

Jakaens budbringer

Vårlaiiv 2005



Jegerfolkets hovedkompendium

HISTORIE:

Ved tidenes begynnelse var Moderen. Hun vandret ensom på jorden, men hun fant ikke ensomheten vel. Jorden var naken og livløs, så hun skapte planter til å kle den med, mektige trær, vakre blomster og legende urter, og hun følte seg vel for en stund. Men trærne vokste seg små og forkrøplede, de sperret lyset for blomstene, blomstene sugde kraften fra urtene og fortrenget dem, urtene slynget seg om trærne og kvalte dem. Moderen så at noe manglet. Hun fødte så Solen og Månen, sin sønn og datter, for å la dem finne en løsning. Sammen skapte de dyrene, men dyrene ble mange, de spiste opp alle plantene og ble svake og syke. For å bøte på dette dro Månen mot nord, til hun fant et hull i isen. Der kalte hun fram Ulven, for at den skulle styre de andre dyrene og luke ut de svakeste. Men Ulven var et grådig dyr, og tok godt for seg av de andre dyrene. Da gikk Solen inn i de dypeste skogene og opp på de høyeste fjellene og ut på de åpne slettene, og av hva han fant på disse stedene lagde han Menneskene for å være dyrenes hersker og jakte på Ulven når han blir for grådig.

Menneskene spredte seg over verden og la den under seg, de ble mange og lærte seg nye kunster, men i all deres makt vendte de seg mot hverandre, og mange av dem vendte seg også bort fra Moderen. Det ble ufred mellom menneskene og de delte seg i flere folk. Men ett folk forble tro mot Moderen og hennes ønske for skapelsen og det er Jegerfolket.

Folket delte seg i klaner som levde i fred i lang tid, andre folk reiste i fred gjennom skogene, og aldri hindret Jegerfolket dem eller gjorde dem ille. Freden varte helt til mennene fra sør ble mange og ville legge jorden under seg. Først fylte de alt landet rundt seg, deretter dro de nordover med ufred for å slavebinde folkene der. De er mange og har sterke våpen, og de slåss ikke som tapre menn skal gjøre. De har lagt under seg flere klaner, både ved krig og svik, og slåss stadig videre for å få mer. Disse mennene som kaller seg Lombedocere, har heldigvis naboer som tidvis motarbeider dem, Carinterne, og disse har hjulpet flere klaner, særlig med gode og sterke våpen.

Blant Jegerfolket finnes det krigere velsignet av Månen. De kan ta ulveskikkelse og er uovervinnelige på slagmarken. Nesten ingenting kan drepe dem i denne formen, og de er fryktinngytende å se til, halvt dyr/halvt menneske. Sjamanene er de eneste som kan kontrollere dem, og godt er det, for det er ikke alltid de kan skilne venn fra fiende.

For noen år siden ble det kalt sammen til et møte blant alle høvdingene i Jegerfolket. Meningen med møtet var at det skulle velges en konge over Jegerfolket, en som kunne samle Jegerfolket mot Lombedocerne. Ikke alle var like begeistret over denne ideen med et overhode over alle stammene, og det kom da heller ikke så mye ut av møtet. En av grunnene kan være at stammene er for forskjellige og har ulike mål, en annen grunn kan være at den beryktede lombedociske ridder Ivenlot var tilstede for å "observere" som han sa. Meningen var nok heller å stikke kjepper i hjulene, noe det så ut til at han klarte med sin blotte tilstedeværelse. Ikke alle stammer var representert på dette møtet.

LEVESETT OG SKIKKER:

Blant Jegerfolket er livet lagt opp rundt klanen og familien. Familien er samlet rundt langhuset, med eldste far og mor øverst, og trelle nederst. Trelle er oftest folk som har begått grove forbrytelser eller krigsfanger, de eies av familien i felleskap og står for mesteparten av feholdet og jordbruket, arbeid som ikke sømmer seg frie jegerfolk. Familien tar seg av de oppgavene det ikke er trelle til, og de tingene trelle ikke kan gjøre, f.eks. storviltjakt. Øverst i familien står de eldste, familiens far og mor, som tar alle avgjørelser og forestår de religiøse seremoniene som må avholdes, med mindre noen av de hellige prestene eller prestinnene legger sine reiser til huset. Disse kalles også sjamaner. Langhuset er familiens faste bosted i vinterhalvåret, om sommeren reiser man gjerne rundt på jakt, og har da en sommerleir som består av telt og gammer som lett kan tas ned og flyttes.

