

Björnens brödraskap

Magi för minotaurer

Av Anders Blixt och Erik Sieurin (°)

Copyright © författarna 2001

Himlen i öster färgas av gryningsljusets första milda gråtoner. Kordi-bergens snötäckta toppar i norr glittrar redan i gulrött från den uppstigande solens strålar. Jag hör hur fortets soldater gör sig redo för strid. Korpralerna purrar de sovande. Kökshandräckarna delar ut nygräddat bröd, smör och muggar med ångande *çai*. Musköter laddas och blankvapen slipas. Den kejsrerliga fanan, blå med en gyllene sol, hissas med vederbörlig hornsignal för att visa att vi ännu håller stånd.

Mitt teleskop passar precis in i en liten uppkarvad öppning i portornets stockbyggda bröstvärn. På så sätt slipper jag utsättas för eldgivning från fientliga skarpskyttar. Liggande på magen granskar jag minotaurernas läger genom teleskopet. Där borta pågår samma slags morgonverksamhet: järnharnesk snörs fast runt grova bröstkorgar, stormstegar görs redo och hillebarder oljas. Runt en öppen eld dansar fyra stora kämpar till ljudet av en liten trumma. De lufsar likt björnar med enstaka plötsliga språng. De är så långt borta att deras vrål blir blott viskningar i morgonbrisen, men plötslig skräck jagar i alla fall köldrysningar genom min kropp. Deras vrede är påtaglig, lik ett odjur som sakta nalkas oss.

Jag har aldrig sett något sådant förut, men har många gånger hört talas om björndansarna, bärsärkar utan fruktan och förskoning. I Nyberg lär vi oss dock att ta berättelser om vad som sker uppe i Mirak med försiktighet; om man fruktar något om vilket man vet föga, blåses det ofta upp till något oresonligt stort. Ska kämparna vara lika hemska som ryktet påstår? Vem vet – jag väljer att förbereda sig på det värsta.

Jag undersöker min luftbössan noga; den får inte svika mig nu. Vårt bästa hopp är att jag oskadliggör björndansarna innan de kommer upp på stormstegarna. Endast den mekanurgbyggda luftbössan är träffsäker nog för att fälla dem på långt håll – men kommer dess kulor att ha tillräcklig slagkraft? Den är i alla fall redo och så är även jag. Strax kommer blod att fläcka fortets palissad – må Maharahuls ande vaka över oss.

Dagboksanteckning av Iber tem-Vatrit, spejare i tjänst hos kejsrerliga fänikan Svartvargarna, nedtecknat i ett nordligt gränstorp i provinsen Nyberg två dagar efter Vintervände 727 AS.

Bland Kordi-bergens minotaurer förekommer en löst organiserad sammanslutning av män som dyrkar Björnens Ande (miðalað: *Pnévma Arktu*). De kallas Björnens brödraskap (miðalað: *Aðélfii Arktu*). Enligt minotaurernas egna legender fick den store krigaren Hoplon för länge sedan en uppenbarelse: Björnens Ande kom till honom och gav honom styrka, mod och hemliga kunskaper i utbyte mot tjänst. Hoplon invigde därefter de av sina vapenbröder som anden valde ut i vad han hade lärt sig. Brödraskapet var då upprättat.

Björnens Ande väljer än idag ut de som han vill ska ansluta sig till brödraskapet. Han kommer till den utvalde i en dröm. Om minotauren godtar andens erbjudande lär denne honom ett hemligt tecken som han ska visa för en annan broder. Medlemskap är inte hemligt, utan de flesta björnbroder bär ett rödbrunt läderharnesk som kännetecken, så det är bara att söka reda på en medlem och visa tecknet. Sedan blir den ny brodern lärling en tid. Han ska lära sig brödraskapets hemligheter (sånger, legender, seder, ritualer, m m) och Björndansen, brödraskapets främsta kännemärke. Detta är en kraftfull krigsdans som bröderna använder för att

försätta sig i helig trance och kommunicera med Björnens Ande.

Björnbrödernas hederskodex

En björnbroder måste följa vissa regler.

- Aldrig skada eller döda en björn – backa hellre
- Aldrig visa feghet – kämpa hellre till sista blodsdroppen
- Aldrig bryta en ed – dö hellre
- Aldrig äta kött – svält hellre
- Aldrig svika en annan björnbroder – ställ alltid upp för varandra i nödsituationer.

Notera att det inte räknas som feghet att undvika att slåss med en björn. Björnen är ju ett heligt djur för brödraskapet. Det är inte uttryckligen påbjudet att en björnbroder måste befria en tillfångatagen björn, men de flesta gör så i alla fall. Björnbrodern förväntas bistå en björn som anfalls av andra varelser, men han behöver inte träda in i en strid mellan björnar.

Det är förbjudet för björnbroder att avsiktligt skada varandra kroppsligen (undantaget om de möts på slagfältet). Vänskapliga brottningsmatcher och liknande är dock tillåtna.

