



Naturtroen

Anno 2021

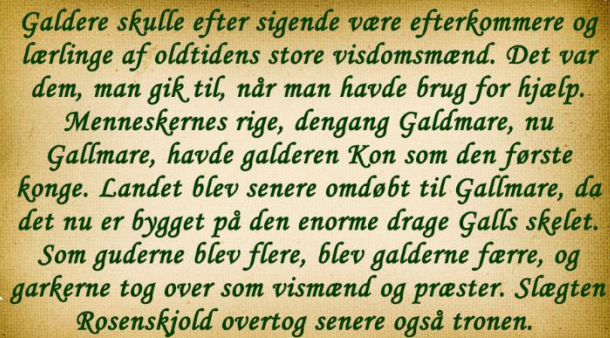


Indhold

Naturtroen.....	3
Galdere og deres grene	3
Syn på galdertroen	4
Opholdssteder	5
Kædens Smedje	5
Taukberget.....	6
De Tre	6
Tauks Hede	7
Traditioner og højtider	7
Fortællingens Festival.....	7
Ærestitler	8
Akolyt.....	8
Højgalder	8
Ligevægter	9
Skabninger	9
Hyrden	9
Den Falske Hyrde.....	9
Tjørnen	9
Historier.....	10

Naturtroen

Naturtilbedere skiller sig ud fra deres samfund, uanset race, da de har fravalgt sig Ros' guder og undgår de store bysamfund. I daglig tale kan godtfolk finde på at omtale en naturtilbeder som en "galder", men de lærde ved godt, at ordet galder blot hentyder til den magikyndige naturtilbeder, ligesom en garker er den magikyndige gudetilbeder. På grund af denne generalisering omtales naturtilbedelse ofte som "galdertroen".



Galdere skulle efter sigende være efterkommere og lærlinge af oldtidens store visdomsmænd. Det var dem, man gik til, når man havde brug for hjælp. Menneskernes rige, dengang Galdmare, nu Gallmare, havde galderen Kon som den første konge. Landet blev senere omdøbt til Gallmare, da det nu er bygget på den enorme drage Galls skelet. Som guderne blev flere, blev galderne færre, og garkerne tog over som vismænd og præster. Slægten Rosenskjold overtog senere også tronen.

Et andet nøgleord hos naturtilbedere er "Valhim". Valhim er ordet for troen (naturen), tilbederen ("en valhim) og den gamle verden. Hvor resten af verden mener, at Gru, orkernes skabergud, skabte Ros ved at vandre rundt og lade de andre sande guder springe frem af hans legeme, mener valhimerne, at Gru blot skabte Ros *som det ser ud i dag*, for der måtte vel have været en verden tidligere, som Gru kunne rejse sig og gå rundt i. Ligeledes mener valhimerne heller ikke, at Luskom, goblinernes skabergud, skabte magien, men at han blot var en af de første der tøjrede den, for magien har altid eksisteret i naturen.

Hvilket syn man som gudetilbeder har på naturtilbedelse og galdere er forskelligt fra race til race (se nedenunder), men i de fleste tilfælde holder naturtilbedere ikke til i byernes myldrende samfund. Der er selvfølgelig god mulighed for, at de stadig lever i byer og har hjemme i samfundet under falske identiteter. Visse steder er der måske hele landsbyer af naturtilbedere, uden at udefrakommende ved noget. Er dette ikke tilfældet, søger valhimerne som regel tilflugt i naturen – her bor og lever de, enten alene eller med ligesindede, uanset race. For en valhim er racen sekundær i forhold til troen.

Grupper, klaner, hold eller familier af valhimer, der har valgt at holde sammen, kaldes en Kæde.

Galdere og deres grene

En galder er en naturtilbeder der besidder magisk kunnen. De kan sammenlignes med gudetilbedernes garkere, da de også kan fungere som præster og forkynde deres tro. Ligeledes er de bindeledet mellem troen og tilbederen. En galder kan i sig selv blive meget kyndig og stærk, men der findes tre andre grene, som en galder kan bevæge sig ud i:

Druide

Den ophøjede galder der specialiserer sig i den dybe kontakt med naturen. De ses oftest hos elvere eller sortelvere, da de med deres lange liv har tiden og tålmodigheden til at fordybe sig. Druiden anser også sig selv som en ritualmester, på grund af deres kunnen og viden udi naturens kræfter, de fire elementer og ånderne.

