

Band III

Jellamis

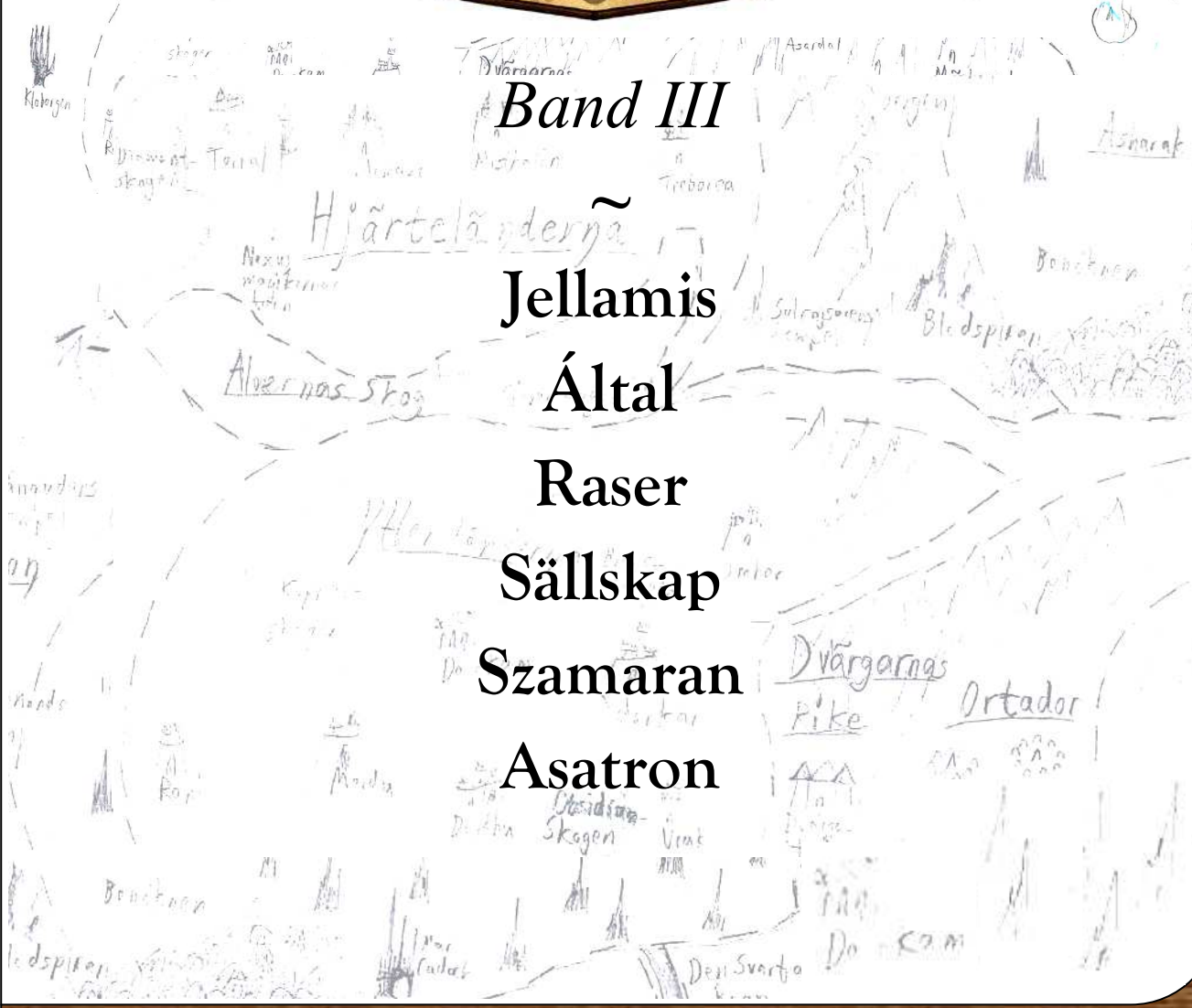
Által

Raser

Sällskap

Szamaran

Asatron



Jellamis	3
<i>Geografi</i>	3
<i>Huvudstad</i>	3
<i>Statsskick</i>	4
<i>Befolkning</i>	4
<i>Religion</i>	4
<i>Sällskapens situation i Jellamis</i>	4
Áttal	5
<i>Geografi</i>	5
<i>Huvudstad</i>	5
<i>Statsskick</i>	5
<i>Befolkning</i>	6
<i>Religion</i>	6
<i>Sällskapens situation i Jellamis</i>	6
Raser	7
<i>Människor</i>	7
<i>Skogsalver</i>	8
<i>Högalver</i>	9
<i>Mörkeralver</i>	10
<i>Orcher</i>	11
<i>Troll</i>	12
<i>Bhorgoler (råttmänniskor)</i>	13
Sällskap	15
<i>De gömda</i>	15
<i>Sanningens väktare</i>	15
<i>Släktet</i>	16
<i>Drakorden</i>	16
Szamaran	18
Asatron	20
<i>Gudarna – asarna</i>	20
<i>Gudinnorna – asynjorna</i>	21
<i>De Heliga Riterna</i>	22
<i>Hur världen skapades</i>	22
<i>Ordförtydligande</i>	23

Jellamis

Geografi

Jellamis är ett platt land som angränsar till Által. Många floder och sjöar har gjort att Jellamis har blivit ett bördigt land med många vackra skogar.

I den stora sjön Glänsskimmer finns det många små öar och över hela landet sträcker sig diken och kanaler som sprider vatten över de många åkrarna.

Huvudstad

Jellamis huvudstad Jewol är en mycket vacker stor stad försvarad av tjocka stenmurar runt hela staden.

Mitt i staden har ett träd med magins hjälp växt sig högt och trädets grenar sträcker ut sig över hela staden som ett tak, men trots detta skuggar inte trädet staden eftersom skogsalverna – som bor bland trädets grenar – har hängt upp hundratals lyktor i det.

Om man fortsätter neråt kommer man till högalvernas höga vita torn. Det lyser dag som natt från tornen när högalverna praktiserar sin mäktiga magi.

På marken ligger människornas stad, med vägar som förtvivlat klämmer sig förbi alla smedjor, borgar, bostadshus, bibliotek, fängelser och affärer som blivit uppbyggda sedan staden grundades i begynnelsen.



Statsskick

