

EREB
ALTOR

PALINOR



PALINOR

Författare: Peter
Illustratör: Anders, Fafnir, Snibben, Delanoir
Kartograf: Spelknepe, Clercon



Tack till: Fraxinus, Birkebeineren, Fafnir, Anders, Spelknepe, Snibben, Delanoir
Mikael, Clercon, Pogostick och alla andra fantastiska människor på erebaltor.se

Innehåll

Inledning	4	Soltågen mot Ransard	14
Historia	5	Konflikt med kardalverna	15
Kronologi	5	Närvaro i Lysande Vägens riken	15
De palinoriska soltågen	7	Allierade i Kùldkres	15
Geografi	7	De gröna stäpperna	16
Klimat	8	Trasimo och Mastika Agga	16
Flora & fauna	8	Handel & ekonomi	16
Palinorisk stridshäst	8	Valuta	16
Städer och Platser	9	Handel	16
Kartotum	9	Hantverk	16
Klosterborgen Karneke	10	Traditionella vapen	16
Fossa, Thurb och Tilarud	10	Mat & Dryck	17
Kasalerna	10	Religion	17
Stadsbild och bebyggelse	11	Lysande Vägens organisation i Palinor	17
Samhälle	11	Religionens bakgrund	17
Språk	11	Religiös förföljelse	18
Sport	11	Utrensning av dödskulter	18
Befolkningsgrupper	11	Utrensning av kätterier	18
Nomaderna - kända klaner och stammar	11	Högtider & festdagar	18
Mergurund	11	Äventyrsuppslag	19
Chernuskerna	12	Trad i folk och fångar	19
Ödbryts härjare	12	Den nosiga prelaten	19
Palins Orden	12	Persongalleri	20
Palins Orden utomlands	13	Ebenhard Långe	20
Shamanerna i Kartotum	13	Frankeitez II Cel af Salbad	20
Högmän	13	APPENDIX A: Kùldkres	21
Högmännabyar i Palinor	14	Geografi	21
Militärmakt	14	Historia	21
Palinors Riddare	14	Samhälle	21
Lag & rätt	14	Konflikter	21
Utrikes kontakter & konflikter	14	Handel	21
		Religion	22
		Konstnärlighet och mystik i Kùldkres	22
		Övriga orter	22
		APPENDIX B	22



PALINOR

”På Soldagen i sommarfesteveckan i Odo’s år 519, under Stormäster Filoteos Fell, kom det sig att bröder Rogvard af Here och Sylmund Ruhark genom Etins försyn och gudomligt mirakel fann det heliga Herdesvärdet, som varit orden förlustigt sedan år 410, och det var stor gamman i landet.”

”På den åttonde dagen i Vilemånad i Odo’s år 520, under Stormäster Filoteos Fell, framförde häxdyrkarna i Katkars klan falskeliga anspråk på det helgade Herdesvärdet, som de påstod varit i deras stams ägo sedan avgudakämpen Kat-hurrus dagar. Sju upprorsmakare fanns skäligen skyldiga till olaga anspråk och förhåelse, och sattes kvicka i jord.”

”På den tionde dagen i Vilemånad i Odo’s år 520, under Stormäster Filoteos Fell, var det heliga Herdesvärdet orden genom Lögnarens list oförklarligen förlustigt ännu en gång. Trots omfattande undersökningar och utrensningar inom Katkar och närliggande stamfragment stod vapnet ej att finna åter. Dagen utropades som hädanefter varande helig gråtedag. Överlevande kvinnor och barn i Katkars klan åtnjöt Ordens nåd.”

Invånarantal: 217 500

Befolkning: 96% Människor, 1% Dvärgar, 3% Svartfolk

Huvudstad: Kartotum (ca 32 000)

Statsöverhuvud: Ghaerit (Stormästare) Frankeituz II Cel af Salbad

Styrelseform: Ordensstat

Exportvaror: Stridshästar

Importvaror: Vapen, Salt, Tyg

Välstånd: Fattigt

Armé: Stark och vältränad riddarhär, odisciplinerat folkupp-båd, odöda

Religion: Lysande Vägen, Palins Ordensregel (Kättersk)

Övrigt: Idkar nekromanti och krigsmagi

Inledning

Palinor är en ordenstat öster om Ransard. De följer sin egen variant av den Lysande Vägen, som särskilt ärar helgon, martyrer och förfäder. Vart hundra år går de i härnad mot Ransard i ett heligt soltåg. Förutom riddarna och medlemmarna av Palins Orden bor det även strövnarguriska nomader i landet. Många av landets grannar ser med misstänksamhet på Palinor eftersom dess riddarelit nyttjar nekromanti som en del av sin kult.

Landet är flackt och öppet i öster och söder, och hem till hästuppfödande herdenomader. I landets centrum ligger Kärnmassivet, mäktiga berg som vräker sig upp ur stäppen. I väster rinner tre floder som vattnar lantbrukarnas åkermarker. Längre i väster ligger Alermarks skogar, gränsen mot Ransard, och söder därom Ejdunnbergen, ett antal låga berg och kullar där fästningen Karneke ligger som ett gränsskydd. Den värdefulla palinoriska stridshästen har sin hemvist på landets stäpper, men annars är Palinor fattigt och saknar naturresurser.

Vad den snikne köpmannen säger:

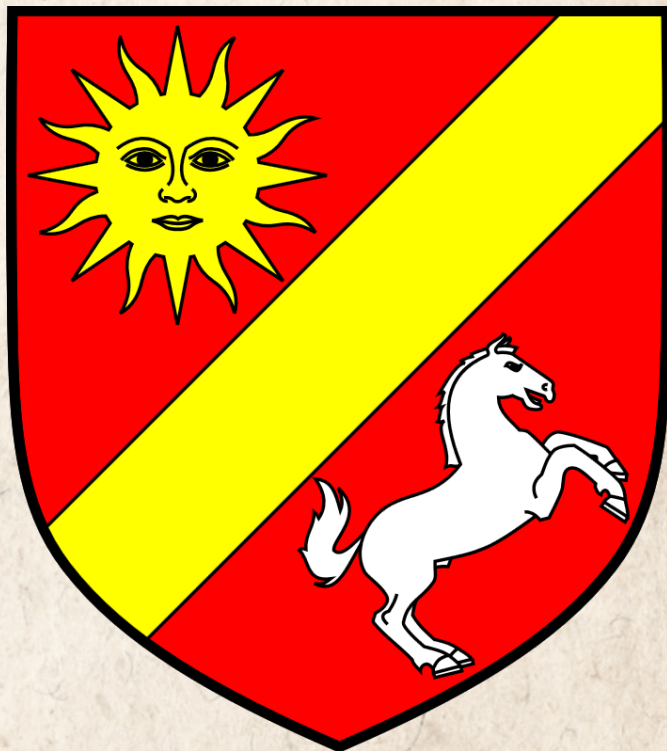
Palinor? Det var ett tag sedan man hörde det namnet. Min farfars far, han brukade ha karavaner som tog sig hela vägen dit upp. Lång tid tog det, och åbakigt var det, men på den tiden fick man gott utbyte i form av dvärgsmide, pälsar, elfenben och stridshästar. Nu är det nästan ingen som gör den resan längre – ja, det skulle vara för deras utmärkta hästar i så fall. Men är man inte hästhandlare, eller har en ohälsosam fascination för avlägsna avkrokar, så har man ingenting att hämta där uppe.

Vad den mäktige magikern säger:

Palins Orden – ja, det är ett intressant sällskap. De vill ju gärna utmåla sig själva som fromma typer, men du skulle bli förvånad om jag berättade närmare vilka av mina kollegor de har samröre med. En resa upp till deras kalla och karga rike hade varit mycket intressant – de har många nya idéer som jag gärna velat se närmare var de kommer ifrån. Men jag har hört om vetgiriga mystiker som försvunnit där uppe, tydligen är de noga med att se efter sitt eget hus. Det är inte annat än att man undrar vad de är så noga med att hålla för sig själva.

Vad den ärrade legosoldaten säger:

Säga vad man vill om Palinorerna, men slåss kan de. Hade de haft några tusen lansar till, eller mynt nog att betala sådana som mig, ja då hade det sett värre ut för deras grannar. Men nu är det knappt värt att bege sig dit – som bäst får man betalt i koppar, rotkål och uppehälle. Och det för att ta sig an en formidabel fiende som Ransard. Men deras riddare, det är riktiga kämpar det. De ger sig in i stridens hetta som om de struntade blankt i den egna livhanken. Sådana hjältar är det alltid gott att slåss bredvid – det ökar chansen att man själv överlever.



Historia

Tusentals år innan Palins predikanter anlände till området var regionen bebodd av flera olika folkslag. En del av dem finns kvar idag medan andra försvunnit eller flyttat. De flesta har lämnat få spår men än står att finna gräsö- vervuxna utspridda ruiner, rösen, stenstoder och gravar om man vet att titta efter dem.

För nära sexhundra år sedan, predikade Odos lärjunge Palin att Etins vilja var att ”Tros ljus skulle lysa över Altors mörkaste djup”. Ett sällskap trosbröder samlade sig och bildade en munkorden. De reste långt och predikade för oförstående narguriska barbarer till fara för både liv och lem. Missionen bar frukt, och snart fann sig orden finansierad av mäktiga mecenater som idkade pälshandel och trad i missionärernas fotspår. Men barbarstammarna visade sig vara opålitliga. Plötsligt stod stora värden och handelsavtal på spel, och orden förlade sitt säte till kapitelhuset Kartotum i den avlägsna norden för att kunna hålla ett öga på sina intressen.

Vid samma tid stiftades nya regler för orden, som omdanade den till ett militärt sällskap kapabelt att upprätthålla sin suveränitet och se efter sina intressen bland de våldsamma barbarerna. Riddersmän och äventyrare från hela Erebs flockades till de obrutna markerna och löftena om fromhet och profit som gick hand i hand. De lokala stammarna kuvades och omvändes. Men samtidigt färgades ordensriddarna av de lokala sederna. Man lärde sig hemligheter om liv och död från shamaner och åldermän bland stammarna. Eftersom orden var hierarkiskt uppbyggd stannade de viktigaste kunskaperna i dess innersta kretsar runt stormästaren, som sedan dess ansåg sig ha tillgång till gudomlig kunskap om världens väsen. Riddarmunkorden blev därmed också en mystikerorden som sökte efter obskyr och förbjuden kunskap för att komma närmare tillvarons hemligheter och Etins gudomliga natur. Detta ansågs inte vara ett utslag av hybris, utan strävsam fromhet.

År 200 e.O. rubbades handelsbalanserna. Ransardiska hövdingar lade beslag på handeln med några av de viktigaste stammarna. Palinor såg sig bestulen på själva källan till sin rikedom, sin makt, sitt inflytande och sin förmåga att omvända de otrogna. De stolta riddarmunkarna såg sig oförmögna att fortsätta sitt ärofulla leverne. Samtidigt var den ransardiska krigarstaten en för stor munbit för de visserligen luttrade men alltför fåtaliga palinorerna. År 204 e.O. utropade man Ordensstaten Palinor och år 210 e.O. samlade man alla sina till buds stående medel och angrep i ett första solttåg södra Ransard. Trots att man lyckades komma över en del krigsbyte var expeditionen ett stort misslyckande. Allvarliga förluster blottade landet för eventuella repressalier. Några av de angräpnade hövdingarna skickade mycket riktigt en straffexpedition som hotade att nå själva Kartotum. Palinorerna bemannade sin huvudstads murar, och förberedde sig på det värsta. Den innersta kretsen tog sin tillflykt till de gravkammare där ordens forna hjältar låg. I lagom tid till att de ransardiska härjarna påbörjade sin belägring återvände de högsta ordensledarna tillsammans med en liten trupp av återuppväckta döda: fallna riddare och forna stormästare återuppväckta som dödsriddare. Sida vid sida med dessa skräckinjagande hjälpare och en myckenhet av magiskt understöd lyckades stadens försvarare slå tillbaka det ransardiska angreppet, och rädda sin huvudstad.

År 210 e.O. utropades till palinoriskt jubelår. Sedan dess har man vart hundrade år firat räddningens jubileum genom våld-

samma plundringståg, så kallade solttåg, på ransardiskt territorium. Tiden mellan dessa solttåg präglas även de av skärm- ytslingar och räder, eftersom Palinors ekonomi nu för tiden är beroende av krigsbyte och tribut.

Kronologi

- 1700 f.O. Dvärgar bosätter sig i Kardbergen och i nuvarande Kúldkres efter att ha emigrerat från Akrogal. Konflikter med de lokala älvfolken uppstår nästan omedelbart.
- 1500 f.O. En andra våg av dvärgiska bosättare sprider smideskonst och grynnisk kultur till Kardbergen.
- 900 f.O. Den fjärde narguriska vandringen går mot Kard. Stammarna passerar norr om Ejdunnbergen innan de fortsätter in i södra Kardskogen. Endast ett fåtal stannar kvar ute på Barghan, men de kommer utgöra kärnan i vad som kommer bli den strövnarguriska kulturen.
- 810 f.O. Konflikter och stridigheter med kardalviska stammar når sin kummel i den blodiga och förrädiska Björnnatten. Alver och Dvärgar har olika versioner av detta möte mellan emisarier som slutade i blodbad. Konflikten mellan folken är därefter oförsonlig.
- 100 f.O. Kúldkres genomlever en tidig blomstringstid, och säljer sägenomspunna smiden till traktens stammar och hjältar. Det sägs att det legendariska svärdet Jomvard smiddes under denna period åt en hjälte av jätteväxt.
- 12 e.O. Sjömannen Palin Hjällbrand omvänds av Odo, och rörd av dennes visdomsord bosätter han sig på en enslig klippa utanför Erebos kust.
- 15 e.O. Palin anländer till den förfallna staden Ilém-mo på Caddo, och börjar upprusta staden, vilken sedermera får hans namn. Från detta säte predikar han.
- 44 e.O. Den vise mannen Palin är vid det här laget en välkänd helig man, och omges av en liten skara sanningssökare och troende. För att undvika bråk och tvister dikterar Palin en uppsättning tumregler. Dessa enkla levnadsregler, vilka innehåller instruktioner om hur den veckoliga städningen skall utföras, och vilka dagar man får äta kött eller fisk, utgör grunden för de senare ordensreglerna.
- 47 e.O. Palin dör, men beordrar sina lärjungar att bege sig till ”världens vrångaste, mörkaste och farligaste hörn på det att ni skall prövas till kropp och sinne, och att Odos tros ljus skulle lysa över Altors mörkaste djup.”
- 103 e.O. Ett caddisk handelskepp med en grupp palinistiska trosbröder rundar Ljusnahalvön och seglar in i Lerigattviken. De för med sig Palins portolan, den berättelse S:t Palin själv gjorde av sin resa mot nord, och palinisterna letar efter spår från sin mästares mission.