Sjamanene holder stort sett til ved Høvdingens gård, men legger ofte ut på reiser til de forskjellige familiene i stammen for å utføre religiøse seremonier og spre nytt om Høvdingens planer. En stamme kan bo over et ganske stort område, men samler seg gjerne i landsbyer rundt høvdingesetet hvor de bygger sine langhus. Stammens overhode er Høvdingen, han feller dommer i tvistemål innad i klanen, fører an i de store årstidsseremoniene, tar seg av kontakten med andre klaner, og leder stammen i krig. Krig mellom klanene er ikke ukjent, men dreier seg sjelden om erobring av land, slik som lombedocerne gjør, oftest dreier det seg om plyndringstokter for å stjele kveg, hevnaksjoner etter fornærmelser eller bare unge menn som vil vise sitt mot i strid. Krigen forløper gjerne slik at høvdingen kaller til seg alle de unge menn som kan tenke seg å være med ham (av og til kvinner også), og reiser avgårde til han møter den andre klanens flokk. Så stiller de seg opp mot hverandre og begynner å rope fornærmelser (å gjøre dette skikkelig er minst like viktig som selve slåssingen, å kunne komme hjem etter å ha levert en blodig fornærmelse av en hel klan er vel så bra å skryte av som å ha drept en mann) inntil det sprekker for den ene siden og de enten sender frem et par slåsskjemper for å avgjøre kampen ved tvekamp, eller lar hele flokken storme frem. Målet er ikke å drepe alle i den andre flokken, men å vise hvem som er sterkest slik at man senere kan kreve krigsbytte av den tapende part. Unge menn drar ofte ut for å følge andre høvdinge i strid for å vise sitt mot dersom det skjer lite der hvor de selv bor.

Andre som reiser rundt blant klanene er historiefortellerne, som både gjenforteller de gamle historiene, og leter etter nye ting å fortelle om. Disse er høyt respektert og verdsatt, fredhellige folk man med glede betaler både mat og fine smykker for en god fortelling.

Godt folk bedriver helst ikke grovarbeid, men gir seg heller hen til finarbeid som treskjæring, veving, jakt, idretter, samtaler og sang, og måler gjerne ferdigheter når de møtes, for vel kan man snakke høyt om sine store dåder, men man får også vise hva man står for. En annen ting det står respekt av er å kunne gi fine gaver, og skikken er at om en gjest ønsker seg noe skal man gi det med glede og ikke nekte ham noe, for det er et sikkert tegn på velstand å kunne skryte av alle de store gavene man har gitt. Ussel er den som ikke har noe å gi, men verre er det med den som tar, den som lyver og den som bedrar, for til ham vil ingen noe si. Å være venneløs og vanæret er en større skam en mange kan leve med, ettermælet er det viktigste for enkeltpersonene, og løgner er den største skamlett man kan få på dette. Det man gjerne vil ha med i

sitt ettermæle derimot, er fortellinger om sin store manndomskraft og evne til å glede kvinner, eller sin store skjønnhet, dugelighet, fruktbarhet og evne til å oppdra staute barn; det beste som dog kan sies om noen er at han var trofast.

Når et barn blir født, får det gjerne navn etter spesielle omstendigheter rundt fødselen, eller spesielle egenskaper. Dette navnet skal barnet bære helt til det blir gammelt nok til å dra ut på Søken etter sitt voksne navn. Denne Søken er et overgangsrite fra barn til voksen, som foregår ved at barnet blir sendt ut i villmarken med kun en kniv, et vannskinn, et soveskinn og en enkel drakt, for å finne ut hvem de egentlig er. De skal finne sitt voksne navn, og en ting eller gjenstand som de mener viser hvem de er. Denne gjenstanden må de ta godt vare på, for den vil fungere som en talisman og veiviser resten av livet. Det regnes som stor ulykke å miste den, men det finnes måter å blidgjøre åndene på, kanskje ved å dra på en ny Søken. Når barnet kommer tilbake, om det har lyktes, blir han/hun ønsket velkommen som voksent medlem av stammen av sjamanen og sin familie, eventuelt resten av klanen. Det er vanlig at jenter drar ut på Søken etter sin første blødning, og gutter når de har fått sin voksne stemme. Denne skikken varierer litt fra klan til klan, men de fleste har varianter av den.