Jellamis styrs av ett råd bestående av 30 adelsmän. Ordförandeskapet i landet går runt och ingen i rådet har mer makt än någon annan. Rådet har sammanträde en gång i månaden.

Alla beslut i landet fattas enväldigt av rådet, även om rådsännens staber av rådgivare har en – om än inofficiell – stor makt över vilka beslut som fattas. Om en rådsman dör eller vill abdikera utser rådet en ny person som får ta dennes plats. I rådet finns både människor, skogsalver och högalver representerade.

Befolkning

Ungefär hälften av Jellamis befolkning är människor, en fjärdedel är skogsalver och den återstående fjärdedelen är högalver.

Religion

Jellamis befolkning tillber till största del asagudarna. Även om det hos skogsalverna är betydligt vanligare att tillbe skogens olika väsen.

Sällskapens situation i Jellamis

De gömda är långtifrån accepterade i Jellamis, men de förföljs trots detta inte.

Däremot har rådet förklarat Släktet olagliga. Men ändå går det rykten om att Släktet trots detta har gott om uppdragsgivare i Jellamis.

Által

Geografi

Által är indelat i fyra provinser, Malakion, Corsarus, Farahndar och Greiplaug.

Által är till skillnad från Jellamis ett kargt och bergigt land.

Genom hela landet rinner floden Styx som delar landet i två halvöar. På den ena sidan om Styx ligger i nordväst Malakion och i nordost Corsarus. På den andra sidan om Styx ligger i sydväst Farahndar och i sydost Greiplaug.

Huvudstad

Által har fyra huvudstäder – en i varje provins.

Statsskick

Által styrs sedan så långt tillbaka man kan minnas av avataren Ramon Tyreus.

Varje provins styrs av en krigsherre, som fattar beslut rörande krig och andra saker som rör provinsen. Under varje krigsherre står överprästen som styr över alla de altare som finns i varje provins. Under överprästen står adelsmännen som alla får ett område att styra över i utbyte mot att de ger militärt stöd åt krigsherren. På nästkommande sida följer information om vilken krigsherre som styr vilken provins.



