

Sagan om Valdra

Deltagarnas information

Detta är endast den allmänna informationen.

Det finns ett utskick till med roll, relationer och gruppsspecifik information som ges när roll är tilldelad.

Vision	1
Praktisk information	2
Datum.....	2
Tider	2
Innan spelet	3
Vandra.....	3
Mat, vatten och sanitet.....	3
Våldsamheter	4
I eller utanför spelet	4
Broms	5
Kompass!	5
Off-lajv logistik	5
Världen.....	6
Konungadömet Valdra	6
Ställning och status	7
Religion	8
Meditationer	8
Språkligt.....	9
Situationen i Neira.....	10

Vision

Vår vision, vår förhoppning om vad "Sagan om Valdra" skall erbjuda alla oss som deltar är äventyr, svärta och ytterst existentiella frågor i konkret form.

Låt oss börja med äventyret. Spelets handling är ett äventyr – personer söker, jagar och jagas av varandra. Det kan mycket väl urarta till ett så kallat actionäventyr, men det är inte vad vi eftersträvar. Det här är en historia fylld av vedermödor, väntan, frustration och av glädje och sorg. Vi vill inte romantisera striderna eller strapatserna. Alla roller skall spelas som människor – inte dödslängtande hjältar eller känslolösa mördare.

Svartan kommer ur att vi inte vill ha en glorifierande eller lättsam stämning kring det svåra som spelets karaktärer är satt att utföra. Det är en dålig tid att vara människa och det är inte lätt att hålla tron på det goda i människan vid liv. Det gäller inte bara i andra människor utan i högsta grad oss själva – vad är det vi blir kapabla till när omständigheterna blir sämre?

Detta leder förstås till att vi i spelet kan ställa många viktiga existentiella frågor i konkret form genom spelet. Hur viktigt är det vi tror på – ställt mot det andra tror på? Vems är ansvaret för en människas död när vi bara lyder order? Hur nära har vi själva egentligen till att begå övergrepp eller kanske döda – när vi drivs av ideal eller pressas av andra? Viktigast av allt: i vår verkliga trasiga värld av krig och flyktingar, vilka är vi att döma? Vilka är vi att hylla hjältar och ideal?

Sagan om Valdra

Ha dessa visioner med dig in i spelet, när du läser din karaktärsbeskrivning och när du fattar beslut i spelet.

Vi vill förstås inte ha ett blodbad direkt i spelets början, men det är en premiss att karaktärer kommer att dö. Om en karaktär har skäl att kränka och döda - då vill vi också att så sker, det är det som scenariot drivs av. Det kan handla om ordervägran eller om saker en person har gjort, men det som rimligen borde ske bör också ske.

Det är bara så som hjältarna i vårt spel kan få blod på sina händer och mördarna kallas för hjältar. Det är så som vi flyttar kampen mellan gott och ont in i oss själva.

Välkommen till Valdra!

Praktisk information

Här finns en hel del praktisk information om arrangemanget samlad och koncentrerad.

Datum

För arrangemanget "*I fiendens land och händer*" gäller torsdagen 30 april till söndag 3 maj.

För arrangemanget "*Intill döden...*" gäller torsdagen 21 maj till söndagen 24 maj, 2009.

I övrigt är tiderna gemensamma, enligt nedan.

Tider

Vi samlas torsdagen ute på området.

Incheckning sker mellan klockan 13-16.

Vi uppdaterar inom kort med plats för detta, då vi har fått helt klart med marken.

Om du avtalat med arrangör i god tid innan så kan du släppas in andra tider, men då är det viktigt att du är noggrann med tiden eftersom vi därefter inte har möjlighet att invänta dig för att visa dig in i spelet.

När du passerat incheckningen kommer du att få information om var ditt startläger är någonstans och hur du kan ta dig dit. Du väntas hjälpa till att ställa lägret i ordning - samt att städa och bära ner gemensam packning till vägen.

Spelet startar i gryningen på fredagen, när ni vaknar. När ni vaknar bestämmer ni själva inom respektive grupp. Om någon kommer efter denna tidpunkt så pågår alltså spelet och ankomst får anpassas efter det.