Hex

I galdersamfundet ses de generelt som afvigere, for Hexe gør sig hovedsageligt i forbandelser og blodmagi. Hexe fordyber sig i magten over livet, sjælen og levende væsner. Med et enkelt hår fra en person, kan de kontrollere dem og få dem til at gøre utænkelige ting. Der er altid grund til bekymring, hvis en mystisk fremmed tager et hår eller en dråbe blod fra dig, men til gengæld er Hexe også mestre i at fjerne selvsamme forbandelser og måske endda sygdomme.

Dødedanser

I modsætning til Druiden, der fordyber sig i livskraft, og Hexen, der prøver at tøjle livskraft, er Dødedanseren tit hadet for sit skæve forhold til døden, idet de ynder at kontrollere døden. De sværger, at døden ikke er slutningen, men blot en ny begyndelse. De er grunden til, at døde pludselig rejser sig igen. Selv store dele af galdersamfundet ser skævt til Dødedanserne, imens andre dele møder dem med forståelse. Dødedanseres bedste kendetegn er deres Dødsmaske, som gør dem i stand til at trække kræfter fra døden.

Syn på galdertroen

Nedenunder er de forskellige racers syn på galdertroen. Selvfølgelig er det ikke nødvendigvis alle karakterer der følger disse retningslinjer, men det er et generelt syn fra samfundets side.

Mennesker

Her er de ikke velsete. Naturtilbedere er afvigere fra samfundet, og har derfor frasagt sig retten til at blive behandlet som en del af samfundet. Fordi naturtilbedere ikke er under lovens beskyttelse i samme grad som normale borgere, bliver de af og til jagtet og brændt, men det kommer an på, hvilke ordener og trosretninger der er tale om. Galdere er blot et fortrin før de bliver Hexe og Dødedansere, og dét bringer intet godt med sig.

Elvere

Byelvere, der som regel er tilbedere af Lyranos, har det med at se ned på naturtilbedere. Når de tiltaler valhimerne, gøres det ofte med lettere foragt, for hvem ville dog ikke tilbede alfaderen Lyranos eller hans ene datter Valhjarna? Skovelvere, der som regel er Valhjarna-tilbedere, har lettere ved, at acceptere naturtilbedelsen. For dem er tilbedelsen af naturen blot en anden måde at tilbede eller tjene Valhjarna på, selvom det måske virker uortodokst.

Sortelvere

Her er naturtilbedere og især galdere en integreret og respekteret del af samfundet. Ikke nok med, at sortelvere ser deres gudinde Silvia som det femte element, fordi hun blev skabt ud fra et træ, men Hexe og Dødedansere er en god ressource som sortelverne og deres mørke tendenser nyder godt af. Ydermere hjalp sortelverne med at fange Skarmarl, som søgte asyl hos dem, da de ikke ønskede, at han skulle opnå

gudestadiet gennem sine stjålne kræfter. Gennem sine tilbedere lykkedes det dog Skarmarl at blive ophøjet alligevel.

Orker

De fleste orker kender ikke til andet end Gru. Gru er den stærkeste, største og mægtigste, og hvis du tilbeder andet end Gru, er du tåbelig og uduelig. Tilbeder du naturen, er du en svækling, hvilket er uacceptabelt hos en ork. Dertil skal det ikke siges, at en naturtilbedende ork er uset, men de bør nok ikke indrømme det over for enhver.

Gobliner

Luskom vil altid være den mest velansete tro. Trods sin lille størrelse, var Luskom mægtig, fordi hans magi var stærk. Gobliner tilbeder Luskom for hans ødelæggende kræfter, hvorimod naturen er livlig. Selvom der måske er et anspændt forhold mellem naturtilbedere og Luskom-tilbedere, er de som regel ikke arvemæssige fjender. For naturens kræfter kan også fordrejes i en destruktiv retning i form af forbandelser og dødedanser, og Luskoms kærlighed til Silvia, som er sortelvergaldernes femte element, bør også tages i betragtning.

Dvæрге

Naturtilbedelse har med største sandsynlighed været dværgenes originale trosretning før Garm og Toris blev ophøjet, og i Dræsk er naturtilbedere og galdere en normal del af samfundet. Mange dvæрге vil måske undre sig over, hvorfor man ville tilbede andre end Garm og Toris, men naturtilbedelse kan også være tilbedelse af bjergets rå styrke, deres underjordiske gange og sidst men ikke mindst forfædrenes ånder.

