valkampanjer och till och med mutor. Därför har handelshusen ovanligt stort inflytande i städernas styre då dessa har störst ekonomisk styrka. I vissa områden, till exempel Lamarkiska Handelsfederationen, är inflytandet så stort att handelshusen i princip styr allt. Ofta beror detta på att handelshusen har kontroll över en mycket viktig vara – i fallet Lamarkiska Handelsfederationen är varan järn, då Handelsfederationen kontrollerar de enda kända större järnfyndigheterna på Fo’ur. Därigenom får Handelsfederationen enormt stort ekonomiskt inflytande och har på så sätt skaffat sig enormt stort politiskt inflytande.

Det finns en stark demokratisk tradition i de flesta samhällen på Fo’ur. Så gott som alla religioner säger att alla är lika i värde. Ändå finns det slaveri i delar av världen, ofta med ursäkten att religionernas heliga texter ska tolkas som att alla *fria* män är lika i värde. Lamarkiska Handelsfederationen är ett sådant område som tillåter slaveri. Delvis i protest mot detta bröt sig några mer liberala stadsstater ur federationen och satte upp den Pejoriska Ligan som slavfria stadsstater. En annan bidragande orsak till utträdet var att handelshusen hade för mycket att säga till om i Lamarkiska Handelsfederationen. Genom ett utträde ur Handelsfederationen kunde handelshusens makt begränsas.

Rättsväsende

En viktig och universell princip på Fo’ur är att lagen är lika för alla. Det finns inga egentliga undantag som ställer vissa personer utanför eller ovanför lagen. Istället är principen ”lika för alla” mer eller mindre helig. Alla har rätt till skydd av lagen, och ingen



kan gå emot lagen och gå fri. Iynisin låter aldrig någon lag skapas som sätter en person över en annan, och kommer att kämpa mot varje försök att tillsätta en sådan lag med våld om så krävs. Även thrakinde har en liknande motsvarighet. Inte ens en stamhövding kan bryta mot traditionerna eller andarnas vilja, och gör han det så får han ta konsekvenserna, oavsett om han är hövding eller inte.

Varje stadsstat har sin egen lag. Lagarna är visserligen ganska lika varandra, och de flesta stadsstater har ungefär samma sätt att upprätthålla lagen med en så kallad magistrat.

Magistraten är skild från stadsrådet och utses inte av detta, och är istället en position som oftast tillsätts mer eller mindre genom konsensus. Stadens invånare enas helt enkelt om vem som ska få posten som magistrat. Huvudsakligen är det en äldre sheriff som får det förtroendet. En magistrats arbete är att upprätthålla lagen och att tolka den. Han får normalt en minimal lön av stadsrådet för detta, så att det huvudsakligen är personer som inte är ute efter personlig vinning som söker sig till jobbet.

Magistraten kan anställa sheriffer på tillfällig eller permanent basis. Permanenta sheriffer brukar patrullera kringliggande byar samt städernas gator. Ofta är det dessa sheriffer som är lagens ansikte utåt för den normale medborgaren och de får ofta stor respekt av folket. Frivilliga tillfälliga sheriffer anlitas för kortare tidsrymder och bara när det behövs. Dessa kan även anlitas av permanenta sheriffer, men de får i så fall lön först efter att magistraten godkänt detta och fört ärendet vidare till stadsrådet. Man kan aldrig tvingas att ta arbetet som sheriff, vare sig tillfälligt eller permanent.

Skulle någon bli gripen för ett lagbrott så har sheriffen ingen som helst rätt att fälla dom. Magistraten har viss rätt att fälla dom över småförseelser som normalt bara straffas med böter. Grova brott måste dock dömas i domstol. Domstolen består oftast av en jury som bestämmer skuld eller oskuld, en domare (kan vara, och är ofta, magistraten) som sitter som ordförande och beslutar om dom om juryn skulle döma skuld eller oskuld och två juridiska rådgivare, en för kändanden och en för svaranden, som pekar på de lagrum som gäller för målet ifråga.

Iynisin och thrakinde har inget domstolsväsende som människor har. I thrakindes fall låter man nästan alltid en shaman döma. Shamanen hör båda parter i målet och rådfrågar sedan andarna om domslutet.

Iynisin har inget domstolsväsende alls. Om någon har några klagomål tar målsägaren upp det personligen och gör upp med svaranden om saken om det behövs. Skulle det gå så långt att det finns risk att konflikten trappas upp, något som ofta händer om svarandeparten hävdar sin oskuld, så finns det en uppsättning med nästan rituella regler för hur oberoende och neutrala personer ska kunna tillsättas till domstol för att avgöra skuld eller oskuld. Byråd eller klosterråd är den vanligaste lösningen. När skuldfrågan är löst är det upp till målsägaren och den skyldige att göra upp saken. Oftast gör de upp i godo, men ibland så slutar det med duell, då ofta med dödlig utgång, varefter saken är utagerad. I extrema fall så kan det dömas fejd, så kallad *adauchi*, där kändanden får rätt att själv skipa rättvisa. *Adauchi* är ingenting man tar lätt på. I bästa fall så innebär *adauchi* att kändanden jagar svaranden över hela Fo'ur för att få sin hämnd, men i värsta fall kan det eskalera till ett regelrätt inbördeskrig.

Iynisin har dock en instans som fungerar som polis och rättsligt ombud. Ett sådant ombud kallas för *yoriki* och utses gemensamt av by och kloster. En *yoriki* har befogenheter att utreda ett misstänkt brott och presentera sina bevis och slutsatser inför domstolen. En *yoriki* har också befogenhet att gripa in om ett brott pågår. Finns det ingen målsägare i fallet så får *yoriki* rätt att ställa upp som kändande i fallet.

En intressant sak med iynisins rättsförfarande är lagtrots, det vill säga att sätta sig upp mot domstolen. Om man trotsar reglerna för att avgöra skuld eller oskuld så anses man automatiskt ha av sagt sig sin rätt i målet. Svaranden anses ha erkänt sig skyldig om denne trotsar reglerna, och får finna sig i detta. Kändanden anses ha tagit tillbaka målet om denne trotsar reglerna, och kan inte ta upp fallet igen. Samma sak händer även om man hindrar en *yorikis* utredning genom att gömma eller förstöra bevis eller hindra en *yoriki* tillträde till brottsplatsen. Däremot så är det inte lagtrots att vägra att svara på domstolen eller en *yorikis* frågor.

Den normala informella principen i fall där flera olika rättssystem skulle kunna gälla (till exempel om en iynisin ställs inför rätta i en människostad) är att lokal lag gäller. Om en thrakinde bryter mot en lag i en stad så får staden döma över honom, och om stadsbon gör något dumt mot thrakinde på stammens område så får han dömas av shamanen. En del



iynisin kan ha svårt att acceptera att de ska dömas av en lagstadgad ”överordnad” domstol då de kan se detta som en inskränkning av deras frihet, men oftast är det inga problem.

Lag

Lagen skiljer sig i princip från stad till stad och från kultur till kultur. De stora skillnaderna finns mellan kulturerna, och de små skillnaderna mellan städer.

Människor har huvudsakligen någon form av ekonomiskt straff. Antingen får man betala böter och/eller skadestånd, eller så får man arbeta av böter och/eller skadestånd som straffarbete om man inte kan betala den. Som regel blir 25i i böter eller skadestånd detsamma som ett kortårs hårt arbete, och om boten är tillräckligt stor (gränsen går normalt mellan 50i och 200i) så blir man automatiskt dömd till straffarbete. I så fall får käranden en viss summa av domstolen, ofta ca 10i per kortårs straffarbete, som ersättning för det uteblivna skadeståndet. Dödsstraff förekommer här och var, och även kroppslig bestraffning. Ofta är det städer som har kroppslig bestraffning som har dödsstraff.

Iynisin gör alltid upp mellan parterna så att alla inblandade parter blir nöjda. Det innebär ofta en hel del förhandlande fram och tillbaka, vilket gör att ”rättegången” kan ta rätt lång tid. Skadestånd, kroppslig bestraffning och duell är de vanligaste påföljderna. I riktigt allvarliga brott så finns det möjlighet att det mynnar ut i fejd, så kallad *adauchi*. Sådana fejder kan vara, och har varit, tämligen blodiga och drar fram det absolut värsta hos iynisin, och av den anledningen så brukar iynisin hålla sig i skinnet.

Thrakinde får sin dom från stammens shaman. Denne delar ut det straff som andarna säger är det lämpliga. Oftast innebär det någon form av skadestånd, men även kroppslig, och ofta tämligen grym, bestraffning förekommer. Unikt för thrakinde är att man också har själslig bestraffning. Det har hänt att shamanen har dödförklarat svaranden, varpå stammen betraktar honom som död (ofta dör han också, antingen av sorg över att vara dödförklarad, av svält eller genom självmord). För de absolut mest vidriga brotten så kan shamanen till och med fångsla svarandens själ och sedan döda eller förslava kroppen.

Brott	Påföljd			
	Människor, ekonomisk	Människor, kroppslig	Thrakinde	Iynisin
Stöld	Skadestånd, varans värde x5	Skadestånd, varans värde x2 + 20 piskrapp	Konceptet finns inte	Skadestånd, varans värde x5
Häleri	Bot, varans värde x2	Bot, varans värde x1 + 10 piskrapp	Konceptet finns inte	Skadestånd, varans värde x2
Prostitution	Bot, 10-50i	Stupstock i 4-10 dagar	Är inte ett brott om det inte sker med tvång	Är inte brott om det inte sker med tvång
Koppleri	Bot, 100-1000i	Bot 50-500i, 20 piskrapp	Är inte ett brott om det inte sker med tvång	Är inte brott om det inte sker med tvång
Hemfridsbrott	Straffarbete, 2 kortår	Straffarbete, 2 kortår	Konceptet finns inte	Skadestånd, 50i
Kontraktsbrott	Skadestånd, kontraktsvärde x5	Skadestånd, kontraktsvärde x5	Duell	Skadestånd, kontraktsvärde x5
Lagtrots	Bot, 10-50i	20 piskrapp	Dubbla straffet	Automatisk förlust av fallet
Förtal	Skadestånd, 100-1000i	Skadestånd 50-500i, 20 piskrapp	Duell	Duell
Misshandel	Skadestånd, 100-1000i	Skadestånd 50-500i, 20 piskrapp	Prygel i samma utsträckning som brottet	Prygel i samma utsträckning som brottet
Dråp	Skadestånd, 100-1000i	Skadestånd 50-500i, 20 piskrapp	Skadestånd, motsv 100-1000i, prygel	Skadestånd motsv 100-1000i, prygel
Mord	Straffarbete, 2-	Straffarbete, 2-	Dödsförklaring	Duell eller fejd



	20 långår	20 långår		
Mordbrand	Straffarbete, 5-50 långår eller livstid	Dödsstraff	Dödsförklaring	Duell eller fejd
Våldtäkt	Straffarbete, 2-20 långår	Straffarbete, 2-20 långår, kastrering	Kastrering	Fejd
Förräderi	Straffarbete, livstid	Dödsstraff	Fängsla själ	Konceptet finns inte
Piratverksamhet	Straffarbete, livstid	Dödsstraff	Som för de brott som begåtts	Som för de brott som begåtts

Tabell SH-205: Typiska straffvärden för några olika brott

Civilrätt rör ägande, kontrakt, äktenskap, arv och liknande saker, samt tvister om dessa. Iynisin gör ingen skillnad på brottsmål och civilmål, utan dessa tas upp på samma sätt. Thrakinde har knappt några civilmål, emedan man knappt har några ägodelar att ha civilmål om.

Människor har dock ett komplext system, ofta med omfattande lagar om ägande, kontrakt, äktenskap et cetera. En person som anser att någon annan har brutit mot dennes civilrätt kan lämna in en stämningsansökan till domstol om han anser sig ha skäl till det. I så fall prövas fallet i domstolen och ett domslut kommer så småningom. Om svaranden anses ha brutit mot något avtal eller någon lag så kan han bli dömd att ersätta för den ekonomiska förlust som han har orsakat eller den vinst som han har gjort sig på karendens bekostnad, samt ofta även ett skadestånd. Det är möjligt att komma upp med ett avtal om förlikning, som gäller lika för båda parter och där domstolen ser till att det efterlevs.

En viktig egenskap är möjligheten till partnerskap i affärsverksamhet. I de flesta människosamhällen är det möjligt att ingå ett partnerskap där flera personer går samman med sina respektive specialområden i en verksamhet. De inblandade avtalar då sinsemellan om ägandeandelar i verksamheten, vilket fördelar vinst och även ansvar vid förlust. Det är möjligt att avyttra ägarandelar till utomstående för att få in nödvändigt kapital. Denna process sker som ett normalt civilmål, ungefär som förlikning. Thrakinde har inget liknande partnerskap, och iynisin antar att alla inblandade i partnerskapet tar lika stor del av vinst såväl som börda.

Curriculum

På Fo'ur har man inget egentligt ståndssamhälle. Istället har man fyra olika curriculum som beskriver vad man huvudsakligen sysslar med. Curriculum skiljer sig från stånd genom att det går att skifta från ett curriculum till ett annat och att en person kan ha annat curriculum än hans föräldrar.

De arbetande

De arbetande är de som skapar något. Utan de arbetande skulle man inte kunna äta och det skulle inte finnas några hus, båtar eller redskap. Utan dem skulle Fo'ur mer eller mindre stanna. De är fiskare, bönder, alg- eller musselodlare, havskouppfödare eller hantverkare, eller verksamma inom något annat skapande yrke. Trälar faller också in under de arbetandes curriculum. De flesta trälar och slavar har blivit så genom att antingen födas till träl eller genom att bli krigsfånge. Några rövas bort från byar eller utgörs av sjömän som fångas i någon pirat-räd och som sedan säljs.

De arbetande har man en kluven inställning till. Å ena sidan så är det de som producerar och konsumerar större delen av de varor som går i omlopp på Fo'ur och alltså mer eller mindre basen för all makt. Å andra sidan är den enskilde arbetandes ställning inte särskilt stark då hans ekonomiska ställning inte är allt för god, och därför också ganska maktlös. Iynisin och thrakinde har mycket större respekt för arbetande än andra människor, vilket i sin tur får resultatet att arbetande ofta har ganska god respekt för iynisin och thrakinde. De arbetande har ett gott öga till de krigande, som trots allt visar respekt tillbaka.

De handlande

De handlande omfattar inte enbart de som idkar handel. Många andra tjänstemän inom stadens byråkrati räknas som handlande. De handlande utgör en slags "hånad överklass" –



den stora massan har inte mycket till övers för de handlande, men de utgör trots allt en överklass med sin stora ekonomiska makt. De enda som har någon respekt för de handlande är thrakinde, då de förser thrakinde med allehanda föremål som thrakinde inte kan tillverka själva.

Handelshusen är normalt medvetna om sin känsliga ställning och gör allt för att stärka sin position. Ofta sponsrar de kandidater till parlament eller råd i städer och byar och får på så sätt också inflytande i realpolitiken.

Det farligaste med handelshus är när de sluter sig samman. Den Lamarkiska handelsfederationen är just en sådan sammanslutning. Även om städer och byar i princip har demokrati så är det en koalition av handelshus som styr federationen. En mycket stor bidragande orsak till detta är att handelsfederationen har kontroll över en stor del av utvinningen av järn på Fo'ur, tack vare gruvorna på ön Khenoke i söder. Detta, tillsammans med att handelsfederationen tillåter slaveri och till och med säljer slavar, har gjort att städer på ön Pejora i väst, med omgivande öar, brutit sig ur handelsfederationen och bildat den Pejoriska ligan.

De krigande

De krigande utgör en väldigt speciell elit. Det finns inte rum för stora fältslag, varför man inte kan samla massarméer eller miliser. Istället har man fått en fåtalig krigarklass som enbart sysslar med krig och förberedelser för krig. Till skillnad från riddare eller samurajer så har Fo'urs krigare av tradition ingen politisk makt i sig själva, utan snarare är krigarna de som projicerar politikernas makt. Besluten fattas normalt ovanför deras huvuden. Inom krigarna finns det en elit inom eliten, nämligen de få som tas upp som lärjungar hos iynisin och får lära sig deras avancerade krigskonster. Det är ganska vanligt att dessa ofta tappar förtroendet för människor i största allmänhet och blir en slags vandrande krigarmunk eller legosoldat.

Iynisin har nästan automatiskt ett gott öga till lojala och kompetenta krigare på grund av de gemensamma grunder som finns – båda tränar stridskonst och båda sätter stort värde på disciplin och självkontroll. De goda tankarna är normalt ömsesidiga. Däremot tycker de inte om de krigare som missbrukar sin träning och drar ner krigskonsten i smutsen, och iynisin gillar inte tanken att kriga för pengar (det vill säga legosoldater). Krigsbrott och onödigt brutalitet är något som iynisin avskyr, och att ta betalt för att kriga åt någon annan är så cyniskt och vidrigt som något kan bli.

Krigare har ofta ett gott öga till de arbetande, eftersom det i slutändan är de som föder krigarna. Ofta sluter man ett slags avtal med arbetande – bybor i närheten av ett krigsområde eller annat oroligt område får skydd av krigare som i gengäld får mat och husrum. Sådana avtal tar ofta slut förr eller senare, men det innebär i alla fall något att leva av för krigarna.

Däremot har de krigande väldigt låga tankar om de handlande, eftersom det oftast är de som köper krigarnas tjänster. Gång efter annan har legosoldater blivit snuvade på betalning efter att ha utfört tjänster åt de handlande som handlarna själva inte skulle kunna sänka sig till att göra. Ändå fortsätter krigare att ta uppdrag av de handlande, mestadels för att det enbart är de handlande som har råd att köpa deras tjänster en längre tid och för att det innebär en stor och någorlunda säker inkomstkälla.

Skulle en by som står under en stads beskydd få problem så kan krigande ofta anlitas som sheriffer under en begränsad tidsperiod och hjälpa den ordinarie sheriffen att upprätthålla lagen. I vissa fall vinner krigaren så pass mycket förtroende från byborna att han faktiskt anställs permanent av stadens magistrat på bybornas inrådan.

De bedjande

Bedjande finns inom Altheas kyrka, den så kallade svartrockssekten inom St Inri kyrka och inom *suriya*. Dessa arbetar enbart som själasörjare och ingenting annat. De bedjande är respekterade som just själasörjare. I ett normalt samhälle så har nästan alla så stort förtroende för bedjande (i städer ofta ett halvdussin personer, i byar kanske en eller två) att man frågar dem om råd om de mest intima saker. Förtroendet återgäldas oftast, och det som man säger till de bedjande eller frågar om stannar där och sprids inte vidare.

Lustigt nog så räknas även präster inom *suriya* som bedjande bland människor, trots att iynisin själva inte gör det (de använder inte begreppet "curriculum"). Även magiker räknas



in som bedjande, i synnerhet mänskliga *al'shakher*, *soryun* och ormläkare, trots att dessa ofta inte är professionella präster utan har religion (om det förekommer alls) som bisyssla.

Thrakinde

Thrakinde har inget motsvarande curriculum. Normalt har alla thrakinde en huvuduppgift som de sysslar med, men man kan även fungera i andra roller och hjälper ofta till med dessa i den mån det är möjligt och nödvändigt. Man har dock lärt sig den hårda vägen att människor har en uppdelning efter vad de sysslar med. Tanken att specialisera sig så hårt att man enbart kan syssla med en sak är helt främmande för thrakinde.

Thrakindes samhälle är huvudsakligen ett stamsamhälle. Det finns dock undantag – på södra Fo'ur finns två demokratiska federationer av stammar där varje stam är en självstyrande nation i federationen, och där den Lamarkiska Handelsfederationen ligger idag fanns det en gång i tiden en feodalstat. Numera finns där Fem Stammar, en sammanslutning av fem stora thrakinde-stammar som samarbetar. I övrigt är nästan alla stammar helt självstyrande enheter.

Varje stam äger stammens alla tillgångar. Privat ägande finns knappt hos thrakinde, men de har lärt sig den hårda vägen att man inte ska peta på saker som människor eller iynisin äger, på samma sätt som man inte ska peta på grannstammens tillgångar.

Thrakinde lever i och omkring vattnet och är väl anpassade till ett liv i den miljön. Deras absoluta huvudnäring är fiske, även om de också är samlare. Många samhällen är nomadiska och följer fiskstim och havskohjordar över haven, medan andra är bofasta. Fisket sker med spö, med båge, spjut och ljuster eller genom jakt. Den thrakinde som kan fånga fisk utan några hjälpmedel är alltid högt aktad i samhället.

Den teknologiska nivån hos thrakinde är låg. De har inget metallarbete över huvud taget, även om det finns arkeologiska lämningar inom den Lamarkiska handelsfederationen som tyder på att de i alla fall en gång har kunnat bearbeta metaller. De flesta verktyg görs av ben, trä och sten, och metallverktyg måste importeras från människor eller möjligen iynisin. Elden har tämjts men används huvudsakligen som vapen, skydd, upplysning och värme och inte som ett verktyg. Att använda eld för att förädla något är ett koncept som förlorades och inte återkom förrän människorna tog med sig det till Fo'ur. Även thrakindes båtar är primitiva, antingen i form av kanoter av urholkade trästockar eller flottar. Vissa stammar gör även kanoter av bark eller läder spänt över en träram, men att forma och sammanfoga trästycken till en båt ligger något bortom thrakindes tekniska horisont.

Iynisin

Iynisin lever huvudsakligen av jordbruk. I och med att de är så fåtaliga är det sällan någon konkurrens om landyta, vilket annars är fallet. Även fiske står för en betydande del av maten. Iynisin lever huvudsakligen i egna byar, möjligen med en människoby som granne eller i direkt anslutning. De undviker människors städer, om de inte kan muta in sig i ett område i staden som då i praktiken blir en iynisin-by mitt i staden. På grund av friktionen mellan människor och iynisin har de kommit fram till att det är enklast för båda om viss distans mellan de båda folken upprätthålls.

Iynisin har mycket lättare än thrakinde att köpa tanken att man kan specialisera sig på en enda sak, men finner människornas uppdelning i fyra olika curriculum alldeles för grov. De föredrar istället att tala om exakt vad en person sysslar med. Vidare flyter stora delar av iynisins samhälle ihop med andra delar. Kloster sysslar inte enbart med att be, de lär också ut stridskonster och utför en del administration åt resten av samhället. De som krigar är ofta religiösa vid sidan av, eller har kommit att bli krigare på grund av en livsskuld. Många krigare går i kloster och blir religiösa på heltid trots deras krigarbakgrund. Andra börjar bruka jorden eller fiska. Alla får lära sig stridskonst under uppväxten genom klostrets försorg, samtidigt som man lär sig att läsa och skriva.

Man lever i ett tätt knutet samhälle baserat kring familjen. En familj hålls ihop av två faktorer, respekt för de äldre och hänsyn för de yngre. Iynisin är monogama under tiden äktenskapet varar, men normalt så ingår man ett proväktenskap på fem kortår (430 dagar) som inte skiljer sig från ett riktigt äktenskap annat än att det bara varar i fem år för att se om de båda kan leva ihop. Om äktenskapet fungerar kan det förlängas. Det går att bryta ett äktenskap om det inte längre fungerar av någon anledning.



Människor uppfattar ofta iynisin som ett samhälle som enbart består av religiösa krigare, men det är inte sant. Så gott som alla iynisin är religiösa och har fått stridskonststräning, men de sysslar oftast med något helt annat till vardags.

Religionen spelar en stor sammanhållande roll i iynisins samhälle. Alla unga får lära sig att läsa och skriva i kloster, samt att de dessutom får lära sig stridskonst och meditation. De får även lära sig språk som en del av stridskonststräningen. ”För att förstå kriget måste man förstå språket. Krig är lika mycket koncept som utförande.” De mest begåvade kan få inträda i klostret.

Stridskonsten är en mycket viktig del för iynisin. För dem är det en metod att lära sig självkontroll. Iynisin har en mycket hög aggressivitetsnivå från grunden. Eftersom iynisins stridskonster lägger mycket stor tyngdpunkt på självkontroll är det naturligt för dem att använda stridskonsten som ett kontrollmedel för sin aggressivitet. För dem är det inte en fråga om att bli bra på att slåss, utan att lära sig kontrollera sig själva så att de inte börjar slåss. Därför är också det vanligaste sättet att ”behandla” ett överaggressivt problembarn att lära honom stridskonst och träna honom stenhårt under övervakning.