Sagan om Valdra

Spelet håller sedan på som längst till söndag klockan 12. Det finns all möjlighet att spelet slutar innan dess, detta beror om hur saker utvecklar sig under spelet.

Innan spelet

Spelet börjar först när torsdagen blivit fredag. För de allra flesta av er börjar det alltså när ni vaknar.

Innan dess vill vi ha tid för en del förberedelser. Det finns förstås som alltid praktiska göromål. Vi önskar dessutom hinna stämma av med er, att ni har den information ni behöver, träffa er som grupper så att vi alla är överens om vad det är vi vill ha ut av spelet. Ni bör också få lära känna varandra, både i form av spelares förväntan men även för att sätta lite extra tyngd på karaktärernas relationer.

Vi hoppas också kunna fotografera av er, både enskilt och som grupp, klädda och utrustade som ni bör.

Vandra

När spelet väl har startat på morgonen så är det troligt att ni kan komma att bryta upp ert läger och ta med er det ni själva bedömer att ni och/eller era roller behöver ha med er på en vandring. Det är mindre troligt att ni sover i samma läger två nätter (lite beroende på roll).

Det innebär att allt ni behöver för att äta, vandra och sova under ett eller flera dygn skall tas med. Med den utrustning som brukas i sådana här sammanhang är det en hel del.

Det är grundläggande att ni har bra skor och bra anordningar för att bära.

Det är inte att rekommendera att förlita sig på remmar och/eller säckar då dessa inte i längden är så bra att bära med.

Vi vill vidare rekommendera er att innan spelet bära all er packning + lite till så att ni vet att det fungerar bra.

Under spelet kommer ni att behöva bära mer än bara er egen packning, exempelvis grytor, mat, gemensamma vindskydd eller tält. Planera er packning efter det.

Det är också en fördel om ni i respektive grupper kommer överens om hur ni skall dela bördorna innan spelet. Även personlig packning som fällar och filter kan med fördel delas på två eller flera personer för att spara in på packningen.

Det är från början till slut ert ansvar att rätt dimensionera packningen.

Vandringarna kommer i teorin inte att vara långa. På kartan ser det ut som ca 5-6 km för en dag (lite beroende på vilken grupp du spelar i). Dessa kilometer befinner sig dock i en ganska jobbig terräng. I praktiken kan ni därför vänta er att det kommer att vara lite utmanande (helt klart beroende på kondition och vana). Det kommer sannolikt att hända saker under spelets gång som gör att tiden det tar att vandra kommer att bli längre.

Vilken takt ni går i och hur ni hanterar eventuella händelser, hur ni gör med matlagning med mera gör att vi inte kan säga hur långa dagarna blir, men sannolikt kommer ni att vara igång från tidigt till sent.

Mat, vatten och sanitet

Arrangemanget kommer att tillhandahålla vatten att dricka, utplacerat i någorlunda närhet till era läger så att ni kan fylla era förråd regelbundet. Mat svarar ni som deltagare själva för att både införskaffa, paketera lämpligt och att tillreda. Lämpligen gör ni det gemensamt för att spara både tid och

Sagan om Valdra

vikt. Ni måste själva bära både vatten och mat för era behov under spelets gång samt räkna med att vara behjälpliga vid förberedelser, tillagning och disk för gruppens försörjning. Ni utser själva personer som är ansvariga för mathållningen, men det innebär inte att det är de som skall göra allt.

Det är tillåtet att om man så önskar medföra egen, enskild, mat men det är då rimligt att dela med sig i viss mån till övriga gruppen. Notera också att mat är en taktisk resurs som kan stjälas.

Varje deltagare skall medföra lämpligt kärl för att under vandring kunna ta med minst två liter vatten.

Vad gäller de sanitära bestyren skall matavfall grävas ner. Diskvatten skall hällas i slaskgrop och får absolut inte hällas i vattendrag eller sjöar. Latrin skall likaså grävas ner (om man inte nyttjar dassen). Under vandring ombesörjer varje grupp detta på egen hand. Vid nattläger skall en ordentlig latrin grävas för hela gruppens behov. Denna skall användas för alla behov och av alla.

Det kommer att finnas personer som instruerar och godkänner slask, avträden och eldstäder i varje grupp. Inget får tas i bruk utan deras godkännande.