Opholdssteder

Valhimer og deres Kæder er spredt over hele Ros. Nogle lever i skjul og nogle lever i et fuldt galdersamfund. Der er tre meget kendte opholdssteder for naturtilbedere, men de er ikke alle lige lette at finde eller at komme til. De tilhørende historier kan læses under "Fortællinger".

Kædens Smedje

Kædens Smedje blev oprettet af manden Iramus, og er anset som værende Valhims hovedstad – det er den største og mest kendte forsamling af naturtilbedere i hele Ros. Den er beliggende i Tril Skov, og mange naturtilbedere valfarter af og til derhen af forskellige årsager. Her bor der udelukkende naturtilbedere, men af alle racer, dog har der, ligesom alle andre steder, selvfølgelig altid været en tendens til at holde sig til sine racefæller. Kædens Smedje er ikke en by eller storby i sig selv, men stedet betragtes stadig som enormt. De yderste dele af Smedjen består af små landsbysamfund med forskellige navne, ledere og måske endda regler. Familier kan have boet der i generationer, uden at have sat fod i verden udenfor. Dog er de ikke uvidende, men ser måske ingen grund til at vove sig ud, hvor naturtilbedelse kan blive set som en synd, når de har et helt liv i Smedjen. Inde mod centrum af Kædens Smedje mødes Højgalderne og her holder de også til. Højgaldernes centrum er en indgang til nogle huler dybt under jorden, hvor lavafloder roligt flyder – dette siges at være hvor man kan finde Højgaldernes store sale, og hvor Den Store Galderbog, som Skarmarl skændede, bliver, eller blev, opbevaret.

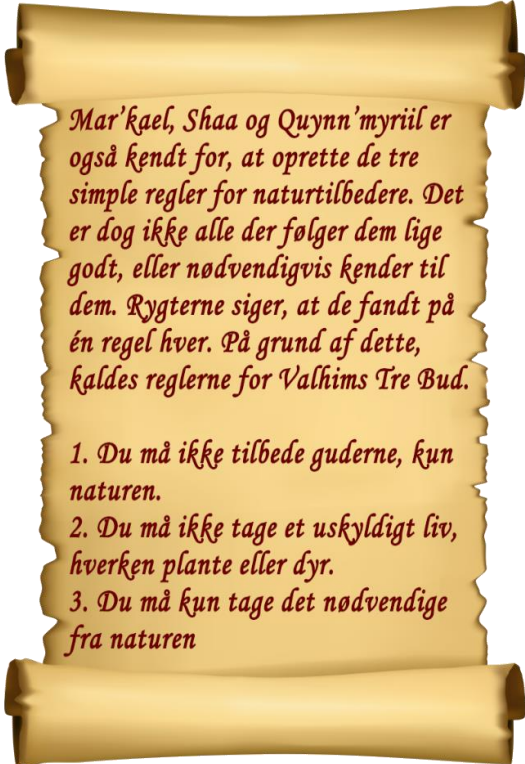
Selvom man i grove træk ved, hvor Kædens Smedje er, er galdersamfundet stadig i sikkerhed fra udefrakommende. Stedet er omkranset af en enorm tjørnehæk, som opretholdes af et væsen kaldet Tjørnen. Ros' garkere fandt for mange hundreder, hvis ikke tusinder, af år siden Smedjen, og de angreb den. Højgalderne prøvede med al deres magt at beskytte Smedjen, men deres fjender var i overtal og havde mere opbakning, og de brød igennem Iramus' tjørnehæk. Det var indtil det lykkedes Højgalderne, at påkalde Tjørnen. Det mystiske væsen dræbte alle indtrængende og lod på ny tjørnehækken skyde op om hele Smedjen. Til den dag i dag både beskytter og skjuler den stedet fra nysgerrige øjne. Det er almindelig kendt, at kun naturtilbedere bliver lukket ind af Tjørnen. Skabelsen af Kædens Smedje kan læses under "Historier".

