

VARGMÄN

I EREB ALTOR



Av Vije

Vargmän

Författare: Vije

Redigering: Rickard Elimää genom Tobias "Spelknepe" Tranell

Omslag: Vije

Bilder: Peter "Fafnir" och Vije

www.ErebAltor.se

Innehållsförteckning

Vargmän	3
Ursprung	3
Flocken	3
Rovpack	4
Drott	4
Stam	4
Jakten	4
Lägret	5
Tro	5
Seder & Bruk	6
Språk	6
Korrekt flockbetéende	7
Vargmän och andra kulturer	7
Vargmän i människors tjänst	7
Äventyrsuppslag	7
Vargavinter	7
Markherrens Gödsvin	8
Gladiatorspelen i Griva	8

Vargmän

Vargmännen är mansstora varelser med varghuvud, raggig päls och svans. De är kraftiga och spänstiga, och har både ypperlig hörsel och ett extremt välutvecklat luktsinne. Tack vare sin päls har de gott skydd mot kyla, och mjuka trampdynor gör att de kan röra sig mycket tyst i terräng. På hårda underlag tenderar dock klorna att klappa ljudligt. De rör sig på två ben, med en sviktande, något hukad gång. Vålpingar och unga skuttar dock runt på alla fyra ända upp till 10-års ålder.

Vargmännen förekommer i stort sett över hela Ereby, men de är sällsynta och rör sig över stora områden i utspredda och små halvnomadiska flockar. De har sina revir i de stora urskogarna, på ensliga högland och bland outforskade mossmarker, oftast långt borta från människornas riken. Ödemarkerna i norra och centrala Ereby är de vanligaste områdena, men vargmän har också setts bl.a. på isvidderna mot Orghin, och i stenöknarna i norra Soluna lever de svartpälade Ararit – fruktade banditer och asätare. Vargmännens samhällen baserar sig på en relativt primitiv jakt- och samlarkultur, av en typ som människorna frångick redan innan Bronsets Tid.

Ursprung

Vargmännens ursprung är höljt i dunkel. Själva bryr de sällan sina skallar med dylikt grubblande, men flockarnas shamaner brukar berätta om hur vargmännen härstammar från Gråmoderns första kull, i tiderna då varken solen eller stjärnorna ännu fanns och endast månen lyste över världen och allt var Gråmoderns revir. Bland människorna florerar diverse skrockfyllda och vidskepliga teorier om vargmännens ursprung som utstötta människor vars sinnen och anleten förvridits av vildmarken och de ogudliga väsen som härskar där. Man tänker sig att laglösa vildar som bosatt sig i vildmarken genom frånvaro från civilisation och rätta gudar sakta förvrängts till bestialiska djurfolk. Ofta framförs dessa teorier som skrämmande och moraltyngda föreläsningar om vikten av att hålla sig till sin egen täppa, inte bryta mot invanda traditioner och att akta sig för allt främmande. Inte sällan blandas historierna ännu ihop med hisnande skrönor om lykantropi och karnibalism. Erebs lärda män har inte helt kunnat motbevisa dessa teorier, och i synnerhet anden Gråfadern antas av många mystiker och teosofier representera en uråldrig och allomfattande bestialitet som genomsyrar allt vilt och okuvat. I de fåtaliga skrifter som står att finna i ämnet påstås det dock rätt allmänt att vargmännen stammar från åldriga skaparkrafter som antingen tynat bort i världsaltets turbulenta gryning, eller att de helt enkelt var ett misstag av unga och ovana gudomligheter. Man bör dock minnas att dylika teorier ofta präglas av en allmän ringaktning och ignorans inför de djuriska folken och deras kulturer.

Klart är i alla fall att vargmännen torde vara en nästan lika gammal ras som människorna. Allt tyder på att vargmän redan bebodde de nordliga delarna av Ereby när människorna nådde dit. Blodiga strider utkämpades och först när människorna lärt sig metallernas hemligheter kunde de undanröja hoten från de fysiskt överlägsna skogsvarselerna. I takt med de mänskliga rikenas utbredning har vargmännens ursprungliga revir minskat, och trots att de alltid har

levt glest och utspritt, kan man anta att de idag utgör en knapp tredjedel av det antal som befolkade Ereby i tidernas begynnelse.

Orsaken till varför vargmännens samhällsutveckling stannat på en nivå utan kunskap om metaller och skrivkonst torde främst vara jaktbehovet, då vargmän inte kan tillgodogöra sig näring från annat än kött. Detta har lett till en hård och skoningslös levnadsform, där tillgången på villebråd och kampen för överlevnad dikterat livsvillkoren. Därtill har vargmännens starka isolations- och revirbeteende hindrat nya idéer att nå och upptas av flocken.