Våldsamheter

Det finns en klar risk för att händelserna under spelet kan leda till att konflikter trappas upp och övergår i rena våldsamheter. Dessa indelas i två typer, dels rent dödande våld och dels olika typer av kränkande våld. Det kan förstås tyckas att gränsen dem emellan inte är så där solklar, men i sitt sammanhang hoppas vi att de är tillräckligt klara.

Gestaltningen av dödande våld (vi kan lika gärna kalla det strid) sker genom användandet av mjukvapen. Dessa kommer att granskas och eventuellt underkännas om de inte förefaller väl och säkert konstruerade. Ni kan nog det där. Brukas trots detta med omsorg.

Tolkningen av en träff är tämligen enkel: är du träffad i någon som helst del av kroppen är du satt ur stridbart skick. Du är också i behov av vård. Din rolls chanser att överleva avgörs sedan i samband med vården av var du är träffad och av vad. Roller som undantagsvis bär rustning och goda skydd har litet lätt andra premisser.

Gestaltningen av kränkande våld spelas med viss försiktighet. Grundregeln är att man aldrig får riskera att skada någon annan. Det är med andra ord tillåtet att hålla fast en annan person handgripligen och den du håller spjärnar emot så mycket denne vill. När du känner att det räcker backar du - eller om det är direkt obehagligt avvänder "**broms**". Notera att sådana situationer också skall spelas - det är kraftmätningar mellan roller - inte mellan spelare! Sparkar eller slag är absolut förbjudet.

Notera att regisserat våld kan förekomma.

I eller utanför spelet

Sagan om Valdra är tänkt att erbjuda ett ganska påfrestande spel. Även om vi deltar här för vårt höga nöjes skull så är det en ganska mörk historia som vi berättar.

Det är berättelsen om konflikter som går över styr och där människans värde inte längre tas för givet. Människor i spelets värld kränker varandra och gör saker mot varandra som man inte borde.

Sagan om Valdra

Dessa mörka sidor vill vi också försöka gestalta. Erfarenheten säger att det brukar gå bra. Det blir sällan så tvetydigt att det blir problem att förstå att det som pågår bara är spel. I alla fall har vi haft turen så här långt att inte drabbas av det.

För säkerhets skull så har vi ändå med två säkerhetsventiler som kan hjälpa den spelare som tycker att det blir för socialt eller psykiskt jobbigt att backa.

Broms

Vi har sagt det tidigare och säger det igen: det här är ett spel på de mörkare skalorna. Vi eftersträvar en viss press på era roller, något som förstås kan innebära att det blir jobbigt för er som spelare också. Det är grundläggande att ingen spelare skall fara illa och tycka att det är för jobbigt - vi är alla här för att roa oss (ni andra kan stanna hemma!).

Använd därför "**broms**" som kommando - vilket betyder att du som spelare önskar att trycket lättas. "**Broms**" skall alltid, omedelbart och ovillkorligen lydas och alla spelare tar ansvar för att lugna ner situationen.

"**Broms**" är till för att vi skall våga spela ut, våga agera. "**Broms**" är inte en kritik mot din motspelare och det är inte heller ett tecken på att du är på fel arrangemang. "**Broms**" betyder bara att spelet skall bromsas. Använd det hellre för mycket.

Kompass!

Ni skall alla ha med er en fungerande kompass till *Sagan om Valdra*. Ni kommer också vid incheckningen att tilldelas en karta över området som ni för den händelse att ni kommer ifrån gruppen eller går vilse behöver hitta ut. Det är många

som tappat orienteringen på det här området - inte minst arrangörerna som kan det rätt bra.

Off-lajv logistik

En hel del av spelet kommer att handla om att hitta vägar och ibland folk man söker i en skog som känns rätt stor. Alla ni som varit på ett levande rollspel innan vet att det kan ta timmar att få till stånd ett möte i detta tidlösa land. Det är förstås en del av er utmaning.

Men vi kommer också att använda en del diskreta men inte osynliga hjälpmedel. Dessa är färska kvistar som skalas i toppen en tio-femton centimeter och sedan sticks ned i marken. En del spelare har till uppgift att placera sådana på givna punkter. Om ni ser några sådana eller någon som hanterar sådana så ignorera det. Det är inte en del av spelet och det är därför inte heller tecken på förräderi.