Taukbjerget

Der er også en stor forsamling af naturtilbedere for foden af Tauk Bjergets nordlige side, hvor en flod løber ned fra bjergets top. Samfundet er på ingen måde så stort som Kædens Smedje, og de er heller ikke beskyttet af Tjørnen. Men området ligger inden for Tauks Hedes (en fristat) grænser, og de er derfor ikke et aktuelt problem i Gallmares øjne, så længe de bliver dér. Kun få (lettere ekstremistiske) grupperinger bruger nogle gange tid på, at hærge området, heriblandt Flammens Orden fra Viselberg og Lysbringerne fra Hykla. Naturtilbederne for foden af bjerget er mere hårdføre, da de er vant til at blive jagtet og angrebet. Det er på ingen måde et roligt eller stabilt samfund, som i Kædens Smedje. Bortset fra fordelene ved at opholde sig i en fristat, kommer mange til dette sted i håb om, at De Tre vil beskytte dem, møde dem eller skænke dem viden og kræfter. Mange galdere mener, at naturtilbedere stadig kan bo ved bjergets fod, trods angreb, på grund af De Tre. Grunden til, at naturtilbedere holder til ved Tauk Bjerget kan også skyldes, at der engang lå et kongerige i selvsamme område, styret af kongen Esdram, dengang det endnu hed Galdmare, og at de nuværende beboere er efterkommere af den sidste rest af Esdrams tid.

De Tre

Oppe på toppen af Tauk Bjerget står De Tre og skuer ud over Ros. Historien om De Tre har intet kendt oprindelsessted eller tidspunkt. For nogle er de blot en amnestuehistorie, for andre er de virkelige. For længe siden besluttede tre meget forskellige galdere fra samme Kæde at drage til toppen af Tauk Bjerget. De var hver især udlært og de mest vise i galderens tre grene. Der var druiden, Mar'kael, som var elver, og der var Hexen, Shaa, som var goblin, og Dødedanseren, Quynn'myriil, som var sortelver. Der er forskellige versioner af, hvilket aldre og køn, de hver har haft, men intet er blevet fastlagt. Det var en lang og besværlig rejse op af bjerget, men De Tre brugte deres viden og magt fra naturen til at komme sikkert frem. Da de var nået til tops, blev de mødt af et sjældent syn; ikke nok med, at de kunne se ud over Tauks Hede, men de kunne se uforstyrret henover skove og ud til de fire verdenshjørner. Toppen af bjerget var øde for andre skabninger end dem, og der var en spirituel ro over stedet. Her kunne de slå sig ned og betragte Ros i fred. For at ingen skulle blive i stand til at finde og forstyrre dem, slog de deres kræfter sammen. Enhver, der



Mar'kael, Shaa og Quynn'myriil er også kendt for, at oprette de tre simple regler for naturtilbedere. Det er dog ikke alle der følger dem lige godt, eller nødvendigvis kender til dem. Rygterne siger, at de fandt på én regel hver. På grund af dette, kaldes reglerne for Valhims Tre Bud.

- 1. Du må ikke tilbede guderne, kun naturen.*
- 2. Du må ikke tage et uskyldigt liv, hverken plante eller dyr.*
- 3. Du må kun tage det nødvendige fra naturen*

klatrede op for at finde dem, ville blive mødt af illusioner så realistiske at de ville blive drevet til vanvid før de nåede halvvejs, men hvis man nåede toppen, ville man være værdig til at tale med dem og tage del i deres visdom.

Om de stadig er deroppe, er der ingen der ved med sikkerhed. Mange har påstået, at de har mødt dem, og at deres tålmodighed for respektløshed ikke findes, imens andre fortæller skrækhistorier om deres fejlagtige forsøg. Alle der har prøvet at bestige bjerget er dog enige om, at illusionerne stadig er der til den dag i dag.

Tauks Hede

Stedet, hvor spillet udfolder sig. Det er et af de få steder i verden, hvor de forskellige racer mødes til dagligdag – de andre er Midterlandet og Kædens Smedje. Naturtilbedere på Tauks Hede er i tidens løb så småt holdt op med at lægge skjul på deres identitet. Der har været mange grupper af naturtilbedere, men af de mest fremtrædende er Castello og Det Frie Folk. Begge grupper mødte ironisk nok deres endeligt, da de udfordrede en Dødsvogter.

Castellos leder, Blandish Gydje, forsøgte til et alting, at dræbe Dødsvogteren, men måtte gå sin død i møde, da Dødsvogteren viste sig at være for mægtig, og i stedet tog hans sjæl. Resten af gruppen faldt fra hinanden efter dette.

Det Frie Folk blev forrådt af en af deres egne. Deres leder, Inkro, opfordrede dem til, at give deres sjæle i et ritual der skulle fordrive de vantro fra Heden. Alle var villige til at gøre sådan et offer, men et andet medlem, Hakkun, fordrejede ritualet og påkaldte en Dødsvogter, som han ønskede at hævne sig på. Dødsvogteren dræbte Hakkun for at udfordre ham, og i sidste ende var det, hvad Det Frie Folks sjæle gik til.