Flocken

Vargmännen lever i små flockar om 20 till dryga 100 individer. Flockarna rör sig över väldiga revir enligt årstid och villebrådens rörelser. De har några väl utvalda lägerplatser, oftast två; ett sommar- och ett vinterläger. När bytesdjuren börjar sina och det är dags att bryta upp, packas hela lägret ihop och släpas med på vidjor och skinnslädar. Vandringarna mellan lägren är tunga och tar sällan mindre än en månad i anspråk. Reviren märks ut både med luktmärkning och diskreta visuella symboler, som tex armlånga träfigurer av grinande djurandar, placerade i klippskrevor, grenklykor och stenkummel.

Till exempel den stora flocken Shesh-Nilak av svartsnöstruparnas stam i Klomellien har sitt vinterläger på sluttningarna norr om högpassen i Melasherbergen dit älg och vattensvin söker sig undan de frusna och översvämmade låglanden kring Kaltersjön. På våren flyttar flocken ner till sommarlägret vid deltat på Baxarslätten, fiskar djupmal och vattenorm och handlar med de klomelliska bosättningarna längs floderna.

Flockarna är mycket tätt sammanhållna utåt, men för ett otränat öga kan livet inom vargmansflocken verka som ett virrvarr av morranden, tjuvnyp, korsparning, barnslig lek och plötsliga slagsmål som tar slut lika fort som de satt igång. Allt är dock organiserat i ett strikt rangsystem, och varje vargman vet exakt sin egen plats. I vargflocken är attityden viktig och man kommer långt med endast ett dominant ledarbeteende. Kan man dock inte backa upp sitt beteende med vunnen respekt från kloka beslut eller rådiga dåd, är det bäst att man har både styrka och vassa klor. Det hör till att lägre stående flockmedlemmar skall utmana ledarhanarna och –honorna emellanåt när tillfälle ges. Utmaningarna avgörs genom plötsliga och abrupta anfall där man försöker få den andra på rygg. Vapen får inte användas och trots att det ofta ser vådligt ut är det sällan som någondera parten ådrar sig allvarligare skador. Det vanligaste är tom att parterna aldrig ens ryker ihop utan endast väsnas, visar tänder, gör skenutfall och morrar, och ofta behöver en respekterad ledarhane inte göra mer än det för att avskräcka sina utmanare. Den som ger sig och visar tecken på underkastelse slänger sig på rygg med blottad strupe. Det är strängt förbjudet att attackera sådana som redan lagt sig. Hanar och honor har egna rangsystem och utmanar inte varandra. Honor ryker mycket sällan ihop rent fysiskt. Rangförhållandena etableras ganska snabbt och ledare åtlyds utan knot. Minsta tänkbara spricka i förtroendet testas genast med en utmaning och därefter är rangordningen som gjuten igen. Genom utmaningarna garanteras det att ledarna alltid är de mest lämpade, vilket är ett måste i det hårda vildmarkslivet.

Individer av mycket låg rang kan i tider av matbrist, eller pga brott förvisas från flocken. Dyliska sk lågpälsar försöker oftast grunda egna revir och flockar, eller sträva till att upptas av andra flockar.

Rovpack

Flocken är indelad i mindre grupper om 5-10 vargmän, sk rovpäck. Rovpacken färdas ofantliga sträckor i jakt på villebråd och patrullerar de vidsträta revirgränserna. De är ofta borta från lägret flera veckor i sträck. Själva lägret bevakas alltid av minst ett slagkraftigt rovpäck, ofta drottens närmaste krigare. En ledarhane eller -hona för befäl över varje pack. Jägarpacken rör sig enligt tillgången på bytesdjur och fäller ofta sina villebråd långt långt borta från lägret. Allt som bara går tas till vara av rovet; ben, skinn och senor. Köttet torkas eller rökes för att klara transporten tillbaka till lägret. Större byten som fålls grävs ner i sk behålor och plockas upp på vägen hem eller senare när flocken rör sig över området på väg till nästa läger. Behålor är skickligt konstruerade gömmor där flådda och urtagna bytesdjur fylls med gnavört, snörs ihop och täcks in, gärna i tjälmark eller surmyrar. På så sätt hittar inte asätare bytet och köttet håller sig bra (fast vargmän inte är särskilt nogräknade på den fronten). Rovpacken samlar också en del bär och rötter för matsmältning, ritualer och medicin.



Drott

Flocken leds av en drott - oftast en mycket respekterad (och inte sällan fruktad) hane eller hona. Drotten håller till i lägret tillsammans med de flesta schamaner och ylerskor, ungar och dräktiga honor. Drotten brukar i regel inte utmanas, om det inte är uppenbart att den är sjuklig eller klart försvagad av ålder. Vanligtvis utses en ny drott när den gamla avlider eller träder åt sidan. Den nya drotten koras efter omfattande utmaningar där hela flocken sjuder av spänningar och slagsmål. Dessa "bitarråd" kan ibland vara i flera veckor innan någon etablerat tillräckligt med respekt för att kunna förklara sig själv drott.