*Provins
Malakion
Corsarus
Farahndar
Greiplaug*

*Krigsherre
Denarian Lamwyn
Olerean Haelu
Tirion Hököga
Karl Relga*

Vanligtvis har enbart mörkeralver rätt att inneha höga poster, bortsett från i Greiplaug där människan Karl Relga styr. I detta område har även orcher och människor har lika stor rätt att inneha höga poster som mörkeralver. Detta har förargat de resterande tre krigsherrarna, som anser att en människa eller orch aldrig bör kunna vara adelsman eller ännu värre krigsherre. Detta har lett till att de tre krigsherrarna så fort ett tillfälle uppdragas gör allt de kan för att undergräva Karl Relgas makt i hopp om att en mer passande krigsherre tillsätts när Karl fallit.

Befolkning

Mörkeralverna utgör ungefär en femtedel av befolkningen, människorna två femtedelar och orcherna de resterande två femtedelarna.

Religion

Szamaran heter religionen som är totalt dominerande i Által. Att ens tala om andra gudar kommer inte att leda till något annat än en mycket plågsam död.

Sällskapens situation i Jellamis

Då De gömdas lära om alla människors lika värde totalt omkullkastar Általs system där alla har sin egen plats i hierarkin är De gömda till och med mer förföljda än anhängarna till asatron innanför Általs gränser.

Till skillnad från De gömda är Släktet en grupp som sägs ha mycket stort inflytande över de styrande i Által. Släktets tjänster sägs också vara mycket eftersökte både av krigsmakten i Által, men även av många civila som har olika problem som behöver lösas.

Raser

Människor

Människorna är den största rasen och är kända för att bygga stora borgar och städer.

För länge sedan levde alla människor tillsammans i ett stort rike och var herrar över världen. Några tvister mellan adelsmän utvecklade sig till ett inbördeskrig och riket splittrades i många mindre länder.

För att komma undan kriget flydde många människor norrut och tvingades till att plundra och döda för att överleva. De flydde från ett krig men hamnade själva i ett krig med orcherna.

Allteftersom människorna blev allt mer splittrade växte orchernas och mörkeralvernas makt. Slutligen gick en allians av mörkeralver och orcher ihop och invaderade land efter land.

Människorna i norr fruktade för sin överlevnad. De fick ett ultimatum: antingen ansluta sig till mörkeralverna och orcherna eller bli förintade av dem. Människorna i norr valde det första alternativet och kom tillsammans med mörkeralverna och orcherna att bilda landet Által.

Kriget fortsatte och när det slutliga slaget stod mellan på den ena sidan Által och på den andra sidan de sista fria människorna vid staden Jewol. Varenda man över tio år hade blivit inkallad i människornas armé, men Általs soldater var trots detta mångdubbelt starkare. När allt hopp tycktes vara ute kom en allians av skogsalver och högalver till stadens undsättning



från söder och väster. Striden blev blodig, men efter ett en månads strider lyckades Általs soldater drivas undan.

Efter kriget bildades landet Jellamis i söder där raserna skogsalver, människor och högalver ingår.

Skogsalver

Skogsalver och högalver har varit helt oförenliga fram tills det stora kriget i begynnelsen mellan på ena sidan Által och på den andra sidan de sista fria människorna. Efter många intensiva förhandlingar mellan högalver och skogsalver beslutades det att man skulle hjälpa människorna då man fruktade att man själv annars skulle stå på tur om Által segrade.



Skogsalverna nådde fram till Jewol från söder där de sedan utkämpade ett blodigt slag mot Általs soldater tillsammans med människor och högalver. Efter en månad lyckades de segra.

Efter kriget bildades landet Jellamis i söder där raserna skogsalver, människor och högalver ingår.

Skogsalvernas skyddsgud är Freja för hennes obegränsade ödmjukhets skull.

Skogsalverna är kända för att vara tillförlitliga och vänliga, men även för att vara ytterst skickliga med sina pilbågar.

Skogsalverna har samma färg på hyn som människorna och de färgar gärna sina kläder i skogens färger grön och brun. Skogsalverna brukar kännas igen på sina spetsiga öron.

Högalver

Skogsalver och högalver har varit helt oförenliga fram tills det stora kriget i begynnelsen mellan på ena sidan Által och på den andra sidan de sista fria människorna. Efter många intensiva förhandlingar mellan högalver och skogsalver beslutades det att man skulle hjälpa människorna då man fruktade att man själv annars skulle stå på tur om Által segrade.