Selvom naturtilbederne ikke er fåtallige ude på Tauks Hede, er der stadig grupperinger folk, hvis mål er, at dræbe dem, så mange foretrækker stadig, at forholde sig anonyme. Triglav Kirken har som regel et kompagni derude, og af og til rejser Flammens Orden til Heden, fordi "galderproblemet" bliver for besværligt.

Traditioner og højtider

Fortællingens Festival

Blandt de naturtilbedere der tror på at Kædens Smedje eksisterer, og dermed også på Tjørnen, som siges at vogte over Smedjen, holdes der årligt en højtid kendt som Fortællingens Festival.

Historien går, at da Tjørnen tog sin plads som Smedjens vogter, skar den sig af fra resten af verden og den store natur. For at ære dette tab, og for at give noget tilbage til Tjørnen, begyndte naturtilbederne i Kædens Smedje at samles ved den store tjørnehæk hvert år, ved efterårets begyndelse, når sommeren var ovre og verden begyndte at gøre klar til vinterhi. Her fortalte de Tjørnen historier om årets begivenheder, alt fra de små ting i deres egne liv til de store begivenheder ude i den bredere verden. I Kædens Smedje kan festivalen tage op til flere uger.

Ingen ved præcis hvordan festivalen har bredt sig ud i verden, men en almindelig teori er at rejsende fra Smedjen har spredt ordet over årene, men der er ikke nogen der har kunne bevise noget definitivt.

For dem der tror på Tjørnens eksistens, men bor i den bredere verden, måtte der findes en anden måde at afholde festivalen på. Det blev starten på traditionen kendt som Vindens Hvisken.

Når august måned kommer, og Tjørnen lytter efter historierne, samles de naturtro, som deltager i festivalen ude i verden. Her påkalder de vinden og beder den bære deres ord og historier til Tjørnen i Smedjen. Det præcise ritual skifter fra samfund til samfund, og der er ikke enighed om, hvorvidt der er brug for en reel galder til at forestå ritualen.

Ærestitler

Akolyt

En Akolyt er en udlært galder, som også har vist sig yderst habil i fysisk kamp, og derfor kan tjene Moder Natur på mere end én måde. En Akolyt er Valhims tjener og beskytter, og de har viet deres liv til netop dette. Der er ingen officiel ceremoni eller person, der giver galderen denne titel – de vælger selv at påtage sig den – men i Kæder eller familier er det velkendt kutyme, at man ikke bruger titlen før lederen/overhovedet har anerkendt galderens evner som henholdsvis galder og kriger. Mange har også mødt latterliggørelse ved at bruge titlen, uden at de i andres øjne har været parate til det.

Højgalder



Højgalderne er højeste autoritet i Kædens Smedje, også selvom landsbysamfundene har deres egne ledere og regelsæt. Det er ikke Højgalderens opgave at kontrollere Kædens Smedje, men at beskytte den, så de blander sig som regel ikke i landsbyernes sager, medmindre der er brug for rådgivning eller hårdhændede beslutninger, hvorved deres ordrer følges. De er højt respekterede, og Smedjens sikkerhed betyder alt for dem.

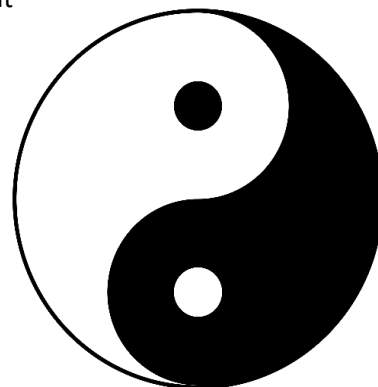
Druider, Hexe og Dødedansere kan alle blive Højgaldere – dette skal ikke betyde, at Højgalderne ser lyst på dødedanseri, men at disse Dødedansere har bevist, at de ikke bruger deres kræfter til ondskab eller pervertering af naturens vilje. Højgalderne tilser hver deres områder i Kædens Smedje, og bestemte Højgaldere er derfor mere lokalt kendte end andre, alt efter hvor man befinder sig.