Stam

Flockarna tillhör ofta även en stam. Dessa stammar består ofta av två till fyra flockar, men gemenskapen inom stamen är vanligtvis närmast obefintlig, och vargmännens syn på andra flockar är oftast lika fientlig vare sig de hör till samma stam eller inte. Undantagen är dock områden där pressen från yttre faror är påtaglig eller där flocktätheten är stor och blodiga revirstrider vardagsmat. Stamtillhörigheten härrör sig från avlägsna släktband och vargmännen inom en stam har ofta liknande seder eller någon utseendemässig likhet.

Jakten

Vargmän jagar i stort sätt allt som rör sig, från råttor och grodor till ullhåriga uroxar och stora rovdjur. Man har även sett vargmän på kanoter och flottor jaga haj och späcksal i flodmyrningar och grunda kustvatten. Det vanligaste jaksättet är att smyga upp på bytet och fälla det i en snabb spurt med tänder och kniv. På längre avstånd används båge och spjut. Jorduasurisk mammut fålls ofta genom att flera jägare rusar ikapp den vilt skenande mammuten och klättrar upp på dens rygg. Där biter de sig sedan fast och bringar ner besten på knä med yxor och stryphuggare. Mammutjägarerna är kraftiga rumphuggare och nackbitare, högt ansedda inom flocken, men dessvärre och ofta ganska kortlivade.

Ett annat vanligt jaksätt är att driva bytesdjur över klippor och stup, eller att jaga ner dem i sankmarker. Till jakten används också fållor av olika slag; pålförsedda fallgropar, snaror, krossande stockar, nätpåsar osv.

Några flockar ur Frostvittrarnas stam vid Mefamirs södra ljunghedar har specialiserat sig på jakt av lindorm. Jakten är både svår och kostsam, och det blir sällan mer än en fålld orm per år (om ens det), men nygarvade ormhudar och framförallt upphittade ömsskinn ger sådana handelsvinster att flockarna har blivit väldigt infytelserika och mäktiga. De har övergett sina ben- och trävapen, och rustar sig med pilspetsar av argaldiskt stål, yxor av härdad spadjärn och läder av imperiskt snitt. Det unika skinnets säljs i väldiga balar som rullas ut på marknaderna i Mirel och norra Jorpagna. Drotten för den största flocken, ledarhonen Naga-Unnunaar, har tom några mänskliga mystiker och skriftkunniga som rådgivare i sin sold. De har slutit följe med henne självmant, förutom en dalkisk alkemist som sitter fastkedjad vid urinpålen. Naga-Unnunaars flock är både respekterad och fruktad, och det ryktas om häxkonster och svart magi under stjärnkära nätter då drotthonan driver de lekande drakormarna ur bottenslammet på Mefamirs sjöar.

Lägret

Vargmannalägret är hem för flockens välpingar, schamaner, dräktiga matmödrar och efterlöpska unghonor. Drottens krigare och några jägarpack håller också till i närheten.

Kärnan i ett typiskt centralerebbskt läger utgörs av en tät klunga av hjortskinnstält. I mitten av lägret reser sig drottens späckimpregnerade långtält. En grov port av knotiga trädstammar markerar ingången på ena långsidan och inne i det rymliga tältet pyr torveldar på golvet och det stinker av våt päls, mörgrök och blodmålade djurkranier. Förutom drottens bor här också schamaner, benläsare och ylerskor i drottens nåd och i skumrasket längs långsidorna sitter respekterade gamlingar med tandlösa käftar och tom blick och spinner filtväv av långa pälsår. Drottens eget krigarpack håller också till här. Utanför drottältet står en gästpåle som besökare får "markera" varpå krigarna snusar på pålen och avgör om man tillåts stiga in i drottens tält. Blir man godkänd förs man fram till drottens och presenteras på sedvanligt vargmännavis, tex "Nakenpälsad hanmänska, stinker av hästmjäll, rädsla och underlägsenhet"

Ett viktigt inslag i lägret är de sk stolphusen; flera manslängder höga pålar som sticker upp över tältnockarna med små taktäckta plattformar överst. De fungerar dels som matförråd för överskottsproviant (vargmännen lever från tass till mun och förutom rovhålorna är det sällan det finns behov för lagring av byten) och dels som hem åt de viktigaste och mäktigaste djurandarna. Från stolphusen



hänger därför benbitar och kranier från drakormar, rotvältarsvin, bergslejon, grottbjörnar mm. Ofta bildar stolphusen en ring runt det sk rovbålet; en liten upphöjning i marken på vilken rovet läggs inför måltiden. Här äter hela flocken samtidigt, men i strikt ordning enligt rang, och så att de högrestående flockmedlemmarna i lugn och ro tar för sig innan de underordnade släpps fram. Om flera jag-

arpack är på plats samtidigt brukar det ofta uppstå utmaningar vid rovet, då rangordningen mellan de olika packledarna kan vara oklar efter månader av sårvaro. Vanligtvis går det dock lugnt till.