Björnbröderna äter inte kött därför att grottbjörnen är vegetarian. Få icke-bröder följer denna regel, eftersom de flesta minotaurer är förtjusta i kött.

Den som bryter mot någon av dessa regler kastas i en vision ut ur gemenskapen av Björnens Ande. Anden vill aldrig kommunicera med svikaren igen och andra björnbröder betraktar honom som en fredlös niding. Från denna stund blir hans björndans verkningslös. Det är sällan som Björnens Ande tar en utkastad på nåder igen och detta brukar kräva att han utför ett stordåd på andens uppdrag innan förlåtelsen kommer.

Björnbröder i samhället

Omvärlden betraktar björnbröderna som storkäftade kaxar. De är uppskattade bland fältherrar för sin stridsduglighet, men ses med misstänksamhet av vanligt folk.* Detta leder till att björnbröderna har en lägre ställning än vanliga minotaurer i de flesta mänskliga samhällen. De har till exempel svårt att få arbeten av icke-militärt slag. Även många minotaurer håller sig gärna på avstånd från dem på grund av deras rykte som suputer (se avsnittet *Björnens gamman* nedan).

Minotaurer som inte är björnbröder, till exempel Kimon Megalos, ändå följer vissa av brödernas sedvänjor. De jagar inte björnar och anstränger sig för att visa sig modiga.

Björnbröderna ser döden som något naturligt och räknar med att återfödas som en än mer heroisk minotaur om de följer sitt hederskodex. Den som sviker blir istället en ärelös vekling av annan art.

Björnbröderna respekterar tapperhet hos alla sapienter. De anser givetvis att minotaurer är det tappreste som finns, men att kentaureer och människor kan uppnå nästan samma nivå. Fauner och tritoner ser däremot som lömska i strid – dessa arter hyllar ju listen på ett sätt som är främmande för de flesta minotaurer. Björnbrödernas åsikt om kentaureer återgäldas inte, utan de få kentaureer som över huvud taget känner till brödraskapet avfärdar dem som dumma.

Björnbröderna utgör en oväntad bundsförvant till dem i Vidonia som bekämpar biofager, spöken och andra vandöda. De ser nämligen biofager som en fruktansvärd styggelse som måste utrotas. Grunden till detta är att biofagernas natur bryter som Björnens Andes ståndpunkt att liv och död följer varandra i världens kretslopp.

Kraftdrycken *krísnero*

En betydelsefull komponent i björnbrödernas gemenskap är honungsmjöd (miðalað: *krísnero* – ”gyllenvatten”). Detta är en stark brygd, lika berusande som det starkaste öl.

*Jämför med många nutida svenskers åsikter om gäng med illa klädda, högröstade och öl-drickande unga män.

När en grupp bröder samlas för högtidlig samvaro, sätter de sig i ring runt en brasa och låter en stor pokal fylld med gyllenvatten vandra från den ene till den andre. Innan en broder sätter pokalen till munnen skall han – tämligen sannfärdigt – förtälja om ett av sina stordåd. Om han inte har något att berätta måste han låta bågaren gå vidare orörd till näste man. Detta innebär att de mest ärrade veteranerna givetvis är de som inmundigar mest av drycken vid ett samkväm. En icke-broder, oavsett art, kan få smaka drycken i detta sammanhang om de främsta av de närvarande bröderna finner honom värdig; detta är en stor och sällsynt hedersbevisning.

Gyllenvatten får endast bryggas av en björnbroder. Därför är hantverksfärdigheten Mjödbrygging högt prisad inom brödraskapet och en broder som gör ett starkt och välsmakande mjöd får extra gott rykte.

Bryggaren måste själv samla in samtliga råvaror i naturen; det duger inte att köpa dem på någon marknad. Honung ska rövas från vilda bin, inte tas från bikupor. Han måste sköta hela bryggingen själv, sjungande de sånger och dansande de danser som seden påbjuder så att brygden får sin rätta kraft. Den färdiga brygden tappas sedan i kaggar och lagras. Bryggaren får endast sälja gyllenvattnet till andra björnbröder och han får då inte ta betalt i klingande mynt, utan endast i varor och tjänster.

Gyllenvatten är dyrt och ovanligt, eftersom det är så svårt att brygga. En kagge kan mycket väl betinga ett pris som i praktiken motsvarar 10 dukater eller mer.

Björnbroder som rollperson

En spelare kan välja att låta sin minotaurrollperson bli björnbroder. Detta är en fördel som kostar 10 poäng. Han kan då lära sig Björndansen och han får alla andra björnbröder som Bundsförvanter. Han får däremot inte tillgodoräkna sig några poäng för att han måste följa brödraskapets hederskodex.

En lämplig nackdel är *Kaxig*, eftersom detta slags beteende är det normala bland björnbröderna.