KLESDRAKT:

Jegerfolkets drakt er enkel og praktisk. For menn tettsittende bukser, snørt opp til knærne, vamsjer gjerne ned til knærne, helst i gode tykke stoffer, over det hele en god firkantkappe festet med en vakker nål på skulderen, og øverst gjerne en skinnlue eller filthatt med kort brem.



For kvinner gjelder lange hoser, enkle kjoler, formsydd med trange ermer, pent mønstret forkle for husmødre, og helst en halvsirkelkappe, gjerne med hette. Noen kvinner bruker skaut eller hodelin. Jegerfolket har dyktige vevere, og kan også kunsten å farge stoff, så alle klaner og familier har sine egne mønstre i deres egne glade farger. Oftest veves det et stor stoffstykke i dette mønsteret, som så deles opp til plagg for de i familien som trenger det. Det brukes også mye skinn og pels til klærne, skinn helst til arbeidsklær som slites mye, og pels sammen med fine tøyer til stasklærne. Det settes også stor pris på smykker, gjerne fargerike kjeder og bånd, og store sølv, gull og bronsespenner og nåler, lange brede belter i gilde farger og heftige beslag, og brede armbånd, fjær brukes stort sett bare av damer. Mennene pynter seg gjerne før store manns-seremonier og slagsmål med kroppsmaling, helst blåmalte symboler utvalgt av en dertil kyndig person. Symbolene blir malt over hele kroppen, og de skal vises frem, bare menn som har noe å skamme seg over bruker lendeklede. Noen få klaner bruker grønt og svart, og høvdingene bruker noen ganger rødt.

VERDEN:

Jegerfolkets land er avgrenset i sør av dragefjellene, i øst av Kasmenistan, et ungt rike, tørt og ufruktbart, og hovedsaklig befolket av nomadiske barbarer. Nordover er

tundra og isødet. I vest ligger kongeriket Lombedoc, de har vokst seg sakte østover mot jegerfolkets land. Forbi Lombedoc holder Øyfolket til, et merkelig folkeslag kjent for sine rare ritualer og tro. De spiser bare fisk, og reiser rundt fra øy til øy. Sør for dragefjellene ligger Carintia som er et gammelt kongerike. Av og til driver jegerfolket handel med dette landet. I den senere tid har det vært indre stridigheter i Carintia, og en av partene, grev Miloch, leide inn jegerfolkkrigere til å kjempe for seg. De ble belønnet med våpen. Det har også vært ufred mellom Carintia og Lombedoc, men for øyeblikket er det visst fred.

KLANENE:

Harder: Denne stammen har i den siste tid vært hardt angrepet av Lombedoc. Harder er kjent som en av de største og beste krigerstammene. På grunn av Lombedocerne har stammens unge høvding Djerv vært tvunget til å bruke hele stammen i krig. Djerv er også den største og beste krigeren blant jegerfolket. Klanen er kjent for å være litt stor i kjeften og rask til våpen.

Luster: Denne stammen har gjort seg selv til budbringere og speidere for Jegerfolket. Lustere er kjent for å sitte rolig i et hjørne og lytte. De kjenner mange av stammens hemmeligheter og har ingen betenkeligheter med å gi opplysningene videre. Den som noengang har gjort en Luster urett må vokte seg vel. En liten tabbe, og hele Jegerfolket vet det. Stammens høvding Dowy er kjent for sin gode hukommelse og han bærer nag lenger enn de fleste.

Korsener: En stamme som mange ser på som åtseldyr. De reiser rundt og lever på andre stammer. De er gode krigere, men dårlige bønder, og lar derfor de andre stammene brødfø dem. De hevder at uten dem ville Lombedoc forlenget ha drevet Jegerfolket ut av landet, og at de ofrer sine gårder og buskap for at jegerfolket skal leve. Stammens høvding Polsi er en sterk og regelrett dum kriger. Men få er like modige som ham.

Varder: En stamme som ligger nord for Harder, og har i den siste tid slss mye med Lombedoc. De er kjent for å være dyktige krigere, og også for å tenke litt mer enn Hardere, men de er like store i kjeften, og lett til våpen.