Det kan också vara värt att redan nu påpeka att den sträcka som ni vandrar skiljer sig i sin sträckning i och utanför spelet. I spelet så håller ni en viss riktning - i verkligheten går ni runt för att få till en lagom sträckning. Vädersträcken kommer således inte att stämma. Det är alltså inte heller ett tecken på att vägvisaren inte vet vart han eller hon är på väg.

Världen

Här följer en kortfattad beskrivning av världen med tydligt fokus på vad som är nödvändig eller önskvärd kunskap för det här aktuella arrangemanget. Utförligare beskrivningar finns på hemsidan.



Konungadömet Valdra

Konungadömet Valdra grundades av tretton ätter som seglade hit över havet för över tusen år sedan enligt legenden. Av dessa finns nu endast sju ätter kvar som var och en i princip styr en varsin del av landet. De främsta av dessa är ätten Gyllengrip av Averka som kallas Konungen av Valdra. Ätten styrs i dags dato av en åldrande regent som blir allt svagare och om tronarvingen Låv sägs att hon är ansvarslös och försupen och långt ifrån den goda ledare för riket som hennes far varit.

Valdra har också sedan länge varit splittrat i sin norra del med de tre furstendömena Letrisland längst i öster, Neira i de centrala delarna och Farx i väster. Dessa kallas med ett samlande namn de Denuiska länderna, efter dess dialekt som kallas denuiska (dennu är ett jakande typiskt uttryck). Dessa tre denuiska länder har alltid haft en självständighetssträvan och har först efter långa krig fogats in i det valdriska riket.

Det är därför kanske föga förvånande att den försvagade konungen – Vakars som valdrierna säger – skapat nya friska vindar för denna denuiska självständighetslängtan. I praktiken innebär detta ett mer eller mindre öppet trots mot Avveranska anspråk från både folk och furstars sida.

Furstendömet Neira som i dag styrs av Vanhirr (furste) Kara Parrsdotter Svartörn är vad man känner till det hårdast drabbade av både social och lokalpatriotisk oro. Det är ingen hemlighet att Vanhirr Svartörn sympatiserar med och stödjer folkliga upprorsrörelser som verkar för dennusik frigörelse och sådana finns det många. Den mest kända av dem är nog

Sagan om Valdra

De Karske som har namn om sig att vara starka och förslagna och ha åsamkat de Avertanska förtryckarna många slag.

Det har på grund av detta bildats många halvmilitära grupperingar i Neira, där De Karske bara är en. Det som kännetecknar dessa rörelser är i mångt att de drivs av patriotism och i alla fall i det stora samverkar med de regelrätta styrkorna. Sedan är det förstås mycket sagt att de är under full kontroll, vill man vara elak så är skillnaden fin mellan statsunderstödda rövare och frihetskämpar.

Nu är inte Neira ett helt homogent furstendöme heller. I dess östra delar finns exempelvis Erdhurr Alja Legjasdotter Liljas Erdskar (herredöme) med mycket starka band till Averta. Här är lojaliteten väldigt hög till det Valdriska enhetsriket och det råder näst intill krigstillstånd mellan detta Erdskar och övriga Neira. Det är förstås av betydelse att Erhurr Liljas Erdskar är rikt och av allt att döma väl understött av Avertanska intressen.

Det är förstås svårt att sja om hur en konflikt utvecklas, men det är inte osannolikt i alla fall att det är just här en kraftmätning mellan självständighets- och enhetssträvanden kommer att äga rum.

Ställning och status

Det som avgör en människas – eller snarare en ätts – ställning och status i Valdra är dess förhållande till jorden. Det är av jorden människan lever och det är alltså genom den hon får sin plats i samhället.

Medlemmar av det Valdriska samhället – medborgare om man så vill – är de som äger jord. Det gäller alltså alla från Vanhurr till minsta Eaghurr (en som äger jord). Här finns det

med andra ord både ofantligt rika till mycket fattiga ätter som alla har det privilegiet att de är fullvärdiga medlemmar i samhället, med allt vad det innebär av lag- och härdvunnet skydd för liv och egendom.

