



Svartblod

Detta är den allmänna uppfattningen om svartblod, vill du spela svartblod fortsätt läsa från sida två och framåt.

Svartblod är det samlingsnamn används för de varelser som lever i harmoni med ondskan. Det är varelser som kan både vara kortväxta som vättar eller mycket större än människor. Varelsena sätter skräck i de flesta genom en kombination av deras utseende och deras beteende. Gemensamt för alla svartblod är som namnet antyder, det rinner svart blod i deras ådror.

En människa kan inte se skillnad på de olika svartblodraserna som finns. Självklart kan människor se den fysiska skillnaden på olika svartblod. Men en människa kommer aldrig så när inpå ett svartblod att den får chansen att lära sig skillnaderna mellan de olika raserna.

Svartbloden är inte många i adergård, de har ännu inte hunnit rota sig ordentligt. De få som finns vandrar ensamma planlöst runt i Adergård, helst i en mörk och fuktig skog. Det är inte ofta man ser fler svartblod samlade i en grupp som vandrar tillsammans. Ibland har några svartblod försökt bosätta sig på en plats, men har antingen illa kvickt blivit bortjagade av lokalbefolkningen eller slagit ihjäl varandra. Man anser att svartbloden för otur med sig och vem vill bo nära ett otursförföljt släkte egentligen?



Vad människorna erfar fungerar inte svartblod och alver speciellt bra tillsammans. Enligt Arkan är de ju egentligen samma folkslag i botten. Man tror att det är för att svartbloden är avundsjuka på de som fortfarande har ljuset inom sig. Att det är där tvisten ligger kan tyckas lika självklar som att syskon träter.

Under det senaste året har man märkt en förändring i svartblodens vanor. Man har hittat spår efter möten där det samlats ett tjugotal svartblod och offrat till sin gud. Vad de samtalat och offrat om är det däremot oklart.

Informationen på följande sidor är främst till för den som tänkt spela någon av följande raser. Det som står nedan känner inte andra till.





Svartblod - Uruk

Människor har helt fel uppfattning om vart svartblod kommer ifrån. Svartbloden kommer från en svamp djupt inne i träskmarker. Svartbloden utvecklas i svampens mycelium och när de är tillräckligt utvecklade gräver de upp sig själva ur myllan.

Det sägs att det första svartblodet var en människa, Ask en mördare, som flydde från lagen. Han blev jagad ut i ett träsk och sjunk där ner i myllan. Det sista han såg som människa innan hans huvud försvann ner under ytan var en svart spetshattad svamp med klarlila prickar. Ask fångades upp av svampens mycelium och snart började en förvandling ske. Marks hud blev svart, hans tänder växte och blev vassa, hans ansikte fick ett nytt groteskt utseende. Efter flera månader i mossen började Ask gräva sig upp till ytan och när han kom upp och kunde se sin spegelbild i vattnet runtomkring insåg han att han inte längre var Ask, han blev Áshûr. Áshûr insåg att han var något helt nytt, han var starkare än förut och när han skadade sig självläkte han. Áshûr utnyttjade sina nya färdigheter för att plundrar och röva. Men en gång var det nära att det slutade illa när Áshûr gav sig på fel personer, även om han var starkare var de i grupp farligare. Áshûr beslutade att han måste försöka skapa fler av sig. Han letade upp andra kriminella och släpade ut dem i träsket där svamparna växte. Efter ett år hade Áshûr byggt upp en grupp som var likadana som han. Man ville få en egen identitet och började kalla sig själv för uruk, orch.

Det gick många århundrade och man lyckades få svampen att odla fram nya orcher utan människooffer. Men orcherna blev mer och mer förvildade och de tappade snart människornas språk och kultur, de utvecklade ett eget språk och en egen kultur med egen religion.

Man började tillbe Áshûr som ingen sett dö, man tror att han fortfarande lever djup inne i det äldsta träsket, Losh Áshûr i världen. Man tillber Áshûr som om han vore en gud, man offerar och håller ceremonier till hans ära. Det är schamaner som håller i dessa ceremonier.

I Adergård finns det inga större grupper av svartblod. Människor och alver har alltid varit snabba med att döda de svartblod som kommit i deras väg. De kan dra runt grupper med få individer som plundrar och härjar. Svartbloden har i övriga världen lyckats med att bo i mindre byar där den störste och starkaste är hövding. Svartbloden styre går ut på att den starkaste bestämmer, skulle list vara avgörande skulle en dagalush, illvätte, styra och det skulle ju inte gå för sig. En orch är större och starkare än en illvätte och skall därför bestämma över denna. Och Áshûr var ju faktiskt den förste och det var han som myntade ordet orch för sin ras.

Svartbloden har via sitt ursprung ur Za Kapurd Dúsh, den magiska svampen, en ovanlig läkeförmåga. Även om ett svartblod får sin arm avhuggen behöver det inte vara livshotande. Sys den bara på plats igen någorlunda bra så läker det ihop ganska fint inom någon månad.