Gorder: En stamme som ligger sør i landet langs passene til Carintia, og driver litt handel med disse merkelige menneskene. De er en rolig stamme som er lite i strid med Lombedoc, men de vet hvilken fare som truer dem, og kan slåss. Høvdingen deres Umbro gav fra seg makten da han kom tilbake fra Øyfolket, og reiser nå rundt som historieforteller.

Irksoler: Om denne stammen eksisterer eller ikke er et yndet tema ved leirbålene. Mange mener å ha sett dem, noen håper at det er sant, andre mener at det er løgn. Navnet har de fått på grunn av kampropet sitt: Irkso. Det eneste man vet om disse menneskene er at de alltid slåss på jegerfolkets side, og kan dukke opp når man minst venter det. I følge beskrivelsene så går alle i jerveskinn og alle har en hjelm som dekker ansiktet. Ryktet sier også at høvdingen har en tam jerv som deltar i strid. følge de samme ryktene har mang en Lombedocer falt for Irksolene. Et annet rykte sier at de alle er Lombedociske soldater som har skiftet side. Ihvertfall har ingen hørt om denne stammen før Lombedocerne kom.

Korger: En stamme som ligger sør i landet langs passene til Carintia og driver handel med dette landet. De er en rolig stamme, men mange av de unge drar til de andre stammene for å slåss mot Lombedoc. De er kjent for å ha dyktige krigere og gode handelsfolk.

Tsjude: Denne stammen er kjent for å plyndre de andre stammene for å få mat. Ryktene forteller om de fryktelige Tsjudene som ikke frykter noe. De har i de siste årene vært litt roligere enn vanlig, før drepte og voldtok de for fote. Synet av de sortkledde Tsjudene kan bringe frykt i selv de største og mektigste krigerne. Mang en kriger vil heller møte et kompani av Lombedocere enn en liten flokk Tsjuder.

Gaxial: Dette er en av de stammene som først ble angrepet av Lombedoc. De gav ikke opp og er for tiden beleiret. De er kjent for sin mektige Druide som er viden kjent blant de kyndige. Ingen sjaman har noengang vært så dyktig som han.

Byrker: Denne stammen har som symbol bjørnen. Og det passer dem bra. De er et rolig folk som driver mere jordbruk enn jegerfolk flest, men når de blir angrepet så slår de fra seg som en såret bjørn. Store av natur er de, og om du hisser dem opp er det på tide å bli bekymret. På den annen side så elsker de en god fest, og har en rungende latter. Det blir sagt at høvdingen deres Durk kan forandre form til en bjørn.

Berger: Denne stammen har de dyktigste jegerne og bueskytterne. De holder til i de store skogene, og det er ikke mye som skremmer dem blir det sagt. Høvdinge Shar ble høvding i ung alder, men har klart seg godt.

Hellmar: Dette er en av de stammene som overgav seg til Lombedoc. Hellmar er kjent som de beste sporfinnere og veivisere blant stammene. Nå gir de frivillig sine tjenester til Lombedoc. Mang en landsby er ødelagt fordi Hellmarske speidere har vist lombedocerne den letteste veien dit. Hellmars beste kriger og speider er Sarkin. Han er speider for Ridder Ivenlot, og er skyld i mange seire til Lombedoc.

Sjung: Hvis du hører en munter melodi i skogen men ikke klarer å finne sangeren, er sjansene store for at du hører en Sjung. Ryktene forteller om alver og underjordiske som har laget denne stammen sammen med mennesker. Det man vet om Sjungene er at de er eksperter på å forsvinne i naturen, og at de sjelden blir syke. De er også kjent for sine sanger og sitt fløytespill. Garin er høvdingen deres og har vært det de siste 50 årene. Han er kjent for sitt falkeblikk og sine skarpskytterferdigheter. Det sies at han kan kløyve en pil på seksti skritts avstand.

Holger: Det finnes ikke noe fredeligere jegerfolk enn Holgere. De driver med reindrift i nord, og er kjent for sine eventyrfortellere og sin rolige natur. De holder seg for det meste for seg selv, men når en dukker opp, har man mange gode historier i vente. Høvdingen deres Galtu er kjent for å holde folk våkne i dagervis med sine fortellinger. Holgere blir ofte kalt for Isfolket fordi de bor på kanten av isødet.