Det finns ingen regering eller statsbildning för iynisin. Den enda sammanhållande statsbildningen är klostren och nätverken mellan dem, men den har ingen beslutande makt över iynisin utan bara ett ansvar för deras utbildning, träning och religiösa skolning. Iynisiska stadsdelar har ofta rätt att sköta sig själva och själva döma inom stadsdelens gränser, och om en iynisisk by ligger angränsande till en människoby så sköts alltid den iynisiska byn enligt iynisisk sed. I praktiken innebär det att en iynisisk stadsdel eller by inte omfattas av stadens eller områdets lagar.

Iynisin utser ibland en krigsherre, vars uppgift är att mönstra trupper och leda dem i strid eller vid katastrof. En krigsherre har dock ingen som helst civil makt och skulle han försöka utöva någon sådan så skulle han förmodligen vara dödsdömd.

Man utser ganska ofta en så kallad *yoriki*, vilket närmast motsvarar en sheriff. En *yoriki* underhåller och upprätthåller vaktstyrkor (motsvarande sheriffs uppgift) med hjälp av bidrag från klostren. Han kan omhänderta någon som utför eller kan misstänkas ha utfört något brott, och han har rätt att utreda ett brott om brott misstänks. Han har dock inga befogenheter utöver detta. Allt annat måste gå den formella vägen efter de rituella reglerna med målsägande och svaranden. En *yoriki* eller krigsherre kan när som helst fråntas sin post om denne inte längre har förtroende.

Denna till synes anarki har att göra med att iynisin har ett mycket starkt frihetsideal. De vill inte låta någon bestämma över dem, mer än vad som är absolut nödvändigt. Å andra sidan vill de heller inte bestämma över andra. Rent historiskt är det svårt att säga varför iynisin har detta ideal, men får man tro myten så beror det på att iynisin skapades som slavar för att kriga och sedermera gjorde uppror mot sina herrar innan de försvann till Ahira, det land där iynisin levde innan de kom till Fo’ur.

En annan mycket viktig orsak till iynisins anarki är att krigskonsten lär ut fredlig samexistens, vilken enligt dem omöjliggörs av en regering. Enligt ett välkänt och gammalt talesätt om krig så är krig ingenting annat än en förlängning av politiken med andra medel. Eftersom iynisin ser politik som en följd av någon form av samordnat styrande, det vill säga regering, så har iynisin valt att inte ha något samordnat styrande. Därmed kan man inte heller ha någon politik, vilket i sin tur inte kan förlängas till krig. Skulle någon annan vilja förlänga sin politik till krig gentemot iynisin så har iynisin inget annat val än att samordna sig under en krigsherre, men fram till dess undviker de politikens frestelser.

Ett problem som iynisin har som resultat av deras anarki är fejder. Det finns alltid en risk att ett brottmål exploderar till en fejd, så kallad *adauchi*. En sådan fejd kan bli tämligen blodig, men man väljer trots denna risk att leva på det sättet, eftersom man känner att det är bäst för iynisin i stort. Alternativet är att underkasta sig ett system som kommer att missbrukas och som kommer att förfalla till diktatur.

Vid sidan av lagen

Det finns de som ställer sig vid sidan av lagen, av eget val eller genom ödet. De utgör inte en stor del av samhället. Bortråkna ”vardagsbrottslighet”, det vill säga när den vanliga människan bryter mot lagen på ett oförargligt sätt (störande av ordning, bråk, redlöshet på offentlig plats och liknande), så utgör brottslingar mindre än en procent av samhället.



Gång och ligor

Gång och ligor dominerar framförallt fiskehamnar och marknadsplatser. Det finns väldigt lite som den reguljära ordningsmakten har att säga till om där. Det rör sig dock inte om någon organiserad brottslighet i betydelsen maffia – gängen samordnas inte annat än att de har fredssamtal eller krig. I övrigt är de stenhårda konkurrenter som inte alls kan tänka sig att samarbeta.

Även inom gängen är konkurrensen stenhård. En person kan bara vara gängets ledare så länge som han har dem i ett järngrepp. Det är inte förvånande att de som är ledare för gäng eller ligor är karismatiska samtidigt som de är samvetslösa och listiga. Enbart råstyrka hjälper inte långt i den här branschen.

Utpressning: Utpressning innebär precis vad det låter som. Ligor och gäng samlar komprometterande information om andra mäktiga personer. Denna information kan de använda för att antingen skaffa sig en hållhake, inflytande, eller som reservplan utifall att personen skulle få för sig att göra något dumt. Utpressning används dock sällan för att få pengar. Det finns enklare och mer lönsamma sätt att få in kapital på. Tvärtom använder man ofta pengar i samband med utpressning. Med lite morot såväl som piska kan man lättare få vad man vill ha, och skulle personen ta emot mutan så har man en ännu bättre hållhake på honom.

Beskydd: Beskydd är en slags ”försäkring”. Gänget lovar helt enkelt att en näringsidkare ska få syssla med sin verksamhet ostört i utbyte mot en viss ersättning. Dessvärre innebär det ofta att om man inte betalar beskydd så kommer gänget och utövar olika former av våld mot inredning och varor, och i vissa fall även mot näringsidkaren. Som tur är innebär beskydd att man erkänner ett visst gängs ”överhöghet” över området. Det innebär oftast att gänget inte tolererar andra busar.

Problemlösning: Skulle en person ha någon form av problem så kan han ofta vända sig till ligor och gäng, som kan åta sig att lösa problemet mot en ersättning. Det är inte alltid gänget går med på det, till exempel om de själva är insyltade i affären, men om sheriffen eller magistraten inte har resurserna så är det oftast enda sättet att få rättvisa.

Spel: Hasardspel är en stor inkomstkälla. Detta är en av de få ”hederliga” metoderna för gäng att få in pengar, i och med att spel i sig inte är illegalt. Det är dock så att banken (det vill säga gängen) har störst chans att vinna, och därför snor åt sig en stor del av pengarna. Dessutom brukar spel leda till stora spelskulder, och gängen är snabba på att driva in dem.

Prostitution och koppleri: Sexhandel är lukrativt. Den undre världen tjänar mycket på att sköta sexhandel. Prostituerade krävs på stora delar av sin inkomst. Beskydd är vanligt och utpressning likaså.

Häleri: Handel med stöldgods är en viktig del av den undre världens verksamhet. Småbrottslingar, rånare och tjuvar, och till viss del även pirater och rövare, är beroende av hälare för att omsätta sitt stöldgods.

Gängkrig: Gängkrig är ingenting som man tjänar pengar på. Gängkrig är till för att göra upp och för att etablera revir. De flesta gäng och ligor drar sig för att förklara krig mot granngäng, eftersom det är kostsamt och drar uppmärksamheten till sig. Ibland är ligorna dock tvungna att göra något sådant här.

Pirater

Det finns huvudsakligen två sorters pirater: de som utifrån snabba kustnära båtar överfaller handelsfartyg när dessa måste passera vissa landmärken, och de som med hjälp av falska fyrbåkar lockar handelsfartyg på grund och sedan plundrar vraken.

Den första typen är de som fruktas mest. De anklagas ofta för att vara hänsynslösa mördare som inte drar sig för något. De flyttar ofta omkring som vargflockar allt eftersom handelsrutterna förändras. Dessa pirater har inte så mycket att tjäna på att döda besättningarna, så oftast låter de bli om de inte måste. Det gör dock att det finns överlevande som kan berätta om incidenten.

Den andra typen borde vara mer fruktad än den andra, men av olika anledningar så är de det inte. Ofta mördar de överlevande från de fartyg som de lockar på grund, utan nåd eller pardon, och de som skulle överleva kan ofta bara berätta att de gick på grund när de seglade mot något som liknade en fyrbåk.

De varor som pirater lyckas komma över säljs ofta via hälare hos gäng eller hos mindre skrupulösa handelshus. Pirater diskriminerar sällan någon vara eller handelshus – det har hänt att handelshus köpt varor som en piratliga stulit från just det handelshuset.



En tredje typ av pirater finns också: fribytaren. Fribytaren är en pirat som på uppdrag från en part i ett krig rånar den andra partens handelsfartyg. Fribytaren arbetar ofta med ett eller ett par mindre krigsfartyg som bas, och med det (och olika knep) tar han sig i närheten av fiendens handelsfartyg och bordar dem. Observera att detta rör sig i första hand om krigföring, fribytare anser sig ofta vara soldater, inte brottslingar, och de handlingar som de utför anser de var krigshandling.

Smugglare

Smugglare är i själva verket bara ett specialfall av skattesmitare. En skattesmitare undviker på diverse sätt att betala den skatt som han borde, men det är ofta underförstått att han tricksar med legala kryphål för att slippa betala skatten. En smugglare undviker också att betala den skatt som han borde, men han gör det genom att föra sina varor förbi ögonen på dem som ska förtulla den.

Två huvudformer av operationer kan skönjas. I det ena fallet för man med sig en vara som man vet att det finns avkastning för och för den själv över gränsen, mitt framför näsan på relevanta myndigheter. Man kan hoppas att man inte blir påkommen eller gömma eller kamouflera varan på något sätt. Detta är huvudsakligen enmansoperationer och varorna är små men dyrbara och med garanterad avkastning eller varor som man själv har nytta av men som inte finns tillgängliga på hemorten.

I det andra fallet försöker man föra in en vara som man har en köpare för, alternativt för varan över gränsen åt en betalande klient. Ofta är varan skrymmande men ganska dyrbar. Sprit av olika sorter, socker, dyrbara tyger, oljor, kryddor, salt och vapen är typiska exempel på sådana varor. Det här är ingen enmansoperation, utan den koordineras från båda sidor om gränsen av två separata grupper som utväxlar varor i hemlighet. Själva överflyttningen sker ofta vid glest befolkade områden och nattetid. Många smugglarleder leder över berg, genom träsk och genom öknar och det finns ett flertal små och otillgängliga vikar och bukter som är uppkallade efter ökända smugglare, eller till och med kallas för ”Smugglarviken” eller något i den stilen.

Därmed kan man dela in smugglare i två större grupper: den ensamme operatören och gruppoperatören. Den ensamme operatören är ofta köpman av någon sort, medan gruppoperatören ofta extraknacker som sjöfarare eller till och med pirat.

Det finns tre saker som man måste ha som smugglare: god kunskap om lagar och förordningar, god kunskap om geografin och en stor uppsättning kontakter.

Till att börja med så måste man veta vad som är förbjudet eller begränsat, hur aktivt myndigheterna letar efter förbrytare samt hur elak påföljden blir.

Man måste också känna till geografin vid gränsen där man ska ta sig över. Ofta är denna kunskap så livsviktig att en smugglare specialiserar sig på ett specifikt gränsavsnitt eller en specifik stad och har sina egna knep för att ta sig över just den gränsen obemärkt. Slutligen måste smugglaren ha ett gott kontaktnät på båda sidorna om gränsen. Detta kontaktnät är livsviktigt för smugglaren. Utan det kan han inte få tag på smuggelgodset, och utan kontaktnätet på andra sidan gränsen kan han inte få avkastning för godset. Ibland består dessa kontaktnät av hela byar som mellanlagrar smuggelgodset och skyddar smugglarna mot en mindre del av vinsten. I några fall är det till och med så att byn är smugglarbandet.

Även om smugglare är brottslingar per definition så har de ofta en hederskodex, som förbjuder dem att stjäla kundens last så länge som kunden är ärlig och innehåller. Skulle det visa sig att kunden ljuger om innehållet eller ”glömmer bort” att betala så är det stor risk att lasten försvinner, men så länge som kunden är ärlig kommer smugglaren att hålla sitt löfte.

Prisjägare

Så fort det finns brottslingar och ett rättsväsende som inte når överallt så uppstår ett nytt fenomen som ligger på gränsen till det brottsliga: prisjägare. När lagen inte når överallt kan den lägga ut infångandet av brottslingar på entreprenad, och om liv är föga värda kan till och med döden ha ett pris. Entré prisjägaren.

Prisjägaren ligger i en slags gråzon mellan det lagliga och olagliga. Deras aktiviteter är sanktionerade av lagen, men samma aktivitet utan denna sanktion är olaglig. Ibland är prisjägarna dock inte så knussliga vem de tar uppdraget ifrån – uppdraget kan för deras del lika gärna komma från en magistrat som från en privatperson.



Olika prisjägare har olika arbetsmetoder. En del arbetar ensamma, andra sluter sig samman i gäng. Samtliga har ett stort kontaktnät med informatörer som de svartsjukt bevakar.

Krigskonsten

Krigskonsten har på Fo'ur vissa naturliga begränsningar. Till exempel är det svårt att mönstra stora härar och manövrera dem i fält, eftersom det finns så lite land. Däremot är det lättare att underhålla dem tack vare att det finns så mycket öppet hav. Riddjur finns inte alls, så inget kavalleri har kunnat uppstå. Artilleri är huvudsakligen fartygsburet, även om vissa större pjäser byggs upp på land vid till exempel belägringar. Befästningar är svåra att bygga och underhålla, på grund av jordbävningar. Ett massivt försvarsverk rasar lätt samman om det är felkonstruerat. Med dessa förutsättningar är det naturligt att krigskonsten har tagit en annorlunda utveckling.

Iynisins arv

En stor del av krigskonsten på Fo'ur härstammar från iynisin. Till en början var människornas krigskonst grundad på den magi de hade med sig, men allt eftersom magin försvann dog den makten ut. Eftersom människorna inte var vana vid att slåss utan sin magi så blev de handikappade när magin försvann.

Iynisin, å andra sidan, har en lång krigskonsttradition, som genomsyrar hela samhället. Även vanliga bönder och fiskare tränar stridskonst för att kontrollera sin aggression och för att hålla sig sunda och friska. En hel del av denna tradition sipprade ner till människorna när dessa förlorat sin magi.

Man ser dock tre tydliga grenar inom krigskonsten. För det första har vi den duellartade krigsformen som thrakinde sysslar med, där allting är strikt reglerat så att de avlidnas andar inte ska spöka för en. För det andra så finns människornas högst pragmatiska krigsform, där man huvudsakligen slår till mot fiendens försörjning istället för att slå till mot hans vapenmakt och det inte finns några egentliga regler. För det tredje så finns iynisins disciplin, där krigskonsten förs upp på nästan filosofiska plan, och som bygger mycket på ära, självkontroll och förmågan att lösa uppgiften. I de två senare märks iynisins arv mycket tydligt.

Stridskonst

Stridskonsterna är det mest tydliga arvet från iynisin. Iynisin sätter stort värde på sina olika stridskonsttraditioner, där man får lära sig flera olika väpnade och oväpnade stridskonster. Människor, å andra sidan, har strippat ner stridskonsterna till skelettet, så att den blir effektiv och lätt att lära ut, men tappar å andra sidan ofta den bakomliggande filosofin. Trots det märks det att de har samma ursprung. Sköld finns inte, men däremot svärd, spjut, stridslie och diverse andra vapen.

Den stora skillnaden mellan mänskliga stridskonster och iynisins stridskonster är att iynisin nästan aldrig lär ut strid i formation från början och man uppmanas att ta egna taktiska initiativ i samråd med dem som slåss i närheten. Människor får alltid lära sig strid i formation från början, och får lära sig att lyda order från överordnade befäl utan att tveka. Först senare får iynisin lära sig strid i formation och människor får sällan eller inte alls lära sig individuell strid, och i så fall först senare.

Thrakinde övar aldrig strid i formation – hela deras krigstradition bygger på strid man mot man och är mycket rituellt. Thrakinde gör inte avsteg från dessa ritualer av rädsla för de avlidnas andar. Strid mellan thrakinde bygger på att man mer eller mindre brottas med alla, inklusive dem på den egna sidan, för att visa sig värdig. Sedan utmanar man en värdig motståndare på andra sidan med vilken man slåss på liv och död. På så sätt garanterar man motståndaren en värdig kamp och eventuellt en värdig död, vilket gör att hans ande tillfredsställs även om han förlorar. Därigenom undgår man ilska från andra sidan, något som thrakinde annars är livrädda för.

Krig och strategi

Iynisins och människors strategi liknar varandra till stor del. Eftersom strategi är en mer intellektuell handling så ligger det iynisiska filosofiska tankesättet nära till hands, även för människor.



Grundläggande för strategin är att krig är ett politiskt redskap. Det handlar om våld mot ett samhälle i syfte att tvinga det samhället att göra som man själv vill. Detta mål uppnås genom att förinta fiendens förmåga att försvara sig. När han kommer till det stadiet är han beredd att göra vad han måste för att överleva, inklusive att lyda sina besegrare. I praktiken kommer man ofta till det stadiet att fienden upptäcker att han inte kommer att mäka att försvara sig, och därför ger upp innan de egna skadorna blir för stora.

Strategins mål är likadan för människor och iynisin: tvinga fienden till ett sådant läge då hans försvarsförmåga är nedbruten. Vid det laget har fienden inget annat val än att kapitulera.

Inte heller i metod är skillnaderna allt för stora. Iynisin såväl som människor inser att det krävs att en armé försörjs för att den ska vara stridsförmögen. Således slår man gärna mot de platser där fienden inte är, i syfte att störa försörjningen till så liten egen kostnad som möjligt. När försörjningen är svårt störd och arméns slagförmåga förminskad så kan man slå till mot armén eller flottan i syfte att tvinga bort den och därmed säkra sitt eget herravälde.

Utöver att plundra byar så centreras landkriget kring att belägra städer, något som är svårt att göra utan att dessutom lägga ut en flottblockad utanför. På grund av flottans inverkan på snabba transporter är det också svårt att finna några särskilda hållpunkter av strategisk vikt. Det är därför svårt att hitta ställen som man behöver befästa. Lagg därtill att det är svårt att bygga befästningar som håller under lång tid, vilket är ett måste i och med att befästningar är så ofantligt dyra, så upptäcker man att det inte finns många avancerade befästningar på Fo'ur. De flesta är en jordvall med vallgrav, med en palissad på toppen av vallen. Dessa är relativt billiga att bygga, ganska effektiva och lätta att laga och underhålla. En del vallar är dessutom stenbelagda för att hålla mot naturens krafter bättre, men ett av de bästa sätten att få en vall att hålla ett längre tag är att plantera gräs på den.

Det här har thrakinde fått lära sig den hårda vägen. I sina egna inbördes stridigheter slås de som vanligt, men mot iynisin och människor slår de tillbaka med samma mynt, ofta än mer brutalt än vad människor och iynisin gör.

Kriget till sjöss har fått en stor och viktig del. Stör man sjöhandeln så stör man försörjningslinjerna. Därmed blir piratverksamhet och sjöslag en viktig del av strategin. Det hela kompliceras av fraktionism. Vare sig Pejoriska ligan eller Handelsfederationen är särskilt enade, och iynisin motsätter sig all den hierarki som krig *de facto* behöver. Detta gör att krig huvudsakligen blir småskaliga historier, med skärmytslingar, råder, snabba anfall i gryningen och ett och annat piratdåd.

Historia

Den tidpunkt som man utgår från i tideräkningen är Nedstigandet, den tid då människorna steg ner från Althea och bosatte sig på Fo'ur. Enligt traditionen kom iynisin något senare, men man vet inte exakt hur lång tid senare. En rimlig gissning är ungefär tio långår senare, baserat på iynisins och människors tideräkningar.

Naturligtvis hände det saker före Nedstigandet. Det finns dock inga nedtecknade källor annat än nedskrivna muntliga traditioner. Ofta är det iynisin som stått för nedskrivandet. Även en del riktigt gamla Stackar kan minnas hur det var före Nedstigandet, då de äldsta Stackarna är över tolvhundra långår gamla.

Tideräkning

Man mäter tiden på samma sätt som på Jorden, det vill säga med timmar, minuter och sekunder. Minuter och sekunder är kända och definierade på så sätt att en timme är ett tjugofemtedels dygn, en minut är en sextiondels timme och en sekund är en sextiondels minut. I dagligt tal används dock ingen av dessa enheter. Normalt refererar man till morgon, förmiddag, middagstid, eftermiddag, kväll och natt, och nöjer sig med det. Tiden mäts normalt med solur, genom att titta på himlen och ha ett hum om väderstrecken, eller med timglas. Det finns mekaniska klockor, men dessa är hiskligt dyra, eftersom mekanismen kräver en hel del fina metallarbeten.

Man räknar två sorters år på Fo'ur. Det ena, Mörke-året eller det korta året, är 86 dygn långt med ett 25 timmar långt dygn. Det sträcker sig från första dagen i Mörke till sista dagen före Mörke. Kortåret används huvudsakligen av iynisin och thrakinde. Iynisin räknar åren och kallar kortåret för "nya år". Enligt deras tideräkning är det nu år 3678. Detta motsvarar ungefär 902 år på Jorden.



Det andra sättet att räkna år, långåret (kallas också för ”år”) är fyra kortår långt. Varje långår delas sedan in i fyra Mörke. Enligt den tideräkningen är det nu efter första Mörke år 939. De flesta nöjer sig dock med att bara säga första Mörke år 939. Därefter kommer ”efter andra Mörke”, ”efter tredje Mörke” och ”efter fjärde Mörke”, varefter långåret börjar om. Detta motsvarar ungefär 922 år på Jorden. Detta sätt att räkna tid på används huvudsakligen av människor.

Kortåret inleds med Mörke, en två dygn lång natt då Althea, Gudarnas hemvist, skymmer den bleka solen. Efter Mörke kommer Stormtid, vilken normalt varar i fem till tio dagar och då Fo’ur plågas av kraftiga stormar. Ju närmare ekvatorn man kommer, desto större är risken för snöstormar. Isbergskalvning är vanlig under Stormtid, men det drabbar normalt inte de vanliga byarna i arkipelagerna som ligger på tok för grunt för att isbergen ska kunna hota dem.

Stormtid följs av vår, då naturen läker sig själv efter de hårda stormarna. Nästan omedelbart efter Stormtid kommer Blomningen, då alla växter blommar i en kort period i syfte att sprida sig så mycket som möjligt. Frukt och grödor växer sedan snabbt under en kort sommar och en fröfällning kommer i slutet på den, lagom till skördetid. En kort höst föregår tiden inför nästa Mörke.

Det förekommer ingen höstfärgning eller fällning av löv på Fo’ur, utan alla växter är konstant gröna. Endast under Blomningen förekommer en fantastisk färgblomning då alla växter slår ut så gott som samtidigt. Inte heller är det någon skillnad i årstid på det norra respektive södra halvklotet. Båda halvkloten har sommar och Mörke samtidigt.

Året mäts i dagar från Mörke respektive Ljuse (midsommar). Det går 44 dagar från Mörkes början till Ljuse, och sedan 42 dagar från Ljuse till nästa Mörke. I jordbrukssamhällen är det dags att så omkring den tionde dagen på våren, direkt efter Blomningen, och man bör skörda omkring den tjugonde till trettionde dagen på hösten.

Man räknar inte tiden i veckor eller månader. Istället mäter man tiden från Mörke till Ljuse, och sedan från Ljuse till Mörke. Det finns inga helgdagar, utan man tar ledigt när man kan och det passar.

Thrakinde räknar inte tiden i år, utan refererar istället till olika tidsåldrar under vilka berömda förfäder har levat. De refererar mycket sällan till specifika tidpunkter, utan nöjer sig med att räkna upp händelser som någon historisk person varit med om i någorlunda kronologisk ordning. Detta innebär att ”nu” alltid är just ”nu” och inte något särskilt år. Skulle något uppseendeväckande hända så kan det senare komma att bli omnämnt som ”under den-och-den personens levnadstid”.

Box: Kalender

Här finns en sammanfattning av kalendrarna på Fo’ur, med de vanligaste festivalerna och högtiderna listade. Om en högtid nämns med en religion inom parentes efter sig så gäller den högtiden enbart för den religionen. En del högtider finns i flera varianter för olika religioner vid samma tidpunkt. I så fall listas varianterna upp separat. Högtider utan angiven religion är generella och hör mer ihop med det sekulära samhället, årstider och naturfenomen än med religion.

1-2	Mörke
3	Väntans dag
4-8	Stormtid
9	Blomsterfestivalen
9-10	Blomningen
10	Såningsdag
23	Åminnelse dagen (Althea-kyrkan), Frälsningslöftets dag (Inri-kyrkan)
44	Ljuse, Gudinnans dag (Den vita gudinnans tempel), Solfesten (thrakinde)
45	Ljusefesten
64-74	Skördetid
76-78	Skördefestivalen
84	De dödas dag (Suriyan khemaka)
86	Sista före Mörke, nyårsafton (Suriyan khemaka)



Terminologi

Det praktiska med långåret är att det är nästan lika långt som ett jordiskt år. Om ingenting annat sägs så är ”år” därför mer eller mindre synonymt med både jordiska år och långår, i synnerhet om tidsangivelsen inte är särskilt precis.

