

I ett Mundana där mäktiga magiker, mörka gudars präster och desperata furstar otaliga gånger har uttalat förbannelser över sina fiender finns det en enda sådan åkallan som med rätta enbart kallas Förbannelsen. Bland förebådade olyckor och grymma löften över generationer finns ett mörkt öde som binder samman ett helt folk, och har satt en oavvislig prägel på hela världens utveckling. Denna särskilda Förbannelse är den straffdom som dvärgarna skall ha nedkallat över alvernas släkte en gång för årtusenden sedan.

Alla alver, från eremitiska léaramdruidar till välbärgade pyarköpmän i Davals rikemanskvarter, påverkas av den legendomspunna Förbannelsen. Vare sig de betraktar den som utslungad av vredgade dvärgamagiker i forntida raseri eller ett straff från en rättfärdig gudom lever alverna under dess obarmhärtiga konsekvenser, och i varje ny generation som föds kan de se dess effekter. Nedanstående stycken innehåller information som kan vara bra att tänka på för att förstå alvernas mentalitet, liksom en del regler för att underlätta framställandet av förbannelsens effekter i spel.

Förbannelsens beståndsdelar

Det finns något olika uppfattningar om exakt vilka delar av alvernas fysiska och själsliga konstitution som är att räkna som direkta följder av förbannelsen, men följande är allmänt vedertagna effekter av den: *Det eviga livet*, *inåtvändheten* samt *den alviska blicken*. Somliga betraktar även alvernas starka biotropiska fält som ett resultat av dess närvaro, men detta är i högre grad omdiskuterat. För enkelhetens skull behandlas dock även detta magiska fält här.

Det eviga livet

Det sägs ofta att alverna lever för evigt, avseende att de inte dör av ålderdom utan på något sätt måste dödas eller bli sjuka. Denna uppfattning är mycket vida spridd, men samtidigt finns det vittnesmål om att alver som blir tillräckligt gamla faktiskt till slut upphör att existera. Tiden det i så fall tar för detta att ske är dock så oerhört lång - det rör sig om årtusenden - att frågan är närmast teoretisk, i synnerhet jämfört med människofolk där ett hundraårigt liv får betraktas som mycket långt. Det finns alltså goda skäl att tala om ett evigt liv.

Alvbarn växer i en takt som är jämförbar med människors, och avstannandet av åldrandet inträder i puberteten. Om man förenklat betraktar en människa som helt färdigvuxen vid 20 års ålder skulle en typisk alv hinna bli bortåt 35 år gammal innan hon når samma fysiska mognad. Efter detta blir tidens påverkan på alven ännu långsammare; att bli gråhårig av ålderdom, vilket händer många människor när de närmar sig de 50, skulle kunna tyda på att alven är nästan hundra gånger så gammal.

BOX: Rollpersonens ålder

Spelare uppmanas att ägna lite tid åt att överväga hur gammal de vill att en alvisk rollperson ska vara, och att även konsultera spelledaren i denna fråga. Det är inte bara en fråga om hur nära alven kan vara att bli inåtvänd, utan kräver också överväganden av vad alven kan ha sett och upplevt under ett mycket långt liv. Det är förstås individuellt vad man tycker är lämpligast, men generellt kan det finnas anledning att rekommendera yngre alver som rollpersoner.

SLUT BOX

Inåtvändheten

Den så kallade - men helst inte omnämnda - inåtvändheten är alvernas största ok, och dess existens sägs ha varit syftet med själva förbannelsen när dvärgarna kastade den. Liknande fenomen har konstaterats existera hos andra oerhört långlivade varelser, men det är hos Sångarens ätt företeelsen är mest känd, flitigast studerad, och tydligast framträdande.

Egentligen är inåtvändheten det sista, obarmhärtiga steget på en väg som alver anträder när de börjar drabbas av tidens gång. Eftersom deras intryck och minnesbilder inte bleknar med åren fortsätter de att uppleva alla känslor lika kraftfullt hur ofta de än möter dem, och de utvecklar inte andra folks förmåga att sätta livshändelser i perspektiv. Såväl oförrätter som slumpens grymhet leder så gott som alla alver att utveckla en syn på världen som fylld av hopplöshet och illvilja, vilket gör att de i allt större utsträckning sluter sig inom sig själva. Under den lidande cykelns tidigare faser yttrar sig detta oftast i ett bitskt och cyniskt sinnelag, och i att alven ifråga tenderar att finna trygghet och tillit i en allt snävare umgängeskrets, men när upplevelsen av världens ondska blir för stor sluter sig den lidande slutligen helt och hållet inom sig själv.

I detta sista, hemska tillstånd är alven i allmänhet så gott som helt okontaktbar, och behöver hjälp med att utföra de mest basala sysslor. Exempelvis är det mycket vanligt att inåtvända alver måste matas, eller åtminstone ha någon som under hela måltiden uppmuntrar dem att föra maten till munnen och dricka ur sin bägare. När alven är så djupt i förbannelsens grepp - ett tillstånd som för många inträder när de är något över 500 år gamla - är det inte ovanligt att dennes närmaste släktingar samlas för att allvarligt försöka utröna om det är den inåtvändes önskan att leva vidare. Mer eller mindre assisterade självmord är för många det naturliga slutet på den inåtvända existensen. Ett undantag, eller kanske en variant, här är henéaalver, vilka i stor utsträckning tenderar att vilja söka sig till ensamheten i den djupa vildmarken när de börjar närma sig inåtvändhet. Dessa lidande individer tillåts alltid att ge sig av, oftast omålade och utan någon utrustning. Det förekommer i princip inte att sådana henéa återfinns, så med all sannolikhet dör de i ensamhet - om man nu inte tror på de dunkla sägner som säger att de istället vandrar in i det mytiska Skugglandet.