- 105 e.O. Palinbröderna färdas uppför Aeselfloden och når det land som kommer att bli Palinor. Flera narguriska folk lever här, både bofasta och nomader. Dessa är dock mera intresserade av handel än mission.
- 107 e.O. Palinisterna möter en grupp shamaner från den strövnarguriska kulturen som lever ute på stäpplandet Barghan. Shamanerna kan berätta om möten med "Den ljusa Hjallbrand" och palinisterna är övertygade om att detta måste ha varit Palin själv när han vandrade i Nordens Mörker. Ett genombrott i missionen har nåtts.
- 110 e.O. Strövnarguriska stammar börjar omvändas till Lysande Vägen med Palins ord och Odos budskap. Missionärerna söker sig ut på Barghan och ser hela västra Nargur framför sig.
- 132 e.O. Ett nytt folk dyker upp i södra Kard. De är av belgothisk härkomst men kommer att bli kända som timolerier.
- 138 e.O. Kartotum grundas som en viktig missionsstation i Palinor. Den bli en strategisk mötesplats för palinisterna och de strövnarguriska nomaderna.
- Ca 150 e.O. Handeln blomstrar. Maktbalanserna i regionen är dock i rubbning. Timolerierna kommer inte överens med varken missionärer eller handlare, och längre väst har Ransard enats efter en lång period av inre konflikt.
- 166 e.O. För att säkra sina intressen i västra Nargur stiftar palinisterna en ny ordensregel. Karavanvakter dubbas till riddare och orden omdanas till ett militärt sällskap. Kartotum blir huvudsäte.
- 176 e.O. Riket Timolerien grundas och handelsruterna genom södra Kard skärs av. Samtidigt expanderar riket Ransard och palinbröderna oroas. Rika missionsstationer förvandlas till fattiga eremitage. Även Kùldkres drabbas av försämrade handelskontakter.
- 200 e.O. Timoleriska och Ransardiska hövdingar har vid det här laget en sådan militär dominans i regionen att de kan kontrollera handelsflödena. Utan den livgivande handeln riskerar Palinorden att falla samman som ett korthus. I en desperat manöver koncentrerar Palinorden sina resurser till Kartotum och Palinor i ett försök att återta sitt narguriska handelsmonopol, sitt inflytande och sin chans att frälsa själar. Ransardiska och palinoriska ädlingar köper dvärgsmide som endast kan avsättas på Erebs stora marknader till underpris.
- 204 e.O. Ordensstaten Palinor utropas.
- 210 e.O. Det första soltåget mot Ransard utropas. Efter en del lyckade plundringsräder finner man sig blottlagd för en ransardisk straffexpedition. Framför Kartotums murar slås ransarderna tillbaka av palinoriska riddare och odöda.
- 243 e.O. Detta år inleds palinorisk mission i Trasimo bland splittrade narguriska stammar och små klaner. Omfattande etablering av kasaler och handelsutposter. Små samhällen växer upp kring kasalerna, lokalt kallade "brotar".
- 250 e.O. Stormästaren av Palins Orden utropar sig till "kerisgass av Palinor, Nargur och Kard", och utnämner sina egna bonitsaler. Exarken i Arno som saknar representanter och troende i norr, agerar inte.
- 269 e.O. Svartfolk attackerar ordens kasalbyar i Trasimo. De drivs tillbaka men skogarna i sydöst upp mot Nidabergen förloras till svartfolken.
- 310 e.O. Andra soltåget utropas på hundraårsdagen av de första, och traditionen med en större attack varje århundrade grundas därmed.
- 335 e.O. En allians mellan barbier och det mäktiga Ag-hargaförbundet från Nargurs norra delar rör sig in i ordens besittningar i Trasimo.
- 336 e.O. På den frusna Irhusfloden söder om Elbisiska högåsbergen står ett mäktigt slag mellan barbier och Palinorden. Palinorerna krossas men höglandsnomaderna lider stora förluster och tvingas dra sig tillbaka. Civilisationen i Trasimo faller samman, brotebyar och kasaler läggs öde.
- 387 e.O. När kungen av Timolerien dör lyckas en fraktion inom det timoleriska hovet som förespråkar samarbete med Palinor vinna makt. En delegation palinbröder skickas till huvudstaden i Timolerien och börjar organisera missionsarbete.
- 392 e.O. Kungariket Timolerien splittras i Alerien och Timora. Kungabrodern Omaltir som tagit makten i Alerien inleder sin regering med att avrätta alla palinbröder och deras anhängare. Palinherr och Förste missionsförrättare Valentin Balkenbroxs huvud skickas till Kartotum med budord som ej kan misstolkas.
- 410 e.O. Tredje soltåget. Timora plundras grundligt men i Slaget vid Herikols vad besegras palinorerna av Alerien. I söder har Lysande Vägen expanderat och berikats. Exarken är mindre villig att se genom fingrarna med maktfullkomliga stormästare, men har ingen möjlighet att kontrollera det avlägsna Palinor. I ett försök att befästa sin auktoritet utnämner han Stormästaren till "Hederskerisgass av Palinor". Bontisalerna tillsätts fortfarande av Stormästaren, men bekräftas av Exarken.
- Ebenhard Långe dör efter att ha offrat sitt liv för den dåvarande stormästaren. Hjältens kropp förs till Kartotum och balsameras i Hjältarnas Hall. Ebenhard helgonförklarar en tid senare.

- 510 e.O. Fjärde soltåget förkunnas traditionsenligt. Betydligt färre unga solfarare anmäler sig frivilligt, och orden förlitar sig på legosoldater. Stormästare Krarr Bianco ap Klovimeste stupar.
- 577 e.O. Stormästare Iahim de Kluuga avlider. Hans efterträdare avreser till Ekeborg för att upphöjas till Hederskerisgass, men återvänder förtretad med den nyutnämnde "kerisgass Rekleschau av Västra Nargurien". Från detta datum har Exarken en representant i Palinor, och en katt och rätta-lek runt ordens hemligheter börjar. Kerisgassens uppdrag är alls inte att lysa orden i bann, men att samla så mycket information om ordens uppenbara kätterier att Exarken kan kontrollera och utpressa dem.
- 610 e.O. Nutid i många kampanjer, enligt de senaste sekulens mönster tid för det femte soltåget.

De palinoriska soltågen

Palinors Första Soltåg (mot Timolerien) 210 e.O.

Inspirerade av söderns Första Soltåg och minskande handelsintäkter begav sig en styrka Palinorridare och lycksökare in i Timolerien med syftet att omvända hedningarna och öppna handelsrutterna. Flera veckors framgångsrik plundring och mordbränning (av Aesirtempel) förvandlades till panik när en övermäktig timolerisk här isolerade de spridda plundrarna i västra Timolerien, samtidigt som en stor timolerisk-ransardisk styrka bröt in i Palinor från norr. Palinorden mötte ransarderna framför Kartotums murar efter att landet härjats i grund och lyckades slå tillbaka straffexpeditionen genom att återuppväcka sina fallna döda. Därefter började S:t Palins orden dyrka sina fallna hjältar och stundtals uppväcka dem från de döda.

Palinors Andra Soltåg (Jubeltåget) 310 e.O.

Uppeldade av hjältesägnerna om slaget vid Kartotum samlades solfarare, nykonvertiter och lycksökare från Erebs alla hörn under palinoriska baner på hundraårsjubiléet av dess första soltåg. Många soltågsivrare, som vid denna tid kämpade för att driva igenom ett fjärde soltåg i södra Ereb, lånade sin hjälp till Palinors Jubeltåg. Dessutom anlände konvertiter från Nargurs inland och Trasimo. Trots pomp och ståt blev soltåget ett praktfullt misslyckande, eftersom man misslyckades med att bryta sig igenom de timoleriska befästningarna i Kardbergen. Detta trots upprepade chockanfall i uppförsbacke av irreguljära barbartrupper från Trasimo. Palinor upplevde dock en viss återhämtning genom den stora folktillströmning soltåget innebar.

Palinors Tredje Soltåg 410 e.O.

"Tredje Gång Gilles!" var detta soltågs devis. Tredje soltåget var första gången de varma handelsrelationerna mellan Palinor och dvärgarna i Kùldkres övergick i öppen allians. Trots samarbets svårigheter mellan de fanatiska palinorerna och de pragmatiska dvärgarna vanns ett par klara segrar i Timora, som brandskattas i sin helhet. Ransarderna rustade hela sin härmakt och lyckades besegra den palinoriska hären vid det blodiga Slaget vid Herikols vad. Palinorerna lämnade Ransard i god ordning.

Palinors Fjärde Soltåg 510 e.O.

Det fjärde soltåget utropades traditionsenligt. På grund av dålig uppslutning från den kontinentala soltågsrörelsen användes stora kontingenter av legosoldater. Palinordens inre cirkel var

vid det här laget ett mäktigt ockult samfund, och den relativt lilla hären förlitade sig på svartkonst och krigsmagi. Hären angreps fortlöpande av Ransards nya vapen: stridsgripen. En demoraliserad här besegrades i grund, och stormästaren själv föll på slagfältet mitt under en ovanligt fasansfull invokation.

Palinors Femte Soltåg 610 e.O.

Det femte soltåget planeras till midsommardagen år 610 e.O. Palinorden har i uppbyggnaden inför soltåget genomfört en massiv rekryteringskampanj över hela Ereb för att samla så många förkämpar och solfarare som möjligt. Samtidigt försöker Ransard genom sina påvra diplomatiska beskickningar sprida bilden av Palinor som ett onskans näste. Lysande Vägens kyrka är ambivalent: helt på det klara på att något inte står helt rätt till i Palinor, men samtidigt obenäga att tro på det hedniska Ransards "svartmålning".



Geografi

Palinor är uppdelat i tio grevskap av ganska lika storlek. De delar upp landet längs spikraka gränser som tydligt har ritats upp på karta, utan hänsyn till naturens egna gränser och skiftningar.

I Palinor varierar landskapet från kulliga skogar i nordväst, via Kärnmassivets få men höga toppar centralt, ned till slättlandet i sydöst. Från de låga men klippiga Ejdunnbergen i sydväst till gränsområdena i öst sträcker sig stäppmarken, Barghan.

Längst österut i Palinor möter det torra Barghan floden Ogorlihn. Terrängen stiger och då grunden består av kalksten har floden på tre platser grävt sig ner i håligheter och sprickor för att helt försvinna i underjorden. Där bortom ligger vida gräslätter och Nargurs skogar.

I väster finner vi Palinors naturskönaste område: de frodiga odlingarna längs floden Aesel och de växande byarna Fossa och Turbh vid Blå Fyle. Landskapet längs Nordå och runt garnisonsstaden Tilarud är liknande. Hela det rika området omfattar tre grevskap, och kallas Ångarna. Längre västerut övergår Ångarna i uppbruten granskog med kalhyggen och skogsångar innan Alermarks tjocka granskog tar vid.

Klimat

Palinor har ett tempererad inlandsklimat med mycket regn, klara somrar och kalla vintrar. Våren för med sig flyttfåglar och Barghan blommar i mångfärgade krypblommor under det ihållande regnet. Sommaren är klar och frisk, en alltför kort nådetid för palinorerna. Hösten för med sig hårda regn och dimmor, men också ett överflöd av svamp och villebråd. På vintern staplar kalla vindar från öster snödrivorna högt mot hus och stugor, ett yrande snökaos som sveper fram över Barghan och begraver de östliga bosättningarna.

Flora & fauna

De nordvästra regionerna täcks av tall, gran och björk. Sydöst därom övergår växtligheten i taggiga buskar som motje, faernsnår och gula björnbär. Även Kärnmassivets toppar kalnar med höjden, och högst upp växer bara ljun och dvärgbjörk.

Palinor är känt för sina krypväxter, örter och blomster. På Barghan växer röd- och silvermonarda, hästblad, vallört, skarpmynta, darrticka, tokgubbe, backtimjan och hästtång. Runt Palinors floder och Blå Fyle växer brudgräs, valeriana och stora mängder pilträäd. I västerns djupa skogar växer krypbär och svartbär, och rödmossa bekläder barrträdsstammar och stenbumlingar. Även Kärnmassivets toppar håller vackra och giftiga örter – järnhatt, sömnvallmo och blå bergsvallmo. Landets mest beryktade växt är annars det väldiga Fornträdet, en förstenad nargurisk jätte-ek som påstås vara hemsökt.