Gander: Denne stammen er kjent for sin gjestfrihet og sin snåle natur. De ligger lengst øst, og slåss mer mot Kasmenistanerne enn mot Lombedoc. De har merkelige ideer om hvordan man skal slåss, men det er effektivt. De er fastboende ved Loch Thul, og har en stor landsby der. De liker en god historie, og en reisende kan få store

gaver ved å fortelle en god historie fra andre land. e er også kjent for sine store skiller mellom kvinner og menn. Høvdingen Cormuc er en rettferdig og klok mann. Man en stamme har bedt ham om råd.

Dette er et utvalg av klanene, Det finnes flere, men det er stort sett disse man hører om.

UTLENDINGER:

Lombedocere: De kommer med våpen og bygger borger og tror de hersker. Under deres kontroll ville Jegerfolket dø ut. Lombedocere har ingen ære, de dreper kvinner og barn, og det er en stor ære å drepe en lombedocer. Størst ære vil falle på den som dreper Ivenlot, problemet er at mange har prøvd, men han lever ennå. Ryktet sier han er uovervinnelig og nådeløs. De vise krigerne unngår ham på slagmarken, og lever til å slåss mot Lombedoc en annen dag. Lombedocerne bygger veier og byer som forræderne blant jegerfolket får bruke. Det sies også at noen av disse forræderne er i hoffet til kongen av Lombedoc, mest sannsynlig som fanger for å holde dem i ro.

Kasmenistanere: De lever i telt alle sammen, bortsett fra kongen deres som bor i et kjempepalass av marmor, gull og sølv, pntet med alle slags edle steiner. Alle i Kasmenistan er skyldige kongen livet, og han kan drepe hvem som helst når som helst, noe han gjør ofte. Kasmenistanerne har nesten ingen byer, de rir fra sted til sted i ørkenen som dekker nesten hele landet deres. De tilber onde ånder som slår dem med pest og ulykker hvis de ikke ofrer nyfødte jentebarn til dem, noe de gjør med glede, for kasmenistanerne elsker å spise menneskekjøtt.

Carintere: De bor i landet sør for dragefjellene. De ligner litt på Lombedocere, men har hjulpet Jegerfolket med våpen i kampen mot Lombedoc. De handler en del med jegerfolket. De bor i store byer, og går kledd i dyre klær.

Kaldeere: Et land langt langt mot syd, hvor det er kjempevarmt, og kvinnene går nesten nakne.

Karasjnodarer: Et merkelig fjellfolk på grensen til Kasmenistan. Jegerfolket handler av og til med dem.

RELIGION

Folkets høyeste guddom er Moderen, som skapte verden, og hennes to barn Solen og Månen. Det er fra disse alt liv har sitt opphav. Solen og Månen hersker både i denne verden og de dødes rike, hvor alle kommer fra, ved Solens makt etter Moderens bud, og drar til, ved Månens makt etter Moderens bud; begge reiser de over himmelen i sine lysende vogner og under jorden i en båt av levret blod på en elv av kald sæd (nesten) hvert døgn.

Av andre guddommer finnes det utallige; blant disse kan nevnes Oran. Like etter at menneskene ble til steg den store dragen Icaern opp av havet, for han hatet menneskene, og han ville drepe dem, men menneskene vente seg til Solen og Månen og ba dem om hjelp, og Solen og Månen så faren de var i, og skapte av seg selv en

mann til å bekjempe dragen og vokte over menneskene, og de la i ham av sine egne krefter, så Solen senere svekkes om vinteren og Månen flere ganger i året, og denne mannen kalte de Oran, og Oran gikk frem og brøyt med dragen og kastet den til marken hvor han kjørte spydet sitt gjennom den så den døde.

Men fra Icaerns bensplinter og bloddråper stiger det stadig nye redsler som alle føler dragens hat mot menneskene. Så ved hver midtvinter og hver måneløse natt må menneskene ofre for Orans støtte så lys og varme atter vil komme.