Långår skrivs alltid med angesiska tecken och i en specificerad kortform. Man skriver alltså inte ut datum, utan dessa får man utläsa från den förkortade formen. Man börjar alltid med långårtalet. Om man måste specificera kortår också så skriver man en punkt och kortårets ordningsnummer, till exempel ”780.2”. Detta utläses som ”efter andra Mörke år 780”.

Enbart kortår används bara av iynisin, så om ett år skrivs med iynisins tecken så vet man att det är kortår man menar och att de ska räknas på iynisins sätt.

Datum skrivs med ett M för ”efter Mörke” (egentligen efter Mörkes början) eller ett L för ”efter Ljuse”, följt av dag i ordningen. Datumet sätts normalt precis efter årtalet eller står själv.

”780.2M15” ska alltså utläsas som ”femtonde dagen efter andra Mörke år 780” (eller bara ”femtonde efter andra Mörke”), medan ”780.2L12” alltså är ”tolfte efter andra Ljuse år 780”. ”L30” ska utläsas som ”trettionde efter Ljuse”. ”762” med angesiska tecken är långår 762, medan ”3428” med iynisins tecken (antingen *katai* eller *hirai*) är kortår 3428 enligt iynisins tideräkning, vilket motsvarar efter tredje Mörke år 876 enligt människornas sätt att räkna.

Box: Tidomräkningar

Omräkning från långår till kortår: Multiplicera långår med fyra. Lägg till Mörke/Ljuse (om inget Mörke nämns så antas man mena första Mörke, så man lägger alltså till 1). Dra ifrån 79. Resultatet är antalet kortår.

Exempel: 19e efter andra Ljuse år 765 ska översättas till kortår. 765 gånger 4 blir 3060. Till detta lägger vi 2 för att det är andra Ljuse, drar sedan ifrån 79 från det. Det blir alltså 19e efter Ljuse år 2983.

Omräkning från kortår till långår: Lägg till 78 till antalet kortår. Dela resultatet med 4. Tolka heltalsdelen som antal långår. Om decimaldelen blir 0,0 så är det första Mörke, om decimaldelen är 0,25 är det andra Mörke, om den är 0,5 så är det tredje Mörke, och om den är 0,75 så är det fjärde Mörke.

Exempel: Kortåret 3823 ska göras om till långår. Vi lägger till 78 och får 3901, som delas med fyra. Vi får 975,25, vilket översätts till andra Mörke år 975.

Omräkning från långår till jordiska år: Det går 358,33 jordiska dagar på ett långår. Det går 365,25 dagar på ett jordiskt år (skottår inräknat). Multiplicera antalet långår med 0,981 för att få antalet jordiska år.

Omräkning från kortår till jordiska år: Det går 89,6 jordiska dagar på ett kortår. Multiplicera antalet kortår med 0,245 för att få antalet jordiska år.

Tidslinje

Den nästan tusenåriga historien på Fo’ur efter nedstigandet är ganska omfattande. Den är till stora delar nedtecknad även om det finns stora luckor i början. Dessa luckor fylls till största delen av en del sagor och legender, samt iynisins klosterkrönikor, av vissa Stackars minnen och av thrakindes Drömsånger. Trollkarlarna vet förmodligen en hel del, men de säger ingenting.

Långår	Kortår	Jordiska år	
-100	-478	-98	Lavarkh-nationen skapas.
-25	-178	-24	Lavarkh-nationen förintas.
0	-78	0	Nedstigandet.
0-25	-78 - 22	0-24	Gudatiden. Människornas makt stod på sin höjdpunkt och trots att de inte var lika mäktiga som förr så var de likt gudar i sin makt. Mycket lite är känt om denna tid. Drömsånger och



			Stackarnas minnen säger att människan steg ner från Althea i väldiga flammande torn och flög över världen som fåglar. De byggde mäktiga vapen och städer och formade Fo'ur som sitt hem med sin makt.
19.2	0	19	Iynisins ankomst.
25-75(?)	22-222	24-72(?)	Fallet. Exakt tidpunkt för Fallet är omdiskuterat. Vissa placerar Fallet under år 30, medan andra säger att de pågick under lång tid från ca år 25 till 75.
75-250	222-922	72-245	Uppbyggnadsperioden. Det mänskliga Fo'urska samhället börjar byggas upp, denna gång utan magi.
205-216	742-786	201-212	Secessionskriget. Det första verkliga krig som människan hade på Fo'ur, då den gamla ordningen rasade samman och ersattes med de självständiga stadsstaterna.
297-311	1110-1166	292-306	Första handelskriget. Handelshus kämpar om de få järnfält som finns på Fo'ur.
508-522	2111-2167	498-512	Andra handelskriget. Handelshusen inom Handelsfederationen kämpar om kontrollen över järnfälten på Khenoke. Den nuvarande strukturen upprättas, att det starkaste handelshuset får kontroll över järnbrytningen och dess värsta fiende får kontroll över träproduktionen.
766-780.2	2986-3044	752-766	Andra secessionskriget. Städerna i västra delen av Lamark-arkipelagen kastar ut handelsfederationen från sina städer och bildar ett eget stadsförbund, den så kallade Pejoriska ligan.
939.1	3678	922	Nu!

Före Fallet

Tiden före Fallet är till största delen glömd. Mycket tyder på att thrakinde levde ett nomadiskt liv och följde fiskstimmen, medan Stacken utgjorde de enda fasta bosättningarna. Någon form av handel verkar ha förts mellan thrakinde och Stacken, vilket indikerar att motsättningen mellan Stacken och andra är något som införts senare, förmodligen med människorna.

Ungefär ett sekel före Fallet uppträder den första organiserade civilisationen på Fo'ur som man känner till, Lavarkh-nationen, i ungefär samma område som Lamark-arkipelagen idag. Lavarkh-nationen finns bara kvar som rester i fem stammar, den sammanslutning av fem större thrakinde-stammar som man kan hitta i Lamark-arkipelagen. Det finns fortfarande mängder med myter och legender om denna tid då Lavarkh-nationen blomstrade. Lavarkh-nationen är en förlorad guldålder för thrakinde och de flesta thrakinde hoppas att den ska återuppstå någon gång i framtiden.

Myterna om Lavarkh-nationen är många och färgstarka. De understryks av stenmonument som överlevt tusen år i lagunerna – tunga basaltblock staplade på varandra för att forma grunden till städer på konstgjorda öar. Städerna är välplanerade med kanaler, gator, torg och numera rasade broar. Man kan fortfarande se hur hus har stått även om de i många fall är övervuxna eller raserade, och några byggnader är så pass väl bevarade att man kan se innerväggar och rester av tak. De flesta som avfärdar thrakinde som primitiva vildar har svårt att förklara dessa ruinstäder.

Lavarkh-nationen sägs ha varit en monarki, ett koncept som är ganska främmande för de flesta människor på Fo'ur. En vis konung styrde över städerna och såg till att hans undersåtar mådde bra. Allt eftersom tiden gick blev nationens kungar så mäktiga att de till slut ansåg sig vara likställda med gudarna på Althea och beordrade att offer skulle gå till dem istället för till gudarna. Gudarna blev så vrede på thrakindes kungars högmod att de förintade Lavarkh med ett kraftfullt hammarslag. Sedan dess har thrakinde levt ett enkelt liv. Moralen i myterna om Lavarkh sammanfattas med de gamla mänskliga visheterna att makt korrumpierar och högmod går före fall.



För människors del så börjar historien med fallet. Det finns väldigt lite texter om tiden före fallet och de flesta av dessa är religiösa. Man tror att det var ganska få människor som kastades ut, bara kanske tiotusen eller så, och att dessa sedan kom att föröka sig över hela Fo'ur.

En viss förklaring till Fallet ges av Altheas kyrka, men denna motsägs till stor del av den förklaring som ges av St Inri Kyrka. Altheas kyrka säger att människorna en gång levde på Althea vid sidan om gudarna, men att de förorättade gudarna genom sitt högmod och kastades ut från Gudarnas hemvist att sona sina synder på Fo'ur.

St Inri Kyrka säger en annan sak, att detta är det andra Förvisandet. En gång tidigare hade det utvalda folket kastats ut från det förlovade landet men till slut fått tillåtelse att återvända. Under resan tillbaka till det förlovade landet slöts ett förbund med Gud och Gud sände Frälsaren för att lösa människan från synd. Människan bröt sedan i sitt högmod förbundet med Gud och byggde ett stort imperium med många provinser utanför det förlovade landet. I sin vrede så krossade Gud imperiet, stängde portarna till det förlovade landet och strandade människan i många fjärran länder, varav Fo'ur är ett. Det intressanta med den historien är tron på att det finns fler människor på andra världar. Till skillnad från Althea-kyrkan och thrakinde så ser man alltså inte Althea som universums centrum, utan som en av många världar där människor bor.

Iynisin har mest detaljer om tiden före Fallet och berättar i sin muntliga tradition om ett land kallat Ahira. Ahira var ett varmt och hett land med en stor och orange sol, inte den lilla kalla vita sol som Fo'ur har långt bortom Althea, dit iynisin flytt för att leva i frihet från sina förtryckare. Det sägs att dessa förtryckare var krigsherrar som avlat iynisin som krigarslavar och att det är därför som iynisin kan sina krigskonster samt har den aggression i sin själ som de hela tiden kämpar mot.

Efter flykten till Ahira fann de insikt: syftet med allt levande är att finna och förstå Gud, men att detta är en omöjlig uppgift för en enskild varelse eftersom Gud och universum är samma sak. Därför måste man söka Gud hos alla andra varelser. Denna uppgift tog de sig an, och man nertecknade allt man visste då i boken *sathra'an suriya*.

Efter sekler av väntan kom människor till Ahira. De var mycket lika krigsherrarna från det förflutna, men krigsherrarna hade dött sedan länge. Iynisin följde med människorna och tog med sig sitt sökande efter Gud. När människan kom till Fo'ur följde de med för att finna de sanningar om Gud som thrakinde hade, och när människorna blev strandade så blev även iynisin det. Iynisin förtvivlade dock inte, utan kom tvärtom att trivas på Fo'ur, ett mycket svalare land än Ahira. Det är också från detta svalare land som iynisin har fått sitt namn – ordet "iynisi" betyder nämligen "svalt hem".

Den vita gudinnans tempel har ingen egen skapelsemyt. Skapelsemyten delas med Althea-kyrkan, men är ingenting som man aktivt lär ut (till skillnad från Althea-kyrkan). Enligt Den vita gudinnans tempel är det viktiga med det förflutna att dra lärdom av det, inte att fastna i religiösa dogmer. Man får ibland känslan av att tempelvärdarna inom Templet vet mer, och att det finns en väl förborgad hemlighet någonstans.

Fallet

Som synes är den gemensamma faktorn för både Altheas kyrka och St Inri Kyrka det högmod som gjorde att Gud eller gudarna har stängt ute människan från det paradiset som de kom ifrån. Ingen av dem nämner iynisin, men båda antar att eftersom människor och iynisin är så lika varandra så var de samma sak från början och kastades ut samtidigt. Thrakinde vet ingenting om vad som hände, men även de skyller ofta på människans högmod.

I iynisins legenders sägs ingenting om högmod, utan bara om två drifter: girighet och sökande. Det förra ses som en ond drift, det senare som något gott. Det ges ingen förklaring på varför människorna förlorade sin magi och man bryr sig inte så mycket om det. Tvärtom är många iynisin ganska nöjda med att människornas farliga och förledande magi är i det närmaste borta. Bara Trollkarlarna är kvar och väntar på att människorna ska visa mognad nog att handha det stora ansvaret. En del tror att Trollkarlarna drog tillbaka all magi för att de insåg att människorna var för omogna, men som sagt var så bryr man sig inte så mycket. Det som är gjort är gjort.

Livet på Fo'ur var till en början ganska drägligt tack vare den gudalika makt de hade. Sedan togs magin från människorna. En del tror att det gick fort och att Altheas gudar eller Inri-kyrkans Gud tog makten ifrån människan i ett enda hårt slag, plötsligt och oresonligt. Andra tror att magin glömdes bort bit för bit. Åter andra säger att magin slösades bort i



kampen mot Stacken. Ett är dock säkert: svält och nöd uppstod eftersom människan helt hade glömt bort hur man lever utan magi.

Iynisin har aldrig haft samma magi som människor utan betraktade (och betraktar fortfarande) sådan som farlig och förledande. När människorna sedan förlorade sin magi så var de inte lika förberedda på ett liv utan magi och vände sig till iynisin för hjälp. Även thrakinde hjälpte till. Av medmänsklighet delade man med sig av kunskaperna, men det finns iynisin och thrakinde som fortfarande ångrar detta beslut.

Uppbyggnadsperioden

Efter Fallet fick människorna problem. Utan sin magi kunde de inte odla, fiska eller ens göra upp eld. De lärde sig dock att leva på vad marken hade att erbjuda, till stor del tack vare thrakinde och iynisin. Thrakinde ville naturligtvis ha något i utbyte, medan iynisin var mer altruistiska.

Iynisin hade inga större problem att ställa om sig till livet på Fo'ur. Även om deras förra hem, Ahira, var betydligt torrare än Fo'ur så var man ändå tvungen att vara konservativ med färskvatten eftersom större delen av vattnet är salt eller bräckt. Samma bevattningsmetoder som användes på Ahira visade sig fungera ypperligt på Fo'ur. Man hade också en hantverksmässig tradition som inte var beroende av magi, vilket gjorde att när magin stals från människorna så hade iynisin redan kunnandet att klara sig utan magi. Denna tradition delade man med sig av till de svältande massorna. På så sätt kom människorna att överleva och lärde sig att klara sig utan magi. Ändå led människorna av massvält och sjukdom, men släktet överlevde i alla fall.

Man började långsamt bygga upp det samhälle som kollapsat när magin försvann. Till en början försökte människorna ha ett gemensamt styre över hela Fo'ur, men eftersom ett sådant styre är beroende av magiska signalmedel så gav man snabbt upp försöken och gick istället över till självstyrande städer, så kallade stadsstater. Denna övergång var inte helt smärtfri. Det gemensamma styret ville inte släppa ifrån sig sin makt, så till slut började några städer göra uppror, vilket så småningom mynnade ut i Secessionskriget.

Secessionskriget

Secessionskriget varade i 11 år. Det var under det kriget som de första erfarenheterna av krig kom till Fo'ur, och var stilbildande för framtida krig. Det förekom sällan några direkta slag. I huvudsak var det sjöstrider och bordning som gällde, utöver en och annan stormning av vissa städer. Få belägringar genomfördes och inga fältslag alls utkämpades, och man satsade mer på att skada fiendens försörjningslinjer till havs än att slå ut hans styrkor. I princip alla efterföljande krig har utkämpats enligt samma modell.

En annan sak gör också Secessionskriget unikt: det är det enda krig där troll har deltagit. De var fruktansvärt destruktiva, men hade ihjäl varandra till en stor del då de deltog på båda sidor. Sedan dess har inga troll någonsin deltagit i något krig igen. Några har funnits i trollkarlars tjänst sedan dess och ett fåtal vandrar i världen i något okänt uppdrag, men den stora mångfalden dog i secessionskriget.

Första handelskriget

I den nya ordningen, med självständiga stadsstater och mycket hård affärsverksamhet, var det inte underligt att det så småningom kom att utbryta krig om en av Fo'urs mest värdefulla resurser: järn. Det finns inte många järnfält på Fo'ur. Ön Khenoke har ett av de största, och det finns ett fåtal andra fält och järnfyndigheter spridda över världen.

Kriget började som gräl mellan olika handelshus om rätten att bryta järn vid dessa järnfyndigheter och eskalerade gradvis från hot och utpressning till våldsamheter och så småningom rena krigshandlingar med inhyrda legoknektar. Man började med att slåss om de faktiska järnfälten, men gick över till att anfälla handelshusens infrastrukturer. Detta drabbade ofta stadsstaterna som också drogs in i kriget.

Från att ha varit ett krig mellan alla möjliga kombattanter så utvecklades ett antal allianser av olika slag. Lamarkiska Handelsfederationen var en av dessa och lade beslag på järnfälten på Khenoke, i hård kamp med Hus Santovasku och dess allierade. Hus Santovasku var ett av de större handelshusen utanför Lamark-arkipelagen och hade stort inflytande inte bara i arkipelagen utan även i andra områden. I och med att de mindre handelshusen gick samman och tvingade ut Santovasku från Khenoke så kom Handelsfederationen att bli en av segrarna i kriget.



Detta var det första och största av handelskrigen och det etablerade också den politiska kartan för lång tid framöver. Alla andra handelskrig har varit mycket mindre och inte alls lika omfattande eller förödande. De har dock dragit ut en del i tiden.

Andra secessionskriget

Det var oundvikligt att Andra secessionskriget skulle komma. Sammanhållningen inom Handelsfederationen var från början svag och dikterades av ett behov att stå emot Santovasku, inte av en politisk allians. När Första handelskriget var över började sprickan mellan den västra och östra delen av Handelsfederationen att vidgas. Till slut kunde Handelsfederationen inte längre hållas samman.

Den västra delen av Handelsfederationen har sedan Fallet styrts av folket, inte av handelshuset, så när den östra delen, som utforskades och koloniserades av handelshuset, kom att bli dominerande även i väst så uppstod en konflikt.

År 766 sprack bubblan och Andra secessionskriget bröt ut. Det var ett blodigt krig som pågick i fjorton år, innan den västra delen, Pejora, kunde säkra sin självständighet. Den östra delen, Lamarkiska handelsfederationen, har än idag inte kommit över förlusten i Andra secessionskriget, och stämningen är fortfarande het mellan de båda fraktionerna.

Teknologi

Den tekniska utvecklingen är hämmad av att man har ont om metaller. Den mest avancerade metallproduktionen är hantverksmässig och omständlig men kan mycket väl rivalisera med och till och med överträffa vår egen världs specialstål. Hantverket har här hållits vid liv av framförallt iynisin som sedan efterhärms av människor, vilka dock inte har samma hantverkstradition. Den stora skillnaden är dock att Fo'ur, på grund av hantverksmässigheten och avsaknaden av råvaror, inte har samma industriella produktion som här och nu.

Observera att metaller inte är obefintliga, bara ovanliga och dyra. Detta gör att saker som vi tar för givna (i synnerhet i fantasy-genren), till exempel metallrustningar som ringbrynja eller plåtrustningar, helt enkelt saknas på Fo'ur. Avsaknaden av metaller gör också att man tvingats finna många andra lösningar på diverse problem.

Vardagsföremål

Husgeråd i metall är hiskligt dyra. Många hem har faktiskt inte råd med mer än en kniv som allmänt allt-i-allo-verktyg. Det innebär att det till exempel är ont om till exempel järn- eller koppargrytor annat än i de rikaste hem. Grytor tillverkas i lera oftare och grillad och ugnstekt mat är vanligt. Även inlagd mat förekommer, samt diverse andra tillagnings- och konserveringsmetoder som rökning, torkning och för den delen även jäsning. Papper är ganska vanligt och används huvudsakligen som skrivmaterial. Som förpackningsmaterial är det mer ovanligt, men förekommer. Som grundmaterial används oftast *sayash*, en gräsliknande växt, eller blasten från *searn* och *fern*, men även ett silkesliknande material från vissa insektslarver används.

Mekanik

Mekaniken, eller läran om rörelsen, är ganska väl utvecklad hos människor. Man har ganska exakta urverk och man kan göra fantastiska mekaniska arbeten med kuggjul, hävstänger, lod och pendlar. Mekaniken bakom utväxlingar av olika sorter, som taljor och växlar, finns och fungerar.

Dock är all energi i grunden vind-, vatten- eller muskelkraft. Således har man inte lyckats tämja vare sig ånga eller kemisk energi. Hydraulik begränsar sig än så länge till skovlar, vattenhjul och vattenskrivar. Kolvar används i form av pumpar och turbiner används inte alls.

Iynisin har inte alls samma grepp om mekaniken som människor. Hävstänger och block och taljor används, och man använder ofta vattenhjul och kanaler för konstbevattning, men finmekanik som kuggjul är inte iynisins starka område. Thrakinde behärskar inte mekaniken alls – hävstången och hjulet är ungefär deras övre gräns.



Arkitektur

De stora problemen med arkitekturen på Fo'ur är att det inte finns mycket säkert land att bygga på och att man på något sätt måste stå emot stormarna under Stormtid. Dessutom är jordbävningar ganska frekventa, så husen måste även stå emot sådana. Det finns två lösningar på problemet. Det ena är att man bygger så stabilt att det står emot stormarna. Det andra är att man bygger på ett sådant sätt att det är lätt att reparera efter stormen. Normalt sett kombineras de båda lösningarna.

En stor fördel med att bygga byar och städer inne i laguner och mangroveträsk är att man får goda naturliga vågbrytare. Konstgjorda vågbrytare kompletterar dessa, så att hus på pelare bara får orkanvindar att brottas med. Genom att bygga taken låga och något svepande i orientalisk stil så pressas taket ner mot huset istället för att lyftas av genom undertryck. Trots detta är skadorna efter Stormtid ganska omfattande, varför hus i allmänhet är byggda så att de är lätta att reparera. Utöver någon form av stormkällare, ofta byggd med bastanta stenväggar och med en stadig grund eller på en konstgjord ö, så är de flesta väggar byggda av trä och till och med papp. Med hjälp av avancerade sammanfogningstekniker, där trästycken låser varandra vid fogarna, kan man bygga hela hus utan en enda spik och ändå få en struktur som är lika stark som något hus byggt med hjälp av spik.

Återigen är det iynisins arv som visar sig. Tidiga människobosättningar följde med från före Fallet, men föll snabbt samman då kunskapen om hur man skulle reparera dem försvann. Enbart Trollkarlarnas torn står kvar från den tiden. Iynisin hade dock med sig egen kunskap om hur man bygger hus. Deras hus var dock byggda för att svalka mot en het sol (ett koncept som få människor kan förstå), inte för att stå emot stormar. En del av koncepten från dessa hus kunde dock användas för att stå emot stormar, bland annat de svepande taken. Andra idéer, som de lätta väggarna som ursprungligen var till för att skugga, kom att bli praktiska när man snabbt skulle reparera husen efter Stormtid. Det var inte mycket som behövde ändras i denna arkitektoniska stil för att det skulle fungera även på Fo'ur. Husgeråd säkras i surrade lådor i huset, så även om stormen sliter sönder väggarna så går ingenting av innehållet förlorat.

Thrakinde bygger normalt inte hus. De har igloliknande stormskydd som ofta går i arv i generationer som de underhåller och reparerar under det att de flyttar med fiskstimmen. Det sägs att vem som helst som kommer med en stock eller sten till ett stormskydd är välkommen att skydda sig där under Stormtid, så många resande brukar lämna byggnadsmaterial hos thrakinde, bara utifall att de skulle bli strandade någonstans utan något skydd vid Stormtid.

Även thrakindes stil har ärvts av människor till den andra dominerande stilen: bulliga låga igloliknande byggnader av sten, tegel och lera. En del byggs till och med av en blandning av bränd kalk, sand, grus, vulkanisk aska och vatten (det vill säga cement). Normalt bygger man dem genom att skapa en stor jord- eller sandhög, mura upp väggen runt om högen och sedan gräva ut sandhögen inuti, vilken används för nästa hus i komplexet. Flera sådana byggnader byggs ihop kring en gård. Delar av husets utrymmen finns också under jord och där söker man ofta skydd under Stormtid. Även dessa hus är lätta att reparera och byggs utan spik, men de är i första hand byggda för att stå emot och avleda stormens krafter, till skillnad från den iynisiska arkitekturen som avser att låta stormens kraft passera rakt igenom huset och på så sätt begränsa skadan.

Sjöfart

En av de stora slukarna av metall är sjöfarten. Det går åt tusentals nitar, bultar, spikar och beslag till ett fartyg, vilka måste vara gjorda av metall. För att minimera behovet av metalldelar har man kommit på flera tekniska lösningar som gör att man kan bygga samma båt utan lika mycket metalldelar. Iynisin är till exempel experter på att bygga snabba klinkerbyggda båtar utan en enda spik och deras *savi'a*-kanot, en liten båt som vrickas eller paddlas fram, är ett typexempel på en båt utan metalldelar. Nackdelen är att man inte kan bygga särskilt stora båtar och inga båtar med segel med iynisins teknik.

Trots dessa lösningar är man tvungen att ha järn i de stora båtarna, helt enkelt för att hålla ihop stora fartyg under påfrestningen av vind, last och sin egen vikt. I dessa fartyg är metalldetaljer helt enkelt livsviktiga.