Palinors djurliv skiljer sig drastiskt mellan det bördiga nordväst och den karga Barghan. I Palinors skogar, berg och jordbruksmarker finns gott om klipphare, rådjur, bäver och vildhäst. Rovdjuren är bergslejon, varg och järv. Dessutom jagar ofta vilda gripar i de områden som gränsar mot Ransard. På Barghan lever vildhäst och vilda stridshästflocker, men i övrigt

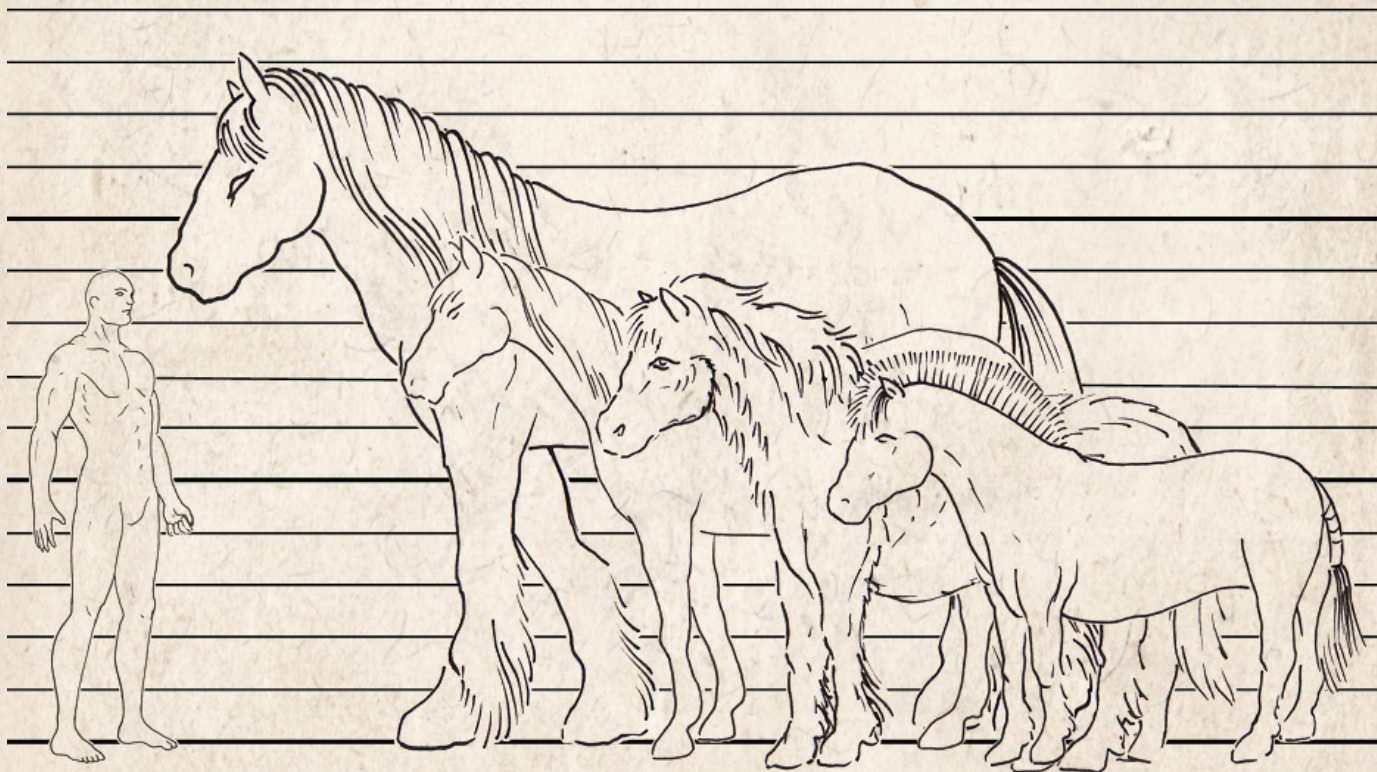
är det ont om större djur, förutom några förlupna rovtranor. Det finns gott om sork, stäppmus, pälsvattenödlor och diverse insekter. Särskilt märks stämmländan, vars dovt hummande vingfladder skänker en ljuv bakgrundston till Barghans sommar.

Palinorisk stridshäst

På de öppna stäpperna i nuvarande Palinor och västra Nargur frodas sedan gammalt en egensinnig hästras: den palinoriska stridshästen. Denna eldfångda och oförvägna storhäst är en utmärkt springare och hett eftertraktad av riddare, kavallerister och hästkännare. Förutom dess stora storlek (den mäter 210 cm över manken) och dess eldiga dristighet är hästen välsignad med ovanligt tjock hud, nästan ogenomtränglig för pilar och lätta vapen. Detta gör att de riddersmän som rider detta odjur till strid endast sällan behänger den med schabrak eller rustning; vilket gör den palinoriska stridshästen till en snabb, smidig och rörlig springare.

Strövnarguriska stammar i området har fött upp dessa hästar i generationer, och vet hur man handskas med dem. Men hästen måste få löpa fritt i stora hjordar för att frodas. Alla försök av den palinoriska ordenstaten att föda upp de värdefulla djuren på rancher och stuterier har misslyckats eftersom den karaktärsstarka och vildsinta hästen vägrar att para sig i fångenskap.

Hästens tjocka hud ger den ett lite hårt och kantigt utseende. Ögonen är smala och kisande genom hudlagren, vilket ger hästen ett arrogant och samlat uttryck. Den har riklig manväxt, och det är inte ovanligt att dess ryttare pyntar djurets man med flätor eller knopar, ofta så många knutar som han fällt fiender från dess rygg. Dessa hästar betingar ett mycket högt pris, och det finns nästan ingen palinorisk stridshingst som inte ägs av en riddare, hjälte eller storman och används i strid.





Städer och Platsen

Det finns egentligen bara en stad i Palinor, huvudstaden Kartotum. Det är en administrativ huvudstad, och mötesplats för många stammar. Övriga bosättningar är antingen de jordbrukande byarna i nordväst, där Thurb, Tilarud och Fossa är störst, eller skatteuppbärande ordensgårdar, så kallade kasaler. Många bor också runt klosterborgen Karneke i Ejdunbergen.

Kartotum

Palinors huvudstad ligger för fötterna på Palinéon, Ordens huvudsäte och palatskomplex. Huvudtemplet St: Palin Majorem omges av klosterbyggnader Kartotums Konvent av St: Palins Orden, Mästerkonventet av St: Palins Orden och Fria Konventet av Solbröders fästningsbyggnader Leoniés Bastioner, Höga Sols Mur, Kevsurborg och Solborgen samt det stora nekropolpalatset, Hjältarnas Hall. I sin helhet är Palinéon ett svår försvarat gytter av ålderdomliga befästningar, branta fasader och dolda innergårdar. Även om palatset är synnerligen imponerande, som en bastion av sten över ordens innersta hemligheter, är de många befästningsbyggnaderna meningslösa annat än som tillflykt i händelse av revolt i huvudstaden.

Själva staden Kartotum består av ett fåtal stora stadsdelar. Marknaden är en av de få platser där Palinors hårt styrda nomader får mötas för att idka byteshandel. Tretton täckta trägallerier skyddar handelsmännen från väder och vind, och i mitten av detta gytter av stånd och bodar ligger Skatthuset, ett

befäst torn med god uppsikt över handeln som ser till att Stormästaren får sin rättmätiga skattesats på all handel.

Mitt emot den livaktiga Marknaden ligger Vinterstaden. Tre mäktiga stammar som sedan generationer bebott området runt Kärnmassivet bosätter sig här för att undkomma det hårda vintervädret. På sommaren är området övergivet, och eftersom många av nomaderna bor i tält står bodar och hus tomma, liksom de typiska täckta brunn- och samlingsplatserna. Under dessa perioder hemsöks Vinterstaden av Kartotums hårt förföljda tjuvar och taskspelare: jagade och desperata brottslingar med inget att förlora. Den del av vinterstaden som ligger närmast Palinéon består av vackra trävillor, med utsökta sniderier. Här bor nargurstammarnas mäktigaste, det närmaste Palinor har av ett adelskap utanför Palins Orden. Särskilt bor en grupp Ghaerildyrkande shamaner här under ordens överinseende sedan generationer.

Den tredje och största delen av staden ligger längs med den paradgata som leder upp till Palinéon och på rät vinkel från den en karavanled som går genom Marknaden. Eftersom denna stadsdel ligger på den bredaste och mest tydligt sluttande uppfarten mot Kärnmassivet och Palinéon kallas den Bergstaden. Den är hem åt Kartotums vanliga befolkning. Ordensmedlemmar bor i de vackra trädgårdskvarteren runt Palinéon, vanliga medborgare bor släktvis i olika kvarter. Dessa stadsbor räknar både riddare av orden, strövnarguriska barbarer och ditflyttade handelsmän och legoknektar bland sina förfäder.

Klosterborgen Karneke

Karneke, Palinors bålverk, är en mäktig fästning vars like är svår att finna i de narguriska vildmarker där landet ligger. Detta militära monstern restes med de senaste tekniker och principer för snart hundra år sedan, och kan fortfarande räknas i klass med borgar i rika sydländer som Zorakin och Kardien. Byggmästaren, Ere Maskati, stammade från Torilia, och var en erfaren fortifikationsarkitekt som skapat hamnbefästningar och riddarborgar över hela Ereb. Mäster Maskati var ett inspirerat geni med en särskild fallenhet för att utnyttja naturens och landskapets egna former. Därför tycks fästningen resa sig som en fortsättning av Ejdunbergen i söder, och det är svårt att med ögat urskilja var berggrunden slutar och murverket börjar.

I själva borgen bor ett tusental människor, däribland trehundra stridstränade unga palinoriska riddare och väpnare på hedersamt vaktuppdrag, liksom tjänare och den lokala förvaltningen. Platsen är också en knutpunkt för de lokala stammarna, eftersom det är en av de få platser där de lagligen får idka byteshandel enligt palinorisk lag.

Fossa, Thurb och Tilarud

Fossa är ett välmående jordbrukarsamhälle som är centrerat runt Etinstemplet i byns mitt. En enkel riddarborg strax utanför staden är säte för Palinherre Greve Pars av Elisgaard. Befolkningen är sanna palinorer, ättlingar till handelsmän, riddare och legoknektar lika väl som strövnarguriska barbarer. Det narguriska arvet är fortfarande starkt i byn, och många dyrkar sina förfäder sida vid sida med Etin. Thurb liknar i allt väsentligt Fossa, men styrs från en rik herrgård av Palinbroder Algrav daYid.

I Tilarud är en stor andel av befolkningen palinriddare stationerade vid den stora förläggningen Tila Skans, under Palinherre Greve Tombas och Marskalk Baudin.



Palinoriska relikväljaren Ruvrik från Thurb

Kasalerna

Palinors kasaler ligger utspridda över det glesa landskapet, utposterade för att övervaka handel, jordbruk och skatteuppbärning. Den ena kasalen är den andra lik, och de kombinerar en uppsjö av uppgifter: sädeslager, handelsstation, värdshus, ordningsmakt och domstol. Själva kasalen är en stenbyggnad i två eller tre våningar. Den är byggd kvadratisk runt en trång innergård, och dess väggar utåt är djupa murar. På nedersta våningen och i källaren ligger förråd, stallar, vapensmedja och vaktstuga. På de mellersta och översta våningarna finns både enkla sovsalar för gästerna, kasalherrens rum och ämbetskammare. Det är inte ovanligt att de större kasalerna är försedda med ett rundtorn som utkik. Utåt mot omvärlden vänder annars kasalen endast trånga gluggar från sina övre våningar.

Bemanningen i kasalen varierar beroende på storlek och hur orolig trakten är. Större kasaler betjänas av en riddarbroder, betjänad av ett halvdussin icke-adliga ordensknektar. De senare rekryteras både ur Palinors bondebefolkning och bland lycksökare och legoknektar. Många kasaler har istället eller dessutom en grupp om trettioåttio hästkrigare från Barghans stammar. Dessa hårdföra stäppkrigare äter sadelkärnad magost och grovbröd, och dyrkar ofta obskyra andar, helgon och avgudar förutom Etin.

Runt kasalerna i nord och nordväst ligger allt som oftast klungor av hus: jordbrukarbyar som söker skydd i dess skugga och dras till dess handel. I de gränsliggande områdena är kasalerna stora, och många av kasalbyarna är skyddade av palissader och jordvallar. Ute på Barghan är kasalerna färre, och naturliga knutpunkter för stammarnas handel. Här ligger kasalerna nästan alltid på de livsviktiga brunnarna och källorna.

Varje besökare, som inte är en simpel trashank eller tjuv, är välkommen till kasalen, om inte extrema förhållanden råder. Vatten och husrum erbjuds gratis, men samtidigt förtullar kasalherren besökarens varor och ägodelar. Gästfriheten är snål utöver dessa grundläggande nyttor, och även rikare köpmän blir ofta hänvisade till enkla sovsalar. Ofta går det dock att få tilldelad sig ett bättre rum mot en diskret muta. Det sociala livet i kasalen trängs under sommaren på den lilla innergården, där bord dukas ut för tre mål om dagen. Däremellan är det vanligt att sitta och samtala runt brunnen, eller längs väggarna. En kasals innergård är en vanlig plats för utbytande av skvaller och skrönor. Förutom Kartotums öppna gator och torg är dessa gårdar Palinors viktiga offentliga platser.

Varulista, Kasal	Km
Rågbröd (limpbulle)	2
Pepparsoppa (skål)	1
Lammbog*	12
Långkorv (per famn)	10
Vildäppelmust* (stänka/lägel)	5
Farmarost* (Hel ost)	10
Magost* (Hel ost)	15
Öl (rött) (stänka/lägel)	5
Öl (surt) (stänka/lägel)	5
Importerat Vin** Flaska	25
Svartsoppa** Skål	5

* Finns främst ute på Barghan och i syd och öst

** Endast avsett för palinbroder. Priset motsvarar en muta

Stadsbild och bebyggelse

De hus de strövnarguriska nomaderna trots allt uppför lånar mycket från deras bofasta släktingar bortom Palinor. Karvade taknockar, flätverk och halmtak ger ett barbariskt men konstfärdigt intryck. Det är lätt att överväldigas av de råa djurfigurerna och intrikata slingorna som tyder på en stor hantverksskicklighet.