I utkanten av tälten, ofta vid en fors, ett myrglo eller annan färskvattenkälla garvar vargmännen hudar, snider benvapen, flätar vidjor mm. Vargmännen tar till vara allt användbart av sina byten, och området är ofta fullt av bråte, torkställningar, timmer och kringsvansande välpingar. Ofta finns också loppnagerskans tält här. Loppnagerskan sköter tvagning, blodlätning och avmaskning, och hon rensar päls och plockar fästingar. I synnerhet unga vargmän skyr henne som pesten.

Vargmanslägret har inget skydd runt sig utan ligger öppet mot omgivningen. Vargmännen föredrar att möta sina fiender på öppen mark och förlitar sig istället på fällor och patrullerande spaningspack. Vargmännen ogillar överlag försvarsstrid, och fördrar hellre att i god tid upptäcka fienden och nedgöra den i snabba och samlade attacker. De fungerar utmärkt i grupp under packledarens befäl och i sitt eget revir kan vargmännen vara i det närmaste oslagbara, såväl mot motståndare av numerärt överläge som metallrustade och beridna trupper.

Tro

Var hälsad högt vördade Fader.

Jag hoppas detta brev når Dig i fryntlighet och vid god vigör. Jag har glädjande nyheter att förtälja från de fjärran vildlanden. Mina sökningar efter det vargfolk som Du omtalat förde mig till det nordliga Torsborg, där det sades att mansbestarna ibland plögade föra trad. Dessvärre var årstiden fel och passen vid Dyrntagg hade redan snöat igen när jag anlände. Vargmännen hade sökt sig till revir djupare in i skogarna och hade inte synats till i staden sedan Rötmånad. Lyckan stod mig dock bi och på en sotrökig taverna bland bråteshusen utanför stadsvallden hittade jag en vargman som övergett vildmarken för lockelserna av billig sprit och rusande tobak. Han var tanig och lam, pälsen var tovig och ögonen dimgrå av blindhet och rökelse. När jag klev in i hans solkiga alkov vädrade han i luften och blottade gulnade huggtänder i en hisnande grimas. Han var avig och aggfull, darrhant och rusig av vattenpipans tobak, och körde bort mig med de mest hårresande ogudaktigheter och spe. Jag var dock enträgen, och mot kvällen, när värden låtit påfylla piporna i salen, visade den raggiga gamlingen tecken på att öppna sig. Jag bad honom berätta om vargmännens tro och dyrkan. "Mitt namn är Korp" började han, på god jori, men med hes och sprucken stämma. "En gång tillhörde jag Aggyras flock, min päls var svart som natten, det fanns syn i mina ögon och kraft i min tass". Han hade varit schaman i sin flock och hans berättelser vittnade om seder av bottenlöst barbari och hårresande primitivitet.

Vargmännen håller sig med ett panteon av hedniska andeväsen, de flesta knutna till något djur. De idkar föga dyrkan eller hängivelse, och de saknar både tempel och finess - istället är andetron invävd i samhället och den hårda vardagen. Korp menade att de flesta flockar i trakten håller ett väsen kallat H'laen, eller Gråfadern, som ett av de största. Gråfadern ger vargmännen deras jaktsinne och styrka, och han representerar mod och

hunger, rovdrift, och ond, bråd död. Det är han som uppfyller vargmännen när adrenalinet forsar av jaktens rus och endast rovet håller Gråfaderns låga brinnande i hans folk. Hans hunger är ousinlig och han strävar hela tiden efter dominans. Han avbildas som en väldig vargman och ses som en medlem i flocken. Han är urhanen, åskan är hans symbol och elden hans oberäkneliga sinne.

En annan central gestalt i vargmännens oheliga sammelsurium är Gr'kha, eller Gråmodern, den gamla honan. Hon står för stabilitet, kontinuum, och sköter om löptider, dräktighet och födelse. Hon omhuldar berättandet och skapandet, och fullmånen är hennes gåva åt vargmännen. Jag förvånades över de mjuka och civiliserade värden hon representerar, och jag lockas tro att det kan röra sig om en avbild av alvernas Tevatenu. När jag frågade huruvida alverna plägar föra mission bland djurfolken, fick jag dock endast frysningar till svar.

Korp fortsatte att räkna upp djurandar, men mitt minne mäktar inte hågkomma dem alla. Det var Mumak - den stora björnen, Aguta - den stora vargen, Too-tega - den stora hinden, samt många fler. Vargmännen kommer i kontakt med dessa djurväsen främst under jakten, då fasansfulla blodsriter utförs och bytesdjurets ännu bultande hjärta förtärs av jägaren, så att denne därigenom erhåller goda egenskaper från det dräpta villebrådet. (Här tvingades jag ursäkta mig och hämta andan i den bitande nordanvinden utanför tavernan) Under dessa ritualer av avgrundsdjup brutalism, återbördas det fällas djurets själ till den stora djuranden i fråga, och denne blidkas och låter bli att förfölja vargmännen med förbannelser och dålig jaktlycka. Den fruktade varelsen Gnaal (Han som går utan ande) kan hemsöka de flockar som inte respekterar djurandarna och jaktseremonierna. (Måhända är denne Gnaal en referens till de gastar och odöda som sägs hemsöka ödebygderna i norr?)