Gyllenvatten är en stimulerande dryck för björnbröder. Det simuleras speltekniskt med att om en broder dricker en kannan eller mer får en särskild bonus på +1 på alla grundegenskaps- och färdighetsslag. Hur länge beror på brygdens kvalitet (gör ett Q-slag för bryggaren och se Q-tabell 1). Dock, mer än tre kannor gör honom så alkoholpåverkad att bonusen försvinner på grund av försämrad motorik och koncentration.

När två eller flera björnbröder möts brukar de dricka öl tillsammans, sjunga några vilda sånger, utbyta erfarenheter och dra några saftiga rövarhistorier. Detta är ett bra sätt för spelledaren att lägga in ledrådar eller locka in rollpersonerna i nya äventyr.

Björnmagi

Visioner

Björnens Ande kan objuden komma till en björnbroder i form av visioner. Detta sker när anden vill och kan inte "tvingas fram". Den visar sig då som en enorm grottbjörn, kanske sex meter hög, som utstrålar mod och intelligens. Den talar god miðalað och ger ett intryck av vishet och stor kunskap om de förhållanden som rör brödraskapet. (Dess utseende är känt för de flesta minotaurer, så detta behöver inte hållas hemligt för spelarna.)

Björndans

Viljestyrka*

EP-multipel = 2

Färdighetsslag: T, K, Q

Björndansen är en magisk krigsdans som endast kan utföras av de som utvalts av Björnens Ande. Den utförs med språng och krigsrop och kräver ett utrymme på minst 5×5 meter per individ och en takhöjd på 3½ meter. Dansen kräver dansarens fullständiga uppmärksamhet, eftersom han kommunicerar med Björnens Ande, och om han avbryts misslyckas hans intentioner. Dansen kan dansas på lite olika sätt, beroende på vilken magisk handling dansaren vill utföra; några sådana beskrivs nedan.

Det går bara att dansa för en handling åt gången, men det är fullt möjligt att dansa för Björnens styrka och Björnens vrede i följd. Tänk dock på att den första handlingens varaktighet räknas medan man utför den andra dansen.

Det är ansträngande att dansa Björndansen. Slå ett UTH-slag för att avgöra hur många minuter i sträck björnbrodern orkar dansa. När denna tid har löpt ut måste han vila sig i 1T minuter för att hämta andan.

Gruppdans är mer effektivt. Om 4-8 björnbroder dansar tillsammans får var och en av dem en särskild bonus på +1 på sitt Björndans-slag; om de är 9-15 blir bonusen +2 och om de är 16 eller fler blir den +3.

Q-tabell 1

Utfall	Hur lång tid?
QX	Misslyckas (utmattning i 1 minut)
Q4+	1 minut
Q8+	4 minuter
Q12+	9 minuter
Q16+	16 minuter
Q24+	25 minuter
Q32+	36 minuter
Q40+	49 minuter

Björnens ed°

Färdighetsslag: T

Björndanstid: 1T timmar

Under denna dans kan en eller flera björnbroder svära en helig ed. Detta bör inte vara något alla björnbroder lovat genom sitt hederskodex (det vore ju överflödigt) och givetvis inte heller något som bryter mot detta hederskodex. Detta kräver inget slag; effekten uppstår automatiskt. Om någon av dem därefter bryter mot sin ed räknas det precis som om de inte längre upprätthåller sitt hederskodex och Björnens Ande vredgas. Dessutom tar Björnens Ande fysisk gestalt som ett slaganfall eller annan plötslig sjukdom.

Slå ett T-slag mellan användarens egen Björndans, modifierat av hur många broder som dansade med honom den gången, och hans VIL. Om han förlorar, blir han sängliggande i 2T veckor. När han slutligen hämtar sig, har han fått permanenta men av något slag – han förlorar 1 snäpp från någon grundegenskap på grund av detta. Om han fumlar dör han av hjärtslag, en plötslig inre blödning, eller dylikt. Även om han lyckas, är han sjuk i 2T dagar, men utan permanenta men.

Björnens gemenskap

Färdighetsslag: *behövs ej*

Björndanstid: 1T minuter för att upprätta kontakt följt av tiden som krävs för själva samtalet.

När björnbrodern dansar på det här sättet samtalar han med Björnens Ande. (Detta skiljer sig från de visioner som nämnts tidigare och handlar snarare om ett telepatiskt samtal utan visuella effekter.) Spelledaren använder detta som ett redskap för att förmedla betydelsefull information till spelarna. Det finns inga givna regler för exakt vad Björnens Ande berättar, utan detta beror på vad han vet och vill vidareförmedla och allt detta styrs av spelledaren. Dessutom kan anden ställa en del frågor till björnbrodern.

Björnbrodern kan be Björnens Ande att vidarebefordra information till andra björnbroder (specifikt namngivna) som de erhåller när de nästa gång utför Björndansen för detta ändamål. Anden brukar vidarebefordra sådan information, undantaget enstaka situationer när han finner det olämpligt av något skäl (dvs SL kontrollerar informationsflödet).