Fartyg på Fo'ur är huvudsakligen flatbottnade djonker. De är perfekt anpassade för att färdas i arkipelagernas grunda vatten utan allt för starka strömmar. Däremot är de inte så goda havsseglare, men å andra sidan är vattnen oftast ganska lugna.

Navigation är en av de saker som man är bra på. Med hjälp av diverse precisionsinstrument som kompass, sextant, kronometer och diverse astronomiska tabeller kan man bestämma sin position på Fo'ur och därigenom segla säkert över hela världen. Man är också medveten om att Fo'ur är en rund värld som kretsar kring Althea och man är övertygad om att Althea är universums medelpunkt.

Vapen

Vapentekniken lider naturligtvis under bristen på metall, även om metallurgin inte har gjort det. Tvärtom har bristen på metall och rester av kunskap från före Fallet gjort att man har en mycket väl utvecklad metallurgi. Metall är så pass ovanligt och dyrbart att man försöker göra det bästa möjliga av det. Vad som finns är huvudsakligen bågar och armborst, spjut, krossvapen och lätta svärd. Dessa har den fördelen att de inte behöver särdeles mycket metall i tillverkningen.

Krutvapen finns inte. Krut är ett okänt fenomen, men skulle kunna tänkas fungera om man hade kunskapen. Eftersom det nu inte finns någon med den kunskapen (utom möjligen någon trollkarl och de släpper aldrig ur sig några sådana hemligheter) så finns det inte krut eller krutvapen. Alla spelares försök att ”uppfinna krut” bör betraktas som dåligt rollspel och misslyckas. Dessutom är det svårt eller omöjligt att få tag på de ingredienser som behövs i tillräcklig renhet (och torrhet).

Plåtrustningar finns inte. Även om tekniken finns för att göra sådana rustningar så finns inte behovet. Thrakinde saknade utvecklade vapen och krigskonster innan Fallet och människor hade på grund av sin gudalika makt inget behov av vapen och krigskonster strax efter fallet. De överlät allt sådant krigande åt troll. De enda som kunde någon högre krigskonst själva efter Fallet var iynisin och det är från deras krigskonster som dagens vapenbruk härstammar. Mycket beror här på skicklighet och smidighet för att kunna utföra sina manövrer och i den skolan skulle en plåtrustning bara vara i vägen. Av samma historiska skäl finns det heller inte några sköldar. Iynisins *meishin* är det närmaste sköld man kan komma på Fo'ur.

Det finns dock rustningar. Dessa är normalt tillverkade av kraftigt tyg sytt i ribbor och hårt stoppat eller av läder som behandlas på ungefär samma sätt. De mest imponerande rustningarna tillverkas av råhud som skärs i strimlor och knyts ihop med läderremmar till stora flexibla lamellpansar. Lamellerna förstärks med *sayash*-strimlor och motivlackas. Resultatet blir en oerhört vacker och flexibel rustning som skyddar ypperligt samtidigt som den är lätt. Den behöver dock ofta repareras och är ett ganska dyrt hantverk. En del låter till och med sätta fast plåtdetaljer på den, vilket naturligtvis gör dem ännu dyrare.

Ekonomi

Eftersom många av konflikterna på Fo'ur är ekonomiska i sin natur så är det ganska viktigt att förstå hur de ekonomiska förhållandena är på Fo'ur. De flesta spelare behöver sällan bry sig om mer än vilka valutor som finns och vad man kan köpa för dem. Spelledaren kan dock få många andra intressanta äventyrsuppslag från de ekonomiska förhållandena.

Valuta

I den Lamarkiska handelsfederationen och i den Pejoriska ligan är det i princip bara en valuta som används: järnstycken. Ett järnstycke är en liten fyrkantig järntacka, ca 2 x 3,5 cm och en halv centimeter tjock. Den väger ca 27,6 g och räcker för att nära en man i tre dagar vad gäller råvaror eller i en dag om han äter på ett värdshus eller en krog. Järnstycken finns dels som mynt men också som sedlar. En sedel är en bankväxel som kan bytas till ett antal järnstycken hos ett handelshus. Dessa har blivit så praktiska att man har börjat använda dem för daglig handel även utanför handelshuset. Istället för att växla in en sedel mot femtio järnstycken och sedan köpa en gryta för dessa så köper man grytan för sin sedel direkt. Säljaren kan sedan använda eller lösa in sedeln efter eget önskemål.

Det finns ett krav på handelshuset att inte ge ut fler sedlar än vad man faktiskt kan byta in. I många fall överskrider handelshuset denna gräns något, i visshet om att alla sedlar inte kommer att bytas in samtidigt.

Följande valörer är vanliga:



- Tens (2 cm långa stavar motsvarande en tiondels järnstycke)
- Järnstycken (2 x 3,5 x 0,5 cm stora järntackor)
- Ett järnstycke (sedel, trycks)
- Fem järnstycken (5 x 7 x 0,5 cm stor järntacka)
- Fem järnstycken (sedel, trycks)
- Tio järnstycken (sedel, trycks)
- 50 järnstycken (sedel, trycks)
- 250 järnstycken (sedel, trycks)
- 1000 järnstycken och uppåt (banknotor, skrivs och vidimeras individuellt)

Man skriver normala pengabelopp som antalet järnstycken följt av ett "i" och sist antalet tens. Beloppet "26i4" betyder alltså 26 järnstycken och 4 tens. Enbart tens skrivs normalt med antalet tens följt av ett "t". Beloppet "4t" betyder alltså fyra tens.

Vanligtvis används sedlar och tens i dagliga transaktioner. Järnstycken är mer ovanliga. Det kan dessutom finnas helt andra valutor på sedlarna än de ovan, eftersom det är de olika handelshusen som trycker sedlar och därför kan välja vilka belopp som helst så länge som de har täckning för beloppet.

Andra valutor finns också på Fo'ur och byteshandel är också mycket vanligt.

Valutafluktuationer

I vissa områden är man väldigt petiga med vem det är som ger ut en sedel. Av vissa orsaker kan vissa sedlar vara mindre omtyckta eller efterfrågade än andra, i synnerhet hos handelshusen. Till exempel så värderar konkurrerande handelshus motpartens sedlar lägre än sina egna sedlar. Om något av handelshusen sedan dominerar handeln i staden så kommer denna undervärdering naturligtvis att sprida sig neråt.

Det finns andra saker som kan påverka växelkursen. Krig är ett sådant, till exempel. Om ett hus håller på att förlora en konflikt så kommer deras sedlar att bli kraftigt undervärderade, eftersom sedlarna genom kriget blir osäkra. Likaså är förtroende för ett hus viktigt. Om förtroendet för ett hus sjunker så sjunker även värdet på deras sedlar. På vissa platser kan man till och med vägra att ta emot vissa sedlar.

Färdigheten Bokhållning kan på så sätt bli viktig för att veta vilka sedlar som är användbara i vilka städer och till ungefär vilken kurs. Den blir på så sätt livsviktig för resande rollpersoner.

Box: Riktlinje

En person kan leva på ett järnstycke i ungefär tre dagar om han snålar. Lever man gott går det ungefär ett järnstycke per dag. Ett halvt järnstycke om dagen får anses som normal levnadsstandard.

Resursflöde

Det finns huvudsakligen fyra källor till resurser. Den ekonomiskt sett viktigaste är järnfälten på Khenoke, som kontrolleras av Handelsfederationen. Det starkaste handelshuset, det vill säga det som har lyckats skaffa sig mest stöd hos de andra handelshusen, kontrollerar av tradition järnproduktionen. Skulle det hända att ett hus förlorar övertaget får han vackert stiga tillbaka eller bli utfryst från Handelsfederationen. Ärkerivalen till det starkaste huset i Handelsfederationen får kontroll på en annan viktig resurs, nämligen trähandeln inom Handelsfederationen. Trä är livsviktigt för järnproduktionen, i och med att det behövs för att stötta gruvväggar och för att smälta malm och hetta upp ässjor. För att Handelsfederationen ska kunna behålla kontrollen på järnhanteringen krävs det att det mäktigaste huset och dess ärkerival samarbetar. Skulle de inte samarbeta så blir den som kontrollerar järnfälten tvungen att vända sig till utomstående leverantörer, vilka kan ta högre pris och därför tjänar mer vilket försvagar Handelsfederationen. Dessutom försvagar det ärkerivalen i och med att denne inte kan tjäna något på trähanteringen. Det gynnar alltså båda och Handelsfederationen som helhet att hjälpa varandra. Detta är en bidragande orsak till att Handelsfederationen har hållit samman så länge.



Fisk är den tredje stora resurskällan, och detta kontrolleras av fiskare. Fiskare är inte knutna till Handelsfederationen utan arbetar självständigt som de alltid har gjort. Ingen fisk, ingen mat. Så enkelt är det, och skulle någon försöka mucka med fiskarna är det bara för dessa att strejka. ”Bit inte den hand som föder en”, som det heter.

Den fjärde stora resurskällan är spannmål. Det finns två sorters folk som kontrollerar denna resurs: dels iynisin som producerar mer än vad de behöver och säljer överskottet, men också Pejoriska ligan. Spannmål är liksom fisk livsviktigt och det faktum att majoriteten av allt spannmål i Lamark-arkipelagen produceras av den Pejoriska ligan gör att det är omöjligt för Handelsfederationen att försöka tvinga in eller erövra den Pejoriska ligan igen. Därigenom finns det en känslig balans – den Pejoriska ligan kontrollerar spannmål vilket behövs som basföda, och Handelsfederationen kontrollerar järnhandeln. För att inte få denna känsliga balans att rasa så står båda ut med varandra. Handelsfederationen får helt enkelt acceptera en och annan piratråd och endast sätta in symboliska hämndaktioner, och Pejoriska ligan får acceptera onödigt höga skyddstullar och allmänt trakasserier från Handelsfederationens sida.

Prislistor

Prislistorna är indelade efter var eller hos vem man kan få tag på en viss vara, inte efter användningsområde eller bokstavsordning. Vid varje leverantör finns dessutom en kort beskrivning av yrkesverksamheten.

Måttsystem

Det finns två måttssystem för längd, vikt, volym et cetera. Det ena används av människor och till viss del thrakinde, och är identiskt med vårt metrisk system. Man använder alltså meter, kilogram et cetera, precis som vi gör. Varför vet man inte, men det sägs att det kommer från den tid då människan kom från Gudarnas hemvist. Det gör det enkelt och praktiskt att mäta saker och ting i reglerna.

Det andra måttssystemet härstammar från iynisin. Dessa utgår från två grundenheter, *paku* och *hon*. *Paku* är en arms längd, ungefär 65 cm. Den normala definitionen utgår från armhålan till tumspetsen, vilket hos de flesta människor är drygt 70 cm. För de kortare iynisin så är dock 65 cm en god riktlinje. En halv *paku* kallas *hanbun* och motsvarar ungefär en fot. En tiondels *paku* kallas *jubun*. Som större enheter finns *sanpaku*, motsvarande tre *paku*, och *nisen*, motsvarande 2000 *sanpaku*.

Den andra grundenheten, *hon*, är en volym på nästan en halvliter. Måttet kommer av en rund och ganska djup skål med samma namn, ofta tillverkad i lera men ibland svarvad ur trä. Skålen är så att säga något slags allmänt husgeråd – den används både som matskål, gryta, förvaringskärl, tiggarskål (i förekommande fall) och så vidare. En del elaka tungor säger att det är den volym som en riktigt nödig person kan få ur sig när denne slår en drill, men det är säkert bara förtal.

Det är också ett mått på vikt, då det motsvarar vikten av en *hon* vatten, det vill säga ungefär ett halvkilo. Man skiljer på volymen *hon* och viktmåttet *hon* genom sammanhanget: om någon frågar vad något väger så råder det ingen tvekan om att *hon* i svaret betyder viktmåttet, inte volymmåttet. Likaså mäter man inte köttmängder i volymen *hon*, utan i viktmåttet *hon*, medan öl och vin däremot mäts i volymmåttet. På samma sätt som för längder har man *jubunhon* för en tiondels *hon*, *hanbunhon* för en halv *hon* och *sanhon* för tre *hon*. Dessutom har man enheten *juhon* för tio *hon*.

Yta mäts huvudsakligen i enheterna *tami* och *senpaku*. *Tami* är en standard på en tjock rektangulär halvmatta som läggs i de flesta hem hos iynisin. En *tami* är den yta som en iynisin behöver sova på, ungefär en gång två meter. Rums storlek mäts alltid i *tami*. En träningsal kan vara hundratals *tami*, medan ett sovrum normalt bara är två eller tre *tami*. *Senpaku* är en yta som används för åkermark och är en fyrkantig yta som är ettusen *paku* runt om. Det motsvarar drygt fem tunnland eller ca 2,5 hektar. Man räknar normalt med att två *senpaku* åkermark ska räcka för att nära en iynisisk familj i ett år.

Enhet	Motsvarar	Längd	Tum-regel
Jubun	$\frac{1}{10}$ paku	6,5 cm	Drygt 5 cm, tre jubun \approx 20 cm
Hanbun	$\frac{1}{2}$ paku	32,5 cm	En fot
Paku	Grundenhet	65 cm	En arm
Sanpaku	3 paku	195 cm	2 meter



Nisen	2000 sanpaku	3,9 km	4 km
Enhet	Motsvarar	Yta	Tum-regel
Tami	½ sanpaku x 1 sanpaku	1,9 m ²	2 m ²
Senpaku	250 paku x 250 paku	26406,5 m ²	40 senpaku ≈ 1 km ²
Enhet	Motsvarar	Volym	Vikt
Jubunhon	1/10 hon	0,048 liter	0,048 kg
Hanbunhon	½ hon	0,24 liter	0,24 kg
Hon	Grundenhet	0,48 liter	0,48 kg
Sanhon	3 hon	1,44 liter	1,44 kg
Juhon	10 hon	4,8 liter	4,8 kg

Tabell SH-206: Iynisiska längd-, volym- och viktenheter

Löner

Det är i princip endast stadsbor och ett fåtal personer på landsbygden som får lön. Övriga lever mer eller mindre direkt av sitt arbete eller genom byteshandel. Det är också lite skillnad på när man får lön. De flesta stadsbor kan få en daglig inkomst, medan de som bor på landet huvudsakligen får frukten av sin börda vid skördetid då de kan avyttra en del av vad de odlat under året på marknaden i staden.

Typ av arbete	Lön	Utbetalas
Bonde	1t/dag	Varje skördefest, huvudsakligen i natura. Mat och husrum ingår.
Legosoldat	2t/dag	Normalt var tionde dag, plus i förekommande fall plundringsrätt. Mat och vapen ingår.
Officerslön	1i/dag	Normalt var tionde dag, plus i förekommande fall plundringsrätt. Mat, vapen, rustning och uniform ingår.
Präst	–	Omfattar även munkar, nunnor, tempelvärdar mm. Präster får ingen lön. De får mat, husrum och kläder av kyrkan.
Fiskare, gemene sjöman	2t/dag	När båten löper in i hamn. Mat ingår till sjöss.
Styrmanlön	5t/dag	När båten löper i hamn. Mat ingår till sjöss, ofta av högre kvalitet än de gemene sjömännens.
Kaptenslön	1i/dag	När båten löper i hamn. Mat ingår till sjöss, ofta av högre kvalitet än de gemene sjömännens.
Daglönare, stad	4t/dag	Dagligen. Det krävs ett slag för egenskapen Tursam eller Otursförföljd mot 6 för att få jobb för dagen. Mat ingår ej.
Lärlingslön	1t/dag	Var tionde dag. Mat, husrum och kläder ingår.
Gesälllön	2t/dag	Var tionde dag. Mat, husrum och kläder ingår.
Mästarlön	(tärning/2)+1t/dag	Kan tas ut när som helst. Nettolön, efter att alla andra omkostnader är betalda.
Skrivare, tjänsteman	4t/dag	Var tionde dag. Mat, kläder och husrum ingår inte.
Sheriff	4t/dag	Var tionde dag. Mat, kläder, husrum och vapen ingår.
Magistrat	1i/dag	Var tionde dag. Mat, kläder och husrum ingår.

Tabell SH-207: Typiska löner på Fo'ur. Dessa förutsätter naturligtvis en anställning.

Lönerna är generella och kan variera.

På värdshuset

Det typiska värdshuset har en skänkstuga som fungerar som sovsal på nätterna och ett antal rum för uthyrning. Dessa rum finns i anslutande huslängor och/eller på övervåningen. Mat intas i skänkstugan och består oftast av en stuvning med bröd och vatten till. Annan mat finns också, men tar längre tid att ordna och är dyrare.

Det iynisiska värdshuset har ingen skänkstuga, utan består av ett mottagningsrum där man kan tvätta fötterna samt ett antal rum som ligger i en fyrkant kring en öppen gård. Man kan enkelt bygga om hela rum genom att flytta några pappskärmar eller innerväggar, så det



behöver egentligen inte finnas någon brist på rum, även om rummen är små. Man når rummen via en altan eller balkong (på andra våningen, om det finns någon) som omger den öppna gården, ofta försedd med en fantastisk vacker trädgård. Det finns alltid en badstuga i iynisiska värdshus, vilket är mer sällsynt på mänskliga värdshus. Mat, huvudsakligen i form av ångad fern och fisk med sås, serveras på rummet.

En taverna är en helt annan sak. En taverna är ett matställe och en plats dit man går för att vara social och festa, inte för att övernatta. Tavernor ser ganska lika ut – en skänkstuga, ett antal bord med bänkar och ofta en bardisk över vilken man får hämta mat och dryck. Man kan serveras vid bordet, men då förväntar man sig drinks. Iynisiska tavernor har inte bardisk, utan mat och dryck bärs ut från köket till bordet och man lämnar då ingen drinks till den som serverar.

Iynisin anser att drinks är en förolämpning. Det är en signal om att man visserligen känner sig väl bemött men tänker inte ha något med värdshuset att göra i framtiden varför man återgäldar tjänsten nu med en gång så att det är överstokat. Man köper sig helt enkelt fri med drinks så att man kan hitta på dumheter utan dåligt samvete. Oftast tolkas det som en deklARATION om fientlighet eller en rasistisk handling, det senare om det är människor som ger drinks. Om en iynisin anser sig ha blivit så väl bemött på ett värdshus att priset inte täcker detta, så gengälds det genom handling. Man bör hellre tala gott om gästfriheten på värdshuset, och inte köpa sig fri med pengar. Iynisin lämnar därför också väldigt sällan drinks, men det sägs att ”en iynisin som talar väl om en är det bästa vitsord man kan få”. Detta ska ses i kontrast med människor, som förväntar sig drinks (utom från iynisin). Det känns också mer naturligt för människor att lämna drinks, och ofta lämnar man en del av eller till och med hela växelsumman i drinks.

Thrakinde har vare sig värdshus och tavernor. Man kan få mat och husrum hos dem, om man bidrar med material och underhåll till de fasta vindskydd som de har satt upp här och var längs med sina vanliga nomadiska vandringsvägar.

Beskydd kan förekomma i vissa fall. Av erfarenhet har den undre världen lärt sig att man inte ska bedriva beskydd mot iynisiska värdshus och inte heller försöka tvinga dessa till att syssla med prostitution. Däremot kan det förekomma på mänskliga värdshus och tavernor.

Värdshus och tavernor, människokulturer

Övernattning i sovsal, per person	1t
Övernattning i stort rum, per person (fyra bäddsrum eller större)	2t
Övernattning i litet rum, per person (två bäddsrum)	6t
Övernattning i enkelrum	1i
Stort två bäddsrum eller enkelrum	3i
Svit	8i
Våning	20i
Enkel måltid (bröd, stuvning, vatten)	1t
Finare måltid (vad som helst som måste lagas speciellt)	5t
Festmåltid	4i
Svagdricka, per stop	1t
Öl, per stop	2t
Vin, per mugg	2t
Brännvin, per glas	4t
Dricks	ca 10% av totalpriset

Värdshus och tavernor, iynisin

Övernattning i gemensamt rum, per person (upp till 8 bäddar)	1t
Övernattning i stort rum, per person (upp till fyra bäddar)	2t
Övernattning i litet rum, per person (två bädds- eller enkelrum)	6t
Svit	8i
Våning	20i
Enkel måltid (fisk och ångat searn)	1t
Finare måltid (vad som helst som måste lagas specifikt)	5t
Festmåltid	4i
Vatten	–
Fernbrännvin, per nubbe (5 cl)	4t
Fernbrännvin, per liten flaska (ca halvliter)	4i



I hamnen

I städer är fiskehamnar oftast skilda från den vanliga hamnen för gods- och passagerartrafik. Att ta hand om fisk är en syssla som kräver en hel del plats och dessutom innebär vissa luktproblem. I anslutning till fiskehamnen finns i de större städerna ofta en fiskmarknad, där fiskare säljer sina varor. Det pågår ofta en livlig aktivitet vid dessa marknader, ofta inklusive en viss svart marknad kombinerat med en hel del illegalt spel. En fiskmarknad blir allt för ofta tvungen att betala för sin säkerhet till lokala maffiabossar eller skurkgång. Denna "säkerhet" betalas ofta genom att grossisterna som säljer på marknaden tar in en liten extra marginal som går till skurkarna och låter skurkarna syssla med sitt i ett hörn. I gengäld så håller skurkarna ordning på marknaden och ser dessutom till att ingen grossist får helt monopol på marknaden. Skulle någon känna att han blir utsatt för prisdumpning kan man ofta vända sig till den undre världen som "ordnar saken", mot en viss avgift.

Fiskare i fiskehamnen sköter oftast om sina redskap själva. Däremot bereder de sällan fisken själva, utan säljer istället fångsten i bulk till grossister, som i sin tur säljer den vidare till inläggare, privatpersoner, tavernor eller värdshus. Ibland har grossisterna anställda som grovrensar fisken innan den säljs vidare.

I byar är så gott som alla båtar fiskebåtar, och det finns ingen särskild hamn för att ta emot dem. De ligger oftare uppdragna på stranden på en plats som ligger lite avsides från själva byn. Här kan man, förutom fisk, även få tag på fiskeredskap, vilka tillverkas av fiskarna själva, och även hyra båt för kortare turer.

Vill man handla eller resa bör man dock lämna fiskehamnen och ge sig av till den vanliga hamnen. Fiskebåtar har alltid låg komfort, medan ett riktigt handelsfartyg har mycket högre komfort (även om det fortfarande är usel i jämförelse). Det finns dock inga riktiga passagerarfartyg eller passagerarbåtar annat än en och annan färja ut till en närbelägen ö.

Vill man någonstans så får man ta hyra på ett fartyg av något slag. Normalt sett innebär en resa på en båt att man får låna en hängkoj under däck. Vill man ha en av underofficerarnas kabiner (två till fyra finns per fartyg) så kostar det mer, och ska man norpa en av officerarnas kabiner (en eller högst två finns per fartyg) så kostar det svinigt mycket. Även om fartygschefen är den som har högsta befälet ombord så finns det en person som är mer eftertraktad, och det är styrmannen. Styrmannens kunskap om rev och farvatten är så eftertraktad att han i princip kan begära vilket pris som helst om han är värd sitt styrmansbrev. Alternativet är att navigera som vanligt över öppna vatten och sedan anlita en lots när man närmar sig hamnen

Det är i handelshamnen som handelshuset håller till, och de håller området städat. Bortsett från diverse fuffens handelshuset emellan så är detta bland de säkraste områdena i en normal stad. Man tolererar helt enkelt inte buset, och anlitar ofta legosoldater och tillfällig (men råbarkad) arbetskraft för att rensa ut om det skulle behövas.

Fiskmarknad

Fisk, per kilo	5t
K'kshadrfi-kött, per tjugo kilo*	20i
K'kshadrfi-späck, per tjugo kilo, tunnpackat*	5i
Halv havsko, urtagen och rensad (ca 250 kg)	175i
Hel havsko, urtagen och rensad (ca 500 kg)	330i
Hel havsko, levande eller död, ej urtagen (ca 800kg)	250i
Färsk fisk/kött	x1
Inlagd fisk	x2
Torkad fisk	x2
Saltad fisk	x2
Rökt fisk	x3
Spel	efter insats
Prostitution, per tillfälle	1i
"Omhändertagande av problem"	efter förhandling
"Övertalning"	efter förhandling
"Försäkring"	ca 10-20% av inkomster

* Sällan mindre än tjugokilos grovstyckade bitar.