Många vargmän samlar också på sig artefakter och amuletter från särskilt betydelsefulla byten som de fällt. Dessa anses ge bäraren ytterligare kraft från de stora djurandarna. Korp visade upp en grottbjörnskäke som hängde runt hans hals och menade att den skänker honom björnens styrka och mod. Han visade också upp en monstros tand från en best som han kallade Oogrok och kanackade sig menande i tinningen. Jag försökte fråga honom om vargmännen hört talas om den sanna guden och människornas tro, men han avbröt mig och viftade irriterat med pipslangen i luften. "Pälslösingar och skabbskinn har ingenting att ge oss som förutom järnets skärpa och tobakens sötma" Utan tvekan var han endast bekant med narguriskt slödder och den mänskliga kulturens avigsida. När jag berättade att jag ämnade uppsöka hans folk för att med Etins ord sprida ljuset och den rätta tron, fick han ett häftigt anfall av väsende ljud och kramper, och när han lugnat sig hade han tårar i ögonen, säkerligen av rördhet över mitt fromma värv. Under fortsatta kraxanden berättade han om en flock vargmän som till sin läggning är välkomnande och öppna för nya intryck, och vars vinterläger ligger vid Kragmas torvsänka, inte alltför långt härifrån! Jag tackade för mig och hastade iväg, men betalade ännu en påfyllning till vargmännens pipa. I morgon bär det av mot vildmarken och de hedniska mansbestarna. Jag känner mig yr av iver (eller kanske är det ännu vattenpipans kvalmiga ån-

gor) ty mitt predikande skall sprida ljus bland oceaner av vrångtro och okunskap. De förtappade odjuren kommer att glädjas och deras mörker skingras! Detta är min sann trots allt ingen neslig botgörning, utan ett ärofyllt uppdrag i Etin, den sanna gudens ärende!

Hälsa och klarsinne önskas av Eder Porfyrius Rättrådig"

– Brev till trosfader Uruman IX i Entika

Trosfadern i Entika hörde aldrig mera av sin predikant, men senare på året stötte kolmilare i skogarna utanför Torshem på det illa tilltygade liket av en man i elegant prästkåpa och dyrbara stövlar. Man antog att det rörde sig om ännu ett offer för de beryktat fientliga och vildsinta vargmännen från Kragmas torvsänka.

Seder och bruk

Vilddjurets blod rinner i vargmännens ådror och i deras vanor och beteende ligger alltid uråldriga instinkter vid ytan och ruvar. Vissa ledarhanar som drivits av alltför stor makthunger och rovtörst kan drabbas av det sk Gråfaderns ursinne – ett vansinne av blodlust och djurisk ångest. Vargmännen menar att det är Gråfaderns bedrägliga hunger som svämmar över och den drabbade ger sig besinningslöst på kullbröder, honor och välpingar. Vansinnet är övergående, men resulterar alltid i social utfrysning och ras i rangerna. Enligt myten drabbades Gråfadern själv av vansinnet och förlorade Gråmodern - sin kullhona för all framtid. Vid fullmåne jagar han efter henne över himlavalvet och vargmännen samlas till ceremonier av unisont ylande av sorg och melankoliskt gnyende till minnet av sin egen modersfamn. Stjärnorna är Gråmoderns spår när hon lämnade Gråfadern för all framtid.

Vargmännen skyr elden och handskas alltid ytterst försiktigt med den. Ofta är det endast flockens shamaner som sköter om elden i lägret. Under flockens långa vandringar håller shamanerna elden levande i pyrande torvfyllda kranium av något unikt och mäktigt byte, kanske ett grottlejon eller en isjätte. I vissa flockar äts endast rått kött, medan andra flockar har övergått till att tillreda köttet genom torkning, rökning och stekning. I dessa flockar är förhållandet till elden mindre mystifierat, men ofta hålls eldarna ändå i nergrävda glödbäddar som ryker här och där i lägret genom sten- och mosstücken. Vargmännens långraggiga päls är också lättantändlig och en delorsak till försiktigheten. Därtill tål vargmännen kyla väl och förlitar sig också mer till andra sinnen än synen varför behovet av eld är ganska litet. Vargmännen använder sig i regel inte av husdjur utan ser sådant som ett tecken på svaghet och att man inte klarar sig själv. De avger en svag rovdjurslukt som känsliga djur kan upptäcka. Hästar kan bli oroliga i deras närvaro, gnägga och stegra sig och hundar kan börja skälla.