Trots att orden så långt det går försöker bygga fyrkantiga, sensibla stenhus och eftersträvar renhet och enkelhet i byggnadsstilen så byggs en majoritet trähus. Särskilt av bondebefolkningen, som tar djupa intryck av den narguriska stil som många av dem ärvt genom flera släktled.

Eftersom Palinor är ett fattigt land, med tillfälliga toppar av plundrad rikedom, är bebyggelsen högst blandad. Gamla stenhus och kasaler bevaras genom århundradena sida vid sida med enkla trähus eller moderna skrytbyggen. Palinor är en brokig blandning av stilar, som ett kollage av jorisk och nargurisk byggkonst genom seklerna.

Samhälle

Palinor styrs av Palins Orden, och då särskilt av den Inre Cirkeln, som är det råd som är samlat runt Stormästaren. Medlemmarna i rådet är de tio palinoriska grevarna, och andra höga potentater. Alla är de djupt invigda i ordens religiösa hemligheter. De strövnarguriska stammarna kontrolleras formellt genom kasalerna ute på stäppen, genom hövdingarnas råd och genom shamanerna i Kartotum.

Språk

I Palinor talas nyjori av ordensriddarna och i viss grad dalkiska som är Lysande Vägens liturgiska språk. I övrigt används palinoriska av både strövnargurer och den övriga blandbefolkningen, ett språk av ett brokigt men i huvudsak västnarguriskt ursprung. I Kúldkres talas dvärgspråket regün.

Sport

Strövnargurererna ägnar sig åt en uppsjö idrotter. Brottning, kappridning och spjutkastning är populära. Ryttersporten Tchug är också populär, och har spridit sig till riddarbröderna. Den spelas från hästrygg med träklubbor (s.k. Knoppkejra), lasso och en boll av fårskinn. Ceremoniella ryttduellerna och blodspillan är en viktig del av sporten.

Befolkningsgrupper

Palinor bebos av tre stora befolkningsgrupper – ridderskapet, de bofasta och nomaderna.

Den härskande klassen, ridderskapet, består av några få tusen personer. Det är en färgstark krets av ordensriddare - allt från landets egna söner vars ätter uppburit inkomst från handelsavtal och kasaler i generationer, till kosmopolitiska lycksökare, idealister och karriärister som ofta ännu håller län och inkomst i avlägsna länder. Dessa riddersmän har alla en grundläggande förmögenhet som tillåter dem hålla palinorisk stridshäst och rustning, och leva som adelsmän. Palinors skattkammare utgår med en enkel pension till ordensriddarna, och mat och husrum arrangeras i den kasal eller fästning där de är posterade. Fattigriddare av ädel börd men knapp kassa kämpar om rika mecenaters gunst för att få ordning på den viktiga brynan och springaren, eller tar tjänst som sergenter tillsammans

med ofrälse knektar. Till härskarklassen hör även ett antal rika köpmän, inflytelserika shamaner, rådgivare, hovmagiker och legohövdingar.

Den palinoriska majoriteten är nybyggare och bönder vars vardagsreligion är en blandning mellan palinorisk Lysande Väggen och urgammal nargurisk tro. Dessa jordbrukare är sprungna ur en smältdegel av strövnargurer, inflyttade legoknektar och riddarnas oäktingar, och talar en västnargurisk blanddialekt kallad palinorska.

De självägande bönderna bor i landets nordvästra delar och tillhör även de den breda medelklassen. Många kommer från riddarsläkter som hamnat på obestånd, har långa anor och anspråk på att få tas upp i Palins Orden om de bara kommer över medel nog att utrusta en riddare. I andra ändan av nybyggarklassens breda spektrum finns svedjebönder, skogsbanditer och dagsverkande krigsfångar. Denna underklass växer ständigt, eftersom de nordliga grevarna lägger under sig allt mer mark för egen räkning, så att självägande bönder förvandlas till fattiga daglönare och livegna. Centralstyret i Kartotum ser med oro på den utvecklingen, och det finns en stark opinion runt Stormästaren att olagligförklara livegendomen.

Den tredje gruppen är de narguriska nomader som lever som deras förfäder gjort i århundraden. Dessa vidskepliga nomader bekänner sig till Lysande Vägens palinoriska form, men ägnar sig även åt många olika former av hedniska riter och udda kulturer. Varje stam har sin egen shaman, ofta nödortfött vigd till Etinsk präst och sina egna traditioner. Vissa är vanliga hederliga narguriska kulturer, där de gamla gudarna döpts om till helgon och skyddsandar. Andra är mysteriekulturer som ägnar sig åt svartkonst, nekromanti och spådom och andra onämnbare och okända riter. De nargurstammar som ursprungligen dyrkade Ghaeril lever ofta i armod. Bestulna sina shamaner och utstötta av de andra stammarna lever de i misär, och förbannar riddarorden som stulit deras heliga hemligheter och nu är kallsinniga inför deras öde.

De palinoriska riddarna har upprättat en nödortfött rannsakningsdomstol eller inkquisition som främst bekämpar belätedyran och människooffer. Många nekromantiker från dessa ljusskygga stammar har även de fått sätta livet till på riddarordens bål. Dock inte innan de avtvingats sina hemligheter i Kartotums källare. Även nomaderna uppvisar en väldig spännvidd i välmåga: från respekterade stammar med goda handelsförbindelser till fattiga stäppstammar utan shamaner eller representanter i Kartotum. Bland de fattiga nargurstammarna finns de som först dyrkade Ghaeril.

Även skygga små hjordar av kentaurer strövar över Barghan, men undviker all kontakt med människor.

Nomaderna - kända klaner och stammar

Mergurund

I forntiden en av Palinors mäktigaste nargurstammar, och en av fyra i den mäktiga gruppering av stammar - allrådet, som innan ordens ankomst hade mest att säga till om i Palinor. Stammen var med rätta fruktad för sin trolldomsmakt. I ett första skede allierade de sig med de nyanlända munkbröderna, då de hade gemensamma handelsintressen. Snart kom deras öden att knytas närmare samman genom den ökända merguriska shamanmästaren Thulrind Svart, som tog den Inre Cirkelns med-

lemmar under sina vingar och ägnade sig åt hemliga riter i Kartotums djupaste kammare. Thulrind ledde Mergurunderna till lysande dominans i det som skulle bli Palinor, men sveks mot slutet av sitt liv av Palinriddarna, mördades på det nybyggda Palinéons trappor och fick sin kropp bränd som häxmästare.

Mergurundernas shamaner och visa jagades ned till sista man och kvinna. De avtvingades alla sina hemligheter i Palinbrödernas pinohålor, och de vanliga stammedlemmarna användes som arbetskraft och pilfoder vid drabbningar. Flera stolta mergurundiska klaner: Aka, Rothere och Silverskaften, utrotades helt, och de återstående klanerna lever nu som fåtaliga och utspridda familjer på svältgränsen, ofta som tiggare och tjuvar. De muntliga traditionerna om stammens storhet, uppgång och fall lever dock kvar, liksom hämndlystnaden.

Chernuskerna

De krigiska Chernuskerna är en av de få Ghaerildyrkande klaner som bevarat sin ställning i landet. Deras shamaner lever sällan med stammen, utan sitter som representanter i Kartotum. Sitt välstånd får Chernuskerna genom sina väldiga hästhjortar, en ovärderlig strategisk tillgång för ordensstaten. De kan behålla greppet om en stor del av barghan som betesmark genom sina nära band till den palinoriska militärmakten, där deras unga ofta tjänstgör som understödjande lätt kavalleri. Stammen utvecklas så sakteliga till ett hårdfört militärsamhälle, eftersom krigsveteranerna i den traditionella shamanledningens frånvaro utvecklats till stammens kärna.

Ödbryts härjare

När de hedniska nomaderna i Oudes stam inte ville vika sig för den palinoriska missionen radades deras shamaner upp på led och avrättades som kättare, deras hövding och dennes krigare drevs på flykt, och resten av stammen fördrevs från sina betesmarker av konkurrerande klaner såsom Nareman, Truvs och Bekarbek. De överlevande flydde mot nordost, till vildmarken och de otillgängliga kullarna. Där lerede de sig med de lokala svartfolkstammarna: oreglerliga vildar med sneda betar och grumliga ögon som livnärde sig på jakt, slakt och fiske. Tillsammans blev den nya stammen inte bara stark nog att slå tillbaka hotande faror, den kunde på allvar börja planera sin återkomst till de förlorade jaktmarkerna. De lystna svartfolken fröjdade sig över nomadernas mjälla människorikedomar. Nargurerna såg i de vildsinta svartfolken en väpnad arm och fäder till framtida hämnare.

Under det nya namnet Ödbryt (egentligen det omskapade Oude) härjar denna stam av halvvättar och svartfolksättade nomader östra Palinor. Deras ledare, Tukk Niding, är en väldig svartrese med kalla blå människoögon som leder sina härjare från lyckad räder. De hållar sig utom räckhåll för de väpnade styrkorna på sina palinoriska stridshästar, vilka de rider barbacka. De är skickliga slavhandlare som hanterar lariat och piska med lätthet, men de saknar modet, manskapet och utrustningen för att kunna stå emot ett samlat motangrepp. De säljer sina slavar till jordukaerlarna i norr, eller till vissa subversiva riddarfamiljer i Palinor.

Oudes gamla förfäderstro har blandats upp med svartfolkens elementära animism. Nu tillber de hjältar som "Gamle Björn" och "Konung Mjukmull", påhitt och missförstånd av de gamla myterna. Deras religiösa ledare är den krumtsatte vargryttaren Ryk, vars ulvar Snappe, Bete och Fräse är skickliga vildhästsvalare.

Palíns Orden

Ordens kärna sitter i klosterstaden Kartotum, och utgår från den Inre Cirkeln, vilken leds av en Ghaerit ("Ghaeriels sändebud") eller Stormästare. Riddarna i klosterstaden och i Palinors andra kasaler härstammar från de ursprungliga kolonistörerna och missionärerna, eller från de legoknektar och solfarare som genom århundradena anslutit till det lilla landets sak. Börd är mycket viktigt för dessa vildmarksaristokrater, och beroende på vilka anor man kan uppvisa upptas man till olika rang inom orden.

I de länder i söder där orden har etablerat kapitel är medlemmarna antingen medlemmar av trogna familjer av högt uppsatta Palinbröder som bevarat ordens hemligheter i generation till generation, eller nyrekryterade rikemän, köpmän och ädlingar som lockats av ordens flärd, mystik och nätverk. Eftersom ordensmedlemmar svurit att hjälpa varandra i vått och torrt kan det vara en stor fördel för den handelsresande att vara medlem: vart man än kommer i Erebb finns det en chans att en ordensbroder har en varm säng redo för den reströtte. Därför är det vanligt att just köpmän ansluter som lekmannamedlemmar. Palinorden är dock inte det enda sällskap att fungera på detta sätt, och den konkurrerar med andra intresseorganisationer.

Den ofrälse, handelsman eller oäkta barn, som vill ansluta sig till orden upptas som lekmannabroder, en lägsta rangens "Kåpans Broder", och kan bara få en begränsad insyn i orden om han inte tar upp vapen. De stridande ofrälse, sergeanterna, saknar många av riddarnas privilegier, men är ändå en aktad och privilegierad del av det palinoriska samhället och räknas som "Svärdets Bröder". I fredstid fungerar de ofta som besittningssmän, bailiffer eller skatteuppbäringsmän hos de primitiva stammarna i Palinor.

Om man kan bevisa sin ädla börd i minst tre generationer kan en sökande upptas som riddersman i Palíns Orden, en sann "Svärdets Broder". Det finns en hel esoterisk hierarki, som börjar vid de ödmjuka Salamandrarna, och slutar som Gravmästare, Stallmästare eller någon annan av de upphöjda och upplysta rangerna i den Inre Cirkeln.



Ställning	Innebörd
Predikant	Kåpans Broder med Riarks ställning
Sergeant	Ofrälse Svärdets Broder
Salamander	Nyinvigd riddersman
Dalk	Provad riddersman
Furie	Veteran, har genomlevt ett dussin strider
Fenix	Sökande till Inre Cirkeln eller general
Gravmästare	Ceremoniell titel i Inre Cirkeln
Stallmästare	Ceremoniell och militär titel i Inre Cirkeln
Helig broder	Dödsriddare, helgon av orden

Insignia	Utmärkelse
Tagelskjorta	Fromhet, upptages i orden som en Kåpans Broder.
Riddarbälte	Mod och handlingskraft, ger inträde i riddarståndet.
Bronsbälte	Ridit i främsta ledet vid kavallerichock.
Silverbälte	Ridit som främste ryttare vid en kavallerichock.
Järnbälte	Ensam överlevt i främsta ledet vid en kavallerichock.
Blybälte	Straff för feghet. Tynger ned för att förhindra flykt.
Murkrona	Först över fientlig stads eller befästningsmur.
Törnekrona	Exceptionellt hjältemod, ofta postumt eller som enda överlevande.
Solskallesbroch	Utmärkelse för bidrag till riket.

Palins Orden utomlands

Palins riddarorden är inte begränsad till just Palinor. En stark beskickning är ständigt närvarande hos Exarken i Ekeborg, och fungerar även som experter på missionsarbete hos barbarer och nordfolk. Dessutom finns medlemmar i orden över hela den del av Ereby där den Lysande Vägen råder. Det är ett tätt sammanbundet brödraskap av ädlingar som ställer upp för varandra och hjälper varandra framåt i vardagen, men som idkar tystnad och hemlighetsmakeri mot omvärlden. De flesta medlemmar nere på kontinenten är inte riddersmän utan "Initiater av Palins Regel", lekmanabröder som följer ett par enkla regler i vardagslivet. Ju nyttigare man är för orden och ju mer helhjärtad desto högre upp i sällskapets olika cirklar och hierarkier kan man klättra. De flesta håller sig dock på en modest nivå, och vet ingenting om uppväckta döda eller andra av ordens mer eller mindre officiella hemligheter.