Resor

Fiskebåt, någorlunda valfri destination, per dag (max en vecka) 2i



Färja, per tur	1t
Handelsfartyg, dit handelsfartyget är destinerat, per dag	2i
Kabin (endast handelsfartyg)	x4
Fin kabin (endast stora handelsfartyg)	x16

Handelshusen

Iynisiskt porslin	20i
Iynisiskt papper, per ark (65x100 cm)	1t
Fint kläde, per halvmeter (bredd 150 cm)	1i
Sidenslör, per halvmeter (bredd 150 cm)	12i
Parfym, per flaska (ca 5 cl, flaska ingår)	12i
Kryddor, per gram	ca 1-10i
Socker, per gram	ca 5t-5i
Kristallglas	150i
Tackjärn, per kilo	36i
Koppar, per kilo	100i
Guld, per kilo	7000i
Obsidian, per kilo	100i
Övriga varor	se respektive prislista
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8
Exotiskt ursprung*	x4

* Med exotiskt ursprung menas allt som inte kommer från den lokala kulturen, det vill säga andra länder eller från thrakinde eller iynisin (om man rör sig i en normal människostad). Se eventuellt andra prislistor för att få grundpriset.

Hos slaktaren

Slaktaren har två huvudsakliga uppgifter: att ha ihjäl djur och grovstycka dem, och sedan att bereda köttet vidare. De vanligaste formerna av beredning är att röka, torka, salta eller lägga in köttet. Slaktaren har sin bod i utkanten av staden, eftersom det trots allt blir en viss ganska obehaglig lukt. Garvare utövar också sitt yrke i samma område, så att transportererna sinsemellan blir så korta som möjligt (se dock separata prislistor för garvaren).

En del slakterier specialiserar sig, några på styckning, andra på charkuteri. En del (huvudsakligen charkuterier) gör sig också ett så pass stort namn att deras varor blir exportvaror. I så fall kan man få tag på deras varor även utanför den lokala staden, då hos handelshusen som importvara med exotiskt ursprung.

Hos en slaktare

Havskött, per halvkilo	3t
K'shadrfi-kött, per halvkilo	2t
Tofsfågel, per styck	2-5t
Färskt kött	x1
Saltat kött*	x2
Inlagt kött*	x2
Torkat kött*	x2
Rökt kött*	x3
* ej tofsfågel	

I charkuteriet

Korv, halvkilo	6t
Skinka, halvkilo	6t
Rimmat kött, halvkilo	5t
Rulle, halvkilo	7t
Sylta, halvkilo	6t

På marknaden

På marknaden hittar man det mesta, från djur till mat, från kläder och läder till kött och chark. I teorin är marknaden helt oberoende från handelshusen – i praktiken lever de på



handelshuset nåd och skulle kunna stängas ner om det inte vore för två saker: popularitet och den undre världen. Populariteten hos marknaderna gör att populariteten hos handelshuset (redan rejält naggad i kanten) skulle skadas om de försökte stänga ner stadens marknad. Dessutom ser den undre världen på stadens marknad som sin domän, på ungefär samma sätt som fiskmarknaden. Det handelshus som försöker stänga stadens marknad skulle förmodligen få problem.

De som säljer på marknaden är aldrig knutna till något handelshus. Bönder försöker ofta sälja överflödet på städernas marknader för att på så sätt få pengar nog att kunna köpa de andra varor som behövs för att jordbruket ska fungera. De sätter då upp ett stånd på marknadsplatsen och säljer sina varor ”över disk”. Många hantverkare gör på ungefär samma sätt. De måste oftast betala för platsen, i första hand till ”mäklare” hos den undre världen. Avgiften för plats för ett marknadsstånd är tämligen låg. För lite mer pengar får man dessutom ”försäkring”, så att ingen ska komma och förstöra för en, något som mycket väl kan hända om man säljer något som konkurrerar med handelshuset. Mäklarna hyr ofta hjälp utifrån för att kunna beskydda sina ”kunder”, vilket kan leda till intressanta komplikationer då medlemmar i samma legosoldatskompani ofta upptäcker att ena halvan av kompaniet har hyrts av handelshuset för att rensa upp lite på marknaden, och andra halvan har hyrts för att hålla handelshuset borta...

I och med att de som säljer sina varor på marknaden oftast inte är bundna till något skrä så har de heller inget krav på sig att hålla särskilda priser. Därför har det blivit en tradition att schackra om priset när man handlar på marknaden. Till och med iynisin brukar motvilligt gå med på att schackra (om de känner till seden, vill säga). Utgångspriset för säljarens del är ofta ca det dubbla värdet hos varan, och utgångspriset för köparen är ofta ca hälften till en tredjedel av varans värde, varefter man möts någonstans strax under varans vanliga pris. Om någon är dum nog att acceptera utgångspriset så får han skylla sig själv – schackrandet är en del av traditionen på marknaden och de flesta ger sig i kast med leken med glädje.

På marknaden

Fern-korn, per säck (20 kilo)	12i
Searn-korn, per säck (20 kilo)	6i
Fern-mjöl, per säck (20 kilo)	24i
Searn-mjöl, per säck (20 kilo)	12i
Fern-bröd, per brödkaka	1i
Searn-bröd, per brödkaka	5t
Öl, per kagge (5 liter)	3i
Rovfrukt (ca 0,5 kg)	1t
’Kara-frukt, per styck	2t
Siar, per dussin	3t
Sigina, per dussin	3t
Siddir-druvor, per kilo	2t
Rötter, per kilo	4t
Sayash-skott, per kilo	3t
Kryddrötter, per kilo	5i
Honung, per kruka (ca 1 kilo)	6i
Småvilt, per styck	2-5t
Tofsfågel, per styck	2-5t
Andra hemgjorda varor*	Se andra prislistor
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8
Exotiskt ursprung**	x4

* Kvaliteten på dessa är sällan högre än Hög.

** Med exotiskt ursprung menas allt som inte kommer från den lokala kulturen, det vill säga andra länder eller från thrakinde eller iynisin (om man rör sig i en normal människostad). Se eventuellt andra prislistor för att få grundpriset.

Utgångspriset hos säljaren är normalt ca dubbelt så högt. Köparens bud är ungefär hälften av normalpriset. Sedan får de schackra om saken.



Lokala intresseföreningen för skumma affärer

Plats på marknaden	2i
”Försäkring”	10-20% av inkomsten*
Information	1-100i**

* Inkasseras med några timmars mellanrum, ungefär.

** Beroende på tillgång och efterfrågan

Hos vinhandlaren

Vinhandlaren tillverkar inte vin. Han köper vin från vinproducenter och säljer det antingen i tunna eller i flaska. De flesta viner tillverkas av siddir-druvor och är mörkt röda eller blårröda i färgen. De tillverkas genom att man pressar fram drusafte och låter den jäsa. Olika viner har olika smakegenskaper och olika producenters viner – och årgångar av dessa – betingar olika priser.

Normalt sett är vin mycket starkt. Vanligt vin brukar spädas ut. En del vatten och två delar vin brukar kallas fint bordsvin, medan en del vin och två delar vatten är dåligt bordsvin. En hedrad gäst brukar få en kanna vin och en kanna vatten för att få späda själv. Man dricker hellre blaskigt och utspätt vin än vatten eftersom vatten kan göra en sjuk om det är förorenat, vilket inte är helt ovanligt i städer. Utspätt vin är mycket säkrare.

Ibland görs vinet ännu starkare genom att det destilleras till så kallade brännviner. Finare brännviner lagras och kan ibland blandas och kryddas för att få fram vissa nya smaksensationer, men oftast är man inte så petig – man destillerar det och dricker upp det så fort som möjligt. Brännviner kan även tillverkas av fern, och iynisiskt fern-brännvin är särskilt omtyckt även om det är något svagare än det som människor produceras. Även brännviner av finare sort marknadsförs normalt av en vinhandlare. Enklare brännviner är sådant som puttrar hemma, medan finare brännviner destilleras enligt anrika traditioner och lagras ofta innan de säljs.

Vinhandlaren

Mörkrött vin, flaska (en liter)	2i
Purpurvin, flaska (en liter)	2i5
Mousserande vin, flaska (en liter)	3i5
Brännvin, flaska (en liter)	3i
Fern-brännvin, flaska (en liter)	2i5
Iynisiskt brännvin, flaska (en liter)	3i
Mörkrött vin, kagge (fem liter)	8i
Purpurvin, kagge (fem liter)	10i
Brännvin, kagge (fem liter)	12i
Fern-brännvin, kagge (fem liter)	10i

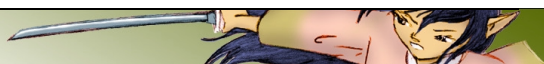
Utel kvalitet (endast mörkrött och purpurvin samt brännvin)	x½
Bordskvalitet (endast mörkrött och purpurvin)	x1
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x4
Statusmärke*	x2
Importvara (känt icke-lokalt märke eller annan kultur)*	x2

* Kumulativt med ovanstående.

Hos snickaren

Det finns i själva verket flera olika sorters snickare. Det finns timmermän, båtbyggare, skeppsbyggare, tunnbindare, svarvare et cetera, var och en med olika inriktningar och specialiseringar. De flesta av dem använder ungefär samma uppsättning verktyg. Trots allt är det inte så stor skillnad på träet som en svarvare använder som en timmerman använder och därför behövs ungefär samma verktyg. Vissa av dem har givetvis sina specialverktyg – vad vore till exempel en svarvare utan en svarv?

Även själva tillvägagångssättet är någorlunda gemensamt för olika sorters snickare. Träet läggs på tork ett bra tag innan det kan användas. I de flesta fall innebär det något år, men i vissa extrema fall – bågmakare och instrumentmakare till exempel – läggs trä undan av en hantverksmästare för sin sonson, och själv använder han trä som lades undan av hans farfar, ofta trettio år tidigare eller mer.



En del snickare har de vanligaste varorna på lager, men man får allt som oftast beställa vad man vill ha, varefter det tar ett tag att skapa det. Det gäller i synnerhet skeppsbyggare och till viss del bågmakare, som bygger sina produkter individuellt efter köparens önskemål.

Bågmakare

K'kashith*	30i
Pilbåge**	30i
Krigsbåge**	60i
Armborst**	60i
Taikiu***	80i

* Endast hos thrakinde.

** Endast hos människor.

*** Endast hos iynisin.

Svarvare

Skål	2t
Tallrik	2t
Burk	3t
Mugg	2t
Block och talja	3t
Pinnstol	1i

Tunnbindare

Kagge	5t
Tunna	7t
Stor tunna	1i
Kar	7t
Badkar	1t
Mugg	3t
Balja	4t

Båtbyggare

Barkkanot	20i
Stockbåt*	15i
Eka**	30i
Långbåt**	50i
Tiohuggare**	100i
Savi'a***	30i

* Endast hos thrakinde.

** Endast hos människor.

*** Endast hos iynisin.

Skeppsbyggare

Enmastad djonk	1600i
Tvåmastad djonk	3000i
Tremastad djonk	5000i

Instrumentmakare

Ke'iko*	30i
Sakazi*	5i
Takko*	6i
Sigar**	30i
Bowran**	5i
Flöjt**	5i
Kherv**	8i
Thrk***	1i
Rfeh***	20i

* Endast hos iynisin.

** Endast hos människor.

*** Endast hos thrakinde.



Hos smeden

Den normale smeden har väldigt liten aning om hur man gör ett svärd. Han är ganska upptagen med att göra spik och redskap och även reparera redskap, och han tillbringar lång tid på varje redskap eftersom järn är dyrt. Spill tas till vara och återanvänds i så stor utsträckning som möjligt.

Det finns två sätt att göra stål på. Det ena är degelstål och går ut på att man smälter gjutjärn från en masugn och håller i formar av kol. Ytterlagret som knackas lös blir då ett hårt högkolhaltigt men förorenat stål som måste bli renare genom vidare bearbetning, medan kärnan smälts om och hålls i nya formar. Det andra är smidesstål, där man utgår från en smälta (slagg och järn blandat) från en smältugn och bearbetar det med hammare och tänger till smidesjärn. Smidesjärnet hettas upp tillsammans med kol i en ässja och bearbetas med slägga och hammare upprepade gånger (man passar samtidigt på att ge föremålet sin form) tills man får smidesstål.

En typisk smedja har en blåsbälg, en ässja och några städ. Blåsbälgen är livsviktig – utan den får man inte upp tillräckligt hög temperatur i ässjan för att kunna bearbeta järnet. Det är alltså inte bara att elda på – man måste blåsa också. Hos smeden arbetar normalt två eller tre lärlingar. Minst en lärling sköter blåsbälgen och en lärling håller i arbetsstycket med en tång. Mästaren eller en gesäll arbetar med själva hamrandet. Iynisin har lite bakvänd smidesträdion – där är det en eller två gesäller som hamrar, medan mästaren håller i arbetsstycket och justerar dess läge vid varje slag.

Vapensmeden är egentligen inte en person, utan flera. Den som smider själva vapnet är ofta en äldre mästare med sina lärlingar, som arbetar på ungefär samma sätt som en normal smed och med samma verktyg. När denne har smitt och härdat vapnet lämnar han det vidare till en svärdsfejare som formger, slipar, polerar och monterar vapnet. Ofta anlitas en och samma svärdsfejare av flera vapensmeder. Det är ofta vapensmeden som gör sig ett känt namn på sitt hantverk, men svärdsfejaren ska inte glömmas bort. Hans arbete kan förstöra ett perfekt arbete eller förbättra ett dåligt (inom vissa gränser). Det är dock hos svärdssmeden som man gör de faktiska inköpen av vapen och det är vapensmedens signatur som kommer att pryda vapnet.

Det finns två stora vapensmidesträdioner: den yaniska och den angesiska. Den stora skillnaden är att den yaniska vapensmidesträdionen använder så kallad differentierad härdning och på så sätt härdar klingan så att den får en hård egg men en seg bas, medan den angesiska traditionen inte använder differentierad härdning.

Iynisin bryter inte järn i gruvor. Istället använder de en röd sand som återfinns i vissa flodfåror. De är ganska petiga med vilken sand de väljer. Ju mer järn som finns i sanden desto mer röd är den. I de flesta fall är just denna typ av sand lite gulbrun (som man förväntar sig av vanlig sand), och förekommer huvudsakligen vid eller i flodfåror. Denna sand är helt oanvändbar som källa till järn – iynisin söker efter en röd sand som man hittar i krökar på floder i vissa områden. Det går åt ca 40 kilo sand för att få fram ett kilo användbart smidesjärn.

Vill man köpa en klinga så finns det tre möjligheter. Antingen kan man köpa en färdigmonterad klinga, en förvaringsmonterad klinga eller en oslipad och omonterad klinga. En oslipad klinga måste slipas för att bli praktiskt användbar. Kan man inte göra det själv så kan man anlita en svärdsfejare (faktum är att det är ett så pass svårt arbete att man faktiskt **bör** anlita en svärdsfejare). En förvaringsmonterad klinga levereras med en särskild balja, *shirasaya*, i vilket vapnet förvaras. Det finns ingen stötstång och inget riktigt grepp, men det finns ett enkelt fäste för att man ska kunna hantera vapnet. Smedens signatur är ofta lackerad, bränd eller snidad på baljan. En färdigmonterad klinga levereras slipad, polerad och väl inoljad, monterad med riktigt fäste, stötstång eller stötskiva, och en riktigt balja. Dessutom får man med ett löst fäste och balja (*shirasaya*) för förvaringsmontering.

Hos grovsmeden

Eldstål	10i
Stekpanna, liten	20i
Stekpanna, stor	30i
Kastrull, 2,5 liter	40i
Gryta, 5 liter	70i
Gryta, 10 liter	120i



Kittel, 20 liter	200i
Stor kittel, 50 liter	400i
Kedja, per meter	110i
Metalltråd, per meter	25i
Smideshammare	500i
Slägga	1600i
Snickarhammare	100i
Städ, litet	500i
Städ, stort	1000i
Tång, liten	150i
Tång, stor	200i
Spade med metallblad	180i
Spade med träblad med metallskoning	30i
Hacka	280i
Vedyxa	260i
Bräckjärn	310i
Kofot	390i
Spett	450i
Plogblad	250i
Lie	500i
Skära	340i
Borr	120i
Träsåg	120i
Huggjärn	160i
Mejsel	180i
Hyvelblad	80i
Kniv	130i
Pryl	50i
Spikar, små, per tjog	60i
Spikar, stora, per dussin	80i
Synål	2i5
Läder/segelduksnål	5i

Hos svärdssmeden

Pilspetsar av metall, per styck	10i
Ish*	1000i
Stridslie*	1200i
Spjut*	1000i
Tayan, inkl balja och shirasaya	1200i
Bosord, inkl balja och shirasaya*	1900i
Nagini**	1400i
Say'yadin, inkl balja och shirasaya**	2100i
Oslipad och omonterad klinga, utan balja och shirasaya	x½
Slipad men ej stridsmonterad klinga, endast med shirasaya	x0,8

* Endast hos människor.

** Endast hos iynisin.

Hos kolaren

Säck med 20 kilo ved	1i
Säck med 20 kilo träkol	10i

Kläder, läder och tyg

Klädstilen på Fo'ur är enkel. Det är inga komplexa mönster som används i kläderna, utan man utgår från enkla former i mönstret. Man försöker också utnyttja tyget så ekonomiskt som möjligt och man undviker spill i möjligaste mån.

Människor går oftast klädda i en tunika eller särk, ett par byxor och en överrock eller jacka. Kvinnor kan även bära kjol eller en hellång dräkt. Präster går ofta klädda i fotsid kåpa med huva. Underkläder finns i form av ett ländkläde och för kvinnor ett livstycke som snöras fast över bysten. Stickade tröjor är vanliga, speciellt hos fiskare.



Iynisins viktigaste plagg är en kimono. Det är ett morgonrocksliknande plagg med vida ärmor som når ner till vaderna och som knyts om midjan med ett tygbälte. Ovanför detta kan man ha en överrock och en byxkjol. Ett annat vanligt plagg är *panuchiu*, ett stort tygstycke som är lika brett som personen är lång och lika lång som personens längd plus hälften så mycket till. Plagget har ett hål för huvudet på mitten och har inga sömmar, och man använder ett tygbälte för att knyta ihop en *panuchiu* vid midjan. *Panuchiu* anses vara ett fattigmansplagg.

Eisei är ett plagg med stor symbolisk innebörd. Det är ett långt tygstycke på ungefär fyra gånger en meter, där ena kortändan vrids ett halvt varv och sys ihop med den andra, så att man får ett så kallat möbiusband. En *eisei*, ett ord som betyder "evighet", har således bara en sida. Man tar på sig en *eisei* genom att trä den under armarna vriden ut och in över ryggen, i kors över bröstkorgen och sedan över axlarna ner över ryggen, där den kan dras upp över huvudet som en huva. *Eisei* har en djupare innebörd än att bara vara en huva: ordspråket säger att i evigheten förenas motsatserna och när cirkeln sluts kan enhet uppnås, vilket en *eisei* sägs symbolisera.

Iynisins underkläder skiljer sig mellan könen. Män har oftast ett ländkläde, medan kvinnor kan ha ländkläde, underkjol eller ett plagg som kallas *taishori*. En *taishori* är ett slags linne med en tyglapp framtill som går mellan benen och knyts fast vid midjan med två fastsydda remmar. Om en iynisisk kvinna inte har en *taishori* och har en välutvecklad byst så är det inte ovanligt att hon lindar in bröstkorgen med ett långt tygstycke för att hålla bröstet på plats.

Tyg kommer från tofsfågel, från pälsen på vissa djur, från lekheri-växtens fluffiga blomma eller från stjälkarna från vissa små sayash-växter. Sayash-växter kräver en del arbete för att kunna användas i kläder, men kan göras på industriell basis. Vissa leddjur spinner silkestrådar som också kan användas för kläder, men sådana plagg är fantastiskt dyra.

Iynisin föredrar tyg från lekheri och silke, medan människor är mer flexibla. Thrakinde bär inte kläder över huvud taget.

De flesta vävare köper in råvaror och spinner egna trådar, vilka de använder för att väva.

Speciellt det tyg som iynisin använder i sina överkimonor är konstfärdigt mönstervävt.

Framförallt finare plagg brukar man brodera, utöver mönstervävningen.

Hos vävaren

Säckväv, per meter tyg*	1t
Grovt tyg, per meter tyg*	3t
Segelduk, per meter tyg*	1i
Kläde, per meter tyg*	1i
Mönstervävt tyg, per meter tyg*	2i
Filtyg, per meter tyg*	5t
Broderier	x2-x10**
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8

* Bredd ca 1,5 meter.

** Beroende på mängd.

Hos skräddaren

Tunika*	3i
Särk*	2i6
Byxor*	2i
Överrock*	4i
Kappa*	4i
Jacka*	3i
Kjol *	3i
Dräkt*	4i
Förkläde, tyg	1i
Ländkläde	4t
Livstycke*	4t
Underkimono**	5i
Överkimono**	7i
Överrock**	6i



Byxkjol**	5i
Panuchiu**	3i
Eisei**	2i
Lynsisikt tygbälte, män och kvinnor (7 cm x 1,8 meter)**	4t
Lynsisikt tygbälte, kvinnor (30 cm x 2,7 meter)**	3i
Underkjol	2i
Taishori**	1i6t
Tält	50i
Sovsäck	3i
Broderier	x2-x10***
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8

* Hos människor.

** Hos iynisin.

*** Beroende på mängd.

Hos garvaren

Mjukgarvat läder, per kvadratmeter	8t
Hårt läder, per kvadratmeter	8i
Skinn, per kvadratmeter	1i
Råhud, per kvadratmeter	4t
Päls, per kvadratmeter	1i2
Läderrem, per meter	1t
Lim, per liter	3t
Sovfäll	2i

Hos lädersömmaren

Läderhink	3t
Vattenskin/vinlägel	3t
Axelväska	3t
Handskar	1i
Bältesbörs	2t
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8

Hos skomakaren

Skor	1i
Låga stövlar	1i5
Höga stövlar	2i
Kängor	1i5
Sandaler	2t
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8

Diverse hantverkare

Det finns mängder med andra hantverk, som dock inte omfattar så stora yrkesgrupper att de motiverar helt egna underrubriker, så de sammanfattas här istället.

Hos drejaren

Kruka, 0,5 liter	3t
Kruka, 1 liter	5t
Kruka, 2,5 liter	8t
Oljelampa	4t
Sejdel, 0,5 liter	4t
Sejdel, 1 liter	6t
Krus, 1 liter	6t
Krus, 2,5 liter	1i



Glasyr	x2
Motivlackning	x2
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8

I glashyttan

Glasflaska, 0,5 liter	1i
Glasflaska, 1 liter	1i7
Glasflaska, 2,5 liter	2i5
Glasburk, 0,5 liter	8t
Glasburk, 1 liter	1i5
Jäsflaska, 50 liter	80i
Flöte	1i
Dricksglas	7t
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8

Hos repslagaren

Rep, per meter	3t
Tross, per meter	5t
Repstege, per meter	1i
Kraftig tråd, per 10 meter	2t
Sytråd, per 10 meter	1t
Fiskelina, per 10 meter	2t
Fiskenät, 2 meter högt, per meter	3i

Hos färgmakaren

Gul eller grön färg, per liter	5t
Blå färg, per liter	8t
Röd färg, per liter	1i2
Purpurfärg, per liter	2i
Guldfärg, per centiliter	2i

En liter färg räcker i allmänhet till ca 10 kvadratmeter.

Hos borstbindaren

Sopborste	1i
Skurborste	6t
Kvast	6t

Hos oljepressaren

Fröolja, per liter	2t
Fruktolja, per liter	1t

I templet, kyrkan eller klostret

De religiösa samfundet står för en del tjänster även för icke-troende. De flesta kan hjälpa till med kurirtjänst. Många står till tjänst med en del bokföringsarbeten, som att hålla ordning på när folk föds och dör. En hel del av dem kan översätta eller kopiera brev och böcker, eller till och med läsa upp dem om personen inte kan läsa eller skriva. Samtliga kan naturligtvis utföra religiösa tjänster för troende.

Kostnaden är mer eller mindre självkostnadspris, och är till för att täcka kostnaderna för kyrkan, templet eller klostret. Det är alltså ingenting som man tjänar pengar på.