Språk

Vargmännen språk kallas Kadrash, för ett otränat öra ett hopkok av grovhuggna och gutturala strupljud. I språket ingår en hel del morningar, gnyenden och gläfsningar, men människor kan lära sig att behärska det, även om det är mycket svårt. Vargmän kan också lära sig andra språk

fast vissa konsonanter som v, f och t kan erbjuda problem för vargmännens käkparti. Kadrash har utvecklats i ett flertal olika dialekter mellan stammar och flockar, men mestadels är de relativt begripliga för varandra. Språket saknar helt skrift, så berättarkunskap och memorering av seder är en viktig del av flocksamhället. Detta sköts av flockens shamaner, benläsare och ylerskor. Shamanerna utses ofta redan från födseln till sin uppgift. Vargmännen kallar sig själva för moggru, vilket betyder "grå" på kadrash. Därigenom anses individer med avvikande pälsfärg (tex svart eller vit) vara begåvade med speciella och mystiska egenskaper och blir vanligtvis utsedda till shamaner. Märkliga händelser och incidenter under barndomen kan också leda till shamanstatus. De utvalda utbildas av flockens äldre shamaner, ser till att jakt och ritualer görs på rätt sätt, samlar rötter och bär till medicin och ceremonier, och upprätthåller god kontakt med andarna.

Korrekt flockbeteende

En besökare i ett vargmannaläger behandlas enligt hur han uppträder. Vargmän gör inte skilnad på människors sociala klasser utan baserar sitt förhållande till gästen på dennes skrevlukt och beteende. (Skrevsnusande sker dock oftast endast vargmän emellan då de flesta känner till att pälslösingar ser snett på dylika seder) En underlägsen individ undviker ögonkontakt med ranghögre och visar aldrig tänderna. Vargmän som är ovana vid människor kan uppfatta skratt och leenden som ytterst hotfulla. En vargman som vill visa sig dominant och inflytelserik reser ragg och lyfter öron och svans. Jämbördiga bemöts med ett lätt morrande. Artighet förstår man sig inte på utan ranghögres rättigheter är självklara, även mot främlingar. Uppskattnings och tillgivenhet visas genom att vifta på svansen och lägga händerna på den andres axlar under glatt ylande och skutt.

Vargmän och andra kulturer

Vargmannaflockarnas kontakter till andra kulturer är oftast begränsad till ytterst sporadisk handel eller direkt fientlighet. Vargmännens främsta handelsvaror är skinn, pälsar och benverktyg. Oftast byter de till sig järn i form av vapen och enstaka verktyg. Vargmannaflockarna idkar endast byteshandel och har svårt att se värdet i mynt och annat krimskrams. Deras förhållande till övriga intelligenta varelser varierar väldigt mellan olika flockar – på Lirslätten finns det tex flockar av vildsint rödögda och sotstrimmiga vargmän som jagar såväl människor och alver som andra vargmän till föda när tillfälle ges. Tvåbeningar är dock svåra byten, så en mera civiliserad inställning mot andra kulturer är vanlig, även om vargmännen till sin läggning är misstänksamma och gärna håller sig för sig själva.

Vargmännen ser inte sig själva som särskilt nära stående till vargen, de ser den endast som ett djur i mängden; en besvärlig konkurrent och ett potentiellt byte. I vargmännens mytologi framställs dock den stora varganden ofta som särskilt klipsk och listig.

I mänskoculturer är det inte alltför ovanligt att påträffa grupper eller individer av vargmän som antingen gett upp flocklivet helt eller grundat mindre flocksamhällen under mänsklig regi. Ensamma individer kan vara lågpälsar som gett upp hoppet om en ny flock, eller tex ledarhanar som drabbats av Gråfaderns ursinne och förvisats i skam. Det

kan också röra sig om vargmän som fångats av slavhandlare eller helt enkelt bara lockats av lättillgänglig föda och rusdrycker. Vargmän i mänskoculturer överger sällan helt sina vanor, de är ofta misstroende mot folk som inte uppvisar tydliga ledarmaner, de är självständiga, vaksamma och bistra, och tenderar att agera hotfullt för att påvisa sin ställning. Kan någon vinna deras förtroende (gärna genom ett orubbligt och lugnt ledarbeteende, eller genom att få dem på rygg i envig) är de dock ytterst lojala och trofasta. De har ingen förståelse för ridderlighet och barmhärtighet mot icke-flockmedlemmar utan ser dylikt som löjeväckande och tecken på svaghet. En fiende skall nedgöras fort och effektivt, och att öda energi på utomstående skulle i vildmarken innebära att sätta både sig själv och flocken i risk. Samtidigt är feghet, och svek mot sin flock eller sina nära helt främmande för deras sinnelag. Givetvis finns det också vargmän som helt har glömt bort eller övergivit sin forna kultur och totalt anammat människornas. Detta kan gälla ovanligt öppensinnade individer eller tex sådana som fötts i mänskoculturer. Vanligtvis sitter dock delar av flockebeteendet envist kvar, och det kan vara svårt att anpassa sina instinkter till andra miljöer.