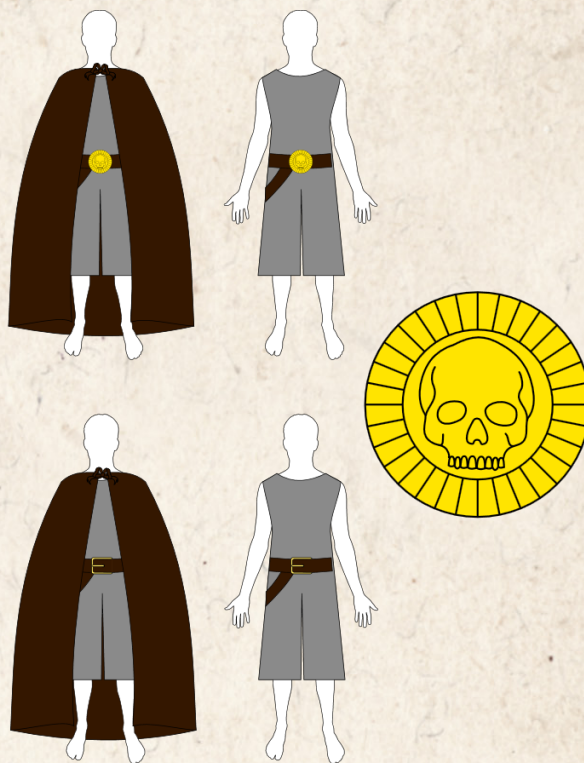
Även om Exarken i Ekeborg säkerligen vet en smula om vad som försiggår i Palinor vad gäller förfädersdyrkan och uppväckandet av de döda så har han ingen avsikt att göra en höna av en fjäder så länge Palins Orden är nyttiga allierade och håller sina kätterier på behörigt avstånd långt upp i norr. Det har till och med gått så långt att flera av de avlidna hjältar som kämpar som dödsriddare mot ransarderna även tagits upp som helgon av högsta instans.

I vissa mer kosmopolitiska delar av Kopparhavet samarbetar Palins Orden med andra sällskap, även med magiska och nekromantiska sammanslutningar som de anser att de har något att lära av.

Shamanerna i Kartotum

De narguriska stammarnas mystiker och shamaner har tvingats till Kartotum i generationer. Ibland som gisslan under vapenhot, ibland som frivilliga rekryter till ett liv i lyx. De lever avskilda från omvärlden och sina gamla stamfränder i vackert besmyckade stugor i vinterstaden. Många av de Ghaerildyrkande stammarna förlorade sina shamaner för hundratals år sedan, och vissa shamaner i vinterstaden har varit en del av ordensstatens styre i generationer, som medlöpare och lärare inom mystik och magi. De flesta riktigt gamla shamansläkter har dock upphört - genom ingifte i palinoriska släkter och ätter, genom magiska missöden och stagnation eller genom flykt från det förgyllda fängelse som vinterstaden är. Många av shamanerna i Kartotum tillhör nya traditioner som uppstått ute bland stammarna i det vakuum som uppstått efter att orden lagt beslag på deras andliga ledare.

Shamanernas kvarter i vinterstaden är en farlig och världsfrånvärd plats. Det ryktas om människooffer och demoniska ritualer. Det ryktas även om upprorsplaner och en hemlig liga som verkar för att störta riddarordens styre i Palinor.



Högmän

I Ejdunnbergen och i Palins sydvästra hörn ligger spridda högmännabyar. Högmännen är ett jättefolk, stolta och styvnackade inbyggare som ofta hamnar i konflikt med de palinoriska adelsmännen och auktoriteterna. Högmännen anser sig ha anspråk på hela Palinor och de stora slätterna hela vägen ned till Mefamirs sjö. De påstår att de storskaliga ruiner som finns lite varstans i regionen, särskilt ute på Barghan och i norra Mirel, byggdes av deras förfäder och gudar. Likaledes påstår de sig en gång i tiden ha avlat fram den palinoriska stridshästen. Vid borgen Karneke i Ejdunnbergen har ett antal högmän städslats som borgvakter och vapenmästare. Detta har lett till en groende konflikt med det relativt stora antalet högmännabyar som ligger i området.

Högmännabyar i Palínor

Högmännens byar är belägna på naturligt försvarbara höjder och kullar i skogsmark och högländ. De består av en klunga av långhus, gärna runt en central brunn eller samlingsplats, och omgivna av en beskyddande stenmur. Byggnaderna är större än vanliga människostugor, och grund samt stenmur består av stora stenkolosser ofta hämtade från närliggande ruiner.

Högmännen är skickliga jägare och samlare och håller ofta små flockar av getter för sin föda. Dessutom ägnar de sig åt begränsade, terrasserade odlingar på bergssluttningar, och håller sig ofta med fruktträd.

Militärmakt

Landets riddarhär är centrerad till Kartotum, Karneke och Tilarud. Men riddarbröderna har många uppdrag att fullfölja, främst att upprätthålla lag och ordning samt att beskydda handelsmän och karavaner. Därför finns riddarbröder över hela landet, företrädesvis i rikets kasaler.

I krigstid uppbådas hela befolkningen i "Palinore Landstorm", dels skrämde bönder som ställs upp som pilföda, dels stridbara narguriska nomader som slåss uppställda i sina respektive stammar. Antalet varierar men kan ibland uppgå från några tusental till en fjärdedel av befolkningen. Dessutom väcks döda hjältar till liv i kristider, för att strida vid de levandes sida i egenskap av legendariska helgon och förebilder.

Palínors Riddare

Riddarna är Palinorens militära elit - de nyttjar vapen och rustning som är lika brokig som de själva är. De rika och beresta klär sig i full brynja med harnesk och bröstfästad tunnhjälm eller bascinet, ofta efter zorakiskt riddarmode. De fattigare och de traditionskärare klär sig istället i svepande hauberker och ålderdomliga tunnhjälm eller nässkeshjälm med kindskydd. Beväpningen skiljer sig inte lika mycket: det väldiga ryttarsvärdet används både till kavallerichock och närstrid. Vissa använder lans, korpnäbb, stridsgissel eller andra vapen från kopparhavsländernas riddarklass. Liksom bröstplåtar och hjälm ofta har bronsinfattningar är det vanligt att riddarna skyddar sig med bronslagna rundsköldar, ibland även halvmåneformade för smidigare ritt.

Sergeanterna, de ofrälse och fattiga stridande ordensbröderna, fyller ett antal taktiska roller. Bland annat finns det de som beväpnade med armborst vaktar kasaler och fästningar. Denna hederslösa syssla är den fattige ädlingens sista utväg. Dessutom finns de som beväpnar sig med spjut och klubbor som ryggraden i landets infanterilinjé: en mer hedersam postering. De sergeanter som har råd med det strider till häst: antingen som understödande armborstskyttar, eller som tungt rustade lansjärrer. Sådana rika krigare hindras endast av sin ofrälse börd att upptas som riddarbröder: de riskerar ofta liv och lem för att upptas i de dubbades skara och föräras svärd och riddarsporrar.

Lag & rätt

I varje grevskap är greven den yttersta garanten för lag och rätt. Varje palinorisk riddare kan agera som dennes ställföreträdare, men är självklart ansvarig inför både greven och orden. Om en greve misskötter sitt domsmandat ställs han tills svars i den inre cirkeln.

De narguriska barbarerna har sin egen hårda rättvisa, vilken orden sällan har skäl att beblanda sig med.

När oron för kätteri och ostyriga strövnargurer blir för stor utfärdar Inre Cirkeln mandat för allmän rannsakan i ett eller flera grevskap. Varje Kåpans Broder och Svärdets Broder av viss rang har då mandat att tillsammans i grupper eller som minst, par, hålla kors- och bekännelseförhör med lokalbefolkningen, och utfärda bot, censur och straff utan ansvar inför greven. Dessa inkvisitionsdrev är ofta grundliga och med rätta fruktade av både strövnargurer och bybefolkning.



Utrikes kontakter & konflikter

Soltågen mot Ransard

Vart hundra år räknar norra Erebnar nu med ett blodigt soltågskrig mellan Ransard och Palínor. Men även i de långa perioderna där emellan förs ett lågintensivt krig i gränstrakterna. Varken Ransard eller Palínor har lust eller resurs att lägga någon större kraft bakom dessa skärmytslingar, och ofta är det opportunisterna på båda sidor som använder konflikten som täckmantel för rena rån och plundringsräder. Den offentliga hållningen de två rikena emellan är ren fiendlighet: ransarderna ser palinorerna som blodtörstiga och lömska svartkonstnärer, och palinorerna ser ransarderna som hedniska och våldsamma barbarer. Alla diplomatiska kontakter rikena emellan har brutits, och de kommunicerar numera endast genom trumpna proklamationer, ofta utropade från lämplig höjd nära gränsen som ett hån av motståndarsidan.

Konflikt med kardalverna

Konflikten mellan alverna i Kardregionen och människorna i Palinor går tillbaka längre än ordens ankomst. En av grundkonflikterna är den mellan dvärgarna i Kùldkres och alverna, som i århundraden kämpat om de skogar dvärgarna velat ha till sina bälgugnar och som virke. Även de nomadiserande människostammarna som tidigare bebott området behövde trä, och lät sig ofta hyras som legosoldater för räder och avverkningståg. Dessutom uppstod tidigt kulter i området som alverna, med sin livsdyrkan, fann motbjudande och oheliga. Även om det fanns och alltjämt finns stammar och enskilda som har goda relationer med alverna, och de hårt trängda kardalverna gör allt för att fostra livsbejakande trossatser hos sina grannar, så är den bestående bilden misstro, konflikt och krig.

Den människa som beger sin in i kardalvernas skogar tar sitt liv i sina egna händer.

Närvaro i Lysande Vägens riken

Palins Orden finns inte bara i Palinor, utan har beskickningar, kapitelhus och lekmannabröder i alla Lysande Vägens riken. Som en från början missionerande orden har Palins Orden sedan begynnelsen haft en vid spridning. Dessutom har tre starka drivkrafter fått dem att bege sig allt längre från Ereb och Kopparhavets stränder, så att deras representanter nu även kan återfinnas på Samkarna, Soluna och Akrogal. Dels är orden alltid ute efter pengar, handelspartners och donatorer. De må ha en

begränsad exportkapacitet, men det gör det bara desto viktigare att hitta bästa möjliga marknad för sina hästar. Dessutom har man byggt upp ett kontinentsvidt rekryteringsnätverk för soltågen, liksom för orden i allmänhet, vare sig det rör sig om fromma riddarsöner eller desperata legosoldater. Sist men inte minst kräver ordens inre cirkel ständigt nya magiska hemligheter som kan ge dem ett strategiskt övertag i regionen, och många av lekmannabröderna i fjärran länder är just magiker och mystiker som låtit sig lockas av ordens hemligheter. Palins Orden är i många avseenden lika mycket ett magikersällskap som ett munksällskap.

Allierade i Kùldkres

Det nedgångna dvärgriket är en av Palinors få allierade i regionen. Det är inga varma känslor som håller dvärgarna och riddarbröderna samman, utan gemensamma handelsintressen samt en lång historia av gemensamma krigståg. Dvärgarna har alltid förlitat sig till landrutterna ned till den södra delen av kontinenten för att få avsättning för sina smidesprodukter. Ett fientligt Ransards uppkomst längs med kusten och de nya handelsrutterna över havet har skurit av denna livlina, och nu förlitar de sig på ett försvagat Palinor för att få sålt de få smidesprodukter som ett försvagat rike ännu förmår producera. Dessutom är dvärgarna och riddarbröderna förenade i sin kamp mot kardalverna, en uråldrig konflikt som numera går för egen maskin på gamla oförrätter.



Kùldkresdvärgar bedriver handel med palinorer

De gröna stäpperna

Sydöstra Palinor övergår i de skiftande slätter som på jori kallas Priglasili, eller "grön slätt". Regionen är förhållandevis torr men ändå bördig nog för att täckas av ett tätt gräs som sommartid når lårhögt. Grässets rotsystem är oerhört omfattande, segt och djupt: det går inte att bruka jorden. Detta har visat sig vara ett naturligt hinder för ordensstatens expansion i öster. Hav av gräs med enstaka träd och buskar genombryts av små åar och floden Ogorolihn. Grässlätterna försörjer ett rikt djurliv och ett märkligt nomadfolk av flera olika folkslag; Sasúit, eller "slättvandrarna". Gränsen mot Palinor är flytande då ordenstaten har svårt att utöva sin kontroll i öster och Sasúit har svårt att förstå gränser.

Både rikets nomader och mer rovlystna riddare ägnar sig då och då åt plundringsräder mot de visserligen fattiga Sasúit.

Längre norrut gränsar istället rikets territorium mot ströv-narguriska slättområden. Det är ofta omöjligt att göra skillnad på vilka klaner i gränsområdet som räknas till riket, och vilka som ligger utanför dess sfär.



Trasímo och Mastika Agga

Palinor har gamla band med de sydvästra delarna av Nargur, och har länge haft missionsbröder i området runt Trasimo. Sakta har landets inflytande dock minskat, allt eftersom rikets ekonomiska tyngd i regionen dalat. Galna missionärer, kätterska avfallingar och udda proselyter har länge tagit sin tillflykt till denna mer tillåtande plats, och palinpräster i Trasimo och övriga Nargur är ett ovanligt vildögt och entusiastiskt släkte. Ofta rinner sinnet över, särskilt eftersom kyrkan tvingas samexistera med hedniska kulturer. Religionskravaller är inte ovanliga, särskilt inte i den nyaste handelsstaden Himmelen.