Eaghurr är samhällets stolta bas av fria människor.

Den numerärt största gruppen är plenjerna. Dessa ätter, även om ätten inte har så stor betydelse för dem, är alla de som inte äger jord. De är egendomslösa lika mycket som de är helt rättslösa. I praktiken så är det dock inte så illa, eftersom plenjerna oftast går i tjänst hos Eaghurr på ett eller annat sätt, som husfolk eller som specialister. Det innebär förutom försörjning också att man "tillhör" en Eaghurr ätt och förlänas deras rättsliga ställning.

Det har förstås alltid funnits en grupp plenjer som inte kunnat skaffa sig denna gynnade och legitimerande ställning. Denna grupp har bakåt i tiden varit relativt liten (jämför med vår arbetslöshet). Värt att notera att även handelsmän ofta nog trots sin eventuella rikedom tillhört den här gruppen. Handel har aldrig varit respektabelt i Valdra där självförsörjning varit ett aktat ideal.

På senare tid har gruppen helt rättslösa ökat numerärt och bidragit till social oro i många områden, inte bara i Neira. Det sägs att det är ur denna normalt illa ansedda grupp som många av de milisgrupper, eller om man så vill; rövarband, bildats av de mest driftiga plenjerna. Det faktum att de i vissa avseenden erkänts och understötts har dock lett till att deras status blivit alltmer oklar, i synnerhet som somliga band numera innehar en viss våldsmakt.

Religion

Valdras religion är en lära om balans och harmoni. Man tänker sig fyra viktiga principer som kanske skulle kunna kallas gudar, men de är lika mycket uttryck för aspekter av tillvaron, faser i livet som tider på dygnet och på året. Dessa fyra är Aske, Reiya, Hvera och Vilea.

Aske är skymningens gud. Aske är den tid då mörker, stillhet och klarsyn sänker sig över världen och människornas riken. Det är i Aske den ogrumlade sanningen finns, den sanning som ligger bortom tid och rum och som inte tar parti. Aske är dödens och intighetens princip, det som var före och det som skall komma efter. Både födelse och död. Aske är evigheten.

Efter Aske i det valdriska dygnet kommer Reiya. Hennes tid är midnatt. Reiya är rörelse, inspiration och kraft och lust. Det är Reiya som väcker Aske ur sin stillhet – som ur evigheten och sanningen river upp glöd och liv. Reiya är en urkraft som flyttar bergen och rubbar himlakropparna, hon får riken att falla och hon skänker hjältar deras mod. Reiya är otyglad, hon är kaos. Reiya är som ett barn.

Efter Reiya kommer Hvera. Hennes tid är gryningen. Hon är den tid då livet växt sig starkt och tyglats och givits riktning. Hvera står för struktur, ordning och rätt och hon vakar ständigt över rättfärdigheten. Hvera är den unga vuxnes tid, den tid i livet då vi mognat och är som mest fruktsamma, det är när vi sår vad vi skall skörda. Det är med Hvera vi bygger upp, det är i Hvera vi sluter överenskommelser och det är hon som är samhällets väktarinna.

När livet når sin högsta punkt, när solen står som högst på himlen, då är Vileas tid. Det är skördetid då vi njuter frukterna av livets goda. Men det är också den vändpunkt då

livet och skönheten sedan falnar. Det är något av eftertänksamhetens tid lika mycket som njutningens och ingen dras så till Aske som den som tillhör Vilea – sökandes sanningen och stillheten.

När alla fyra gudarna befinner sig i harmoni – i samhället eller i en människas liv – då råder frid och en sund befruktning av alla dessas goda sidor. Det är det som är vår andliga längtan, för den befriar oss från rädsla och skyddar oss från det rigida. Ibland behöver vi det ena mer än det andra.

I valdrisk tradition så skall de fyra växla vilket tydligt markeras i dygnets fyra meditationer eller böner om man så vill. Det hör till de dagliga rutinerna i templen att ge akt på dessa tider, skymning, midnatt, gryning och middag. Likaså ger varje valdrer i sin dagliga livsföring akt på dessa dygnets faser, om än inte så noga avstämt med solens gång som i templen.