Oran fikk spydet av Herta, et mektig våpen, og det første hun smidde, hamret med hoftebenet fra en utgammel kvinne, kjølnet i blodet fra 49 fruktbare menn og bundet med tarmene av alle de barn disse menn aldri fikk. Herta hadde lurt kunnskapen til å smi fra Månen, og for dette ble hun hugget i syv deler og lenket under fjellene. Men før de gjorde dette med henne gav hun kunnskapen videre til menneskene, og derfor ofrer vi til henne så hun fortsatt kan leve under fjellene og gi oss jernet som beskytter mot Icaerns avkom og smeden kløkt til å forme fagre smykker.

Kilan heter den gud som i tidenes morgen vandret med Solen over himmelen, Kilan fryktet underverdenen, og ville aldri gå dit med sin venn, men Solens barn gledet ham, og han ville gjerne at de skulle elske ham slik de gjorde Solen, så han tok med seg noe av solens ild og gav til dem, for dette ble han tvunget til å gå en gang gjennom de dødes verden, og når han kom ut på den andre siden var han endret slik at han aldri mer skulle kunne røre ved ilden. Men han elsket fortsatt menneskene, og solen ville han aldri igjen være utro, så han ble regnet som den som nærer alt som gror, og til ham ofrer vi med glede.

Av andre guder kan nevnes Boiai, mannen med hornene, som lever i skogene og hjelper alle jegere, Ena som kommer med våren og gjør menn og kvinner lystne, Lurina som lærte menneskene å synge, Gower som lærte menneskene å risse runer og trollbinde, hans søster Gleda som lærte folk hvilke urter som leger eller er gode å spise og utallige andre.

Ofringene til gudene ledes oftest av familiens eldste, eller prestene hvis de er til stede. Ved festene midtvinters, ved våren, midtsommers og høsten er det og en stor seremoni ved høvdingens gård, forestått av høvdingen selv og den eldste presten og prestinnen. Til disse kommer oftest alle som kan, for her sikres klanens storhet. Høvdingen leder også ritualene om man skal ut i krig. Ved alle seremonier ofres det til gudene, ofrene varierer etter hva man feirer, men oftest er det snakk om dyr, som enten brennes eller tappes for blod og spises, i krisetider kan man og ofre mennesker, først og fremst fiender og slaver, men er det virkelig ille får man ta til egne folk, og da velger man ut de beste for å virkelig glede gudene (og det er en ære å bli ofret, det er bare sveklinger og lombedockere som skriker og bærer seg). Ved årstidsritualene ofres det også mat i store mengder (som gjerne spises ``sammen med gudene"). Etter krig ofres også gjerne de våpen fienden har tapt som takk, helst i hellige sjøer. Ved fødsler ofres helst et lam, korn og morkaken. Døde skal helst ha med seg både mat, våpen og annet nødvendig utstyr på likbålet så de er godt utstyrt til reisen gjennom de dødes saler.

Det finnes også en del ånder som sjamanene kan påkalle og få hjelp av. Her er noen av de mest kjente:

Stallo

Stallo er en meget aggressiv krigerånd, og er forholdsvis lett å lure. Han er ånden du bruker hvis du skal knekke ryggen på en motstander. Stallo kan også hjelpe til med våpenrelaterte ting, for eksempel gjøre sverd sterke og skarpe. Han er ikke så veldig klok, men man kan spørre ham om råd i krig. Stallo er relativt altetende, men han liker kjøtt og sterkt øl.

Lysh

Lysh er en meget vis og hjelpsom ånd. Man kan spørre ham om nesten hva som helst, men det er ikke alltid et fullt så omfattende svar som man kanskje skulle ønske. Til gjengjeld krever han vanligvis ikke så store offer, og hvis man er heldig, kan man kanskje lokke ham til å si mer enn han hadde tenkt å si.

Bheeg

Bheeg er en liten, men kraftig ånd. Han kan helbrede folk, men han kan også gjøre dem syke. Han har god greie på alt som har med sykdom å gjøre, og hjelper gjerne til med å spre pest blant dine fiender, eller helbrede dine venner. Bheeg er en ganske grådig ånd, og forlanger rikelig offer, og han foretrekker rått kjøtt (spesielt menneske...) av god kvalitet.

MÅNEN

Månen er gudinne for kvinner, barn, fødsel og kjærlighet. Hun lyser for de reisende om natten (og også for de med mindre ærlige hensikter), og er beskytter for alle nattens aktiviteter.

Månen er gudinne for kunnskap og visdom, kjærlighet og nåde, og det skjulte og mystiske. Hun er gudinne for den naturlige død; alderdomsdød og sykdomsdød, og også for gjenferd, spøkelseser og andre skumle vesener som ferdes om natten.