Orden har en mer formell närvaro i Mastika Agga. De gör anspråk på kontroll av floden Agharga som mynnar ut vid staden. En liten stationering av missionerande riddare försöker ta upp tull av handelsmän, huvudsakligen etinstrogna kardier och magiller som inte vågar sätta sig upp mot en orden som hävdar att de handlar i samråd med exarkens vilja. Trakorier och cerevallier ignorerar än så länge palinbröderna. Palinor har sedan Mastika Agga grundades 536 e.O. sett staden som ytterligare ett hot mot rikets handelskontakter. Förutom Palinors brist på militära resurser vill man även undvika att öppna

en andra front eller stöta sig med handeln i öst, varför man hittills inte attackerat Mastika Agga. Det finns ett antal grevar och köpmän som har en pragmatisk inställning till stadens marknader, men i Kartotum planeras både sabotage, invasion och infiltration av staden. Samtidigt översvämmas staden av nytillkomna proselyter inför år 610 e.O. och det förväntade soltåget.

Handel & ekonomi

Aeselfloden var ursprungligen Palinors livsnerv och från fästet Cormwaak leddes missionärer och handelsmän in i landet. När Timolerien grundades försvårades detta och efter det ödesdigra Andra soltåget skars vägen helt av. Det mera lyckosamma Tredje soltåget gjorde att flodvägen igen kunde hållas öppen under perioder, men fyrkorsbröderna i det nya riket Alerien var ofta omöjliga att ta sig förbi. Cormwaak föll och återtog tretton gånger under en period på drygt hundrafemtio år. Förlusten av de två grevskapen Alermark och Müle samt Ransards våldsamma expansion på 500-talet eO innebar slutet för all palinorisk färd längs floden Aesel.

Valuta

I Palinor finns ingen centralt präglad valuta. Istället används valutor från södra Ereb, eller helt enkelt de mynt man kommer över. Värdet avgörs av metallvärdet.

Handel

Palinors handel är på sparlåga. Trots det exporteras stora mängder päls och myrjärn som de byter till sig från Narim eller från stammar i nord och öst. Dessutom exporteras palinoriska stridshästar, en småskalig men mycket inkomstbringande handel. Förutom i redigt silver tar orden betalt i salt och i tyger.

Från dvärgarna i Köldkres i norr importerar de välsmidna vapen till sina riddarhärer. Den importen är dyr, och riket är skuldsatt upp över öronen. Å andra sidan är deras riddare mycket väl beväpnade. Ut ur landet går handeln genom Mirrel och över Mefamirs sjö mot Trasimo. Vägarna är svåra och omständiga. Mastika Agga finns i norr men även denna rutt är kostsam och farlig.

Hantverk

Bland de palinoriska nomadstammarna ägnas det mycket tid och möda åt vackra träsniderier (främst vagnar, tältstolpar och knivslidor), vackra virkverk (plädar, vantar och varma plagg), målade skinnarbeten (ofta med vackra och färgstarka scener) och enkla lergodskärl. Genomgående teman för denna nomadslöjd är slingrande ormmönster, flätverksmönster, groteska djuransikten, knotor och dödsfallar. Olika stammar och klaner har olika stilar, och en särskild Kartotumstil har vuxit fram runt vintermarknaden. Slöjdmästarna där ägnar sig även åt att snida relikskrin i horn eller bärnpoppel.

Traditionella vapen

Xeit

Traditionellt nomadspjut, ofta försett med en färgad tygslinga för att lättare kunna hittas efter att det kastats. Kan användas både som ryttarlans och kastspjut.

Knoppkejra

Avlång, framtung klubba. Vanlig bland nomadstammarna, särskilt vid envig, blodshämnd eller slagsmål.

Mat & Dryck

Palinor har några få traditionella maträtter. Till dessa kan man räkna farmarost, lamm på nomadvis, magost, osha samt den beryktade svartsoppan. Man dricker vanligtvis suröl, där de som kan betala för sig hellre släcker sin törst med importerat öl eller vin från södra Ereb.

Farmarost

En mustig och mjuk osttyp vars typiska mjölkighet gör sig bra till grovt bröd och soppa. Vissa orter är berömda för sina farmarostar: Tilarud, Sovra och Lyngrastorf.

Lamm på nomadvis

Bultad lammfog som äts bäst med kniv eller uppluckrad i soppa. Tillagas med påk, och röks ofta för hållbarhet.

Magost

En nomadrätt. Magosten lagras i magsäck av ko, get eller häst, vilken sys till en lämplig påse. Smaken är rökgig, köttig och mus-tig. Påminner om farmarost, men har en strävare smak.

Osha

Syrlig mjölk med bär. Serveras också med nötter. Uppfriskande mellanmål under skörd och arbete.

Milassum (Svartsoppa)

Soppa på getblod. Soppan är mättande och rik, och skall ge po-tens, mod och styrka. Soppan är förbehållen palinbröder, och det är föreskrivet i ordensreglerna att svartsoppa skall drickas minst tre dagar per vecka. En strängare svartsoppediet kombi-neras ofta med hårda träningspass.

Suröl

Svagt bondeöl för vardagsdrickande. Dessutom vanligt i Kartotum, där vattnet är odrickbart under vissa årstider.

Religion

Palins Orden följer den Lysande Vägen, men har en egen inrikt-ning som med rätta uppfattas som kättersk av det fåtal utanför ordens Inre Cirkeln, ordens kärna, som känner den i sin helhet. Tron uppkom i mötet mellan de missionerande palinmunkarna och lokala dödsdyrkande klaner för hundratals år sedan. Inre Cirkeln och de mest insatta dyrkar förutom Etin den mörke guden Ghaeril, de saliga dödas härskare. De ägnar sig åt nek-romanti, och försöker sätta sig in i döden och i oändligheten för att på så sätt komma närmare gudarna och Etin själv. De är vetgiriga sökare som ser kunskap som vägen till frälsning och upplysning och de tomma rymderna och dödens avgrundsdjup som gudomlighetens boning.

För den vanlige medlemmen i Palins Orden är detta okänt. Däremot vördar han helgonen, martyrerna och de saliga och heroiska döda. Han vet att dessa kan ingripa för att skydda ho-nom och Palinor och rent av återvända från de saligas ängder för att strida vid hans sida. Han vet också att helgonens skyd-dande solande Ghaeriel är Etins mäktigaste bispringare.

Lysande Vägens organisation i Pa-linor

Kåpans bröder av St. Palins Orden har inom Palinors gränser traditionellt samma roll som riarker. Ute på Barghan är det till och med så att det är Svärdets bröder som predikar och håller mässa. Sedan 577 e.O. är Lysande Vägens kyrka representerad genom en skelettorganisation under en kerisgass. Tidigare har riarker och predikanter som flockats till Palinor antingen gått upp i orden, eller predikat till fots och i sin ensamhet. Nu finns det en liten men växande organisation av vanliga riarker. Vissa av dem oroas av förfädersdyrkan och hemlighetsmakeriet. Pa-linbröderna ser dem både som trogna trosförvanter och potentiella skvallerbyttor och problem.

De enskilda församlingarna leds för det mesta av en Kåpans broder. På Barghan och i vildmarken ofta av en Svärdets broder. Ett antal församlingar leds av regelrätta riarker, varav vissa har hierat sig med Palinorden, medan andra är mer självständiga.

Religionens bakgrund

Palinordens tro är en kättersk blandning av nekromantisk mys-tik, urnargurisk tro och Lysande Vägen. Den hedniska guden Ghaeril har upptagits bland Etins solserafer som den helige Ghaeriel, och ses nu av innevanarna i Palinor som Etins högra hand och landets beskyddare. Gamla strövnarguriska seder och legender har omstöpts i Lysande Vägens form.

Bland de strövnarguriska stammarna i det område som skul-le komma att bli dagens Palinor fanns många olika religiösa övertygelser. Man dyrkade samma Aesirgudar som sina jordu-kaerliska och ransardiska grannar, obskyra västnarguriska gu-domligheter eller döda förfäder och den dystre guden Ghaeril under stränga shamaners ledning. Ofta blandades dessa tros-system med varandra och sedermera även med Lysande Vägen. Den traditionella tron på Ghaeril beskrivs av den strövnargu-riske jägaren Irgum Sot:

”När en man dör färdas han till den mörka floden Gjoll. Dess bortre strand är en dyster och mörk plats där förlorade själar klagar i intigheten, och där onskans hantlangare pinar de döda med eld och järn. Men den som leds vid handen av en kunnig shaman, eller som har utmärkt sig i livet, hejdas av den vise gu-den Ghaeril vid den breda bron Modug, över vilken tjuvar, lögna-re och främlingar färdas i stora skaror. Han har samlat de döda i ett läger vid flodens hitre sida. Där bjuds man in till dryckesgille med guden. De främsta krigarna tas upp i hans sällskap och får sitta vid hans sida i hans gyllene tält. Andra förtjänstfulla skickas med gåvoskänker tillbaka till den gravhög de lagts i, på orlov av den store guden Ghaeril att vaka över sina ättlingar och bistå dem med råd och dåd. Men när onda gudar nalkas drar Ghaeril ut i fält, och kallar sina döda till sig i ledung. Det är därför som Ghaeril kallas ”De Levande Dödas Hövding”: för de som dör och hamnar hos honom är levande trots att de är döda.

När Ghaeril inte kallar på sina undersåtar tjänar dessa sina ät-ter och släkter. Om det finns en fejd mellan två släkter är det inte ovanligt att de döda drar i härtåg mot varandra och gravkumlen genljuder av muller som av strider och de dödas härskrin. När släktens shaman anser det vara av nöden kan han kalla på de döda ur kummeln, och ibland hela vägen från Gjolls stränder. Den döde står då i ruttnat kött för att tjäna sin ätt.

Om man i strid dräper en fiende och vill ha honom som tjä-nare, kan man enligt gammal sed skära ut hans tunga. Då släpps

den döde inte förbi porten till bron över Gjoll eftersom han inte kan uppge sitt namn. Han kan heller inte tjäna Ghaeril, utan måste vänta vid brons fot tills den som dräpt honom läggs i grav med hans utskurna tunga. När den döde segraren sedan själv kommer till bron har han makt över alla de vars tungor han bär. Det går även bra att ta av hela huvudet, så länge man skiljer tungan från kroppen. Tusenden är de bortglömda besegrade vars övermän aldrig fick med sig tungorna i graven. De blir till oroliga vålnader och hemsöker de levande. Därför har seden att ta fienders tungor fallit ur bruk.”

De narguriska shamaner som dyrkade Ghaeril samlades tidigt till Kartotum av de nyfikna palinbröderna, som ville åt deras insikter. Klanerna klagade över att de bestals sina andliga ledare, men tystades med guld och skänker. Snart visade dock Palins Orden sitt sanna anlete: när pengakistorna sinade slutade de att smörja stammarna och dessa, utstötta ur strövnargurernas gemenskap och demoraliserade, förföll till elände och fattigdom. Shamanerna hade inget annat val än att samarbeta eller brännas som hedningar.

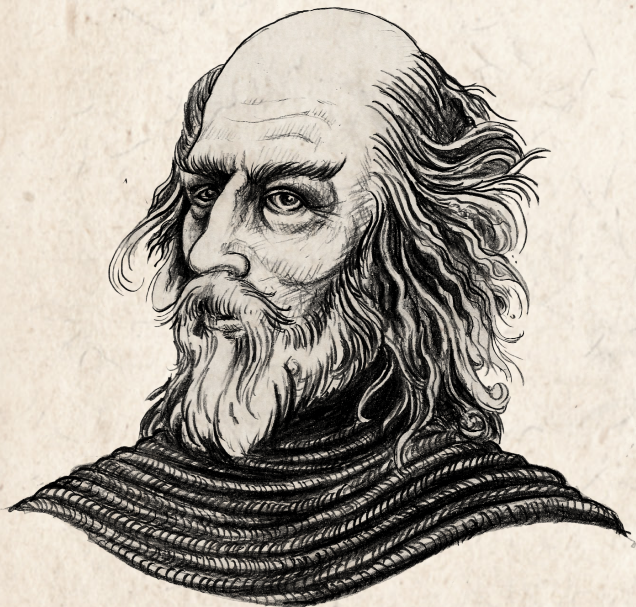
Detta var hundratals år sedan och de shamaner som nu lever i de privilegierade delarna av Kartotum är följsamma och lojala mot orden. Samtidigt tar de sitt ämbete som företrädare för klanerna på allvar, och ser sig som legitima företrädare för den strövnarguriska kulturen i Palinor. Det är tveksamt om stammarna delar denna syn.

Religiös förföljelse

Genom Palinors historia kan man urskilja två huvudsakliga perioder av religiös förföljelse, eller ”rening”.

Utrensning av döds kulten

Efter att ha utbytt religiösa och spirituella idéer och koncept med de strövnarguriska ghaerilshamanerna gjorde palinbröderna döds guden till ”sin”. De västnarguriska ghaerilstammar som snabbt anpassade sig och erkände Etins överhöghet kom rimligt undan. De stammar som fortsatte att dyrka Ghaeril på traditionellt sätt utsattes för diverse grymma åtgärder: deras heliga män deporterades eller brändes på bål, de tvångsinternerades, eller berövades sina jaktmarker. De allra flesta



Hans rättrådighet Rekleschau, kerisgass av Västra Nargurien

ghaerildyrkande stammar råkade mycket illa ut, även de som samarbetade fick sina shamaner deporterade till Kartotum, för kontroll och idéutbyte. Utan sina religiösa traditioner förlorade många stammar sin ställning, och de som hade förföljts hårdast gick under.

I mellantiden stärktes paradoxalt nog de stammar som inte dyrkat Ghaeril: de sågs som missionsobjekt och bemöttes mer neutralt.