Det er også kun Højgaldere der har adgang til – og vover sig ned i – Smedjens underjordiske gange inde i centrum, hvor de efter sigende skulle skjule Den Store Galderbog, som også er deres ansvar at beskytte. Hvad Den Store Galderbog indeholder er en gåde og et mysterium. Sagn og legender fortæller, at den indeholder noget af den kraftigste magi, og at Skarmarl stjal siden om evigt liv.

Ligevægter

Ligevægtere kan beskrives som de mere ophøjede galdere. De har for vane at adskille sig fra verden for at se det større billede. For dem betyder verdens balance alt. I mange kredse er Ligevægterne også blevet kaldt for Dødsvogternes modstykker, fordi de holder balancen i livet frem for i døden, imens de i andre kredse bliver beskrevet som deres samarbejdspartnere. Der findes nemlig fortællinger om, hvordan en Ligevægter er set i alliance med Dødsvogteren, og det sker endda tit, at de efter deres død går skridtet videre og bliver Dødsvogtere selv. Mange ville mene, at det er Dødsvogterens interesse for en person, eller ligefrem deres velsignelse, der gør det muligt for dem at blive en Ligevægter.

En fuldt oplyst Ligevægter opholder ikke blot en balance i verdenen, og mellem selvet og verdenen, men de holder også balancen inde dem selv. Dette er meget vigtigt for dem, fordi de mener at en person der ikke engang kan holde balancen i sig selv ville kunne gøre det med en hel verden. Yngre Ligevægtere eller lærlinge har en risiko for at falde i ubalance, da det ikke er altid at de kan undgå at involvere sig i ting, de før var forbundne med.



Ligevægter-symbolet. Ligevægtere bærer ikke altid netop dette symbol, men har det med at bære sorte og hvide klæder eller sorte og hvide symboler på tøjet, på kroppen eller i ansigtet.

Skabninger

Hyrden

Hyrden er den mest berømte faun i hele Ros. Den er Moder Naturs budbringer, og nogle ville endda påstå, at Hyrden er naturens avatar. Selvom Hyrden er en faun, er den ikke en normal faun. Han eller hun er nemlig udødelig i en vis forstand, fordi de bliver genfødt hver gang de måtte dø, og derfor skifter Hyrden med jævne mellemrum udseende, alder og køn. Dog er det ikke kun drab, der kan forårsage dette, for man mener også, at Hyrden skifter form i takt med årstiderne.

Den Falske Hyrde

Den Falske Hyrde minder på mange måder om sin bror/søster. De er begge udødelige, bliver genfødt og skifter form, og de er begge også faune. Men hvor Hyrden tjener Moder Natur og Valhim, er Den Falske Hyrde den direkte modsætning. I stedet for balance, ønsker Den Falske Hyrde, at skabe kaos. Hyrden og Den Falske Hyrde er naturens eget eksempel på, hvordan modsætninger altid vil eksistere, og at man ikke kan have godhed uden der også er ondskab – det er i hvert fald, hvad mange naturtilbedere har fortolket det som.

Tjørnen

Tjørnen er Valhims mest sagnomspundne væsen. Den blev påkaldt for længe siden, dengang garkere opdagede Kædens Smedje og prøvede at udslette den. Det lykkedes dem, at ødelægge Iramus' tjørnehæk i processen. Trods Højgaldernes modstand, så kampen ud til at gå til garkernes side, men Højgaldernes modstridighed var blot en distraktion. De ældste Højgaldere deltog ikke ved fronten, men havde trukket sig tilbage for, at påkalde deres hidtil stærkeste våben, Tjørnen.

Mange mener, at Tjørnen er Iramus. Grunden til dette er, at Iramus lod sig forvandle til den første tjørnehæk, da han skabte Kædens Smedje, og at Højgalderne blot påkaldte eller vækkede ham til dåd, da

Smedjen blev invaderet. Den meste kendte historie beretter dog, at Tjørnens ansigt ligner en kvindes. Selve tjørnehækken står igen til den dag i dag, men om væsnet befinder sig et sted i Kædens Smedje ved kun Højgalderne nok. Tjørnen er mål for megen respekt og tilbedelse, specielt ved Fortællingens Festival.

Påkaldelsen af Tjørnen kan læses under "Historier".

Historier

Til naturtroen hører et par sagn og fortællinger, som du kan læse under "Fortællinger":

- *Valhims vandring*
- *Endrin Budbringeren*
- *For foden af Taukbjerget*
- *Tjørnens påkaldelse*
- *Skabelsen af Kædens Smedje*