Skogsalverna nådde fram till Jewol från söder där de sedan utkämpade ett blodigt slag mot Általs soldater tillsammans med människor och högalver. Efter en månad lyckades de segra.



Efter kriget bildades landet Jellamis i söder där raserna skogsalver, människor och högalver ingår.

Högalvernas skyddsgud är Balder för hans obeskrivbara visdoms skull.

Högalver ser till utseendet likadana ut som skogsalver. Dock finns det några betydande skillnader och det är att högalverna föredrar höga stentorn framför skogar. Högalver klär sig

i vackra kläder – ofta av siden. Det är även vanligare bland högalver att använda tyngre rustningar och större vapen än hos skogsalver. Högalver är kända för sin snobbiga attityd då de anser sig vara den mest värda och intelligentaste rasen. Slutligen är högalver sällan att lita på då de endast har sina egna mål i åtanke och gör allt de kan för att uppfylla dessa.

Mörkeralver

Mörkeralverna gick i begynnelsen tillsammans mot orcherna i krig mot människorna. De drev människorna längre och längre söderut och med hot lyckades man få över stor del människor på sin egen sida.



Kriget fortsatte och det slutliga slaget stod vid de sista fria människornas stad Jewol. Man var överlägset starkare än människorna, men när högalver och skogsalver kom till stadens undsättning jämnades striden ut. Striden blev blodig, men efter ett en månads strider kring Jewol besegrades man och drevs norrut.

Mörkeralverna lyckades med list och förräderi trots nederlaget bygga upp riket Által. I Által styrde mörkeralverna och de två andra raserna som fanns i riket – människorna och orcherna – fick mindre inflytande.

Mörkeralverna har spetsiga öron, vit hy och svart eller blodrött hår. De är kända för att inte gå att lita på och deras brutalitet är ökänd.

Orcher

Orcherna levde länge i mindre stammar som slogs mot varandra. Men när mörkeralvernas makt i världen växte, såg orcherna sin chans att öka sitt inflytande och bli en enad enhet. I begynnelsen allierade sig mörkeralverna och orcherna och gick därefter i krig mot människorna. De lyckades få människorna i norr över på sin sida genom hot.



Kriget fortsatte och det slutliga slaget stod vid de sista fria människornas stad Jewol. Man var överlägset starkare än människorna, men när högalver och skogsalver kom till stadens undsättning jämnades striden ut. Striden blev blodig, men efter ett en månads strider kring Jewol besegrades man och drevs norrut.

När sedan riket Által grundades fick orcherna se sig själva som slavar – trots sin ökända styrka – åt de styrande mörkeralverna och människorna.

Orcherna anser att mörkeralverna är fega uslingar, men trots detta godtar de att vara en lägre stående ras i Által, då landets enighet gör att orcherna istället för att kriga mot varandra får möjlighet att strida mot de riktiga fienderna i Jellamis.

Orcher rustar sig tungt med vapen, sköldar och rustningar. Deras hy är en blandning av svart, grå och brun. Orchernas kläder är mörka och ofta i trasor. De är mycket fruktade i strid, men samtidigt är de minst lika fientliga mot varandra som de är mot sina fiender.



Troll

Trollen är stora och muskulösa varelser. De är avlägsna släktingar till orcherna.

Även om trollen fortfarande är mäktiga fiender har de på grund av en mycket liten hjärna inte organiserat sig i länder eller ens stammar som andra raser, utan de lever i mycket små familjer eller grupper om 2-4 troll i varje. Troll har heller inte förstått vitsen med att alliera sig med andra raser och är därför helt neutrala i de flesta konflikter.

Bhorgoler (råttmänniskor)

Bhorgoler är små och spensliga. De minsta är mindre än en meter medan de största kan vara uppemot två. Benen är korta och stabila medan armarna är något längre och slankare. På en kort och stark nacke sitter det lilla råttliknande huvudet med smal nos och små, mörka ögon. Hela bhorgolen är täckt i kort och sträv päls, ofta brun eller svart. Honorna har ofta någon form av täckning med vit eller gul päls invävd i huvudfärgen. Alla bhorgoler har en svans, men vissa har korta och andra långa. Hudfärgen på en bhorgolen varierar, men grå, gråsvart, mörkröd och brun är klart vanligast. En lätt gråton är nog den vanligaste. När bhorgoler är uppe på ytan täcker de gärna huvudet med något.