Utrensning av kätterier

Efter det att alla eller nästan alla klaner i Palinor formellt bekant sig till Etin och hans solande Ghaeriel kommer det så småningom fram att det är si och så med efterlevandet av den Lysande Vägen. Många stammar hade helt enkelt lagt till Etin till sin gudaskara. Enskilda Kasalherrar reagerade våldsamt, och det mullrades om regelrätt tvångsmission och ”inkvisition”. Om så skulle ske riskerade de icke-Ghaerildyrkande stammarna råka extra illa ut, Ghaerildyrkarna såg en chans att förbättra sin skamfilade ställning på stäppen genom lite gammaldags angiveri, och hoppades att den kommande häxjakterf inte kom att drabba dem.

Högtiden & festdagar

I Palinor används Arcivaliska tideräkningen och Aidniska kalendern. Ett antal högtider firas av Palins Orden, förutom de som gäller som allmänna för Lysande Vägen. Framst bland dessa är givetvis de Fallnas Dag sent om hösten den tionde i Vilemånad (9 Nusin). Med tända ljus i händerna bekämpar riddarna det djupnande mörkret genom högtravande lovsånger till de som fallit för tron. Till midvinter på Etinsdag (1 Persil) hålls en stor eldfest för att åkalla Etins lysande anlete, solen.

Ett antal mindre högtider håller särskilda helgon och händelser i ära, däribland Ordensdagen, i St: Palins påminnelse den femtonde i Halvmånad (5 Melendo), dagen efter Sommarfesteveckan. Alla dessa festdagar högtidlighålls även av bondebefolkningen. Tillsammans med många av de narguriska dagarna firar de även marknadsdagar som en särskild högtidlighet. Dessa köpskapsfester är en av de få tillfällen då bofast och strövande befolkning möts och umgås. Mer än en olycklig eller upprivande kärlekshistoria har haft sin upprinnelse under de festerna, för bönder och nomader håller sig helst på var sin kant.

Vad de narguriska stammarna i övrigt firar är svårt att säga, då deras traditioner är högst skiljaktiga och mångfaldiga. Den urgamla traditionen att offra hästar vid särskilda dagar som strövnargurerna praktiserade innan Ordensstatens uppkomst anses dock som utrotad. Hos nomaderna är det även tradition att utföra skenräder mot ensligt belägna gårdar. Beroende förhållandet mellan bofasta och nomadiserande kan dessa krigiska övningar innehålla mer eller mindre av stöld och blodspillan. För strövnargurerna är det en påminnelse om vem som i deras ögon har rätt till landet. Även om ordensmyndigheterna ser mycket allvarligt på sådana aktiviteter brukar bönderna snarare ställa in sig på att upprätthålla goda relationer med barbarerna. I sådana fall kan räderna snarare ta formen av vänskapliga besök.

Förutom marknaderna och vissa vilda festivaler finns det inte mycket till utbud av kulturella upplevelser i Palinor. Utanför Palinéon i Kartotum vill säga, där den utvalda riddarklassen kan njuta av ett begränsat utbud av jorisk teater och musik.

Dessutom ger de mer musikaliskt eller konstnärligt begåvade palinorerna utlopp för sina talanger genom det lokala soltempellet. Dessa pryds allt mer av gobelänger och helgonfigurer i trä från stugorna. Många av dessa har ett tveklöst narguriskt och hedniskt drag över sig.

Strövnargurernas kulturella aktiviteter är en del av deras vardag – deras bruksföremål, kläder och bostäder är ofta högstående konstföremål. Dessutom firas många religiösa högtider med stämsång, strupsång, dans och hästparader.

Äventyrsuppslag

Trad i folk och fångar

I Palinor är slaveri i lag förbjudet, men en levande och inkomstbringande verklighet. På avlägsna gårdar ute på Barghan finns en grupp adelsfamiljer, många av kardiskt ursprung, vilka handlar med inlandets nargurstammar och nordliga jordua-kaerlar. Unga blekögda barbarflickor och starka oxar till bar-barmän inbringar höga priser på Koppahavets slavmarknader, och säljs även till Trakorien och Ransard.

Den echtiska ätten Martull är inflytelserik, och dess söner har kämpat som ordensriddare i de många generationer som gått sedan de lämnade hemlandet Kardien i vredesmode efter att slaveriet avskaffats. I Palinors avlägsna nord är det lättare att följa sina egna seder, som en mäktig och rik ätt har de kunnat smörja centralmakten att titta åt andra hållet medans blekrädda nargurflickor och trögögda jorduträlar radats upp på deras gårdar och brännmärkts likt boskap.

Den unge och idealistiske ordensriddaren Makel da Hulsa avskyr slaveriet, och har tagit de fångnas sak till sitt hjärta. Från sin postering i Trukhu Kasal på Barghan har han upprättat ett nätverk av spioner och hyrsvärd för att komma åt handeln. En av dessa spioner har kommit i kontakt med Martulls gamle hustrål Vrek. Den bitte gamle mannen sitter in med kunskap och bokföringspapper som kan få ätten på fall. Hulsa är fast vid sin postering, men en liten grupp äventyrare och lycksökare borde kunna ta kontakt med den gamle trälen, och föra honom inom Trukhus säkra murar.

Rollpersonerna måste infiltrera Martulls avlägsna gods samt vinna ättens förtroende för att kunna identifiera och söka kontakt med Vrek. Därefter måste de hjälpa honom att bryta sig in i ättens kontor och stjäla deras papper. På gården finns ett trettiotal undernärda slavar som lever packade som sillar i en rucklig gårdsbyggnad. Ute på tunet står tre pålar med två upprorsmakare surrade och nära döden. För alla dessa väntar grymma öden inom en snar framtid om rollpersonerna inte hjälper dem.

I trakten bor strövnargurklanen Kalhjässorna, utstötta slav-handlare som lierat sig med Martull och lever av handeln. När rollpersonerna flyr undan Martulls gods kommer de att jagas både av Kalhjässorna och Martulls slavjägare. Om de lyckas komma undan till kasalen väntar långa rättsprocesser. Martull kommer att använda all sin förmåga i form av agenter och lönnmördare för att döda eller misskreditera rollpersonerna, Vrek och da Hulsa. Ordenstribunalen kommer att kräva ovedersägliga bevis för att känna sig tvingade att döma Martull.

Den nosiga prelaten

Hans rättrådighet Rekleschau, kerisgass av Västra Nargurien, har ett knivigt uppdrag - att som renlärig präst av Lysande Vägen övervaka Palinordens tro, uppenbara kätterier och verksamheter. Men Rekleschau är en slipad maktspelare. Under de trettiotre år han har tillbringat i det nordliga Palinor har han blivit en makthavare och en aktör att räkna med. Genom att liera sig med ordens högsta höns har han kunnat leva i relativ trygghet och fått stort utrymme för sin egen politik, sina egna intressen, samt översikt över mission, projekt och administration. Den information och de rapporter han sänder till Exarken i Ekeborg är däremot fulla av vad ordensöverhuvudena vill att han skall se och säga.



Ljusa handen, Lysande Vägens inkquisition, har länge haft ett ont öga till Palinor. Att det försiggår underligheter i den avlägsna nationen har blivit en officiell hemlighet, och Ljusa Handens ledning är frustrerade och irriterade över Rekleshaus mjäktighet över en så väldigt lång tidsperiod. Därför skickar de en av sina främsta agenter, Ittur Sel, för att infiltrera och undersöka Palins Orden, och om möjligt även ställa Rekleschau till svars.

Ittur reser förklädd som solvandrare inför soltåget mot Ransard och tar anteckningar bland kasaler och tempel. En resa till den hedniska och dödsdyrkande Iirkundstammen i östra Palinor, vars kult fortlever med ordens goda minne, iaktas av en av kerisgassens handgångna. Full av oråd anställer Rekeschlau en grupp äventyrande hyrsvärd att hålla ett öga på den misstänkte solvandraren. Detta vore ett lämpligt sätt att föra in rollpersonerna i äventyret, även om de också kan inhyras av Ittur Sel.

Ittur kommer att resa till tempel, stammar, gamla kultplatser och strövnargurklaner. Han kommer att tala med solvandrare, riddersmän och bönder. Han kommer att ställa inträngande frågor, ta skisser av dödsförhållande ornamentik och kultplatser, samt ständigt anteckna i sin vaxtavla. Han har även gjort sig till vän med en grupp solriddare som ridit för att ansluta till soltåget. Om Ittur märker rollpersonernas intresse kommer han att inviga dessa riddare i sin hemlighet och använda dem för att avsluta sitt uppdrag.

Persongalleri

Ebenhard Länge

Den duglige zorakiske riddersmannen Ebenhard Länge föddes 379 e.O. och vann snabbt avsevärd krigsära när han vid fjorton års ålder besegrade ledaren för en felicisk kaparstyrka. Som en yngre son till en landägande adelsman försörjde han sig sedan under många år som kringresande lans och riddersman tills han fick höra talas om Palins orden och styrde kosan norrut.

410 e.O. tjänstgjorde han som ledare för stormästarens personliga livvakt. Tack vare Ebenhards hjältemod, vilket kostade honom livet, överlevde stormästaren fälttåget. Hjältens kropp fördes till Kartotum och balsamerades i Hjältarnas Hall. Han helgonförklarades en tid senare.

510 e.O. tjänstgjorde han på nytt som ledare för den nya stormästarens livvakt i det fjärde palinoriska soltåget. Återigen utmärkte han sig på slagfältet men kunde beklagligtvis inte denna gång rädda sin stormästares liv när tåget krossades. Det sägs att mängden ransardiska pilar som han täcktes med fick honom att likna ett piggsvin. Idag visar han sig sällan bland folk, men det sägs att han ser fram emot att ånyo tåga mot Ransard för att hämnas sina fallna ordensbröder och sprida Etins ljus.

Ebenhart är en reslig krigare som alltid visar sig i rustning, djupt neddragen brynjuhuvu och med sitt pålitliga bredsvärd Glogryan. Det gulnade skinnet i hans ansikte sitter tätt över kraniet. Torkade läppar blottar hans gulnade tänder i ett ständigt, glädjefullt grin. Han är fåordig, de gånger han överhuvudtaget talar är det ofta "Etins ljus" han väser fram - som hälsning till både frid och strid.



Frankeituz II Cel af Salbad

Den regerande stormästaren och ghaeriten av Palins Orden är en stolt ädling med anor och familjekontakter som går tillbaka hundratals år och länkar honom till många av Erebs stora och mäktiga. Släkten Cel, en inflytelserik hertigsläkt i Palinor med flera förfäder bland ordens heliga döda, knöt sig för två generationer sedan till den etablerade zorakiska markisätten Salbad, som har goda kontakter med flera erebiska härskarsläkter.

Frankeituz är uppväxt med livets goda, med pomada i håret och vackert ansat skägg gör han ett furstligt och kultiverat intryck. Inre Cirkeln, som är de verkliga härskarna i Palinor, och vars främste företrädare han är, ser honom som både en tillgång och en riskfaktor. Frankeituz skicklighet som diplomat och i att smida nya allianser är välkänd, men han är också en impulsiv och vårdslös härskare som ofta sätter ogenomtänkta planer i verket, med förrödande konsekvenser.

Det ryktas bland annat att ghaeriten har långt framskridna planer på ett maktövertagande i västra Nargur, vilket skulle leda till ett tvåfrontskrig mot stammar i öster och Ransard i väster. På hemmaplan är den dynamiske härskaren inblandad i en långvarig blodsfejd med hertighuset Rosse, och har använt ordensstatens resurser för sina egna ändamål.



Stormästare och Ghaerit Frankeituz II Cel af Salbad

APPENDIX A: Kûldkres

Invånarantal: 8 900

Befolkning: 99% Dvärgar, 1% Övriga

Huvudstad: Kûlud Zur (ca 7 800)

Statsöverhuvud: Tegn Kûlud LXXXIII

Styrelseform: Anarkisk autokrati

Exportvaror: Dvärgsmide, Konsthantverk

Importvaror: Vete, Kött, Textiler, Timmer, Salt, Honung, Vatten

Välstånd: Fattigt

Armé: Blandade dvärgauppbåd

Religion: Förfädersdyrkan, dyrkan av Kthuur och Zaar, traditionell dvärgatro.

”Kthuur vilar i djupet. Hans tusen armar greppar om bergens rötter och skakar jorden i vredesmod. Den som gräver för djupt och för djärvt drar på sig hans vrede, och begravs i rasmassorna. Känner du en skifning i marken, ett luftdrag som vänder eller en svag doft av svavel i luften, då är det Kthuur som vrider sig i sin vakande slummer. Tusen drakar och vidunder är hans barn och han gömmer sig djupt i Karkors sköte, som en röta i själva marken. Hans tvilling Zaar är den hårda stormvinden som dundrar mot bergväggen. Tillsammans för de krig mot Karkor och de goda gudarna och vill välta bergen och omdana skapelsen med sitt raseri.”

Kûldkres ligger djupt under Kardbergens södra utlöpare i tomma schakt och övergivna hallar som en gång var kärnan i ett blomstrande dvärgrike. Denna forna handelsnation var ett väl sammanvävt nät av gruvor och djupa städer, men är nu inte mer än skuggan av sitt forna jag; ett fåtal halvt övergivna orter som lever på sina minnen och skuggan av sin forna storhet. De bebos av misstänksamma, försiktiga och skoningslösa tunnelgrävare som hellre faller än friar.

Geografi

Riket Kûldkres består av ett antal bebodda samt övergivna städer och gångar under de södra Kardbergen. Rikets huvudstad, Kûlud Zur, är den enda större kvarvarande bosättningen. Djupt nedborrad under den mäktiga bergskäglan Himlarist är den fortfarande en imponerande plats, med breda hallar och djupa avgrunder. Den regerande Tegn Kûlud, rikets härskare, styr fortfarande från sina förfäders kammare och de slitna adelskvarteren bebos av hantverkare, smeder och skalder.