Vargmän i människors tjänst

Vissa människor anlitar vargmannapack som hird, spaningspatruller eller jägare. Det kan dock vara svårt för människor att begripa vargmännens värderingar där flocken alltid står först framom titlar, kungar och förordningar. I krig och stridigheter fungerar vargmännen bra så länge ledaren har deras fulla förtroende. Oftast är vargmannatrupperna därför rätt självständiga enheter med egna ledarhanar och –honor. Vargmännen är utmärkte spejare och lämpar sig väl för aggressiv krigsföring i besvärlig terräng. Forskansade bakom murar är de till liten nytta och i formationer på stora och öppna slagfält blir deras aggressiva rovdrift och självständighet snabbt deras egen grav.

Trakorerna använder framgångsrikt vargmannatrupper från det trinsmyriska Wulferveden, bl.a. de sk snapphanarna på Marjura, och det klomelliska legoförbundet Randrim är vida känt för sina insatser i klomellerkrigen. De anses ha intagit tre städer på egen hand för Mercanas räkning. Ledarhanen Tukkutok den Vanställde nedgjorde ensam 8 dalkiska riddare utanför Addiaskas portar och åt deras hjärtan oberörd av pilregnet från bågskyttarna på stadsmuren. När staden väl var intagen och de resterande dalkiska riddarna kapitulerade blev han så besviken över detta veckliga beteende att han skar upp sin buk för att slänga bort den värdelösa måltiden. Mirakulöst nog så överlevde Tukkutok och leder fortfarande Randrim, fast deras nuvarande uppdragsgivare är okänd.

Äventyrsuppslag

Nedan presenteras tre korta äventyrsfrön med anknytning till vargmän. De kan utvecklas efter smak och tycke eller bara fungera som exempel på vargmän i olika situationer.

Vargavinter

Midvinter, eller senhöst med annalkande snö och kyla. Rp anländer till en by som attackerats av vargmän. Byns vinterförråd har bestulits och man väntar på fler attacker av de hungriga vildarna. Rp anlitas att få slut på rädderna och ta tillbaka de livsviktiga förråden. I området finns dock två

flockar (Akitlas flock och Regntungorna) och man vet inte vilken som är ansvarig för illdåden. Under natten anfaller vargmännen (Akitlas flock) igen, och boskap och kritter stjäls. Kanske lyckas man fånga en vargman som försöker utge sig att vara en regntunga. Rp får luska ut vilken flock som är skyldig och smyga och spåra sig fram till Akitlaflockens läger. På vägen kan de konfronteras med skugglöpare (=speciellt tysta spaningspack) från båda stammar, smyga i regntungornas läger och råka ut för vargmännens vildmarksfällor. Det framgår strax att regntungorna planerar en blodig straffexpedition till fiendeflocken för att hämnas för stöld och råder. I Akitlas läger råder kaos. Den gamla drottningen har dött och ett utdraget bitarråd pågår. Rp träffar den gamla schamanen Unalak (kadrash för "västanvind med lukt av snö och nyfödd älgkalv") som berättar att självaste Gnaal hemsöker flocken och sprider skräck och förtvivlan. Några adrenalinstinna ledarhanar har i desperation på eget bevåg beslutat stjäla förnödenheter från grannflocken och i mänskobyen för att kunna blidka den onda anden. I själva verket är det en dödsriddare som vargmännen uppväckt då de plundrat ett gravkummel i närheten. Enda sättet att få dödsriddaren att sluta trakassera flocken är att återbörda de uråldriga vapen och smycken som vargmännen plundrat från graven och som de olika ledarna nu bär. Samtidigt närmar sig regntungornas krigare, och spaningspack rapporterar att byborna fått hjälp av landsherren och rustat en utrotningstrupp som marscherar mot lägret. Flockens enda hopp är att lyckas utse en ny drott innan det brakar loss från två fronter, och det blir Rp:s uppgift att tillsammans med Unalak försöka reda upp i virrvarret av intriger, rangstrider och maktkamper.

Markherrens gödsvin

Rp anlitas av en markherre vars dyrbara gödsvin rivits upprepade gånger och det har hittats stora vargspår i svin-dyngan. Markherren har en trupp vargmän i sin hird och misstänker att de är skyldiga. Vargmännen leds av Två Furor (bredkäftad ärrnos med outhärdlig andedräkt), uppträder hotfullt och är mycket ovilliga att man rotar i deras förhåvanden. Sanningen är dock den att markherrens livmedikus drabbats av lykantropi och springer runt som varulv under månkla nätter. Han försöker bota sig själv och har i sin desperation stulit guldmynt av markherren, köpt exotiska örter av en efarisk kvacksalvare och brutit sig in i templet och stulit tre stora bronsfat för rökelse och renande eld. Vargmännens misstänksamma uppträdande beror på att de i hemlighet anlitas av grannfursten som planerar ett anfall mot markherrens borg. Bl.a. träffar Två Furor furstens kurir bakom vallgraven på nätterna. Vargmannatruppens vindvädrare heter Silver, en nykommen unghane från en annan stam. Han är inte inblandad i kuppen, är lägst i rang, misstros och får stryk. Han kan vara till hjälp för Rp om de kan vinna hans förtroende och bryta hans vargmanneloyalitet mot den dominerande ledaren som ogillar honom. Grannfurstens aggressiva planer har sin grund i det att markherren kidnappat hans rådgiverska, en nargurisk skogshäxa och sierska. Markherren hoppas kunna klämma ur henne bevis på ogudlig svartkonst, framföra sina anklagelser för templet och sedan behändigt kunna välta fursten och överta hans marker. Att vargmännen bytt sida beror på att de aldrig sett markherren som en ledare och därför s.g.s. helt saknar lojalitet gentemot honom. Den listiga kuriren är också välsignad med en lismande