När bhorgoler får ungar får de kullar med i snitt tre till tio ungar per kull, en bhorgol blir i snitt trettio till sjuttio år gammal, men det är främst på grund av stress. Om en bhorgol lever relativt lugn kan den bli så gammal som hundratrettio år. Bhorgoler tål ungefär lika mycket som människor och är lika starka.

Bhorgoler är smidiga och händiga. De slanka kropparna och klåfingriga nävarna gör dem till skickliga hantverkare, tjuvar, jägare och inte minst lönnmördare av olika slag. De kan tränga sig igenom även de trångaste hål och klättra upp i de oåtkomligaste skrymslena. De kan också gömma sig oerhört bra och har en förmåga att sprida ut sig åt olika håll för att sedan mötas upp på annan plats. Bhorgoler är mycket anpassningsbara och inte sällan nervösa: bhorgoler är alltid på helspänn, tar in sinnesintryck och agerar utifrån dessa. Denna ständiga uppmärksamhet tär dock på nerverna, och många bhorgoler dör relativt unga. Bhorgoler är inte av magisk natur även om många tycks tro det. Bhorgoler är mycket bra på att finna guld och värdesaker i såväl gruvor som på andra platser.

Bhorgoler syns sällan och det innebär att de mestadels är för sig själva vilket de inte har något problem med. Bhorgoler har lärt sig egenskapen att vara en sann överlevare. De hittar vägar ut där andra tror att det är helt hopplöst. Något annat som bhorgoler är ytterst skickliga på är att mörda ljudlöst.

Bhorgolerna är ofta samlare av olika slag och många sysselsätter sig med jakt och även en mängd andra yrken. Man får inte glömma att bhorgoler inte på något sätt har djurisk intelligens. Bhorgoler anpassar sig alltid. Många bland bhorgolerna behärskar träsnidandets vackra konst och deras mest eftertraktade handelsvara har sedan länge varit deras vackra konstföremål av trä. Bland bhorgoler finns även många dugliga läderslödare, lönnmördare,

kartritare och spårare. Det finns även lärda, soldater och alla tänkbara yrken hos bhorgolerna.

Bhorgolerna är i grunden ett godmodigt och nyfiket folk. Deras personlighet gör dem omtyckta av sin egen omgivning och bhorgoler är ofta mycket sociala av sig när de umgås med andra bhorgoler. Många bhorgoler är empatiskt lagda, vilket gör att de har lätt för att sätta sig in i olika situationer och miljöer.

Bhorgoler har en stark fruktan för kattfolk, drower, mörkeralver och dvärgar. Bhorgoler har ofta lätt att bli vän med troll, men även människor kan vara acceptabla

Bhorgoler har ofta namn som till exempel Trikch, Skritch, Merrit, Vishny, Mrzil, Kewizh och Sqatch.



Sällskap

De gömda

”Behandla andra som du själv vill bli behandlad – det tjänar alla på. Alla personer är lika värda.”

De gömda tror på en lära som tar avstamp i alla personers lika värde. De tror att eftersom alla har samma värde har ingen heller rätten att styra över någon annan. Därför bör alla samhällsklasser upplösas.

De gömda är kända för att vara förlåtande och för att endast ta till våld som den absolut sista utvägen. Många konungar och hövdingar avskyr dem för att de ifrågasätter deras rätt till att bestämma över andra.

På grund av att De gömda ifrågasätter makthavares och konungars makt är De gömda förföljda till den graden att den personen som avslöjar att den tillhör De gömda med största sannolikhet kommer att bli avrättad om den inte hinner gå under jorden innan dess.

Sanningens väktare

”Kunskap är erfarenhet, kunskap är inflytande, kunskap är makt, kunskap är allt.”

Sanningens väktare är en hemlig orden av upplysta män, filosofer, alkemister, trollkarlar och astronomer. Sanningens väktare sägs utbyta gigantiska mängder kunskap och diskutera många viktiga frågor, men kunskapen som Sanningens väktare har samlat på sig kommer sällan utanför deras egna kretsar.

Många konungar har försökt få tillgång till Sanningens väktares kunskap, men de har nästan uteslutande misslyckats och de få gångerna de har lyckats har de endast lyckats komma över små och obetydelsefulla kunskaper – de avgörande världsomspännande kunskaperna förblir dolda. De som tillhör Sanningens väktare är ofta anlitade för att komma med svar på svåra frågor och som rådgivare.