Månen skapte ulvene, og det er også hun som har laget varulvene. På grunn av dette er hun jegernes beskytter og gudinne for jakt.

Månen kan være temperamentsfull og uberegnelig, og hun kan være grusom når hun er sint. Men hun er aldri sint lenge, og når hun er i godt humør er hun mild og nådig.

Månen har også sine tjenerinner, måneprestinnene, som er mer fryktet enn varulver og vampyrer. Deres oppgave skal visstnok være å bekjempe ondskaper og hjelpe mennesker, men de er ikke særlig populære, og de er kjent for å være enda mer temperamentsfulle og uberegnelige enn Månen. Enkelte mener at de kan drepe folk bare ved å se på dem, og at de kan kaste grusomme forbannelser eller gjøre folk til

varulver. Mangel på respekt for måneprestinner er en relativt grei måte å skaffe seg en fryktelig forbannelse, eller en tidlig død på. Det sies også at den som dreper en måneprestinne blir forbannet i all evighet.

I motsetning til Solen, liker Månen å blande seg opp i menneskenes affærer. Denne innblandingen er det svært ofte måneprestinnene som står for. Deres oppgaver er å hjelpe mennesker (spesielt kvinner) som har problemer, å sørge for at menneskene fortsetter å tilbe gudene (spesielt Månen...), samt å kjempe for det gode, og hindre Icaern og ondskapens spredning.

Icaern

Den store dragen Icaern er mørkets herre, ondskapens fyrste, og alle guder og menneskers fiende. Han søker å ødelegge de gode gudene, og gjøre menneskene og dyrene til viljeløse slaver.

For mange, mange år siden ble han beseiret av helten Oran, som var sendt av Solen og Månen for å hjelpe menneskene. Men Icaern var ikke død; hele tiden har han ligget i Dragefjellene og næret sitt hat mot alt levende. Han har sendt sine undersåtter ut i verden for å spre pest og ondskap, og for å forberede hans oppvåkning.

Den Første Varulv

Det hendte en gang, for lenge siden, at den store dragen Icaern sendte sine onde tjenere ut for å tvinge menneskene til underkastelse. De onde herjet gårdene i nord, drepte mennene og førte kvinner og barn bort som trelle.

Slik hendte det at en ung kvinne kom hjem en dag og fant sin husband død, og hennes syv barn bortført. I tre dager gråt hun over sin døde mann, men på etter den tredje dagen stå hun opp og dro ut for å søke hevn og hente sine syv barn hjem igjen.

Hun fulgte sporene og fant Icaerns tjenere, men de var mange og hadde våpen. I desperasjon dro hun ut i skogen for å søke hjelp hos Månen. I syv dager sto hun på en høyde ropte hun sin nød til Månen, og i syv netter hørte hun ulvene hyle, nærmere for hver natt som gikk.

Men den syvende natten var månen full, og ulvene samlet seg rundt høyden og ulte mot månen. Kvinnen sto igjen på høyden og bønnfalte Månen om hjelp, og med ett så hun ulvene som stod i ring rundt høyden. Hun forsto at Månen krevde et offer, og villig til å ofre sitt liv gikk ut nedover mot ulven.

Ulvne samlet seg i en ring rundt henne, og begynte å klore og bite. Kvinnen sank sammen på bakken og lukket øynene i håp om at det snart ville være over. Smerten ble mer og mer intens, og hun kunne til slutt ikke lenger kjenne ulvenes klør mot huden.

Etter en evighet begynte smerten å blekne vekk, og åpnet hun øyene igjen. Foran henne satt en stor, skinnende hvit ulv, og resten av flokken sto i en ring rundt henne. Hun prøvde å reise seg, men hun var ikke lenger menneske og kroppen ville ikke bevege seg slik den skulle. Den hvite ulven støttet henne, og sammen gikk de tilbake opp på høyden.

Den natten ledet ulvekvinnen flokken på jakt for første gang, og de jaget Icaerns tjenere på flukt. Ved daggry tok kvinnen med seg sine barn hjem til gården, og der levde hun resten av sitt liv. Men ved fullmåne lokket Månen, og ulvenes hyl holdt Icaern og hans tjenere på avstand.