Om två eller flera björnbroder dansar Björndansen samtidigt kan de samtala med varandra telepatiskt. Detta förutsätter dock att de har träffats ansikte mot ansikte tidigare. Denna telepatiska kommunikation har obegränsad räckvidd på Gondica. Björnens Ande hör

hela samtalet, även om han inte behöver verka vara närvarande. Björnbröderna känner inte till detta, även om de flesta misstänker att det förhåller sig så. Anden kan också ”störa ut” ett samtal om han så önskar, men det sker väldigt sällan.

Björnens gamman

Färdighetsslag: Irrelevant

Björndanstid: Av och till festen igenom

Detta är ett danssätt för fest och dryckeslag. När bröderna dansar denna tillsammans fylls de av glädje. De dricker, sjunger och berättar skrönor för varandra samtidigt som stämningen förblir ständigt god. Ingen vredgas över skämt och gliringar bröder emellan oavsett hur berusade de är (icke-bröder omfattas däremot inte av samma välvilja). Det finns inget behov av att simulera effekterna av denna dans med spelregler, utan det är något som SL kan sköta på fri hand. En följd av dansen är att björnbröderna inte är bakfulla nästa dag, oavsett hur mycket de har druckit.

Björnens hird°

Färdighetsslag: Q

Björndanstid: 1T timmar

Denna dans måste utföras med en grupp, annars är den ganska meningslös. Den är en bokstavlig krigsdans, som utförs innan en grupp björnbröder drar ut i strid. Dansen måste ledas av den som skall vara deras ledare, och alla eventuella under-ledare måste också vara närvarande. Man slår ett slag för den *sämsta* Björndans-TK i gruppen; det räcker med att en enda kliver fel, så... Den vanliga gruppbonusen gäller.

Dansen fyller bröderna med mer en vanlig stridsiver och en känsla av gemenskap som är nästan påtaglig; under den kommande striden har de en fantastiskt god koll på var deras stridskamrater är någonstans och de blir än tapprare än vanligt.

Effekten varar i enlighet med tabell Q1, men läs ”timmar” istället för minuter. Rent speltekniskt får deras härförare +3 snäpp på Ledarskap, Taktik och övriga slag för att leda dem till seger. Bröderna själva blir immuna mot all yttre påverkan som skulle kunna få dem att slå reträtt.

Å andra sidan kan de inte tänka på annat än den förestående striden. De kan inte vila, inte sova. Om de inte åtminstone får börja marschera mot fienden – som givetvis måste vara känd när man utför dansen, man måste ju veta vem det är man skall vara arg på – blir de retliga, nervösa och kan inte utträtta något vettigt. Detta är mest en rollspelsfråga.

Björnens ramar

Färdighetsslag: Q

Björndanstid: 1T minuter

Genom att dansa på detta sätt blir björnbrodern bättre på att slåss i obehäpnad närstrid. Han får en särskild bonus på +3 snäpp på sina färdighetsslag när han slåss med knytnävsslag, stångning och sparkar. Dessa kroppsdelars skadesnäpp får också en särskild bonus på +1 snäpp.

Hur länge effekten varar efter dansen beror på Q-slaget (se Q-tabell 1). När effekten har löpt ut sjunker björnbrodern samman på marken och är fullständigt utmattad i lika många minuter till. Under denna tid kan han inte utföra några handlingar alls.

Björnens ramar och *Björnens styrka* kan inte kombineras. Kroppen påverkas på alltför olika sätt.

Björnens sinnelag

Färdighetsslag: Q

Björndanstid: 1T minuter

Genom att dansa på detta sätt övergår björnbrodern att tänka som en björn. Hur länge effekten varar efter dansen beror på Q-slaget (se Q-tabell 1). Efteråt återgår björnbrodern på en minut till normalt tänkande.

Under varaktigheten fungerar björnbrodern mentalt som en björn. Detta har en fördel: alla former av telepatiskt avläsning eller påverkan riktade mot björnbrodern fungerar inte, eftersom han tillfälligt inte är sapient (telepatianvändaren får så att säga utslaget ”djur” istället för ”sapient”).

Nackdelen är att minotauren betar sig som en björn, vilket kan vålla avsevärda bekymmer för omgivningen. Han ser exempelvis inte andra minotaurer som artfränder, utan kan angripa dem om han känner sig hotad.

Björnens språk

Färdighetsslag: K

Björndanstid: ”samtalets” längd

Björnbrodern använder detta danssätt för att kommunicera med en björn: få den att förstå att han är en vän och ”samtala” telepatiskt med den. Björnen börjar då att lufsande ”dansa tillbaka”. Samtalet inskränks till sådant som en björn kan begripa sig på, dvs konkreta företeelser som den själv har upplevt. Eftersom björnar inte är särskilt intelligenta gör SL ett dolt K-slag för att se hur mycket björnen fakta egentligen känner till och förmår förmedla på ett för minotauren begripligt sätt. Samtalet bör rollspelas för att skapa rätt stämning.