Bergrummens avancerade vattenkaminer har ersatts av enkla eldhårdar och vackra mosaiker täcks av grova skinnfällor för värmen. De djupare schakten är helt övergivna, och ur dessa blåser en kylig bergsvind.

Historia

Det forna Kûldkres var en fristad och en smältdegel för dvärgar från norr, öster och söder. Nordadvärgar och grynnerdvärgar levde här tillsammans. Skyddade från regionens ogina klimat och vilda stammar av urbergets höljd frodades ett unikt samhälle. Kûlud Zur var vida känt för sin vackra, eleganta smides- och glasblåsningskonst, sitt stabila samhälle och sin enkla och lite fantasilösa kultur. Trots att Kûluddvärgarna sågs som anspråkslösa och ödmjuka uppfylldes de av en självsäker trovissnet när det gällde sin egen förträfflighet och den ljusa framtid

de gick till mötes. Som så ofta, när hybris retar gudarna, var denna trovissnet grundlös.

När de politiska kartorna ritades om på ytan blev dvärgarna under södra Kardbergen vissa precis hur känsliga de var för skiftande handelsflöden. Visst fanns det fortfarande en efterfrågan för deras vackra mithrilsmiden och ovärderliga praktvapen, men de som hade resurser nog att köpa dem var avskurna genom otvättade människobarbarers inbladning.

Samhälle

I Kûldkres tomma hallar lever dvärgarna i små grupper; gamla, ädla klaner, hantverkarskrån och sekter som försöker bevara sina stolt bevakade särdrag i tomheten och knappheten. En stor andel av dvärgarna kan göra anspråk på adlighet och heroiska förfäder eftersom stora delar av det gamla rikets elit flockades till Kûlud Zur när riket utarmades. Bohemiska och säregna existenser lever isolerade liv i ensamma kammare över stadens gruvor och schakt.

Konflikter

Sedan urminnes tider har Kûldkresdvärgarna i Kardbergen legat i långsint och blodig konflikt med traktens älvfolk. Trä och ved är en fullständig livsnödvändighet för de avskurna grottsamhällena i den kalla norden. Alvernas skogar har därför blivit hårt åtgångna genom århundradena. En av älvfolkens egenheter är att de på grund av sitt långa liv inte glömmer så lätt. Även dvärgarna är fullt kapabla att hålla en konflikt vid liv i generationer. Kampen mellan Kûldkres och Kardalverna är i ordets rätta bemärkelse legendarisk. Kûldkres mest prisade epos är ”Russulk”, ”Klagokrönikan” och ”Björnnatten”, alla berättelser om dvärgiskt mod, alvisk lömskhet och förräderi. Även i reella termer har konflikterna haft ett högt pris.

Även om inget större fältslag utkämpats så har alviska skogsjägare tålmodigt nött ned dvärgiska konvojer och intressen och varit delaktig i Kûldkres fall. Dessutom har konflikten skapat misshällighet mellan Alver och Dvärgar även långt bortom Kardbergen. Man skulle rent av kunna påstå att mycket av den misstänksamhet som råder mellan alver och dvärgar beror på svek och massakrer under denna långa fejd.

Kûldkres var ursprungligen en smältdegel för olika dvärgklaner. Inför nargurernas expansion flyttade halvbarbariska dvärgklaner som tidigare bott i ytnära grottor och som varit utspridda över stora delar av norra Erebus samman i södra Kardbergens djupare grottor. Genom århundradena har allt ondare tider tvingat tillbaka dem djupare ned i sina djupa och svårintagna tunnlar i Kardbergen. När onda tider nalkas i form av alver, ransarder eller jättar låser dvärgarna sina portar och gömmer sig i Kûldkres djup. När hunger och misär hotar beger sig små grupper av dvärgar på plundringståg: stjäla boskap och mat och försvinner åter ner i jorden. Relationen mellan Kûldkres och omvärlden präglas av misstänksamhet och skärmytslingar.

Handel

Kûldkres handelsrutttter har länge berott på handelsvilliga folkslag ovan jord. Så länge handelsrutterna via Palinor var i full blom kunde de sälja malm och smide fritt och dyrt och Kûldkres hallar pryddes av importvaror från hela Erebus. Sedan Palinor blev en ordensstat och Ransard ströp handeln lever riket i Ransards skugga och forna mästerhallar är grå och tomma: björnpälsar och blankpolerade sköldar hänger där utsökta gobelänger och mosaiker förr hängde. Ransarderna köper visser-

ligen gärna dvärgsmide – faktum är att den fruktade Glamorgen sägs ha Kùldkresiskt ursprung, men då på sina egna villkor. Vad gäller export av rustningar, vapen och smidesartiklar till omvärld och fiender är detta något Ransard satt höga tullar för.

Religion

Kùldkres är nu en hemsökt plats. Under sin blomstringstid dyrkade handelsriket stolta dvärgagudar, men nu verkar deras plats tagits av det förgångnas spöken, udda sekter och grymma gudar som Kthuur, jordristningarnas tusenarmade herre, och bergsvindsguden Zaar.

Varje fallen ätt, varje begånget brott och varje glömt öde tycks dessutom ha lämnat en hemsökelse i gruvorna, vilsna spöken och knappt hörbara viskningar och rop kommer snabbt till den som ensam beger sig genom rikets tomma gångar.



Konstnärlighet och mystik i Kùldkres

De tomma gruvorna i Kùlud Zur är en plats för kontemplation, andlighet och konstnärlighet. Mer än en lovande finsmed eller arkitekt har inspirerats av djupet, rymden och tomheten i de grånade hallarna. Ensamhetssökande dvärgiska mystiker söker sig allt längre bort och ned i de tomma gångarna i sitt sökande efter bergets själ. Det var här Röstmagin skapades, när en ensam dvärgmystiker sökte återklang och eko i de ensliga och ensamma skrymslen och schakten. Många röstmagiker från Kùldkres påstår att de hört berget svara tillbaka på deras rop, en dov och djup stämma ålderstigen bortom vett och sans.

Kùldkres är en plats där skärvor av svurna kulturer samlas. Hantverksskicklighet värderas högt för dess egen skull och många vackra mästerverk härstammar härifrån. De geniala arkitekter och gruvbyggmästare som inspirerats av Kùldkres klara tomhet och mörka allvar står i hög kurs längre söderut. Kùldkres har även skickliga glasblåsare. Produktionen beror dock på ett fåtal ensliga mästare och bosättningen har ingenting av den industriiver och masshantverksskicklighet som sydliga dvärgbosättningar är så bra på.

Kùldkres vackra hallar, glasverk och finsmidan kännetecknas av lekfullt allvar, dold sorgsenhet och klara rena former.

Övriga orter

Centralmakten i Kùlud Zur har förlorat kontrollen över sina kringliggande orter. Vissa av dessa erkänner fortfarande Tegenen i Kùlud Zur, andra är laglösa eller i praktiken sina egna enklaver. Dvärgorter såsom Kharda eller Alsi ligger utspridda under berg och mark i Kardbergens närhet.

Den viktiga fästningen Krazk vid en östlig utstickare av

Kardbergen var scen för Midnattsmassakern, en viktig händelse i ett av krigen mot kardalverna. En gång ett viktigt monument över dvärgisk kultur och makt, nu är det en rövarborg under den blodtörstige dvärgkrigsherren Bolog Tegn.

APPENDIX B

Palinors Stormästare genom tiderna	Period
Tedocei den Fromme	47-56 e.O.
Mara den Goda	56-88 e.O.
Everard Ade Barrmund	90-101 e.O.
Bertrand ap Blankenburg	101-123 e.O.
Baldvin Hainell	123-130 e.O.
Vila Alua Kartrest	130-155 e.O.
Vilhelm Gauden	156-180 e.O.
Sala deGryp	180-201 e.O.
Frankeituz Gryp Brusne	201-255 e.O.
Elynda Gauden-Brusne	255-271 e.O.
Gerhard Hainell	271-280 e.O.
Arnhold II Hainell	280-309 e.O.
Hallmunda Fill Kartrest	309-314 e.O.
Ennanna deRayon	314-334 e.O.
Tolbrand Hals	334-370 e.O.
Tolhild Hals	370-399 e.O.
Arnemann Hals	399-420 e.O.
Nikolda af Farndun	422-444 e.O.
Hama deRomyn Troesce	444-480 e.O.
Idi Krantz-Gryp	480-491 e.O.
Krarr Bianco ap Klovimeste	491-510 e.O.
Filoteos Fell	510-532 e.O.
Frauncis II Prestond-Cel	532-550 e.O.
Valentina Ashia Hals	550-578 e.O.
Constenza Prestond	578-601 e.O.
Frankeituz II Cel af Salbad	601 e.O. -nu

Kalender	Medeltemperatur
Etinne månad	-7°
Öppne månad	-7°
Kallte månad	-1°
Töe månad	+7°
Spire månad	+13°
Grodde månad	+17°
Halve månad	+19°
Växte månad	+17°
Mogne månad	+11°
Skörde månad	+6°
Vile månad	-1°
Mörke månad	-5°



Kartotum

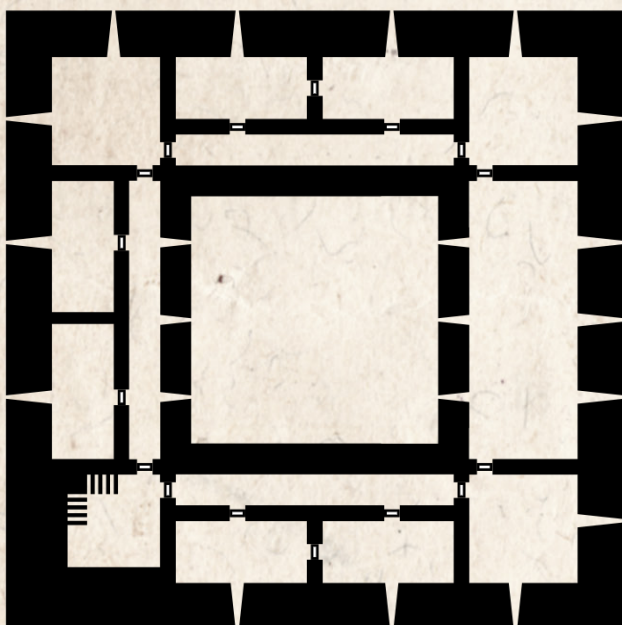
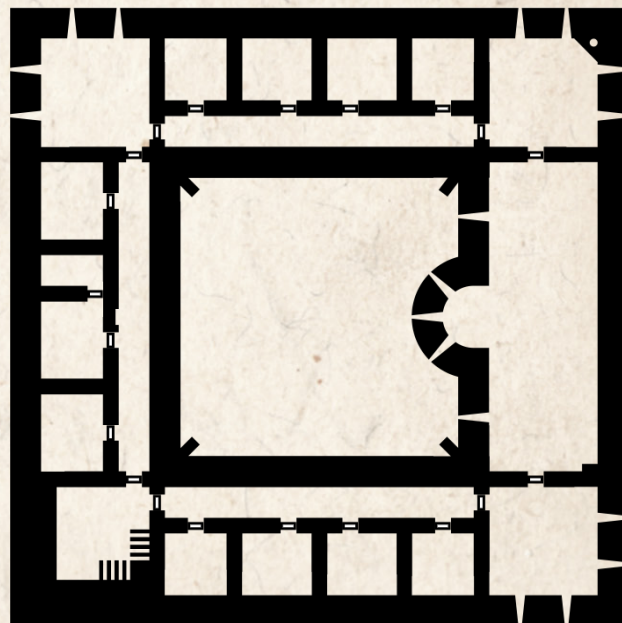
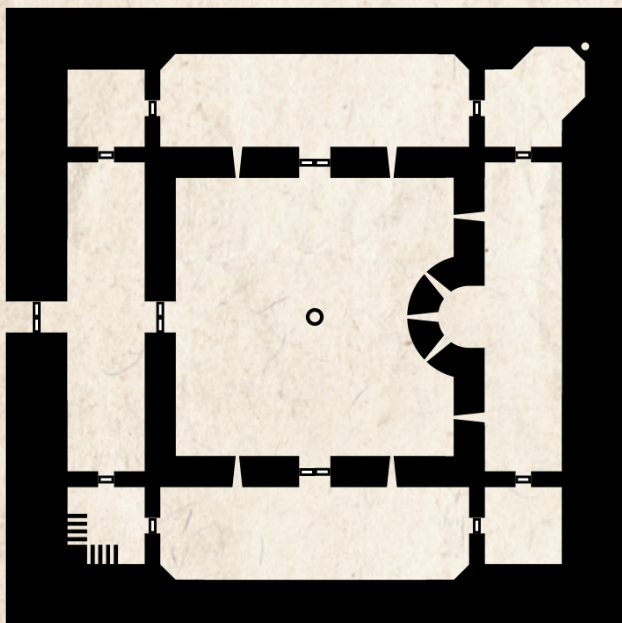
- 1 St. Palin Majorom
- 2 Kartotums konvent av St. Palins Orden
- 3 Mjältarnas hall
- 4 Solborgen
- 5 St. Palins Ordens Mästerkonvent
- 6 Krossyrborg
- 7 Höga Sols mur

- 8 Leonias bastioner
- 9 Korrigassrasidenset
- 10 Det fria konventet av Solbröder
- 11 Odomunkarnas församlingshall
- 12 St. Grammias portolla
- 13 Skatthuset
- 14 Silverporten

- 15 St. Jedocoiporten
- 16 Höga läget
- 17 Stadsläget
- 18 Aluaternas läge
- 19 Kopparporten



Palineon



En typisk kasal med utsiktstorn