silvertunga och har i sin propaganda för vargmännen effektivt utnyttjat det faktum att fursten vräkte markherren ur sadeln i en tonering för en tid sedan. Sierskan har genom mörk magi och förbannelser besmittat livmedikusen (som sköter förhören) med lykantropi. Vargmännen smyger omkring i slottet för att lokalisera sierskans cell.

Gladiatorspelen i Griva

Rp anlitas av ägaren till ett stort gladiatorstall; en läspande och fetlagd erebosier med svetttdrypande panna och armhålor. Hans främsta gladiatorkämpe, den legendariska vargmannen Rökragg har försvunnit. Rökragg är en enorm best, obesegrad på arenan med ett tungt halsband av



handlovsben från människor – ett från varje stor kämpe som han nedlagt. Rp får snoka runt på gladiatorarenan (labyrinthiska källarvalv, burar med exotiska bestar, dammiga exercisplaner och luxuösa gästloger mm) och kring i staden medan de dras in i ett nystan av uppgörelser i Grivas undre värld. Ägaren till stallet har hisnande skulder till ett stort brottssyndikat. Syndikatet leds av ett av Rökraggs forna offer – en enarmad hänsynsös kriminallord och fd gladiator (Ogrub Manglaren). Ogrub har meddelat att ägarens skuld avskrivs om han ser till att Rökragg biter sanden på gladiatorarenan. I källarvalven under arenan sitter ägarens senaste inköp ordentligt fastkedjad i väggen. Det är "Bärsärken från Bazra" - ett ofantligt berg av knöliga muskler, svettigt fett och tuggad fradga - resultatet av ett passionerat möte mellan en rese och en efarisk halvjätte. Han skall möta Rökragg i en kamp som utbasunerats som århundradets fajt, det skall bli en storartad show och guldmynthen från vadslagning och åskådare skall strömma in. Men ägaren litar inte på att någon skall klara av att fälla Rökragg, så han har köpt sig en ersättande vargman av slavhandlare från Montagor. Vargmannen talar endast kadrash, är aggressiv och vild i blicken. Han har försetts med ett halsband av grisben och färgats svart i nacken, och skall möta döden som Rökragg på arenan mot monstret från Bazra. Ägaren har avtalat att sälja den riktiga Rökragg för svindlande summor åt de montagoriska slavhandlarna. På så sätt vänder han det otrevliga läget till möjligheter att tjäna storkovan upprepade gånger.

lom Rökrags försvinnande ställs dock allt på ända. Montagorerna pressar ägaren hårt, de vill ha sin värdefulla slav, Ogrub vill se vargmannen död och folket vill ha sin utlovade fajt. Ägaren vågar inte iscensätta fajten innan Rökragg befinner sig i säkert förvar på slavgalären. Rökragg har stuckit då han av sin hemliga älskarinna, en av ägarens beslöjade kurtisaner, fått reda på att någon är ute efter hans liv, kanske ägaren. I stället för att invänta sin motståndares drag vänder han på vargmannavis på läget och bevakar sin fiende för att själv kunna vara den som attackerar. Han vaktar över arenan och ägarens förehavanden och det är inte omöjligt att han misstar rp för att vara ägarens hyrda assassinerare. Under sökandet blir rp också förföljda av montagorerna som håller ägaren under uppsikt. Detsamma gäller Ogrubs män som börjat ana ugglor i mossen. Runt gladiatorarenan är det alltså trångt av kringssmygare som rp får konfronteras med.

Samtidigt planerar vargmannaslaven sin flykt. Man kan skymta honom i månskenet då han smyger kring den inslutna arenagården. Flykten skall ske genom att frigöra den fragande bärsärken och några sabeltandade bergslejon och fly i tumultet. Vargmannaslaven kan vara ytterst effektiv att använda om rp vill spåra upp någon, och i synnerhet en annan vargman är lätt att hitta för hans känsliga nos. Rökragg är fåordig, bister och relativt hänsynslös men har i övrigt övergett sitt flockbeteende till skilnad från den synnerligen vilda och djuriska slaven. Rökragg kan tänkas alliera sig med rp om han får veta sanningen och tillsammans utföra en räd mot antingen Ogrubs smuggelnäste eller gladiatorarenan. Ägaren kan också tänkas höja sina belöningar betydligt om han kan få skydd mot bla uppretade montagorer. Ogrub har en spion i gladiatorstallet; en tatuerad ormkämperska från Morelwidyn med vässade tänder och stålförstärkta naglar.