Utomstående ser enbart hur björnen och minotauren dansar mot varandra på 5-10 stegs avstånd från varandra och behöver inte förstå att det pågår ett informationsutbyte.

Björnens styrka

Färdighetsslag: Q

Björndanstid: 1T minuter

Genom att utföra dansa på detta sätt sammansmälter björnbrodern sin viljestyrka med sin kroppsstyrka. Tillfälligtvis blir $STY = STY + VIL$. Ökningen påverkar också SB. Däremot ökas inte VIL och TÅL.

Hur länge effekten varar efter dansen beror på Q-slaget (se Q-tabell 1). När effekten har löpt ut sjunker björnbrodern samman på marken och är fullständigt utmattad i lika många minuter till. Under denna tid kan han inte utföra några handlingar alls.

Björnens ramar och *Björnens styrka* kan inte kombineras. Kroppen påverkas på alltför olika sätt.

Björnbröders tvekamp^o

Färdighetsslag: T.

Björndanstid: 1T minuter att aktivera, därefter så länge som det behövs.

Två björnbröder eller grupper av björnbröder som är oense om något kan använda denna ritual för att avgöra vem som är starkast (dvs. har rätt) utan att nödvändigtvis spilla varandras blod. Det finns tillfällen då man inser att detta är dumt, även om björnbröder dammar på varandra i all vänskaplighet i bland.

Det måste vara lika många på varje sida, annars är det orättvist och följaktligen hederslöst och dansen fungerar inte. Under dansen faller de deltagande i trance och ser sina själar manifesterade som björnar. I denna andeskepnad kan de sedan duellera.

Det hela fungerar som en enkel variant på vanlig strid. Man avgör initiativ, anfaller och försvarar sig med Björndans. Om någon blir träffad, slå dennes VIL

mot anfallarens VIL i ett T-slag. Om han misslyckas förlorar han medvetandet och hans ande träder tillbaka in i kroppen. Han vaknar efter 1T minuter och är allmänt groggy, och är inte längre i trance. Om han fumlar är han utslagen i 1T timmar istället. När alla på en sida blivit däckade, har de kvarvarande vunnit.

I en tvist måste så de besegrade rätta sig efter seg-rarnas vilja, så länge det inte är något som är hederslöst.

Björnens vrede

Färdighetsslag: Q och T

Björndanstid: 1T minuter

Genom att dansa på detta sätt omger sig björnbrodern med en aura av farlighet – han ser helt enkelt fruktansvärt grym ut. Hur länge effekten varar efter dansen avgörs av ett Q-slag (se Q-tabell 1).

Varje gång han konfronterar en annan person – i strid eller på annat sätt – ska de två slå ett T-slag (Björndans mot VIL). Om björnbrodern vinner backar motparten (undviker strid, släpper fram björnbrodern, eller vad som passar). Om björnbrodern vinner med 10 eller mer poäng till godo flyr den andre parten bokstavigt talat från platsen. Om detta inte går blir förloraren en darrande geléhög på marken. Om björnbrodern förlorar händer inget särskilt.

Nackdelen med att befinna sig i detta tillstånd är att björnbrodern är iögonenfallande. Folk lägger märke till honom, oavsett om han vill det eller inte, eftersom hela hans väsen utstrålar styrka och vrede. I stridssituationer brukar en björndansvredgad minotaur bli måltavla för stark fientlig eldgivning – allt enligt principen ”undanröj det värsta hotet först”.

Bilaga 1. Speldata för björnar

Björnarna har spridit sig över stor delar av Pangaia. De är normalt ensamlevande varelser. De är sällan intresserade av sapienter, men kan bli farliga om de känner sig hotade. Honor som skyddar sina ungar är särskilt aggressiva.

I den kalla kusttrakten söder om Digerveden och på Ibratöarna lever **isbjörnen**. Den är ett utpräglat rovdjur som främst jagar säl. Den är stark, aggressiv och väl anpassad till det bistra klimatet. Dessa områdens sapienta invånare hyser därför alltid stor respekt för den.

På de termaliska öarna och i Digerveden hittar man **brunbjörnen**. En liten stam finns också i Imbris oländiga områden. Den är allätare, men livnär sig gärna på laxfiske i forsar. Arten förekom tidigare i hela Vidonia, men utrotades på de flesta ställen under Blå Erans första tre århundraden.

I Kordibergen finns den gråbruna **grottbjörnen**. Den skiljer sig från andra björnar genom att endast äta växter. Grottbjörnen är den största kända björnen, nästan fyra meter hög när den reser sig på bakbenen. Många minotaurer vördar grottbjörnen som en inkarnation av det mäktiga berget Albas ande och skulle ald-

rig skada ett sådant djur. Kimon Megalos i Mirak tillhör denna skara.

