

Religionerna - en kort introduktion

OBS! Det här dokumentet är en tillfällig introduktion till de båda religionerna som dominerar spelvärlden. Vi bedriver i nuläget ett omfattande arbete för att utveckla dessa och vi hoppas även på att en del av er deltagare ska vara intresserade av att ta fram visst material på området. Ytterligare material är alltså därför på ingång. Detta kommer dock att vara tydligt nivåindelad för att ni inte ska behöva läsa på detaljkunskaper som era roller inte har behov av osv.

Ett historiskt perspektiv

Innan "De gamla" slog sig ner på ön Varvaros för ca 1600 år sedan var så gott som alla invånare på ön en del av samma andedyrkande religion, även om det självklart fanns mängder av lokala variationer. När de gamla väl dök upp skedde dock en kraftig kulturkrock och det blev dessutom snart tydligt att De gamla befann sig på en betydligt mer avancerad teknisk nivå än de lokala bronsåldersstammarna. Många stammar fick med tiden relativt goda relationer med De gamla och dessa lärde dem att de inte behövde frukta andarna utan tvärtom kunde dessa kontrolleras, så länge man visste vad man gjorde. En tid efter att De gamla hade lämnat kontinenten grundades vad som skulle komma att bli kyrkan då stammarna som hade bosatt sig i Varvaropolis i mångt och mycket hade lyckats lista ut hur de gamla hade burit sig åt för att betvinga dessa andar.

Den här rörelsen spred sig som en löpeld över kontinenten. Plötsligt behövde man inte frukta andarna utan människan, hur liten och obetydlig hen än var, hade nu en kraftfull allierad organisation som kunde ge igen om de misskötte sig. Hoppet tändes hos många av de utslitna stackare som precis hade

genomlidit en av de svåraste tiderna någonsin på kontinenten och när levnadsstandarden så småningom höjdes var deras tacksamhet stor.

Det är denna attitydskillnad gentemot andarna som genomsyrar de båda religionerna: Kyrkan ser andarna ungefär som en farlig naturkraft som måste tyglas med ceremoniellt våld och hot för att människorna ska kunna leva i säkerhet, medan andedyrkarna försöker hålla sig på god fot med dem istället och ser förskräckta på kyrkans ansträngningar som om de förr eller senare kommer att få världen att gå under när andarna till slut får nog.

Kyrkan är dock noga med att det inte är vilka som helst som får hålla på att betvinga andar – nej, självklart måste det vara välutbildat (d.v.s. kyrkans) eget folk. Organisationen är i grunden baserad på ett kunskapsmonopol och det sträcker sig inte enbart till att handskas med andar, utan de är utan tvekan världens största informationsbank. Dessutom är det enbart de som har teknologin för att massproducera texter för spridning, vilket de har tjänat gott på under åren.

Vad är egentligen en ande och hur påverkar de oss?

Andarna är väsen vars existens inte kan delas in i gott och ont. De tänker inte riktigt som vi gör utan arbetar enligt sin egna, eviga logik och färgas starkt av den form de antar. En trädande vill växa och sprida sina rötter till god mull, och dess krona ska nå solens ljus. Så länge som den får göra det är den nöjd. Att störa anden i detta växande kan dock få påföljder. På samma sätt lever eldanden på att sprida lågorna till nya platser och lider när de slutligen slocknar, varför den gör vad som helst för att aldrig se det hända. Även sjukdomar är resultatet av andar. Det är därför klart för alla att det finns skäl att hålla sig på god fot med dem. Att blidka en ande kan å andra sidan ge goda resultat. Trädanden ger frukt, eldanden värmer. Ibland kan andar också ge människor insikter och syner. Även människor är sorts andar, fast med förhållandevis begränsad makt. När en människa dör lämnar anden kroppen och färdas vida en tid innan den till slut finner en ny plats i tillvaron. På så sätt dör aldrig en ande utan den tar hela tiden nya former.

De tre mäktigaste andarna är de som bor i elden, i vattnet (regnet) och i luften. De är dock så utspridda väsen att de har svårt att uppmärksamma enskilda människors budskap, men när de väl väljer att agera kan deras handlingar få oerhörda konsekvenser. De mäktigaste andarna är annars de gamla väsen som bor i beständiga föremål som i berg, stenar och i självaste marken under fötterna. De har en konkret plats de håller sig på och är därför lättare att åkalla/betvinga. Just människans korta och flyktiga tillvaro är också anledningen till att dess ande aldrig hinner bli särskilt mäktig.

Kyrkans organisation

Denna är fortfarande under utveckling. Kort sammanfattat så förekommer inte gudstjänster riktigt på samma sätt som inom kristendomen, utan kyrkans olika tempel är istället platser för upplysning dit folk tar sig för att få hjälp med sina problem. De som jobbar i templet för självklart noggranna anteckningar över människornas problem och önskingar, något som säkerligen har bidragit till organisationens stora inflytande idag, men integriteten i dessa anteckningar har också generellt sett respekterats under årens lopp.