Hos Althea-kyrkan finns det kyrkobyggnader som nyttjas gemensamt av de olika sekterna inom kyrkan. Kyrkobyggnaden är normalt fyrkantig, men det finns undantag. Samtliga sekter närs genom offergåvor från medlemmarna. Det råder väldigt liten rivalitet mellan de olika sekterna, och det är inte mycket som skiljer dem åt. Samtliga sekter bär en vit fotsid kåpa med huva, över vilken man har en svart rock. Rocken är broderad med sektens symbol, så en Salin-präst har en orm som slingrar sig kring en medicinarstav broderad på



axlarna och ryggen, medan en For-präst har två korsade svärd. Huvan är oftast uppfälld för att symbolisera prästerskapets främjande från det vanliga samhället.

Ett *suriya*-kloster består av ett antal hus inhägnade av en ungefär två meter hög mur. En hög tempelport leder in innanför murarna. Tempelporten är aldrig stängd. Ett större hus finns alltid mitt emot tempelporten, och används för samlad meditation, stridskonsträning, större sammankomster et cetera. En munk inom *suriyan khemaka* är klädd i vit kimono och vit byxkjol. Om han är ute på vandring kan han ha en stråhatt på huvudet som nästan skymmer hela ansiktet samt en svart överkimono.

En svartrockskyrka är en avlång, fyrkantig byggnad, kallad basilika. Prästerna är då alltid män och klär sig alltid i en fotsid svart rock och en svart hatt. Ett francianerkloster är inhägnat på samma sätt som ett *suriya*-kloster, med en stor kyrkobyggnad i öst-västlig riktning och en hel del bruksutrymmen norr om denna. Francianermunkar klär sig i en brun fotsid kåpa med huva och överstycke, hopsnört vid midjan av ett enkelt rep. De går barfota eller i sandaler.

Den Vita gudinnans tempel är annorlunda jämfört med de andra heliga platserna. Det består av ett altare eller litet tempel där en välskött stig leder från en tempelport till själva altaret. Tempelporten står inte i någon mur, utan står för sig själv. Det som markerar att ett område tillhör ett tempel är att marken innanför porten är välskött. Man hittar ofta perfekta gräsmattor i vackert arrangerade trädgårdar med vackra träd, buskar, rabatter och till och med bäckar och en och annan stenbumling, arrangerade för att skänka sinnesfrid åt besökaren. Den eller de som sköter templet kan bo i ett hus i anslutning till det (om det är ett större tempel) eller i en by i närheten (om det är mindre). En stor del av deras tid går åt till att sköta tempelområdet. Präster och prästinnor klär sig i vit kimono med svart, röd eller mörkt blå byxkjol, och de är förvånansvärt ofta vapenföra.

Althea-kyrkan

Förbön	1t
Välsignelse	3t
Översättning, per ark som ska översättas*	1i
Akut läkarvård*	gratis
Brev, per sida**	1i
Forskning i arkiv, per dag	1i

* *Finns inte tillgängligt överallt.*

** *Omfattar även skrivande och porto.*

Basilika

Förbön	1t
Välsignelse	3t
Äktenskap	2i
Bikt	1t***
Översättning, per ark som ska översättas*	1i
Skrivhjälp, per sida	1t
Brev, per sida**	1i
Forskning i arkiv, per dag	1i

* *Finns inte tillgängligt överallt.*

** *Omfattar även skrivande och porto.*

*** *Gratis för församlingsmedlemmar.*

Francianer-kloster

Förbön	1t
Välsignelse	3t
Äktenskap	2i
Bikt	1t*
Översättning, per ark som ska översättas**	1i
Kopiering, per sida	3t
Skrivhjälp, per sida	1t
Brev, per sida***	1i
Forskning i arkiv eller bibliotek	1i

* *Gratis för församlingsmedlemmar.*

** *Finns inte tillgängligt överallt.*



*** *Omfattar även skrivande och porto.*

Suriya-kloster

Meditationshjälp	gratis
Översättning, per ark som ska översättas*	1i
Skrivhjälp, per sida	1t
Brev**	1i
Stridskonsträning, per dag	1i***
Medlande	gratis

* *Finns inte tillgängligt överallt.*

** *Omfattar även skrivande och porto.*

*** *Gratis för församlingsmedlemmar.*

Den Vita gudinnans tempel

Förbön	1t
Välsignelse	3t
Översättning, per ark som ska översättas*	1i
Skrivhjälp, per sida	1t
Brev, per sida**	1i
Medlande	gratis

* *Finns inte tillgängligt överallt.*

** *Omfattar även skrivande och porto.*

Hos ormläkaren och al'shaken

Det är svårt att säga hur en typisk ormläkare ser ut eller agerar. De är få och individuella, och det finns inget egentligt "gille" eller sammanslutning av dem. De flesta ormläkare går iväg till den sjuke och har sällan någon form av praktik eller mottagning. De som faktiskt har ett hem – många är kringvandrande – har ofta viss försäljning av mediciner i hemmet och en örtagård i närheten. Ormläkarens expertområde är sjukdomar, men de kan ofta fungera som allmänläkare och ta hand om enklare skador och även fungera som barnmorskor.

En *al'shakh* hittar man inte hos ett tempel eller kyrka. Man hittar honom mitt i sin stam, möjligen i en helig hydda där han sitter i rökelse och kommunicerar med andarna. Oftast har en *al'shakh* ett stort läderstycke eller tygstycke draperat över axlarna, som är prytt med färgglada symboler.

Hos ormläkaren

Behandling av sjukdom, per dag (inkl ormbett om nödvändigt)	1i
Behandling av lätt skada	1i
Behandling av allvarlig skada	10i
Barnmorskehjälp	5t
Medicinsk rådgivning	1t
Medicin, per dos	1-100i

Hos al'shaken

Behandling av sjukdom, per dag	Valfri offergåva
Behandling av skada (oavsett typ)	Valfri offergåva
Barnmorskehjälp	Gratis
Medicinsk rådgivning	Valfri offergåva
Medicin, per dos	Valfri offergåva

Hos tryckaren

Boktryckarkonsten är en del av samhället på Fo'ur och har naturligtvis haft stor inverkan på samhället. Den viktigaste effekten är att utbildning är allmänt förekommande, utom hos thrakinde. Trots tryckpressar och metalltyper så går det inte fort att trycka en bok. Att sätta en sida tar ungefär lika lång tid som att skriva den för hand, om inte mer. Själva tryckandet går dock rätt fort. En tryckare bör hinna med en till fyra sidor i minuten, beroende på om han har lärlingar nog att byta papper, flytta tryckplåtar och rulla på ny trycksvärta.



Tryckare är ofta inte enbart tryckare, utan dessutom tidningsredaktörer som de trycker när de inte har några andra tryckuppdrag. En normal tidning består oftast bara av ett ark med dubbelsidigt tryck, som sedan viks dubbel. Ibland kan den bestå av två ark, men de är i så fall aldrig häftade. Innehållet är oftast lokala nyheter, upprop, annonser och utfästelser. Tryckaren är också den person som man oftast ska gå till för att få tag på papper eller böcker. Om inte annat så har han kontakter för att kunna importera dessa.

Hos tryckaren

Bokbindning	2i
Startkostnad av tryck, per sida	1i
Tryck, per sida och exemplar	1t
Tidning (utkommer ca en gång i veckan)	1t
Annons i tidning, per 10 tecken	1t
Papper, per 5 ark	1t
Bok, ca 250 sidor	25i

Hos ruststickaren

Ruststickaren bygger rustningar. Den typiska fo'urska rustningen består av små lackerade råhudsplattor, ofta förstärkt med sayash, som sys ihop och sys fast på ett stoppat och fast läderskydd. Plattor av dessa sätts sedan ihop till harnesk och hjälmar med stora nackskydd. Ruststickarens arbete sträcker sig över flera olika hantverk, från smide och träarbete till lädersömnad och lackarbete. En god ruststickare måste därför vara skicklig inom flera områden och är något av en mångsysslare. Många rustningar betraktas mer eller mindre som konstverk, men det är alltså inte *ett* hantverk, utan flera som kombinerats för att skapa en vacker, imponerande men ändå funktionell rustning.

Priser för thrakindes rustningar tas också upp här, men de får man köpa hos thrakinde, emedan ingen normal ruststickare ens skulle ta i sådant taffligt och amatörmässigt hantverk med tång.

Hos ruststickaren

Do (harnesk)	70i
Kabuto (hjälm)	23i
Jingasa (lätt hjälm)	12i
Haidate (lårskydd)	75i
Sode (överarmsskydd)	40i
Kote (underarmsskydd)	30i
Sune-ate (vadskydd)	20i
'Shai-skydd	6i
Usel kvalitet	x½
God kvalitet	x2
Hög kvalitet	x8

Hos thrakinde

Ssrkh (harnesk)	21i
Ssrkh, stor (harnesk med bukskydd)	26i
Fehh ssrk (axelskydd)	12i
Hhuth ssrk (höftskydd)	13i
Nak'k ssrk (arm- och benskydd)	25i
Rfk'k ssrk (hjälm)	8i

Hos byggmästaren

Byggmästaren är den som planerar och genomför ett bygge. Han står inte med murarsleven eller hammaren i hand och bygger hus, utan är snarare den som planerar hur huset ska byggas och har hand om logistiken för att få fram material och arbetare till byggplatsen. Ritningar används sällan. Istället använder man så kallade bestick, grova skisser på arbetet, och rejält med erfarenhet. Byggmästarlärningar får ofta lära sig sitt yrke genom att hjälpa till med alla andra hantverk, så att han i alla fall känner till egenskaperna hos materialet.



När ett bygge är planerat så anlitar byggmästaren de hantverkare som behövs, från timmermän till stenhuggare.

Observera att man sällan köper en färdig produkt av dessa hantverkare. Istället anlitas de för ett visst jobb och de tar betalt per dag de arbetar.

Hantverkstjänster

Hantverksmästarlön, per dag	2i*
Gesälllön, per dag	6t*
Lärlingslön, per dag	3t*

* Till detta kommer naturligtvis även råmaterials-kostnad, markhyra/inköp etc. För enkelhetens skull, multiplicera lönerna med en faktor mellan 2 (ett projekt som enbart kräver sten och trä, och väldigt lite konsulter, till exempel ett hus) eller 5 (ett projekt som kräver en hel del metall och andra hantverkares tjänster, till exempel ett fartyg).

Projekt	Tidsuppskattning	Arbetare
Vindskydd	en kvart	1 lärling
Hydda	en dag	1 lärling
Skjul	en vecka	1 gesäll
Hus	en månad	1 mästare, 1 lärling
Stort hus	två månader	1 mästare, 1 gesäll, 2 lärlingar
Palats	ett år	1 mästare, 5 gesäller, 20 lärlingar

Tabell SH-208: Tid- och arbetskraftuppskattning på olika byggprojekt.

Unika hantverk och tjänster

Det finns några yrkeskategorier som är så unika att de knappt finns. I de flesta fall är man tvungen att specialbeställa något från dessa och sedan hämta det, men det kan i vissa fall förekomma sådana här varor i handelshusens lager. Ruststickare, vapensmeder, skeppsbyggare och byggmästare hamnar i gränsen till denna kategori, men är så pass vanliga att de tas upp i separata kategorier.

De varor som listas upp här nere blir man tvungen att snubbla över eller specialbeställa från en hantverkare som kan göra det. Observera att det inte finns en sorts hantverkare som kan alla dessa saker. Ofta är varje hantverk så unikt att varje hantverkare bara tillverkar en eller två varor från listan.

Unika varor

Glaslins	16i
Kikare	40i
Mikroskop	80i
Kristallkrona	460i
Kristallglas	8i
Metalltyper till tryckpress	1i styck
Tryckpress	1600i

Språk

Lingvistik är en något begränsad vetenskap på Fo'ur. Helt klart är att vetenskapen var större förut, men mycket verkar ha gått förlorat. Det finns fyra övergripande språkfamiljer på Fo'ur. Två av språkfamiljerna verkar ha uppstått ur tomma intet i samband med Nedstigandet för nästan tusen år sedan. De andra två är inhemska.

Angesiska språk

Angesiska språk är de som talas av människor. Tre av de största språken på norra halvklotet är pejoriska, lamarkiska och khenokiska. Pejoriska och lamarkiska är så pass nära besläktade att det är tveksamt om det är väldigt olika dialekter eller väldigt lika språk, men normalt så betraktar man dem som två skilda språk. Khenokiska är mer avlägset besläktat. Ett språk som förtjänar att omnämnas speciellt är äldre angesi, vilket är roten till alla angesiska språk. Det är få som behärskar språket idag utom präster. Angesiska språk har ett gemensamt ljudskriftspråk med 22 tecken. Äldre former av skriven äldre angesi har hela tjugosex tecken, men fyra av dessa har försvunnit med tiden.



Box: Vanliga fraser

	Pejoriska	Lamarkiska	Khenoke
Hälsningsfras	Peis on ha	Peiise na	Garanda
Avskedsfras	Bevel	Bivel	Farawal
Ja/nej	Ai/neu	Ay/nae	Ais/nos
Jag heter...	Me nama es...	Mi name es...	Mebe...
Jag skulle vilja ha...	Me wesh es...	Mi ven es...	Megev... pius
Min ... är dålig (om språk)	Me spek es... neu wel	Mi spaek es... nae wal	Mespek nos gud ...
Jag talar inte...	Nos me spek es...	Mi nae spek es...	Mespek nos ...
Talar ni...?	Ohn spek es... na?	Jon spaek es... no?	Jospek... eh?
...pejoriska	...pejora	...pejora	...pajora
...lamarkiska	...lamarki	...lamarkis	...lemarki
...khenoke	...kenoki	...kenokis	...lang kenoka
...äldre angesi	...eld angesi	...eld angesi	...ald anga
...suriyani	...suriyani	...suriyani	...suriani
...nihon	...nihon	...nihonis	...nihona
...ghoatt	...go-att	...goatt	...thrak goatt
...ssissa	...sisa	...sisa	...thrak sis
...hhik'k	...hik	...kik	...thrak kik
Vad betyder det här?	Atdos dis men?	Atos dis min?	Disis wat eh?
Jag förstår	Me verstan es	Mi verstaen es	Meferstaan
Jag förstår inte	Nos me verstan es	Mi nae verstaen es	Meferstan nos
Var finner jag...?	War me kan finde ...?	War mi kan finde ...?	Mefinde war ... eh?
Var finns...?	War es ... ?	War es ... ?	War ... eh?
Kan ni hjälpa mig?	Ohn me kan helfe?	Jon mi kan hilpe?	Jocan mehilfe eh?
Jag kan inte hjälpa er	Nos me ohn kan helfe	Mi nae jon kan hilpe	Mecan johilfe nos
Förlåt? Va?	Hah?	Hah?	Eh?
Ursäkta mig...	Perdon ...	Pardan ...	Perdon ...
Jag ber om ursäkt	Me apologes	Mi es apologis	Me'apologe
Jag beklagar	Me apologes	Mi apologi	Me'apologe
Tack	Dankes	Jon dank	Danka

Tabell SH-209: Vanliga fraser på angesiska språk.

Yaniska språk

Det finns två språk i den yaniska språkfamiljen. Det ena, *suriyani*, talas av iynisin. Språket har naturligtvis förändrats under tiden som gått, men det har inte splittrats upp i flera olika språk. En stor del av detta beror förmodligen på *suriyan khemaka*, de iynisiska klostren, som bevarar språket och ser till att hålla kontakt med iynisin överallt.

Det andra yaniska språket är *nihon*. Nihon är ett dött språk och utvecklas inte. Det verkar som att nihon står som ursprung för större delen av suriyani. Nihon talas så gott som enbart av trollkarlarna i Tornen, även om det finns en del gamla skrifter i nihon och personer som faktiskt studerat nihon.

Nihon och suriyani har två gemensamma stavelseskraftspråk, *hirai* och *katai*. Nihon har dessutom ett ideografiskt skriftsystem som dock inte används i suriyani. Nihons ideografiska skriftspråk tros hålla magiska kvalitéer, och antas av vissa vara den signifikanta skillnaden mellan språken som gör nihon till ett magiskt språk medan suriyani inte är det.

Box: Vanliga fraser

	Suriyani	Nihon
Hälsningsfras	Ohayo	Ohayô gozaimasu
Avskedsfras	Sayonara	Sayônara
Ja/nej	Hei/iye	Hai/iie
Jag heter...	Watashi wa ... to namae	Watashi wa ... to moshimasu



Jag skulle vilja ha...	... ga yoroshii desho ga	...ga hoshî no desu ga
Min ... är dålig (om språk)	... o amari hanasumasen	...o amari hanashimase
Jag talar inte...	... o hanasumase	...o hanashimase
Talar ni...?	... o hanasumasu ka	...o hanashimasu ka
...pejoriska	Beiorani	Beiora-go
...lamarkiska	Ramarikugi	Ramarikugo
...khenoke	Kenokeni	Kenokego
...äldre angesi	Furui agesi	Furui eigo
...suriyani	Suriyani	Suriyago
...nihon	Nihoni	Nihongo
...ghoatt	Goatsuni	Goatsugo
...ssissa	Shisani	Shisago
...hhik'k	Hikuguni	Hikukugo
Vad betyder det här?	Kore wa doyu imi desu ka	Kore wa dōyū imi desu ka
Jag förstår	Wakarimasu	Wakarimasu
Jag förstår inte	Wakarimase	Wakarimase
Var finner jag...?	... wa dokode tenihairi	... wa doko ni arimasuka
Var finns...?	... wa doko desu ka	... wa doko desu ka
Kan ni hjälpa mig?	Kudasai tetsudo masu ka	Tetsudatte kudasai masu ka
Jag kan inte hjälpa er	Tetsudo masen	Tetsudatte masen
Förlåt? Va?	Sumimase	Sumimase
Ursäkta mig...	Kudasai	Sumimase
Jag ber om ursäkt	Gomennasai	Gomennasai
Jag beklagar	Gomennasai	Gomennasai
Tack	Arigato	Arigatō

Tabell SH-210: Vanliga fraser på yaniska språk.

Thrakiska språk

Nordthrakiska språk är de språk som talas av thrakinde på norra halvklottet. De nordthrakiska språken är relativt lika, eftersom thrakinde på norra halvklottet är nomadiska och att det är ganska enkelt att färdas över stora ytor. Språk och kulturer blandas därför så att språken dels utvecklas och dels influeras av varandra. *Ghoatt*, *ssissa* och *hhik'k* är de tre största nordthrakiska språken.

Sydthrakiska språk är de språk som talas av thrakinde på södra halvklottet. De sydthrakiska språken använder samma ljud som används i de nordthrakiska språken. Däremot är thrakinde på södra halvklottet separerade i fyra stora och täta arkipelager, varför de fyra största sydthrakiska språken, *k'klich*, *ashis*, *sihiss* och *hhekh*, är relativt olika.

Det är inte lätt för människor att efterlikna thrakindes språk och uttal, men det går med lite övning (tro oss, vi har försökt). Människors talapparat är lite felbyggd och kan inte ställa om sig särskilt fort mellan thrakindes grundläggande ljud, så thrakinde tycker ofta att människor "bokstaverar", eller snarare uttalar varje ljud separat, när människor försöker tala något av de thrakiska språken.

Det finns inget modernt skriftspråk för de thrakiska språken. Det har funnits ett, men det har gått förlorat och ingen nu levande thrakinde kan läsa det. Lingvister har också haft svårt att tyda det, men viss framgång har man haft.

På grund av talapparatens uppbyggnad så kan thrakinde inte uttala ljud som måste frambringas med hjälp av läppar, så dessa saknas helt i thrakiska språk. Däremot är det gott om väsljud, läspljud, klickljud och vokaler. Detta ger lite lustiga resultat.

Box: Uttal av thrakiska språk

Omöjliga att uttala: B-ljudet, p-ljudet, m-ljudet och v-ljudet är helt omöjliga att uttala för thrakinde. B och p ersätts med "rf", m och v ersätts med "rrf".

Rrf: När thrakinde försöker uttala v-ljudet så blir resultatet oftast en morning eller fnysning kombinerat med ett "rf"-ljud.

Rf: B- och p-ljudet ersätts med samma ljud som "rrf", fast kortare och kraftigare.

Ss: "Ss" används för att beskriva en kort fnysning som om man försöker säga "s" samtidigt som man blåser ut luft genom näsan.

K'k: Ett klickljud som skapas med hjälp av tungan mot munhålets tak.



Thl: Ett klickljud som skapas genom att pressa upp tungan mot munhålets tak och blåsa ut luft, ungefär som när man försöker säga "t" och "l" samtidigt.

Kh: Ett tjock k, som frambringas genom att säga "k" så långt bak i munnen som möjligt.

Hh: Tonlöst morrande som lättast skapas genom att låta tungan vibrera långt bak i munnen.

Gh: Samma ljud som ovan, men man använder stämbanden samtidigt.

Vokaler: Undertrycks alltid. Man hör att de är där, men man kan ibland ha svårt att höra exakt vilken vokal det är som används. Vokaler spelar inte heller så stor roll i de thrakiska språken, och den vanligaste skillnaden mellan språken är vilken vokal som används.

Box: Vanliga fraser

	Ghoatt	Ssissa	Hhik'k
Hälsningsfras	Ssrrf thli	Ssrrf	Ssrrf ak'k
Avskedsfras	Arf thli	Ssrrf	Arf ak'k
Ja/nej	Khi/rfi	Khi/rfi	Khi/rfi
Jag heter...	N khrfe...	Hhen khrfi...	Hhen kh hhrfe...
Jag skulle vilja ha...	N shrrfi	Hhen shrirrf	Hhen asherfe
Jag talar inte...	N rfik k'kishrfri...	Hhen rrfi k'kishri...	Hhen erfi k'kssessre
Talar ni...?	Ahn k'kishrfa...	Ahh k'kishra...	En k'kishire...
...pejoriska	...rfehhora	...rfehhora	...rfehhora
...lamarkiska	...thlarrfara	...thlarrfara	...larrfahha
...khenoke	...khenoke	...khenoke	...khenoke
...äldre angesi	...agheffi	...agheffi	...aghesi
...suriyani	...surihhani	...ssurihani	...suri ani
...nihon	...nihhon	...nihon	...nihon
...ghoatt	...ghoatt	...ghoatt	...ghoatt
...ssissa	...ssissa	...ssissa	...sissa
...hhik'k	...hhik'k	...hhik'k	...hhik'k
Vad betyder det här?	Ss narfahha?	Shi nerehha	Shi hherena
Jag förstår	N rfahha	Hhen rerfahh	Hhen k'kesher
Jag förstår inte	N rfik rfahha	Hhen rrfi rerfahh	Hhen erfi kesher
Var finner jag...?	N shrrfe...	Hhen sherrfe...?	Hhen nerrfri ish
Var finns...?	Ss shrrfe...	Shi sherrfe...?	Shi nerrfri ish
Kan ni hjälpa mig?	Ahn n sher thlea	Ahh hhen shethlia	En hhen a shithli
Jag kan inte hjälpa er	N rfik ahn sher thlea	Hhen rrfi shethlia	Hhen erfi shithli
Förlåt? Va?	Rrf?	Rrf?	Rrf?
Ursäkta mig...	N shi rrf...	Shir thrirrf	Hhen thri rrf
Jag ber om ursäkt	N sirf	Hhen thrirrf	Hhen neshthri rrf
Jag beklagar	N thleff	Hhen thliesh	Hhen nesh rrf
Tack	Ssass	Ssass	Ssess

Tabell SH-211: Vanliga fraser på nordthrakiska språk

Religion

Religion är en viktig del av livet på Skymningshem. De flesta av dess invånare är vad man skulle kunna beteckna som "vardags-religiösa", det vill säga att de är troende i sin religion men inte direkt aktiva inom den. De går på de föreskrivna mässorna, utför de föreskrivna handlingarna, firar de föreskrivna festivalerna och tror på sin kyrkas doktriner, men det är inte så mycket mer.

De fyra stora religiösa grupperingarna kan faktiskt samexistera på Fo'ur. Det råder ingen öppen fiendtlighet mellan religionerna och det har aldrig varit några "korståg" eller "jihad" eller liknande heliga krig på Fo'ur. Däremot har mission varit rätt vanligt förekommande, i synnerhet från St Inris kyrka. Religiösa debatter är också vanliga, i synnerhet mellan Altheas kyrka och St Inris kyrka, och *suriya* sitter gärna med och lyssnar på religiös undervisning och debatter.

Ateister är mycket ovanliga. De flesta bekänner sig helt ärligt och utan påtryckningar till någon form av religion, och de som aktivt försöker förneka gudarna (eller Gud) brukar ofta ses på med yttersta misstänksamhet.