Meditationer

Meditationerna hålls där man är och leds oftast av den mest erfarne, men det finns inga bestämda regler som styr detta. Olika familjer eller grupper fördelar detta efter egna behov. Alla meditationer börjar med att alla samlas och kommer till ro. Detta kan markeras med att ljus eller fackla tänds eller med musik. Oftast läser ledaren före och de andra efter.

Dygnet börjar i Askens meditation, i skymningen eller när man går och lägger sig. Meditationens tema är Askens. Den inleds med orden: "Lägg oron åt sidan. Låt Aske komma. Låt sanningen komma. Låt Aske tala". Sedan ges alla möjlighet att tala fritt i en bikt över dagen. Den som inte förmår tala om det den bär doppar istället händerna i vatten (i en skål

Sagan om Valdra

exempelvis). Ledaren talar alltid sist och kan även tala för hela gruppen. Därefter avslutas med orden: "Vi har överlämnat våra bördor till Aske. Allt det vi behåller skall sänka oss i Askes vatten. Ge oss ro - vilken den än blir!". Det sista är en förbannelse över den som tiger, men gäller inte dem som sedan håller ett en enskild bikt, vilket alltid sker med dem som doppat sina händer i vatten. Det som blivit osagt behöver lyftas fram inför Aske, då sanningen är en plikt som annars leder till död.

Vid midnatt infaller Reiyas meditation, något som de vanlige valdriern sällan genomför eftersom man då sover. Endast i templen eller vid fester genomförs den. Ofta i form av dans, sång eller andra kraftfulla uttryck - även sexuella. Lika gärna kan midnattsmeditationen innehålla kamper. Om någon ändå skulle vaka så går en enkel variant till så här: inled med "Låt människan åtrå. Låt Reiya komma. Låt lusten och kraften komma. Råt Reiya råda!". Sedan dricker man Reiyas skål (gärna med en ångande het dryck) och kan om man vill lämna en Reiyas hälsning till någon närvarande: man stryker fingertopparna från tinning och ner under käken på den man hälsar. Det är uttryck för kärlek och respekt. Sedan avslutas meditationen med orden: "Vi har överlämnat oss till Reiya. Allt det vi ger skall hon välsigna. Ge oss kraft - på gott och på ont!". Vid festligheter är hälsningen - i synnerhet om den besvaras med en kyss i pannan - en besvarad invit till kamp eller älskog.

Den tredje meditationen är gryningens, eller uppstigandets meditation och ärar Hvera. Meditationen inleds med orden: "Lägg begäret åt sidan. Låt Hvera komma. Låt rätten komma. Låt Hvera tala." Sedan skall var och en uttrycka sin lojalitet.

Frejder böjer knä och kysser sin förälders/fejns/befäls båda händer. Högsta befäl böjer knä och hälsar sin överordnade. Eaghirr reser armarna i luften och stampar med vardera foten i jorden. Här spelar turordningen roll, den ranghögste överlämnar sin trohet sist. När proceduren är klar avslutas meditationen med: "Vi har överlämnat oss i Hveras namn. Vi svär att tjäna väl och ära henne!"

Middagstiden, när solen står som högst infaller Vileas meditation. Den inleds med orden "Lägg plikten åt sidan. Låt Vilea komma. Omslut oss i värme och ljus. Låt Vilea tala." Sedan följer precis som vid skymningen enskilda tacksägelse, som kan vara helt enkla; "Tack för att vi får njuta frukten av våra strävanden" eller liknande. Det kan också vara bön om uthållighet. Meditationen avslutas med orden "Vi har tagits emot i Vilea. Låt oss stanna för ett ögonblick innan vi åter vänder till plikt". Vileas meditation har med fördel något lättjefullt över sig och har man möjlighet skickas en bägare vin runt för tacksägelsen.

Språkligt

Som ni säkert redan märkt så bärs det som är typiskt valdriskt också av sina egna begrepp. Det är för att vi tycker att det är svårt att överta ett befintligt begrepp utan att få med onödiga associationer.

Det innebär inte att man måste kunna ett nytt språk för att fungera i spelet, men det hjälper om man känner igen och kan använda en del nyckelbegrepp och namn. De som vi nog väntar oss att ni skall kunna är dem som listas här.