I Kordi- och Zagro-bergen bor även den vitkragade **svartbjörnen**, vilken är den minsta björnarten i sydöstra Pangaia, ungefär stor som en människa. Man kan ibland även möta svartbjörnar i Dodjab (Zagrosia) – djuret föredrar där höglänta områden som är någorlunda svala – och i Digerveden. Denna björnart figurerar som en lurifax (trickster) i de minotauriska legenderna (jfr rävens roll i nordiska sagor). Svartbjörnen är väldigt förtjust i honung och plundrar gärna bisamhällen.

Det finns rykten om faun-stora björnar som lever i Regnvedens djup, men Vidonias akademiker känner inte till några tillförlitliga fakta om dem. Endast om djärva äventyrare lyckas hemföra något exemplar därifrån kan berättelserna bekräftas.

Det finns även björnar i Wantale och Çu, men i Vidonia vet man nästan ingenting om dem. Den gängse uppfattningen är att de borde likna brunbjörnen. (Däremot finns det inga björnar på Silveröarna; faunan där skiljer sig avsevärt från Pangaias.)

Brunbjörn

STY	7T	VIKT	350 kg
UTH	4T	TÅL	33
SMI	3T	FF	6 meter
REF	3T		
VIL	2T		
SYN	3T		
HÖR	3T		
LUK	4T		
KÄN	3T		
SMA	2T		

Färdigheter: Simma 4T, Spänst 4T

Naturligt skydd: Huden räknas som läderrustning på hela kroppen.

Antal attacker: 1-2

Naturliga vapen:

Ramslag 4T	skada 7T hugg
Bett 4T	skada 5T hugg

Isbjörn, grottbjörn

STY	10T	VIKT	800 kg
UTH	4T	TÅL	42
SMI	3T	FF	6 meter
REF	3T		
VIL	2T		
SYN	3T		
HÖR	3T		
LUK	4T		
KÄN	3T		
SMA	2T		

Färdigheter: Simma 4T (isbjörn 7T), Spänst 4T

Naturligt skydd: Huden räknas som läderrustning på hela kroppen.

Antal attacker: 1-2

Naturliga vapen:

Ramslag 5T	skada 10T hugg
Bett 4T	skada 6T hugg

Svartbjörn

STY	5T	VIKT	150 kg
UTH	4T	TÅL	27
SMI	4T	FF	5 meter
REF	3T		
VIL	2T		
SYN	3T		
HÖR	3T		
LUK	4T		
KÄN	3T		
SMA	2T		

Färdigheter: Simma 5T, Spänst 5T

Naturligt skydd: Huden räknas som läderrustning på hela kroppen.

Antal attacker: 1-2

Naturliga vapen:

Ramslag 5T	skada 5T hugg
Bett 5T	skada 3T hugg

Bilaga 2. Minotaurernas plats i samhället

Minotaurernas kultur är mycket präglad av kamp, både mot naturen – Zagro och Kordi är kärva hem – och mot varandra. De är fattiga och stolta och av den anledningen värderar de tapperhet, ordhållighet och uthållighet högt. Sådana som är lata, lögnaktiga eller saknar uthållighet ses som föraktliga veklingar. Dessa karaktärsdrag har gjort att människor brukar betrakta dem som rakryggade, sturska och våldsbenägna.

I Kordi och Zagro lever minotaurerna i små byar på en social nivå som motsvarar järnålderns Germanien. Sådana byar leds av en grupp äldste, utsedda informellt för klokhets och tapperhet. Det enda stora minotaurrike som finns är Mirak och det beror på att högplatån är så flack att Kimon har kunnat ta kontroll över den. På andra ställen är bergen helt enkelt så oländiga att stora riken inte kan uppstå. Bergsminotaurerna livnär sig på enkelt jordbruk, jakt och getskötsel. Många män beger sig till lågländerna för att förtjäna sitt levebröd som legosoldater. Kvinnorna stannar oftast kvar i byarna för att uppfostra den uppväxande generationen och ta hand om jordbruk och hjordar. Detta har som följd att minotaurkvinnor har en stark position i samhället. De kvinnor som lämnar bergen för att de vantrivs med sina livsvillkor kommer sällan tillbaka.

Många minotaurfamiljer har bott i generationer i människostäder. De har då både det lokala språket och någon människoinfluerad dialekt av miðalað som modersmål. De har också lärt att bättre följa människornas sociala spelregler, men det finns något stolt och rakryggt inympat i det minotauriska psyket som ingen vistelse bland människor helt kan utplåna.

Psyket är också sådant att minotaurer har föga läggning för teoretiska studier. De har istället utpräglat praktiska sinnelag, och kan nå stor skicklighet i sådana färdigheter. Det gäller till exempel getskötsel, krigföring, jakt eller osttillverkning. Minotaurerna är ingalunda ointelligenta – även om många fördomsfulla människor tror så – utan deras intelligens har bara en annan inriktning.