När ett problem för en enskild eller en grupp människor är så stort att det inte bara kan lämnas därhän är det dock de kyrkliga andebetvingarna som kopplas in. De har utbildats vid seminarierna i någon av de större städerna och vet mycket väl hur de ska göra för att handskas med trilskande andar. Ceremonierna innefattar ofta rituella hot om obehagliga konsekvenser för andarna, t.ex. att skälla marken för en bergsande osv. om de inte gör som de blir åtsagda.

Kyrkan brukar även vara den organisation som förser en rättegång med åklagare och försvarare, detta då de är väl bildade i de många lagar som gäller i de olika länderna. Den lokala adeln dömer dock generellt sett, om det inte är mål som har en tydligt andlig natur. I sådana fall tas en utomstående, högt rankad kyrklig person in. Kyrkan har även ett mindre antal s.k. kyrkoriddare vars uppdrag innefattar att eskortera enskilda dignitärer, handskas med motsträviga personer i religiöst färgade mål samt utforska nyupptäckta ruiner efter de gamla i jakt på olika artefakter som kyrkan kan lära sig mer ifrån.

Kyrkans folk går generellt sett klädda i purpurfärgade kläder – ju mer av den färgen desto högre i rang. De bär även en s.k. stola vars dekorationer visar på deras position inom kyrkan. Vid högtidligare ceremonier bär de ofta en form av toga som motsvarar den kristna kyrkans mässhake.

Kyrkans överhuvud (motsvarigheten till katolikernas påve) kallas för Hierofanten. Resten av hierarkin och titlarna är under utveckling.

Andedyrkarna

Den här religionen är egentligen ganska jordnära. I utmarkerna har varje stam en s.k. ysprydwr (andetolkare). Denna fungerar som en sorts kombination av stammens representant gentemot de lokala andarna samt en sorts orakel vars visioner och drömmar tolkas i samråd med stammens mest respekterade medlemmar. Det är också de som håller i offerceremonierna. Exakt hur detta tar sig uttryck varierar kraftigt mellan de olika stammarna. Det finns även många och stora kulturkrockar mellan utmarkingarna i sydväst och de flesta andra andedyrkare som bor längst bort i sydost på kontinenten.

I de flesta stammar fyller andetolkaren även rollen av einadwr (själavårdare), en sorts kuratorsliknande funktion. I andra delar de upp det uppdraget på två personer. Båda positionerna tillsätts genom demokratiska val och det är ett hedersuppdrag att bli vald. De andra i stammen lyssnar på och respekterar dem och det är så gott som alltid de som får medla i konflikter. Deras beslut respekteras så gott som alltid och när ärendena gäller konflikter mellan flera stammar samlas alla ysprydwr och einadwr i trakten för att finna en gemensam lösning, oftast i samband med de ting som hålls två gånger per år.

Det finns dock en stor hake med att vara andetolkare: Om saker och ting skulle gå RIKTIGT illa för en stam är det inte helt ovanligt att den bestämmer sig för att någonting måste ha gått fel i kommunikationen med andarna. Har de riktig otur händer det att stammen bestämmer sig för att offra andetolkaren för att blidka den förargade anden. De flesta som väljs till det här uppdraget är därför väldigt måna om att fatta bra beslut som så många som möjligt är nöjda med.

Andetolkare och själavårdare känns igen på sina broderade bälten. (Mer info kommer.)

Ytterligare kulturskillnader som är bra att spela på:

Mer info om detta kommer, men de stora dragen är som följer:

- Kyrkan/altharierna är primärt en jordbrukscivilisation. Marken är viktig och människorna är bofasta. Det äldsta barnet ärver allt, men blir försörjningspliktigt gentemot sina syskon, något som ofta löses genom förhandlingar som slutar i att de köper sig loss från den skyldigheten. Deras äktenskap är monogama (även om de kan vara nog så frimodiga innan dess) och det råder en så pass stark tvåsamhetsnorm i samhället – särskilt när barn är inblandade – att de som av någon anledning blir ensamstående föräldrar utsätts för stor press på att hitta en ny partner. Skilsmässor förekommer i Althany, men blir av förklarliga anledningar lite meckigare med tanke på hur knutna människorna är till sin mark. Rättstvister löses efter bokstavlig tolkning av lagtext eller – om den adlige som dömer är på dåligt humör – tämligen godtyckligt.
- Utmarkingarna/andedyrkarna är däremot primärt nomader som följer sina boskapshjordar när de går på bete. Enbart en liten minoritet är bofasta jordbrukare, även om de flesta "går i ide" i en by eller liknande på vintern. Att äga mark är därmed inte heller lika viktigt utan arvet (d.v.s. boskapen) fördelas jämnt mellan barnen. Deras äktenskap är ofta polygama (så länge familjen ifråga klarar av att försörja alla inblandade) och det är inte heller ovanligt att makar som inte kommer överrens längre helt enkelt delar jämnt på boskapen och flyttar ifrån varandra. Rättstvister löses av andetolkare och själavårdare och i så stor mån som möjligt via samförstånd.