Altheas kyrka

Den vanligaste religionen på Fo'ur är huvudsakligen spridd bland människor. Altheas kyrka är en polyteistisk religion där man tillber gudarna på Althea, Gudarnas hemvist, högt uppe i skyn. Enligt kyrkan så levde även människor där i Gudarnas hemvist, men kastades ut på grund av sitt övermod och sin åtrå efter gudarnas hemligheter. Nu tvingas människan att arbeta på Fo'ur som botgöring för sina forna synder, i hopp om att någon gång i framtiden förlåtas och få återvända till Gudarnas hemvist.

Människan kunde en gång använda en mäktig magi. Nu för tiden är det bara några få utvalda som behärskar den större magin. Dessa är trollkarlarna i Tornen. Människorna är begränsade till en mindre magi, den som oftast betecknas som *soryun* eller *al'shakhin*.

Trollkarlarna i Tornen är enligt Altheas kyrka de som bevarar den magiska kunskapen till den tid då människornas synder är sonade och de återigen ska ta sin plats bland gudarna på Althea. Det är många som har försökt stjäla trollkarlarnas hemligheter och nästan alla har misslyckats.

Altheas kyrka är en polyteistisk religion. Det finns alltså flera gudar som styr olika principer och krafter. De största och viktigaste gudarna är Demos, Obalia och Execon.

Demos är den som lyssnar på folket och stiftar lagar för de andra gudarna för att tjäna och skydda folket. Hans bror Execon är den som utför Demos order av samma syfte som Demos beslutar dem. Deras blinda syster Obalia är den som dömer över dödliga och gudar och det var hon som kastade ut människan från Althea. Obalia har därför en särställning bland gudarna eftersom de flesta ber till henne för förlåtelse för hela människosläktet.

Under dessa finns det många andra gudar, som till exempel krigsguden For, handlandets gud Mark och åtskilliga andra gudar. Alla gudarna är släktingar men hamnar ändå i konflikt med varandra, ofta om någon magisk artefakt som två eller fler syskon vill äga eller andra liknande käbbel. En klassisk saga handlar om bråket mellan For och läkarnas gudinna Salin, då Salin tyckte att Fors ständiga bråk gjorde att hon får jobba för mycket med för lite resurser. For tog då i med mer kraft så att Salin inte kunde vårda Fors sårade soldater. For drog sig surmulet tillbaka och började bli mer försiktig i sitt bråkande, men han slutade inte kriga helt. Han är ju trots allt en krigsgud.

Dyrkandet av Altheas gudar är ganska enkelt i form av regelbunden bön till den gud som står närmast ens verksamhet och gåvooffer framför dess altare i en Althea-kyrka. Ofta sätter varje gudom upp ett antal regler och tabun som man måste följa. Salins regler säger till exempel att en läkare ska vårda alla sjuka och skadade, oavsett vilka de är, medan Fors regler säger att en krigare ska undvika att skada allt annat än fiendens krigsmakt och att man ska visa respekt för sårade och skadade och sådana fiender som ger upp.

Prästerskapets dyrkan är dock mycket mer komplex och omfattar studier av tjocka volymer, de så kallade *Dialogerna*, som beskriver hur gudarna agerar sinsemellan. Dessa är skrivna på ett mycket gammalt angesiskt språk, äldre angesi, som till stor del fallit i glömska. Delar av böckerna är skrivna på en mycket komplex versform, medan andra är skrivna som prosa. Med hjälp av dessa volymer kan man förstå orsakerna till varför gudarna agerar som de gör och även lära sig en hel del om hur Fo'urs samhälle fungerar som det gör. En riktigt skicklig präst kan till och med förutsäga vad som kommer att hända i samhället, varför man ofta rådfrågar en präst innan viktiga beslut fattas.

Doktrin: Människan har kastats ner till den materiella världen som straff för sitt högmod. Genom att idogt be om förlåtelse och kämpa för mänsklighetens frälsning så kan man bli förlåten och få återvända till Gudarnas hemvist.

Dygder: Allmosor, offer till de gudar som står en närmast och de man kan råka förolämpa.

Organisation: Det finns en kyrkofader för varje kyrka. Alla kyrkofäder enas om en patriark som leder hela kyrkan. I praktiken finns det två patriarker, en för Santovasku, som anses vara reaktionär, radikal, avfällig eller sekulariserad (eller allihop) och en för hela kyrkan. Konflikten mellan patriarken i Santovasku och resten av kyrkan är det närmaste religionskonflikt som Fo'ur någonsin har varit. Organisationen överskrider gränsen mellan Pejoriska ligan och Lamarkiska Handelsfederationen.

Helig skrift: *Dialogerna*, en text som beskriver hur gudarna agerar och som innehåller påbud och riktlinjer. Skriven på äldre angesi, delvis på vers och delvis som prosa.

Prästerskap: Präster och prästinnor går klädda i en vit fotsid kåpa med huva och en svart överrock broderad med symbolen för den gud man främst tjänar. Huvan är oftast uppfälld. Den som ansvarar för hela kyrkan, kyrkofadern, har en obroderad rock. Det finns ingen



inbördes rangordning annat än att kyrkofadern ansvarar för hela kyrkan och riktiga präster står över noviser.

Bön: Man ber direkt till den gud man vill blidka eller som man tror att man har förolämpat. Man står oftast med huvudet sänkt och knäppta händer. Om man har ett gåvooffer ger man det till en präst eller prästinna som tar emot offret i gudens namn.

Inträde: En person som vill gå med i kyrkan får prata med en kyrkofader om saken. Om han är uppriktig välkomnas han i församlingen genom en slags dopceremoni. Barn välkomnas in i församlingen redan som små och uppfostras sedan inom tron.

Vigsel: En man och en kvinna vigs till ett äkta par av kyrkofadern som välsignar de lyckliga.

Begravning: Den döde grävs ner i marken efter en minneshögtid. Att inte ha en sorgetid efter begravningen anses vara synnerligen ohyfsat.

Den Vita gudinnans tempel

Althea-kyrkan har många sekter, i princip en för varje gudom som finns inom religionen. Bland dessa har den Vita gudinnan en särställning. Den Vita gudinnan nämns endast i vissa delar av Dialogerna, och inte alls i samma omfattning som de andra gudarna och gudinnorna. Althea-kyrkan anser att den Vita gudinnan är en del av Althea-kyrkans panteon, men är en mindre gudinna i panteonen som normalt inte tillbes av folket. Däremot finns det en liten sekt som tillber den Vita gudinnan som själva ser sig som tillhörande en helt egen religion. Det finns vissa skillnader i teologi gentemot Althea-kyrkan, bland annat att man tror att det finns andar eller *kami* överallt som man måste behandla med respekt. Även gudarna är *kami*, om än väldigt kraftfulla sådana. Althea-kyrkan säger att denna tro kommer från thrakinde.

Man kan ofta finna den Vita gudinnans tjänare i små tempel, i princip bara ett altare under ett tak eller ett väldigt litet hus, framför vilken en enkel tempelport utan väggar står som markör att man trots allt står i ett tempel. Vid de större templen, byggda i iynisisk stil, bor det alltid en eller flera av den Vita gudinnans tjänare. Om templet är litet så bor det i alla fall en tjänare i närheten av templet som tar hand om det.

Den Vita gudinnans tjänare klär sig i iynisiska kläder i form av en vit kimono och en svart, röd eller mörkt blå byxkjol. Både gudinnans tjänare och deras kläder är rena. Renlighet är för dem mer än en dygd – det är en plikt att vara andligt såväl som fysiskt ren. Man märker dem alltså ganska tydligt, då de sticker ut från mängden.

Kulten kring den Vita gudinnan är inte stor, men dess medlemmar är oerhört hängivna. Dyrkan av den Vita gudinnan är väldigt olik Althea-kyrkan och har faktiskt större likhet med suriya. Man är dock tämligen säker på att större delen av religionen inte kommer från suriya, och religionens anhängare säger själva att religionen och ritualerna kring den kommer direkt från den Vita gudinnan själv. Gudinnans tjänare deltar sällan i teologiska diskussioner med andra samfund, eftersom andra religioner inte är en fiende och man således inte behöver konkurrera eller argumentera med dem.

Den Vita gudinnans tjänare är ofta vänliga och hjälpsamma. Många av dem är vapenföra, oavsett kön, och de har ett stort nätverk av kontakter både inom och utom sin tro, vilket grundas när de kommer upp i myndig ålder genom en pilgrimsfärd som går via etthundra tempel. Denna pilgrimsfärd är obligatorisk för templets medlemmar, och det sägs att den ska sluta vid ett heligt slott där Gudinnan själv bor. Hundratempelsvallfärden har till och med börjat praktiseras av vanligt folk, som ibland kan få för sig att vallfärda till etthundra tempel (inte nödvändigtvis den Vita gudinnans) för att be, ofta för någon avliden släkting eller vän.

Den viktigaste trossatsen bland den Vita gudinnans tjänare är plikten gentemot varandra, Gudinnan och templet, tätt följd av kravet på andlig och fysisk renhet. Om man utför sin plikt utan tanke på belöning så kommer detta också att återspeglas i att andra, även Gudinnan, har en likadan plikt tillbaka som sträcker sig bortom döden. Efter plikten kommer Gudinnan själv. Det sägs att många av den Vita gudinnans tjänare faktiskt får resa till Gudinnans slott och träffa henne personligen, vilket är unikt bland religionerna på Fo'ur. Troende inom andra religioner, särskilt Inri-kyrkan och *al'shakhin*, upplever ofta ett direkt möte med Gud, men då på ett själsligt plan. Fysisk kontakt med något högre väsen är okänt utanför den Vita gudinnans tempel. Teologer hävdar dock att den fysiska resan är metafysisk och symbolisk, men att själva kontakten med Gudinnan är själslig. Slutligen måste en av gudinnans tjänare vara ren till kropp och själ. De tvättar sig ofta och har flera olika uppsättningar kläder så att de hela tiden kan hålla sig rena. Rituell rengöring är ett



krav efter begravningar och alla andra tillfällen då de konfronteras med döda, vilket anses befläcka själen.

Doktrin: Det finns *kami* överallt som varierar från naturandar och förfädersandar till gudarna, som alla bör behandlas med respekt. Även alla levande varelser och många platser har en *kami*. Den viktigaste anden är den Vita gudinnan själv. Däröver är doktrinen som Althea-kyrkans.

Dygd: Plikten gentemot varandra, Gudinnan och templet, samt andlig såväl som fysisk renhet.

Organisation: Den Vita gudinnans tempel sägs vara ledd av Gudinnan själv. Under henne finns en organisation där en tempelfader/moder eller -värd/värdinna ansvarar inför Gudinnan själv. Kontakten hålls med vandrande präster. Det sägs att Templet har egna fartyg som sköter de långväga kontakterna.

Helig skrift: *Ritualerna*, en skrift på nihon som innehåller ritualer (inklusive vigsel, begravning med mera), heliga sånger och liknande. Även *Dialogerna*, även om denna inte är lika helig som *Ritualerna*.

Prästerskap: Tre grader finns: novis (med röd byxkjol), tempelvärd eller tempelvärdinna (med mörkt blå byxkjol) och tempelfader eller tempelmoder (med svart byxkjol). Alla utom noviser kan utföra de ceremonier som behövs, utom vissa danser som måste utföras av en novis.

Bön: Bönen liknar mest meditation. Man klappar med händerna två gånger, bugar sig och sjunker sedan ner på knä med händerna höjda framför sig och handflatorna ihop. Därefter sänker man huvudet i meditation. Ber man vid ett altare är det god sed att rena altaret först genom att hälla vatten över det.

Inträde: Vem som helst, oavsett tro, är välkommen att be i den Vita gudinnans tempel utan förbehåll. Man kan också studera skrifterna utan förbehåll. För att bli antagen som novis så krävs det dock någon slags uppenbarelse eller insikt. I så fall får man söka sig till ett större tempel och be tempelfadern eller tempelmodern om att få ingå. Om denne bedömer uppenbarelsen eller insikten som riktig och övertygelsen som äkta kan man få gå med som novis. För att stiga ännu högre krävs en pilgrimsfärd via etthundra tempel, men när man kommer tillbaka från den brukar de flesta vara ännu mer övertygade.

Vigsel: Man vigs inte inom den Vita gudinnans tempel. Man kan få en välgångsvälsignelse om man önskar, och trons artiklar framhäver att ett liv ihop som man och kvinna kräver en del i form av plikt (vilket en präst naturligtvis påminner de lyckliga tu vid välsignelsen).

Begravning: Den döde kremas och askan läggs i en urna, som sedan begravs i en särskild minneslund. Kremeringen kan ske var som helst utom på tempelområdet. Därefter ber man om frid för den dödes ande. Ofta besöker man gravplatsen senare och ber åter om frid för den dödes ande. Den tempelvärd eller tempelfader som är närvarande vid begravningen måste ta ett rituellt renande bad efter begravningsceremonin.

Suriya

Iynisins kultur är helt centrerad kring religion. Det finns inga iynisin som inte är religiösa och det mesta i iynisins liv har en religiös undermening. Deras tro finns sammanfattad i en skrift, *sathra'an suriya*, vilken beskriver bakgrunden till allt liv. Den saknar skapelsemyt, utan beskriver istället livets ursprung mer filosofiskt som att "livet är Guds sätt att iakta och försöka förstå sig själv". För iynisin är självförståelse och förståelse av andra inte bara positivt. Det är, om man så vill, Guds mening med varat.

Suriya är en panteistisk religion (av "pan", "allt" och "theos", "gud"), det vill säga att gud är allt. Enligt iynisins religion, "vägen" eller *suriya* (ordet har samma ursprung som *soryu*), är universum och Gud samma sak. Universum är helt enkelt en medveten entitet i sig, Viljan som uttalade Ordet. Gud är Ordet som var skapelsen. För iynisin är detta en paradox. Ett ord kan inte existera utan en medveten tanke, och en medveten tanke kan inte finnas utan ett språk. Att fråga sig vad som kom först, Ordet eller Viljan, och därigenom skapade det andra är därigenom meningslöst. Eftersom Gud och universum är ett och samma väsen så är det ingen skillnad på Ordet och Viljan. De båda kom att existera samtidigt som Gud och universum, helt enkelt för att de är samma.

Denna tanke, att Gud och universum, är samma sak, syns extra tydligt i iynisins språk där samma ord används både för Gud och för universum. Iynisin hävdar också att universum är medvetet på en nivå som helt enkelt inte kan uppfattas utan *soryu* eller magi.



Universum har sedan delat upp sig och ordnat upp sig i grupper för att lättare kunna iakttä och förstå sig själv. En del av dessa grupper kom att bli självreplikerande och kunde så småningom kallas liv. Detta liv har sedan utvecklats och nått självinsikt och medvetande. Varje levande varelse har dämed ett fragment eller en gnista av Gud i sig, en själ, helt enkelt.

Livet är viktigt för universum. Det är universums sätt att iakttä och förstå sig själv. Därför är det också allt levandes uppgift att försöka uppfylla Guds önskan och utforska allting i syfte att förstå Gud. Iynisin börjar därför med sig själva och tränar och mediterar för att nå självinsikt. Först när man förstår sig själv till fullo kan man börja placera in resten av omgivningen i sitt sammanhang.

Iynisin ser inte *suriya* som det enda tänkbara alternativet. Tvärtom bygger religionen på det faktum att man inte vet allt om Gud och att andra religioner kan innehålla och ofta innehåller sanningar som inte är en del av *suriya*. *Suriya* sätter mycket stort värde på självkontroll, självinsikt, hänsyn, respekt och framförallt att man tänker själv. Man försöker inte sprida sin religion annat än att man uppfostrar iynisiska barn till *suriya* och man lyssnar gärna till vad troende i andra religioner har att säga. Man ställer gärna upp i teologiska debatter om saken i syfte att lära sig andra varelsers sätt att se på universum och därmed lära sig ännu en detalj om Gud.

Iynisin tror på reinkarnation. Enligt dem har allting en själ som uppgår i universums övergripande medvetande i döden. Själven återföds senare, helt eller delvis och eventuellt med delar av andra själar, i en annan varelse för en ny cykel av självutforskande och utforskande av universum. Det finns ingen himmel, bara en viloplats inför nästa cykel. Gamla iynisin kan ibland längta till ”den plats där inga skuggor finns”, vilket är ett vanligt sätt att beskriva viloplatsen inför nästa återfödelse.

I och med att iynisin tror på ett universellt medvetande och själar så accepterar de oftast olika animistiska åskådningar, inklusive andar. Allting har en ande som är en del av det stora övergripande medvetandet. Iynisin är ofta ganska rädda för andar, då det finns en risk att en ande besätter en person. Detta öde, att bli fånge i sin egen kropp när någon annan tar över, är något av det mest skrämmande en iynisin kan tänka sig. I vilket fall som helst så har man tämligen rejäl respekt för andar.

Iynisin är mycket religiöst toleranta. De accepterar vilken tro som helst under förväntningen att varje religion är ännu ett betraktelsesätt på Guds och universums natur – helt enkelt ännu ett steg på vägen till att förstå vad Gud är. De ställer gärna upp i teologiska debatter om saken i syfte att lära sig andra varelsers sätt att se på universum och därmed lära sig ännu en detalj om Gud.

Sathra'an suriya, vars titel bäst kan översättas med ”att tänka på vägen”, är det närmaste en helig skrift som iynisin har. Skriften skrevs för nästan 4700 år sedan (iynisin räknar år i kortår) och kopieras för hand neråt i generationerna. Det är den äldsta kända skriften på Fo`ur och skrevs långt innan Nedstigandet. Skriften är en handbok i självkontroll och meditation och den innehåller mängder med funderingar kring Guds och universums natur. Dessutom innehåller den en hel del instruktioner om stridskonst.

Utöver *Sathra'an suriya* finns det en hel del folksagor hos iynisin. De flesta framhäver själva religionen som dygd, men tar också upp andra övernaturliga väsen, till exempel de fågelliknande väsen som hör med elementen till, Aki-onna och dennes dotter Akarui, och många andra väsen. Dessa hör dock inte till själva religionen, utan snarare till folkloren. De används dock även av munkar som sedelärande.

Doktrin: Allting är Gud, Gud är allt. Sökandet efter upplysning är resultatet av Guds önskan att nå självinsikt. Genom att få insikt om sig själv och allt annat så följer man Guds och Universums strävan att uppnå fullkomlighet.

Dygder: Lugn, frid och självkontroll.

Organisation: Klostret är decentraliserat, men utgör hela *suriyan khemakas* organisation. Varje kloster är självständigt. Genomgripande förändringar tar tid, och blir officiella först när alla upplever det som att det finns en konsensus för det. Det brukar i allmänhet ta omkring 40-50 år innan något sådant händer.

Helig skrift: *Sathra'an Suriya* (”att tänka på vägen”), en handledning i självkontroll, meditation och krigskonst. Även tidig iynisisk historia/mytologi och nedtecknade fragment av andra religioner står att finna i *Sathra'an Suriya*.

Prästerskap: Det formella prästerskapet finns inom *suriyan khemaka* eller klostret. En munk klär sig i vit kimono och vit byxkjol, med en svart överrock och en stråhatt om han är



ute på vandring. Det finns ingen hierarki inom prästerskapet, utan man bedöms enbart efter vad man kan.

Bön: Det finns ingen riktig bön. Däremot mediterar man ofta och gärna. Man sitter på marken med benen under sig, händerna avslappnade nedanför magen och ögonen slutna. I en del fall klappar man med händerna två gånger innan man sjunker ihop i meditation. Meditation förekommer även i samband med fysiska ansträngningar – det är inte sällan som man mediterar både före och efter ett stenhårt träningspass.

Inträde: För att gå med i iynisins tro krävs bara att man deltar i deras dagliga liv – alla som bor och lever i iynisin samhälle anses vara med i församlingen. Att gå med som munk kräver en hård religiös övertygelse. Saknar man den kommer man automatiskt att falla ut inom kort.

Vigsel: När en man och en kvinna vill gifta sig tecknar deras båda familjer först ett avtal om ett proväktenskap på fem kortår. Kontraktet avgör huvudsakligen hos vem paret ska bo under proväktenskapet och vem som ska ta hand om eventuella barn om proväktenskapet inte faller väl ut. Om det faller väl ut fullföljs kontraktet och de båda familjerna (och ofta resten av samhället) hjälps åt att bygga ett hem åt paret som de sedan flyttar in i.

Begravning: Den döde kremeras och askan sprids för vinden.

St Inri kyrka

St Inri kyrka är en liten kyrka som huvudsakligen finns hos människor och vissa thrakinde-stammar, men som är ganska sällsynt. Det är en monoteistisk religion där man tillbeder en enda gud som skapade världen och som sände St Inri till världen för att frälsa människan (och thrakinde) från ondska.

Grundläggande i Inri-kyrkan är tron att människor är syndare och måste bekänna sina synder inför Gud. Genom St Inris offer har människan fått den möjligheten, men det kräver fortfarande att människan tar möjligheten på egen hand och av egen vilja. Genom stor botgöring, vallfärder till heliga platser, mission, allmosor och hjälp till de fattiga ökar den troende sina chanser att fräslas av Gud när domedagen kommer. De frälsta kommer då att återuppstå och leva ett evigt liv i salighet vid Guds sida.

Det finns tre heliga böcker för St Inri Kyrka, som sammanfattas under titeln ”Den heliga skrift”. De tre böckerna kallas ”De äldre kanoniska böckerna”, ”De yngre kanoniska böckerna” samt ”De apokryfiska böckerna.” De äldre kanoniska böckerna behandlar Guds förhållande till det Utvalda folket, världens skapelse och historia fram till före det Andra fallet – Inri-anhängare anser att Fallet, då människan kom till Fo’ur, är det andra i ordningen. Det första var när människans anfäder kastades ut ur Paradiset och tvingades leva i den Gamla världen. De yngre kanoniska böckerna handlar om hur Gud sände St Inri till världen för att frälsa människan och lära ut ett gott och moraliskt korrekt sätt att leva. De apokryfiska böckerna handlar om en del material om människans tidigaste historia, om hur St Inri kyrka spreds över den Gamla världen, och hur St Inri kyrka lyckades överleva på Fo’ur strax efter fallet.

Större delen av dyrkan in om St Inri kyrka sker i hemmet, med måltiden som den centrala punkten i religionen. Att dela en måltid är något som är oerhört viktigt på Fo’ur och än mer så för en Inri-trogen familj. För dem är en måltid St Inris gåva till folket och också löftet om det framtida livet i salighet. Det är en symbol för St Inris offer och människornas frälsning. I och med att den största delen av dyrkan sker i hemmet så är det också till stor del kvinnor som leder ceremonierna. Det finns heller inget professionellt prästerskap utöver missionärer.

En mindre sekt, kallad svartrockssekten, har ett mer organiserat troende. Svartrockarna har flyttat tron ut ur hemmet och in i en kyrka. Dessa är dessutom mer aktiva som missionärer och mer nitiska i sin gudstro. Det råder ingen fiendlighet mellan vanliga Inri-trogna och svartrockare, utan båda konstaterar helt enkelt att ”var och en blir salig på sitt”. Däremot är det viss fiendlighet mellan svartrockare och Althea-trogna, men eftersom de senare är många fler blir det aldrig våldsamheter av, i alla fall inte från svartrockarnas sida. Av nästan samma anledning är det inte heller någon fiendlighet mellan svartrockare och iynisin. Iynisin är ofta allt för vältränade för att man ska våga göra något offensivt mot dem. Dessutom är de allt för intresserade av Inri-kyrkan och går gärna i skola hos svartrockarna för att lära sig mer om St Inri och Inri-kyrkans gud. Det som alla svartrockare retar sig på är att iynisin, trots mängder med undervisning, nästan aldrig låter sig konverteras.



Doktrin: Gud är allsmäktig skapare av allting. Människan har dock förletts av onda krafter och förfallit till synd, och synden har ärvts fram till nu. Genom St Inris offer och genom individens botgöring och tro så kan människan nå frälsning vid Domens dag.

Dygder: Givmildhet, fridsamhet, återhållsamhet. Hos svartrockarna anses även mission vara en dygd.

Organisation: Endast svartrockssekten är organiserad. En präst står där underställd en så kallad *subkuria*, som består av de mest framstående svartrocksprästerna i området. Dessa utser sedan en representant till *kurian*, den överordnade församlingen.

Helig skrift: *Den heliga skrift*, bestående av *De äldre kanoniska böckerna*, *De yngre kanoniska böckerna* samt *De apokryfiska böckerna*. De äldre kanoniska böckerna behandlar Skapelsen, Guds relation till det utvalda folket, lagar, påbud med mera. De yngre kanoniska böckerna är St Inris lärdomar. De apokryfiska böckerna innehåller mycket material om människans tidiga historia, dock i mytisk form.