Släktet

”Jaså, du misstänker din granne för att ha stulit din häst. Jaha, en av dina kunder har inte betalat tillbaka vad han lånade. Jag förstår, din fru går iväg till köpmannen även när det inte finns någonting som behöver inhandlas. Jag tror jag vet några som kan hjälpa dig ...”

Ingen vet hur utbredda de är eller hur långt deras inflytande sträcker sig. Men det finns sägner om Släktet som har vandrat runt genom århundraden av år och dessa har gjort att Släktet blivit okänt utan att de själva har behövt ge sig till känna mer än absolut nödvändigt.

Sägnerna säger bland annat att Släktet är en sammanslutning av mördare, spioner och tjuvar. Det livnär sig på att utföra mindre hedersamma uppdrag – framförallt lönnmord, utpressning och spionage – åt högstbjudande.

Den som en gång har anslutit sig till Släktet och sedan försöker lämna det har endast en mycket plågsam död att vänta sig.

Drakorden

”Endast ett fåtal lyckas hitta fram till oss, endast ett ännu mindre fåtal underkastar sig drakens tecken och endast de allra mentalt starkaste blir en del av vår orden. Men de som blir det har heller aldrig någonsin ångrat sig.”

Drakorden är den kanske mest mytomspunna orden som existerar eller har existerat. Den sägs både bestå av lärda män och hänsynslösa mördare.

Medlemmarna i denna orden sägs kunna leva utan några problem bland människor som inte är medlemmar samtidigt som Drakordens medlemmar också sägs leva i helt isolerade samhällen.

Vissa menar att Drakorden är en motståndsrörelse med planer på att omkullkasta all tidigare existerande organisation och ersätta denna med sin egen. Andra menar att Drakorden består en liten grupp människor som fanatiskt tillber olika färger som de anser har magiska krafter. Slutligen finns det även de som menar att både Släktet och Sanningens väktare egentligen bara är olika falanger inom den ännu mer hemlighetsfulla Drakorden.

Den enda slutsats som de som har forskat om Drakorden har lyckats komma fram till är att desto mer man undersöker fenomenet Drakorden desto mindre tycks man förstå och desto fler blir frågorna. Kanske kommer det så att förbli eller så kommer kanske slutligen Drakorden att ge sig till känna och äntligen uppdaga svaren på alla de frågor som finns kring dem.

Szamaran

DE FYRA OBRYTBARA LAGARNA

Enn, du må aldrig ge upp tron på Szamaran, utan att också ge upp din plats i samhället. Szamaran är allt, och du skall aldrig tro på något annat än detta.

Två, helga alltid Högtiden, ty för att inte råka ut för Gudens överväldigande vrede krävs det att du visar din lojalitet till Honom.

Tre, fram till en dagen då Gud återvänder skall du följa alla de beslut och order som ges av avataren och dennes överpräster.

Fyra, då Gud återvänder skall Han styra världen, och har du följt alla lagar ska du Gud prisas dig med rikedom och makt över de mindre värda, och Szamarans följare skall bli guds närmaste anhängare.

Szamaran grundades av avataren Ramon Tyreus, men ingen vet hur gammal varken religionen eller avataren själv är. Det är en hierarkisk trosform som alla som tillhör Által är skyldiga att följa.

Anhängarna till Szamaran tillber en enda gud vars namn är okänt för alla utom avataren själv. Han kallas därför enbart för Gud hos de som lever i de östra delarna av Által eller för Guden av de som lever i de västra delarna av Által.

Szamaran har fyra lagar och den som inte följer dessa straffas med döden. Lagarna grundades av avataren och de nuvarande fyra överpräster, vilka utsågs av avataren för cirka hundra år sedan.

Szamaran utövar endast en religiös akt, Högtiden. Denna genomförs utan några undantag varje lördag, när solen står som högst. Under Högtiden offerar akolyten brottslingar som dömts, blod från ett djur och även blod från akolyten själv – som ett tecken på hennes totala offervilja.

De som tillber Guden är indelade nedan efter betydelse.

➤ *Avataren*

Avataren är Gudens närmaste man, det han säger är Gudens vilja och går givetvis inte att ifrågasätta eller ställa sig över.