Averra Valdras huvudstad

Averranskt Det som hör till det enade Valdra

Sagan om Valdra

Dennu	Uttryck; ja så är det!
Dennuisk	synonymt med lokalpatriotisk eller separtistisk.
Vannhirr	Härskare
Erdhirr	Vasall med förlänad mark
Eaghirr	Markägare, medborgare
Frejder	Fredad, en person i tjänst
Plenj	Egendomslös och rättslös
Gald	Ledare för en trupp
-skar	betecknar det land som någon äger, eller styr över, exempelvis Erdskar.
Terräng, återfinns i platsnamn:	
Skje	sjö
Bjarger	Kulle eller höjd
-va	Tjärn eller litet vatten
Rindl	Bäck
Her	Fästning, eller klippvägg
Fly	Våtmark eller träsk
Religion:	
Aske	Skymning, höst, död, evighet, sanning
Reiya	Midnatt, vinter, lust, kraft, rörelse
Hvera	Gryning, vår, ordning, disciplin
Vilea	Middag, sommar, liv, överflöd
Still	"att hålla still", en meditation eller bön, syftar på att vara stilla inför gudarna.

Situationen i Neira

Vannskar Neira är utan tvekan den mest troliga scenen för ett framtida inbördeskrig som många fruktar. Det är här Vannhirr Svartörn så öppet trotsat den averranska Vakar (konungen) och det är också paradoxalt just i Svartörns Vannskar som nordens allra mest averratrogna Erdhirr har sin förläning; Erdhirr Lilja.

Erdskar Verin löper som en tunga längs nästan hela Neiras östra gräns mot Letrislaland och är nog utan tvekan nordens rikaste och mest välmående. Det beror i sin tur på att det är just Erdhirr Lilja som styr där. Kanske inte bara för hennes goda förmåga utan också tack vare hennes starka band till Averka.

Ekonomi är makt, vilket ju skapat en relativt stor folklig förankring i sympatierna som annars skulle kunna avfärdas som storpolitik. Situationen är brännhet och inte helt inom makthavarnas kontroll.

Hela Neira – möjligen undantaget Liljas Erdskar Verin – är särskilt drabbat av den växande skara plenjer som saknar frejd hos någon Eaghirr. Denna grupps storlek har nått en nära kritisk massa där den riskerar att gå de makthavare som spelar på den ur händerna.

Visst har det hjälpt den dennuiska saken att ta tillvara dessa människor och visst har det varit gångbart att spela på detta för att snabbt kunna mobilisera stora härar. Låt vara att de är otränade men numerären spelar in, de kan ju dessutom mangrant undvaras och offras när så krävs.

Problemet är väl bara det att även om många av dessa milisband går makthavarnas ärenden så är det inte alla av dessa band och lokala som krigsherrar som alltid är lojala. Det

som svider i fiendeland svider också på hemmaplan. Dessa band är inget lättsvingat svärd.

Det är helt klart så att det är Erdskar Verin som är hårdast drabbat av plundring och ofred från dessa band, men de är inte de enda. Det som redan från början var en social oro av stora mått har blivit än mer explosiv i det politiska spelet.

Formellt sett är förstås jord ännu det enda som ger rätt och rättigheter också i Neira, men informellt så är det våldet som härskar. Det är ett nedbrytande våld som raserar, det erövrar inget men det finns redan nu bandledare som har bra mycket mer makt och inflytande än många Eaghirr.

Från att ha varit ett fredens rike så har Neira genom att dessa motstridiga intressen fått Neira till skådeplats blivit en hemvist för mer eller mindre kontrollerade rövarband och självutnämnda krigsherrar. Även om livet de flesta dagar är normalt så stiger en medvetenhet om att allt plötsligt kan slås i spillror. Rädslan och misstänksamheten breder ut sig.

Även ur maktens synvinkel har det blivit problem. Den tilltagande skaran plenjer är i sig en stor utmaning. Men när de nu börjat uppträda allt mer egenmäktigt har det blivit allt viktigare att ta i med hårdhandskarna och komma åt deras ledare. Det är bara så förtvivlat svårt att veta vem som är vän eller fiende.

Det är en radikal situation. Som sådan kräver den både snabba och dådkraftiga lösningar. Det är ingen bra tid att vara människa.