Bland människorna har minotaurerna hamnat i vissa sociala nischer, främst som soldater, vakter, byggnadsarbetare, grovarbetare eller slaktare. Följaktligen har hela arten en låg ställning i samhället, ungefär som fauner. Minotaurerna har dock svårare ha att hantera detta än faunerna, eftersom de ser människor som opålitliga och lite fega, dvs präglade av karaktärsdrag som de själva föraktar. Detta har av och till lett till kontroverser. Däremot utsätts minotaurer nästan aldrig för förföljelser, vilket kan bero på att de är både starkare och mer stridsdugliga än människor.

Rätt sak för en minotaur

När du spelar minotaur bör din rollperson...

- aldrig svika ett löfte
- inte ge intryck av att vara feg
- inte tveka inför en strid
- inte ge upp även om läget är mycket motigt
- vara lojal mot sin vänner
- visa öppen avsmak mot löftesbrott och feighet
- undvika öppet vatten
- Favoritvapen: hillebard, sabel, grov musköt, bajonett, kastyxa

Bilaga 3. Information till SL

Detta avsnitt innehåller information med anknytning till Björnens Brödraskap som främst är avsedd för spelledaren.

Björnens Ande

I *Gondica* skildras Digervedens andevärld. Här presenteras ett andeväsen, Björnens Ande, som är mycket olikt. Även här rör det sig dels om en del fakta som vanligt folk (dvs spelarnas rollpersoner) känner till och dels annan information som endast spelledaren bör ta del av. Det är viktigt att upprätthålla denna åtskillnad, eftersom mystiken då bevaras. Om spelarna vet för mycket, försvinner en del av den speciella känsla som omger andeväsenden.

Det finns många mysterier som är okända för de termaliska akademikerna. Vissa väsen, kroppsliga eller okroppsliga, i världen uppstod långt före de antropomorfa arterna och de har sina egna mål och sina egna uppfattningar om vad som är rätt och fel.

Björnens Ande är ett av dessa väsen. Minotaurerna hävdar att den är sprungen ur Kordis massiva bergstoppar, född ur sten, vind och vatten någon gång i urtiden. Där kom den till Hoplon för att upprätta sin hird, för att samla sina hängivna följeslagare. Anden stod och står för vad minotaurkrigarna ansåg vara rätt och riktigt: tapperhet, edhållighet och brödraskap, så Hoplons ord om den vann anklang.

Vidonias akademiker erkänner existensen av andeväsen som är mycket olika de kroppsliga sapienta varelserna. Man har dock föga kännedom om sådana väsen, eftersom de inte låter sig infångas och undersökas av människor. Andarna är okroppsliga, sapienta och de flesta har sin egen unika natur och sina egna mål med sin existens. När en ande samspekar med en antropomorf sker detta nästan alltid på andens villkor.

Vad spelledaren måste ha i åtanke är att Björnens Ande inte är ett gudaväsen, eftersom den inte kan skapa ur intet, och dessutom saknar den förmågan att ta materiell form. Den kan dock av egen kraft förnimma vad som sker i östra Kordi och därtill se världen bortom bergen genom att använda björnbrödernas sinnen, men den kan inte styra deras viljor eller befinna sig hos alla samtidigt. Den kan ge och ta sina dyrkares mentala energi i viss omfattning, vilket är skälet till att björnbröderna kan utföra till synes övernaturliga handlingar. Anden har inga geografiska begränsningar för just detta utan kan verka varhelst en björnbroder befinner sig. Anden har självbevaringsdrift och strävar efter att bli mer kraftfull (dvs få fler dyrkare). Å andra sidan upprätthåller anden vissa ideal, vilka präglar dess personlighet. Den vill inte handla på sätt som strider mot dess egna ideal eller ta emot dyrkare som inte är beredda att försöka leva upp till dem. Därför kan den bara välja ut tappra krigare till sitt brödraskap. Björnens Ande är

inte bedräglig, så den har inte utgivit sig för att besitta större krafter än vad den faktiskt gör. Den har inte heller några bakomliggande ambitioner som strider mot vad den "säger" till sina dyrkare.

Det är viktigt att komma ihåg att Björnens Ande och Digervedens andevärld är så olika varandra – liv och krig – att de inte kan kommunicera med varandra. De finns så att säga på olika "våglängd".

Björnbröder och virtus

Björnbröder får ofta virtusproblem på grund av deras attityder och handlingar. Oöverlagd våld ligger alltför nära till hands. Detta gör att SL gärna får tilldela SLP-björnbröder negativa virtusvärden. Å andra sidan är de också den typ av individ som gärna försöker begå heroiska stordåd som skänker positiv virtus; den som överlever något sådant kan ofta få positiv virtus.

Om en spelare har en rollperson som är björnbroder, får agerandet under äventyren avgöra hur det går med virtus.