➤ *Överprästerna*

Under avataren står de fyra överprästerna, var och en placerad i varsin provins för att styra det religiösa ämbetet. Överprästerna utgörs endast av mörkeralver. I avatarens frånvaro är det dessa som fattar all beslut rörande religionen.

➤ *Akolyterna*

Under överprästerna står akolyterna, vars uppgift är att predika och se till att Högtiden alltid vid den rätta tidpunkten firas. Men en av akolyternas viktigaste uppgift är att se till att folket inte sviktar i sin tro och detta garanterar akolyterna med hjälp av både våld och sadistiska metoder.

Endast mörkeralviska kvinnor har rätt att bli akolyter.

➤ *Följarna*

Under akolyterna står slutligen följarna – det vanliga folket – som tillber Guden.

Enligt sägnerna kedjades Guden för hundratals år sedan fast av Freja utanför världens kant då Freja ville bespara världen Gudens ondskas. Enligt sägnerna sägs Guden även ha yttrat nedanstående ord till Freja innan hon gav sig iväg.

"När tiden är inne kommer jag att återvända och då kommer ingen av de som har gjort mig till sin fiende att kunna undfly min vrede."

Asatron

Gudarna – asarna

- *Balder*
Son till Oden och Frigg, make till Nanna, far till Forseti. Balder i Breidablick är vacker, omtyckt, god och vis.

- *Oden*
Han är den störste, äldste och visaste av alla de gudar och han härskar över skaldekonsten och de döda. Han är även sejdekonstens främste utövare. Odens ägodelar var Sleipner, den snabbe hästen med åtta ben, Gungner, spjutet som aldrig missar dess mål, Hugin (tanke) och Munin (minne) hans två spejare i form av korpar. Oden är son till Burr och sonson till Bure, tillsammans med sin maka Frigg, har de Balder, Hermod, Höder samt Tor. Oden använder list och trolldom som sina främsta vapen och han har även de två vargarna Gere och Freke.

- *Tor*
När Tor vredgas åker han runt på sin vagn, som dras av bockarna Tanngnjóstr och Tanngrisenir, bland molnen och strider med sin hammare, Mjölner (Mjölner, en symbol för åskviggen), mot det onda i form av jättarna. Han har även kraftbältet Megingjord (Megingjörð), som får hans styrka att växa när han drar åt svångremmen. Han har också järnhandskar och en järnstång i vänsterhanden. Han är en enkel gud som bringar ordning i kaos, tilldyrkas oftast av de enkla. Tor är den starkaste och största krigaren av gudarna.

- *Tyr*
Son till Oden.

- *Njord*
Guden över havet och vädret, far till Frej och Freja.

- *Frej*
En av de två gudarna alverna tillber, han bor i Alfhem tillsammans med sin syster Freja. Frej är en mycket skön, kraftfull och barmhärtig gud.

- *Heimdall*
Väktaren över bron Bifrost där han ständigt vakar med sin otroliga syn och hörsel.

➤ *Höder*
Som betyder krig, är den starke men ändå blinde guden.

➤ *Vidar*
Strax efter Tor den starkaste av dem alla, mycket tystlåten och hans främsta kännetecken är hans läderskor, vars sulor görs av alla läderbitar som blir över av skomakare, sulorna sägs vara ogenomträngliga, även för Fenrisulvens käftar.

Gudinnorna – asynjorna

➤ *Frigg*
Hon är Odens synska maka och vakar över äktenskapet. Hon regerar över magin och håller därför högalverna nära om hjärtat. Tillsammans med Oden styr hon över de övriga gudarna, jorden och människorna. För att få tillgång till Friggs magiska krafter i form av konsten att hela eller sia måste man offra till henne och hålla henne högst bland gudarna, annars kan hon bli vred och hämnas obarmhärtigt. Hon avbildas som en kvinna med händerna uppsträcka över huvudet så de bildar en cirkel.

➤ *Freja*
Hon är den ömma kärlekens och sejdens gud, och sägs ha lärt Oden allt han kan om denna konst, hon är även alvernas skyddshelgon och hon värnar om naturens alla väsen ifrån sitt hem i Alfheim. Det sägs vara hon som fjättrade den onda guden Szamaran utanför världens ende, så att Szamaran aldrig mer skulle få utöva sina onda dåd.