Orch - Uruk

Orcher är huvudrasen bland svartblod. Det är orcher man utgår från när man pratar om svartblod. Det har blivit så därför att man tror att det första svartblodet Áshûr var orch.

Det är orcher som växer fram ur de svarta svamparna med klarlila prickar. Dessa odlas inne i djupa träsk, men det kan inte vara vilket träsk som helst. Svampen som kallas Za Kapurd Dúsh av orcherna måste finnas där naturligt. Gör den bara det kan man börja konst odla orcher.

Orcher växer hela livet. Deras hud bildar med åren en förhårdning som gör liknar en slags härdad läder. Det gör att de inte är lika känsliga mot hugg som en vanlig människa är. Det tillsammans med att orcher är självläkande gör att en orch kan bli mycket gammal. Även om en orch blir längre och längre ju längre han lever är det inte säkert att de märks då de har för vana att börja gå kutryggade när de närmar sig 180cm.

Orcher är tillsynes brutala mot allt och alla och de saknar samarbetsförmågan. Vill en orch göra på ett sätt gör han det, om det inte finns en större orch med högre auktoritet som bestämt något annat efter sin vilja. Orcher anser att allt som räknas är styrka, att besegra någon genom list och fuskspel är så lågt man kan komma. För att ha sin heder i behåll gäller rent slagsmål för att avgöra en tvist. Dessa slagsmål leder ofta till döden för den ena parten då orcher är ett blodtörstigt släkte och har kampviljan väl satt in så slåss en orch nästan alltid in i döden.

Orcher lever närmare naturen än vad man kan tror. De bygger sina bostäder av trä och djurhudar. De äter det naturen har att ge och inte människor som andra tror. Sedan att orcher gillar att bo i träsk och gärna äter ruttet kött är en annan sak. Orcher är ensamvargar i hjärtat men eftersom de även älskar att slåss och plundra för det ihop dem till små grupper.

Det krävs för en orch med status att han i alla fall har en illvätte som slav. Det krävs inga kedjor på en illvätte då den aldrig skulle få för sig att fly. Det eftersom den är alldeles för rädd för konsekvenserna ifall han blev hittad.

I de delar av världen där det finns svartblodssamhällen finns det även krigare. En mänsklig krigare kallas ofta för riddare. Orchernas krigare kallas uruk-hai, det är de orcher som genom strid visat sig värdiga att tillhöra eliten, de starkaste. Det är endast ett fåtal som får titulera sig uruk-hai. Det tillhör ovanligheten att någon utnämns denna titel.





Illvätte – Dagalush

Illvättarna har samma ursprung som orcher, förutom att man en gång odlade fel svamp. Man odlade fram en lila svamp med svarta prickar. Resultatet blev en kortare, spenigare varelse med långa spetsiga öron och näsor. Då detta inte var riktiga vättar utan ett onskans påhitt började man kalla dem för illvättar.

Orcherna som ansåg att det var de som skapat illvättarna tyckte det var självklart att dessa varelser skulle tjäna dem och vara deras slavar. Och man var inte sena med att sätta skräck i dessa varelser.

En illvätte är av naturen (och pga. orcherna) fega. Man skulle rent av kunna kalla de räddhargar då de flyr för nästan allt. Men de har även en fördel, allt konstanta tyranneri från orcher har gjort att de började tänka. Illvättar är inte alls lika slöa och korkade som orcher, en illvätte skulle nog rent av utklassa en orch i allt vad gällde kunskap. Och detta använder de till att smida listiga planer för att utan att det märks få ett finger med i spelet när det skall beslutas något bland orcherna. Visst händer det att illvättar blir avslöjade då och då utav orcherna och får då möta en fasansfull död då detta spel sker helt utan heder. Men då står nästa illvätte beredd att ta över. Däremot skulle en illvätte aldrig ge sig på en ensam orch. För att han skulle våga det skulle det krävas att det är närmare 10 illvättar mot en ensam orch långt ute i skogen från andra orcher.

Det finns inte en illvätte som lever tillsammans med en orch jämställt, det går en orch aldrig med på. Skall de leva ihop är det som härskare och slav, inget annat. Men det är inte alla illvättar som är slavar åt orcherna, det finns de illvättar som bor i egna samhällen utan några orcher som styr över dem. Dessa samhällen skulle kunna liknas vid en förfärlig by där alla stjälar från alla och alla försöker lura sin nästa. Men det är en del av illvättarnas natur och de straffar inte varandra så hårt för detta.

Illvättar älskar att skryta med sina historier och hur de kommit över sitt krimskrams. Det kan vara ett kycklingben som illvätte kommit över från en slaskgrop och han blev löst av en katt när han tog det. Men när illvätten berättar historien för andra har det plötsligt blivit ett finger från en ohygglig best som nära inpå tog illvätten av dagar innan han lyckades med sin avbrutna dolk sticka besten rakt i hjärtat. Illvättar älskar att berätta liknande historier för andra, även de som inte är svartblod. För de vet ju inte att en illvätte står lägst i kurs hos svartbloden.