Prästerskap: Svartrockssekten är det enda organiserade prästerskapet och leder sina församlingar i gudstjänst. Resten av de Inri-trogna dyrkar Honom i enkelhet i hemmet och har alltså inget egentligt prästerskap.

Bön: Man ber till Honom med sänkt huvud och knäppta händer.

Inträde: Ett dop där den nye Inri-trogne sänks ner i rent vatten symboliserar återfödelsen in i församlingen. Det räcker med att övertyga någon om ens uppriktiga önskan att gå med i församlingen för att dopet ska genomföras.

Vigsel: Inom svartrockssekten vigs man och hustru av en präst, medan vigseln sker med flickans far som vigselförrättare utanför svartrockssekten. Man erinras om äktenskapets vikt, svär evig trohet inför Gud och förklaras sedan man och hustru.

Begravning: En död person begravs i marken efter en enkel minnesstund då anhöriga berättar om sina bästa minnen av den döde. Kremering kan också förekomma.

Al'shakhin

Thrakinde är till stor del religiösa i en blandning av animism och polyteism. De tror på ett förlovat land på Althea eller Gudarnas hemvist, deras namn på den stora himlakropp som dominerar himlavalvet, och de tror att människorna är utkastade därifrån. Däremot ser de inte människor som gudar, utan snarare som ett slags straffångar. Thrakinde betraktar ofta människor med en blandning av medlidande och förakt.

En viktig del av thrakindes tro är tron på andar. Eftersom dessa är mycket närmare än Altheas gudar och mycket mindre påtagliga, mer mäktiga och mer opålitliga än människor så fruktar man dessa betydligt mer och ber till dessa. Andarnas vilja tolkas av en *al'shakh* eller shaman. En *al'shakh* har alltid en hel del att säga till om i thrakindes samhälle.

Andar och själar är centrala i allting. Ett föremål utan ande är dött, medan ett föremål med ande är levande. Skulle bandet mellan ande och föremål någonsin brytas så dör föremålet, och anden måste då komma in i kretsloppet igen och återfödas i en ny kropp. I vissa fall kan anden stanna kvar på platsen en tid om det finns ett förberett hem för den, men förr eller senare lämnar anden platsen för att återfödas.

En av de saker som thrakinde fruktar absolut mest är att få sin ande stulen. I så fall bryts inte bandet mellan ande och kropp, men anden är då inspärrad i ett fängelse och den som spärrat in anden får då makt över kroppen mycket lättare och kan dessutom dra kraft från den inspärrade anden. En inspärrad ande kan inte heller återfödas, varför de flesta thrakinde ser det som ett oerhört grovt brott eller mycket strängt straff att spärra in en ande. Det motsvarar ungefär våldtäkt och mord, eller tortyr och avrättning, hos människor. Thrakinde hotar ofta med att stjäla någons ande, och frasen ”din ande är stulen” är en mycket grov förolämpning.

Ett fåtal människor tror på *al'shakhin* och finner den mycket mer påtaglig än de andra religionerna. Andarna kan man alltid uppleva direkt, men bortsett från en och annan uppenbarelse så finns det inget påtagligt i vare sig *suriya*, Altheas kyrka eller St Inri kyrka. Detta påtagliga finns dock i *al'shakhin* och det gör det till en ganska trevlig religion att bekänna sig till. De flesta människor, speciellt Althea-trogna, erkänner motvilligt att det inte finns någon motsägelse mellan Altheas kyrka och *al'shakhin*, och många av de människor som är troende inom *al'shakhin* är också troende i Altheas kyrka.

Doktrin: Som Altheas kyrka fast utan Fallet. Dessutom finns det en andevärld som är mycket mäktig. Det är därifrån som alla nyfödda barns andar kommer och det är dit som



alla döda personers andar kommer. Den materiella tiden är bara ett avbrott i tiden i andevärlden.

Dygder: Mod och styrka och respekt inför främlingar, förfäder och inför naturen. Detta är egentligen en förlängning av respekten inför alla andar, som kan hitta på mycket elakt mot en.

Organisation: Ingen.

Prästerskap: En shaman, kallad *al'shakh*, tolkar andarnas vilja, talar med dem och för dem. Han utför också alla andra ritualer som krävs för att hålla andarna vid gott humör och skydda stammen.

Helig skrift: Ingen. Thrakinde har inget skriftspråk.

Bön: Bön sker antingen av shamanen åt en troende eller som en kollektiv gruppsång med dans och suggestiv musik. Ibland kan en ande ta över en av de närvarande i en sådan seans, vilket ses som en stor ära, speciellt om anden är berömd och kraftfull.

Inträde: Det räcker med att övertyga en shaman om att man är uppriktig om sitt inträde. Undervisningen sker då under shamanens överinseende av hela stammen, varefter han invigs när han visat sin uppriktighet.

Vigsel: Det finns ingen äktenskapsmotsvarighet hos thrakinde. Honor och hanar saknar parbildning. De parar sig när de får lust och ingen thrakinde anser det som illa att en före detta partner går till en annan.

Begravning: Kroppen från en död thrakinde skickas ut till havs med kanot. Thrakindens ande tas om hand av shamanen och hjälps in i nästa inkarnation eller erbjuds ett hem i en *khanari*.

Andra religioner

Det finns ett antal andra religioner. Det är normalt ganska tyst om dem, eftersom de ofta är sådana att de har en moral och etik som inte är accepterad i resten av samhället. En av de mest kända, men också mest hemliga, är Triluminarens sällskap, en hemlig orden eller sekt som hävdar att det är den enskilde människans kall och uppgift att återfinna den förlorade magin som man kände till som gudar. Den som inte arbetar mot detta mål är mer eller mindre blodsförrådare. Man är heller inte så intresserad av människosläktets bästa, utan arbetar enbart för sitt eget bästa och för kamraterna inom sekten.

Det finns också en del sekter inom St Inri kyrka. Francianerna är en munkorden som tror på askes och celibat för att komma frälsaren nära. De påminner lite om svartrockssekten i sin tro, men har egna, mer fromma åsikter och söker inte konvertera andra. Däremot undervisar de gärna i tron. Det finns inte så många av dem, men man kan knappast undgå att lägga märke till dessa brunkåpade munkar och deras kloster. Francianerna har ofta religiösa samtal med iynisin, svartrockarna och thrakinde, då dessa har en mycket bättre formulerad och konsekvent tro än Althea-troende.

Magi

Magi på Fo'ur är en sällsynt och svårbemästrad makt. Det är inte alla som välsignas med möjligheten att tappa denna väldiga kraftkälla, och de få som får Gåvan att göra det är ofta mer förbannade med den än välsignade. Jämfört med magin i det vanliga Eon så är magin i Skymningshem rejält mycket svagare.

Det finns tre större grenar av magi på Fo'ur, samtliga helt åtskilda.

Soryu

Den vanligaste formen av magi hos människor och iynisin är *soryu*. *Soryu* är inte bara en övernaturlig förmåga utan också en filosofi. Ordet kommer från iynisins språk och betyder 'väg' eller möjligen 'himmel'. De som kan utöva *soryu* kallas *soryun*, vilket bäst kan översättas till 'vandrare'.

Hur *soryu* fungerar är omtvistat. Den mest erkända läran härstammar från iynisin som hade utforskat fenomenet även innan människorna lärde sig och raffinerade konsten bortom iynisins kunskap, då människorna inte hindrades av religionens tabu. Filosofin står dock kvar.

Universum är medvetet på ett sätt som normala människor inte kan uppfatta. De som *kan* uppfatta och påverka universum är de som kallas *soryun* och deras vägar kallas av många för magi eller för mirakel. Det finns personer med gåvan att bli *soryun* hos alla folkslag.



Hos thrakinde blir de ofta tränade till *al'shakh* istället, medan hos människor och iynisin så blir de *soryun*. Även Stackens sinnessammanslagning verkar vara ett resultat av *soryu*. Centralt i användande av *soryun* är att förmågan kan bara medvetet aktiveras med djup, ofta translik, koncentration. Förmågan kan aktiveras utan någon medveten kontroll vid till exempel starka känslor eller paniksituationer. För att undvika att omedvetet skada andra så håller sig *soryun* oftast för sig själva och tillbringar lång tid med meditation och självkontrollövningar.

I den klassiska *soryu* är vägen en välsignelse från Gud/Universum. *Soryun* uppfattas ofta som profet eller helbrägdagörare av iynisin. De iynisin som visar sig ha Gåvan tas ofta omhand och tränas av klostren i sitt användande av dem. Liksom med överdrivet aggressiva barn får blivande *soryun* mycket hård träning i stridskonst för att lära sig självkontroll.

Al'shakhin

Thrakinde är medvetna om att de inte har någon egen kontroll över det övernaturliga. Det övernaturliga finns överallt. Varje träd har en ande, varje lagun, varje fisk och varje thrakinde – allting är medvetet och har en egen vilja. Till och med sjukdomar orsakas av andar. Men thrakinde har ingen kontroll över dem, inte ens deras shamaner. Shamanerna har istället en annan form av makt, den som man får genom list och gentjänster.

Det som shamanen sysslar med är inte direkt makt över det övernaturliga. Han ber istället om hjälp hos alla de andar som finns överallt. Ibland blir han tvungen att vinna denna tjänst genom list, ibland är anden skyldig shamanen en gentjänst. Ibland blir han tvungen att vandra in på andeplanet, eller Drömmandet som thrakinde kallar det. Shamanens konst kallas *al'shakhin*. Ordet kommer från *al'shakh*, ett ord som betyder just "shaman" eller "andebesvärjare".

En ande har alltid ett band till den plats eller person där den hör hemma. Man kan aldrig bryta det bandet utan att döda platsen eller personen fysiskt – hos thrakinde är dödsriteriet att bandet mellan ande och person är brutet och hjärtslag eller andning har ingenting med saken att göra. Om bandet är brutet är personen död. Observera att det är mycket svårt och i det närmaste omöjligt att bryta det här bandet med *al'shakhin*. Däremot går det att spärra in en ande eller ta över en värdkropp, men bandet mellan ande och kropp består även om anden inte är närvarande.

En gren av *al'shakhin* är ormläkandet. Med böner till ormens ande, särskilda örter som ormen matas med och långa sånger så kan en ormläkare göra om ormgiftet så att det dödar den sjukdomsalstrande anden, men inte patienten. Två sorters ormar används, *khina'ha* och *therini*. Giftet från en *khina'ha* används mot andarna i infektioner och varbölder. Giftet från *therini* används mot feber- och smärtandar och för att döda de andar som gör thrakinde oroliga eller sömnlösa. *Khina'ha* och *therini* är därför heliga ormar för thrakinde.

Al'shakher finns hos thrakinde och vissa människosamhällen. Thrakindes *al'shakher* är ofta ormläkare också, men hos människor är ormläkandet ett separat yrke. Iynisin har inte vare sig *al'shakher* eller ormläkare.

Trolldom

Den tredje grenen kan bäst kallas för högre magi. Det finns trettiosju trollkarlar på Fo'ur. Var och en lever i ett av de många torn som står utspridda över Fo'urs yta. Tornen står i sex olika grupperingar om ungefär ett halvdussin i varje grupp. Avstånden mellan tornen i varje grupp är så pass stort att man nätt och jämt kan se ett torn när man står invid ett annat. Det finns också tolv övergivna torn som är överväxta av växter sedan århundraden. Dessa har för länge sedan plundrats på sina hemligheter och förstörts.

Hur trollkarlarnas magi fungerar vet ingen utom de själva, men den är beroende av den kraftkälla som finns i tornen och den är mycket kraftfull. Det sägs att när Stacken hotade ett av tornen så blev trollkarlen i tornet rasande. Han kallade ner en låga från den Stora stjärnan som förbrände den Stack som hotade tornet och förvandlade den Stackens ö till en krater av glas. Kraterns ytterkant finns fortfarande kvar och de vassa spetsarna som sticker upp ur vattnet består verkligen av svart glas. Ingen kan vistas särskilt länge i den cirkeln, ty trollkarlen förbannade den så att Stacken aldrig skulle kunna komma dit igen. Den som vistas i cirkeln blir snabbt drabbad av en hemsk förbannelse – många som ger sig in kommer aldrig tillbaka, andra kommer tillbaka dödligt sjuka med brännblåsor över hela kroppen och dör senare, och några återhämtar sig bara för att insjukna åratals senare.



Alla trollkarlar har ett gemensamt – de behärskar alla nihon, ett uråldrigt språk som verkar ha en del gemensamt med iynisins språk. Många tror därför att iynisins språk innehåller magiska hemligheter, men andra säger att iynisins språk är vad som är kvar när man har tagit bort de magiska hemligheterna ur trollkarlarnas uråldriga språk.

Det sägs att alla trollkarlar är människor och att de aldrig väljer annat än människor som sina lärjungar.

Varelser

Det finns tre stora grupper av varelser på Fo'ur. Dels finns det leddjur som vanligen har tio ben eller åtta ben och vingar, dels finns det varmblodiga djur som har fyra lemmar och svans på en distinkt kropp, och dels växelvarma djur som kan ha upp till sex lemmar.

Varmblodiga och växelvarma djur har ryggrad – det finns inga blötdjur. Varmblodiga djur föder oftast levande ungar men diar dem inte även om modern tar hand om dem.

Varmblodiga djur har alltid lungor, medan kallblodiga djur kan ha såväl lungor som gälar. Leddjur har inga lungor utan något gälliknande organ under huvudet som uppenbarligen kan fungera över vattnet likaväl som under det. Kallblodiga djur lägger oftast ägg och diar inte sina ungar. Ibland tar modern hand om ungarna, ibland inte. Leddjur lägger mängder med ägg och bryr sig sällan om sina ungar. Oftare är det tvärtom, att ungarna tar hand om modern för att säkra tillväxten hos kolonin. Hos en del arter äter ungarna till och med upp modern.

Däröver finns Fo'urs tre däggvarelser: människor, iynisin och dinga. Dessa föder levande ungar och diar dem, en vana som de flesta thrakinde finner direkt motbjudande.

Ke'robih

Ke'robih eller soldatsvärmar är en svärm av parasitiska leddjur, som flyttar från värdkropp till värdkropp. En koloni anfaller en värdkropp som kommer i närheten och paralyserar den, varefter kolonin helt enkelt flyttar in i den paralyserade men ännu levande värdkroppen. Värdkroppen äts sakta upp och när den är nästan uppäten så flyttar svärmen vidare. De förekommer mest vid Fo'urs poler, men kan ibland flytta väldigt långt söderut.

Rfani

Rfani (uttalas ofta ”vani” av människor) är ett varmblodigt inhemskt djur och det vanligaste husdjuret på Fo'ur. Thrakinde har länge använt dem som husdjur och jakt djur. Det är en ganska stor långbent vessleliknande varelse, ursprungligen rovdjur men numera tämj. Ett flertal olika raser finns med varierande storlek och utseende. Den vanligaste är *rfani cha'd*, som är ungefär en meter lång med kort strävharig rödbrun päls. Den är sällskaplig och lekfull, men likafullt farlig som motståndare i strid. Om den bara får en god uppfostran så är den normalt ofarlig. Den tränas normalt som spår djur eller för att hämta bytet. Den är god simmare och har gott luktsinne. Däremot har den ganska dålig hörsel. Förvildade *rfani* kan vara fullständigt livsfarliga, då de inte är rädda för människor eller thrakinde.

Rfa'lish

Rfa'lish (uttalas ofta ”valish” av människor) är förfadern till *rfani*. De är flockrovdjur som jagar både i och under vattnet och på land. *Rfa'lish* är sällan farliga för människor eller thrakinde – de undviker bebyggda områden – men kan bli mycket farliga om de hotas eller såras.

Dinga

Dingan är ett hunddjur som följde med människorna när dessa kastades ut från Althea. Liksom människor och iynisin är dingan däggvarelser (dessa tre är för övrigt de enda däggvarelserna på Fo'ur). Dingan har gott luktsinne och mycket god hörsel, till och med bättre än iynisin. Däremot är den en ganska dålig simmare och dyker ogärna även om den kan simma.

Det finns både vilda och tama dinga. Tama dinga används som bruksdjur i diverse roller, ofta för jakt och vaktjänst. På Khenoke och på packisen vid ekvatorn används dingan som dragdjur för slädar på tundran och över isen.



Vilda dinga finns huvudsakligen på Khenoke, men även på öarna. Deras ylande skrämmer ofta folk, och det sägs att när dingatjuten hörs från bergen så är det ett tecken på krig och ett mycket dåligt omen.

K'kshadrfi

K'kshadrfi (människor uttalar det oftast ”klishadvi”) är stora havslevande varelser som lever vid ekvatorns isbälten. Man tror att de filtrerar de kalla vatten efter extremt små djur som de huvudsakligen lever av. De är varmlodiga och föder levande ungar, och måste då och då komma upp till ytan för att andas.

Khenoke och en del sydliga thrakinde-stammar lever på att jaga *k'kshadrfi* från isen och bräckliga kanoter. Man jagar dem genom att vänta på deras blåskaskader när de går upp för att andas och sätter sedan en harpun i dem med ett rep som slutar i en luftfylld och tät tunna eller boj. *K'kshadrfin* dyker snabbt ner igen men drar med sig bojen som tvingar upp den till ytan när den inte orkar längre, då man upprepar proceduren. Till slut orkar den inte göra motstånd längre, då det är bara att dra upp djuret på isen och göra processen kort.

En *k'kshadrfi* väger ofta femton till trettiofem ton och består nästan helt och hållet av användbart material. Huden blir tjockt och segt läder, köttet är en delikatess, späcket kokas till olja eller används till talgljus och ben kan användas till det mesta som man behöver hårda material till. Till och med de långa, smala tänderna som används för att filtrera vattnet används – de utgör nämligen ypperliga rakblad även om de inte behåller skärpan så länge.

Det är mycket farligt att jaga *k'kshadrfi*. På grund av deras storlek och massa är de en fara för de små och bräckliga kanoter som används av khenoke och thrakinde för att jaga dem. En *k'kshadrfi* som hoppar upp ur havet kan komma sex till sju meter upp i luften, och tjugofem ton som faller från sex meter håll gör tack vare svallvågen mos av en kanot även om det bara är en nära träff.

Tofsfåglar

Tofsfåglar är Fo'urs motsvarighet till fåglar. De utmärks av en mycket stor bröstorg som inte bara rymmer kraftiga lungor utan också fäste för vingmuskulatur, samt av vingar och svans. Även om det ser så ut så är tofsfåglar inte fjäderbekladda, utan är istället täckta med platta ”pälstofsar” som hakar in i varandra och på så sätt ger motsvarande lätta och starka fjädervingar som finns på jordiska fåglar.

Tofsfåglar har inte näbb. De har tänder istället, anpassade efter deras byte. Rovfåglar har vassa tänder och hemska klor gjorda för att slita sönder kött med, sjöfåglar har små vassa tänder som är avsedda att hålla fast fisk innan den sväljs hel, fröfåglar har oftast två gnagartänder och kraftiga hörntänder och ledjursjagande fåglar har platta, krossande tänder gjorda för att krossa skalet på leddjur.

Tofsfåglar föder levande ungar, normalt fem till tio stycken per kull även om detta varierar från art till art. De har en lång svans som de styr med i luften, och vingarna är formade i form av ett antal pälstäckta flikar (fem till sju per vinge) som växer ut från vingbenet.

Det finns mängder med olika tofsfågelarter, många med helt unika särdrag. En del är fantastiskt vackra att se på, andra har de mest underliga och fascinerande läten. En del är rent livsfarliga och det finns en hel del myter om de flesta av dem.

Fisk

”Fiskarna” på Fo'ur har ingenting gemensamt med vanliga fiskar annat än att de är kallblodiga och lever i vattnet. De har ingen stjärtfena, men har sex par fenor utspridda över kroppen. De flesta fiskar har två horisontella fenor längst bak, två främre fenor riktade något snett neråt, en lodrät ryggfena och en lodrät bröstfena ungefär mitt på kroppen. De har ofta en spolförmad, strömlinjeförmad kropp. I munnen finns en uppsättning tänder anpassade för fiskens matkälla.

Fisk finns annars i alla former, färger och storlekar, allt från stora havslevande djur till små insjöfiskar. En del är helt harmlösa, andra är livsfarliga på grund av tänder eller i vissa fall gift, en del är ätliga medan andra är ohälsosamma eller direkt farliga att äta på grund av gift i köttet.



Troll

Det sägs att när människan kastades ut från Gudarnas hemvist så kunde hon inte slåss själv. Istället för att slåss själv hade hon genom sin magi skapat tjänare som slogs åt henne. Mäktiga var dessa tjänare, och förödande var de på vilket slagfält de än deltog i. Ett troll kunde spy eld över sina fiender, ingen rustning kunde skydda från dess dödande blickar och inget svärd kunde skada den. Det enda som kunde skada ett troll var ett annat troll. Men tiden gick och människan förlorade sin högre magi och därmed kontrollen över trollen. Istället lärde hon sig att slåss på egen hand, till mångt och mycket på grund av iynisin och deras krigskonster. Trollen behövdes inte längre. Många av dessa troll står nu som förstenade på gamla slagfält och väntar på order från sina forna och sedan länge döda herrar. Andra har fallit för den enda makt som kan rå på allt, tiden, och har vittrat sönder och försvunnit i tidens virvlar. Trollkarlar har behållit troll som egna tjänare, då de är de enda som behållit sin högre magi från den tid då människan kunde utmana gudarna och därmed är de enda som har makt som är större än trollen. Dessa troll är livvakter och lydiga tjänare åt sina mästare. Därtill kommer ett ytterst litet fåtal troll som har något hemligt uppdrag från sina forna herrar som ännu inte är utfört, som ofta samverkar med trollkarlar men som inte styrs av dem. Troll är varken ledvarelser, varmblodiga, växelvarma eller däggvarelser. De faller helt enkelt utanför den gängse klassificeringen.

Gengångare

Det är tabu att ge sig in på slagfält på ett helt år (ca 80 dagar). De som ändå gör det kan ofta berätta hemska historier om gengångare, odöda varelser som härjar på slagfält, i synnerhet de slagfält som ligger i närheten av en stack. Många historier handlar om fiskare som ger sig in på slagfält i hopp om att finna något av värde, och som blivit anfallna av gengångare och uppättna. Gengångare är skräckinjagande att se – döda och halvrudda men ändå på något oheligt sätt vid liv. Deras enda syfte är att skaffa föda och de bryr sig över huvud taget inte om vad denna föda är så länge det är ätbart. Det enda de inte äter är andra gengångare och sådana varelser som är besatta av Stacken.

Hamnskiftare

Det sägs att det finns ett fåtal personer som kan skifta sitt utseende, de så kallade hamnskiftarna. Hamnskiftare har två eller tre olika former som de kan skifta emellan, och de kan ofta kalla på hjälp från varelser av samma former som de kan ändra form till.

Havsdrakar

Havsdrakar visar sig sällan vid ytan. De lever långt ner i Fo'urs hav och gör inte mycket väsen av sig. De är mycket gamla, mycket intelligenta och väl bevandrade i både *al'shakhin* och *soryu*. Dessutom är de mycket, mycket starka. Det sägs att jordbävningar och vulkanutbrott beror på att havsdrakar gnager på världens rötter, och att när världen vrider sig i plågor så uppstår jordbävningar. Ibland kan draken bita så djupt att marken börjar blöda – det är det som ger upphov till lavaflöden vid vulkanutbrott.

Havsdrakar är enormt stora, möjligen den största varelsen på Fo'ur. Den minsta uppmätta draken var 162 meter lång, även om man har siktat drakar som är så korta som 125 meter. Normalt siktas drakar på omkring 250 till 350 meter, men det finns sjömanshistorier om havsdrakar på över 450 meter.

Havsdrakar ser ut ungefär som en hundratals meter lång orm, utan ögon och med ett enormt gap. De har varken ben eller vingar och kan således inte flyga eller gå. De är bundna till vattnet, men kan ibland visa sig på ytan. De använder alltid trolldom för att tala med folk. Ibland visar de sig i en dröm för en *soryun* eller *al'shakh*. De lägger sig sällan eller aldrig i de dödligas affärer, och struntar oftast i om deras handlingar får konsekvenser som är skadliga för dödliga.

Över huvud taget spelar drakar oerhört stor roll i thrakindes myter och sånger. Thrakinde anser dem inte vara gudar eller andar. Drakarna är något annat, något mycket mer påtagligt, och vördas av thrakinde. Det sägs att *al'shakher* vet när en drake kommer i närheten. Iynisin respekterar dem och människor fruktar dem.