Andra andeväsen

Det finns fler mäktiga andeväsen på *Gondica* än de som har presenterats hittills. Spelledaren kan skapa egna efter eget gottfinnande. Betänk dock att sådana andeväsen...

- ...inte är gudar, även om de mycket väl kan ha lurat sina dyrkare till att tro det (en gud kan skapa ur intet och står över sådana trivialiteter som tid och rum)
- ...inte är odödliga i bemärkelsen att de inte kan gå under (det finns alltid något slags händelse som är dödlig)
- ...inte kan skapa materia eller energi ur intet, utan är begränsade till vad som finns tillgängligt i världen

Dessutom är det viktigt att skilja på andeväsen som verkligen finns och sådana som är ren vidskepelse. Många folkliga sägner om oknytt och naturandar är endast påhitt.

Shamanism och mysteriekulter

Shamanism är en religiös inriktning som fungerar som en kommunikationslänk mellan en grupp sapienter och den omgivande andliga och materiella världen. Shamanerna har oftast en ledande ställning i sin grupp, officiellt eller inofficiellt, och påverkar på så sätt sina medvarelsers beteendemönster.

Till exempel ser vedingarnas völvor till att stammen lever på ett sådant sätt att den omgivande skogen inte tar skada; detta är gynnsamt både för stammens och

skogens långsiktiga överlevnad även om det vållar kortsiktiga svårigheter ("Nej, ni får inte odla här. Det skulle väcka vrede hos dungens andar.")

Björnbröderna har inte samma officiella ställning som en völva, men de fungerar ändå som förebilder inom sin kultur. De utgör en liten krigareelit, högst några tusen individer, som i sin livsstil representerar många av minotaurernas ideal: edhållighet, tapperhet, oräddhet. Dessa ideal är nödvändiga för att säkra krigarkulturens fortlevnad och brödraskapet stärker dem genom sin blotta närvaro. Unga minotaurer ser dem som något att efterlikna och strävar då aktivt för att bli som dem.

Shamanistiska religioner bygger på att inviga särskilt utvalda individer i hemligheter om världens uppbyggnad och om medlemmarnas roll i att bevara och påverka den. På fackspråk kallas detta 'mysteriekult'. De invigda lär sig riter, regler för vad som är gott och dåligt liv, kännemärken och andra företeelser som noggrant hålls hemliga för utomstående. Den som sviker kultens påbud lyses i bann och utsätts oftast för någon form av vedergällning.

Speltekniskt kännetecknas en mysteriekult av att medlemmarna får lära sig en eller flera magiska färdigheter som gör det möjligt för dem att utföra handlingar som ingen 'vanlig' individ skulle kunna göra. Färdigheterna Björndans och Késem fungera som förebilder. Varje kult innehåller dyrkan av en eller flera särskilda andeväsen som endast kommunicerar med kultmedlemmarna.

Ekomantins inställning

Ekomantin har två principiella invändningar mot shamanism och mysteriekulter.

Dels är det fel att religion ska vara sluten med sanningar som endast delges vissa invigda. Ekomantin är öppen för alla och betraktar alla som jämlika, även om vissa individer har särskilda talanger som andra saknar.

Dels är det fel att dyrka andar, eftersom dessa – om de verkligen finns, vilket är omtvistat – är en del av skapelsen. Péos Kosmokrator är Skaparen och det enda väsen som ska dyrkas. Nu är ekomantin en vidsynt religion, så man förföljer inte andedyrkare även om man för det mesta öppet tar avstånd från deras läror (inkvisition och religiöst förtryck förekommer *inte* i Vidonia).

Andra mysteriekulter

Björnens brödraskap är en av flera mysteriekulter bland minotaurerna (de är normalt inte öppna för individer av annan art). Här är ytterligare två av de många:

- **Hedens systrar** är en mirakisk kult som vänder sig till kvinnliga herdar; de besitter hemlig kunskap hur man sköter boskapshjordar på ett bra sätt (vallning, läkande, hög mjölkproduktion, osv). De dyrkar en djurande som är den mytiska anmodern till all boskap.
- **Helande handen** är en liten helarkult med medlemmar på många ställen i Kordi och Vidonia. De dyrkar De Tre Systrarna, tre andar med anknytning till födelse, läkedom och fridfull död. Kulten vänder sig till både män och kvinnor; dess invigda lär sig helande riter och att brygga örtmediciner med stor kraft. Medlemmarna betraktas med stor misstänksamhet av många ekomantiska mentorer och mystagoger, som fruktar att kulten är en förvriden version av Maharahuls lära. Eftersom det är en mysteriekult så vet de ju inte vad kulten egentligen tror.

Andetro förekommer även bland vissa mänskliga grupper, som till exempel ötermalier och tegrier. De tegriska kulterna koncentrerar sig på hästar, boskapskötsel och strid, medan de ötermaliska främst fokuserar kunskap som är nyttiga när man ska överleva på karga öar, till exempel fiske och getskötsel.