➤ *Gondul*
Hon är Valkyriornas ledare, valkyriorna som väljer ut vilka krigare som är värdiga att leva för evigt i Valhall. Gondul är gudinnan över stridslycka.

➤ *Idun*
Är den gud som odlar ungdomens äpplen, dessa äpplen får alla asar och asynjor från det att de blir 25, då får de dessa äpplen årligen för att leva ett evigt liv.

➤ *Skuld*
Är den enda Norna man känner till, hon är både Norna och Valkyria och hon spinner tillsammans med de andra två Nornorna, ödets väv, som bestämmer människornas liv och öde.

De Heliga Riterna

➤ *Blot*

Syftet med blot är att få blidka gudarna genom att helga maten och bjuda in gudarna att äta, och på det sättet få en önskan uppfylld. Man offrade alltid 4, 7 eller 9 av någonting fast av olika sort när man utförde blot, sakens natur hade med själva önskan att göra. Till exempel sju sorters kor om man ville ha en bra skörd nästa år. Och alla bör äta av det som offras och vissa heliga ord bör yttras. Orden är ofta i stil med "Oden, Tor, och Gondul! Ät av min mat, och ge mig makt i striderna att komma!". Fast det är allmänt känt att folk brukar ta i lite väl mycket när de är berusade.

➤ *Galder*

Ordet Gala, en Gald är en trollsång som oftast men inte alltid sjungs av kvinnor. En Gald skall sjungas med en hög och gäll stämma, och det sägs att själva ordet galen kom ifrån folk som har hört de mest trollska Galder. Man skulle kunna säga att en Gald är bersvärjelser i sjungen form.

➤ *Sejd*

Den ritén då en person gick in i trans och frammanade sin Huga (skyddsande) och bad den berätta om nutiden, dåtiden eller framtiden, oftast frågades det om skörder, krig och väder.

Hur världen skapades

I söder låg det glödande Muspelheim. I norr låg det bitande kalla Nifelheim. Mellan dessa områden låg ett stort tomrum, Ginnungagap. En dag träffades den kalla rimfrosten från Nifelheim av varma vindar från Muspelheim och det började droppa. Ur dessa uppstod ett liv, jätten Ymer. En man och en kvinna växte fram ur hans ena armhåla och hans ena ben avlade en son med det andra. Ymer livnärde sig på mjölk från kon Audhumbla, som även hon uppstått ur dropparna. Audhumbla fick föda genom att slicka salt från en sten. En dag syntes det ett manshuvud på stenen och några dagar senare en hel man, Bure. Bure fick med tiden en son, Bor, som äktade en jättedotter, Betsla, och fick sönerna Oden, Vile och Ve.

När sönerna växte upp och blev större och starkare, bestämde de sig för att slå ihjäl jätten Ymer. De lyckades och blodet som strömmade fram dränkte alla jättar utom Bergelmer och hans familj. Oden, Vile och Ve lyfte Ymers kropp till Ginnungagaps mitt där de skapade världen av honom. Jorden byggdes av hans kött, bergen av hans benknötar. Blodet blev floder och hav. Tänder och käkar blev klippblock och stenar. Av Ymers skalle skapade de himlavalvet och av hjärnan skapade de molnen. Gnistor från Muspelheim placerades ut som

stjärnor. Likmaskarna i Ymers kött blev vad vi kallar dvärgar. De placerade ut fyra stycken dvärgar; Östre, Västre, Nordre och Södre i varsitt hörn av skallen för att hålla den uppe. En dag såg de tre bröderna en ask och en alm. Av det skapade de, de första människorna, Ask och Embla. Oden gav dem liv, Vile gav dem förstånd och Ve gav dem hörsel och syn. De lät människorna bo i Midgård med den skyddande ringmuren gjord av Ymers ögonbryn runt. De satte Måne och Sol, Natt och Dag för att på sina hästar rida runt jorden. Slutligen skapade de Asgård och konstverket Bifrost.

Ordförtydligande

- *Runor*
De är skriftlig magi, de sägs kunna lagra gald och sejdkonstens magi under en lång tid.
- *Bifrost*
Bron av ren is som går likt regnbågen, Bifrost vaktas av Heimdall och leder till Asgård.
- *Asgård*
Valhall, där asarna med sina asynjor bor.
- *Midgård*
Där alla djur, människor och andra raser lever.