BOX: Effekter av inåtvändheten

Av förklarliga skäl fungerar inte inåtvända alver som rollpersoner, men det är däremot möjligt att spela en alv som befinner sig på ett något tidigare stadium av den lidande cykeln. Trots allt börjar alvers tidsuppfattning påverka dem i relativt unga år, och det är ovanligt med 200-åriga alver som inte i någon mån är lidande.

Regeltekniskt representeras dessa tidigare, spelbara stadier av att spelaren kan välja att minska rollpersonens Välmående permanent när denne skapas. Denna minskning kan alltså inte återställas genom att man uppfyller högre nivåer av karaktärsdrag eller på andra sätt, utan är oåterkallelig och representerar hur alven genom lägre tillgång till Fokus får allt svårare att engagera sig i saker. I gengäld blir det lidande sinnet svårare att övermanna och tyngt av erfarenheter, vilket gör att alven ifråga får ett extra kryss Avtrubbing (valfri kategori) och 5 Valfria enheter för varje sänkning av Välmående.

Tredje gången man sänker Välmående på detta sätt blir alvens båda karaktärsdrag permanent låsta, eftersom det inåtvända sinnet förlorar förmågan att förändras. Gör spelaren en femte sänkning inaktiveras nivå 1 av båda karaktärsdragen - så ytliga upplevelser har inte längre någon regelteknisk effekt. En sjunde sänkning, slutligen, inaktiverar även karaktärsdragets andra nivå.

SLUT BOX

Den alviska blicken

Alvernas förmåga att känna av när de är iakttagna är välkänd, liksom det faktum att andra varelser i sin tur känner när en alv betraktar dem. Detta har kommit att påverka den stora roll blickar, eller frånvaron av dem, har i kontakten alver emellan. Eftersom man inte bara kan känna av just att en alv tittar på en, utan även om alven ifråga hyser starka känslor av något slag, har det utvecklats en hel kultur av försiktighet med att titta på varandra inom alvernas samhälle, och när de faktiskt gör det är det ofta medvetet just för att förmedla känslor.

En alv som betraktas av en dödlig känner inga nyanser i känslöintrycken, utöver möjligen en grundläggande positiv eller negativ attityd från den som tittar på henne. De flesta alver som återkommande umgås med medlemmar av andra folkslag vänjer sig i någon mån vid blickarna, men samtidigt fortsätter många att känna ett obehag av den ständiga känslan av att vara iakttagen - inte minst som det de facto ofta rör sig om mer eller mindre oblygt gloende på alven.

BOX: Alviska ögats användning

Alver har ett kännetecken som heter just Alviska ögat, vilket används för att avgöra hur bra kontroll alven ifråga har över sin blick. Normalt lämnas blickens effekter i spelarens händer, men i vissa dramatiska situationer kan det vara lämpligt att slå för att se hur väl rollpersonen lyckas kontrollera sig.

Alven vill...	Svårighet
Dölja att han betraktar någon	8
Dölja att han hatar någon	12
Undvika att avslöja varma känslor för en person	12
Dölja ett förestående anfall mot någon	14
Förmedla falska känslor genom blicken	18

SLUT BOX

Det biotropiska fältet

Alla dödliga varelser är naturligt fyllda av biotropi som upprätthåller deras existens och lämnar kroppen först med döden. Det som omtalas som alvernas biotropiska fält är emellertid något mer än denna närvaro av livskraft, då det är markant starkare än hos de flesta andra varelser. Huruvida den livsmagiska laddningen är en konsekvens av förbannelsen är långt ifrån utrett, men den förtjänar att omnämnas eftersom den utgör ett mycket påtagligt exempel på alvernas magiska natur. Liksom psykotropiska mätinstrument kan bekräfta den alviska blickens effekter är det fullt möjligt att på magisk väg konstatera det biotropiska fältets existens, och det är utan tvekan det som gör att alver upphör att blöda

mycket snabbt och dessutom med tiden får nya tänder om de gamla skadas. Märkbart är också hur snabbt och nästan fullständigt även mycket allvarlig ärrvävnad bleknar.

Även om det biotropiska fältet kan tyckas vara renodlat positivt har alverna som folk ett markant problem som tros vara kopplat till dess existens. De har nämligen svårt att få barn, och dessutom minskar chansen för en alvkvinnas att bli havande ytterligare för varje barn hon föder. Den rådande uppfattningen är att detta beror på att det biotropiska fältet i någon mån delas med fostret, och troligen urlakas av det. Vissa alviska läkare och magiker misstänker rentav att alvers fruktsamhet i grunden är lika hög som människors, men att fältet i själva verket "slår tillbaka" och ofta utlöser mycket tidiga missfall.

BOX: Alver och magi

Som naturligt magiska varelser, levande under en kraftfull förbannelse, är det naturligt att alver förknippas med olika magiska fenomen och ibland samfällt tros vara trollkunniga. Faktum är dock att de alviska magikernas, ofta mycket stora, skicklighet är resultatet av målmedveten träning under mycket långa liv, och så vitt man vet ger inte det biotropiska fältet några extra förmågor i det magiska utövandet. Den enda observerbara konsekvensen är faktiskt en nackdel, nämligen att alver har något svårare (-1T6) att alstra Nekrotropi än vad deras träning borde ge.

SLUT BOX

BOX: Ny folkslagsegenskap

I den kommande Damarienmodulen, Codex Mundana, och en tidigare Fenixartikel om Saviasskogens alver (Fenix nr 4, 2015) introduceras nedanstående nya folkslagsegenskap för alviska rollpersoner. Det rekommenderas att den används även för pyralviska rollpersoner skapade enligt *Grundboken*, då den är avsedd att visa på konkreta effekter av förbannelsens natur i alvernas tillvaro.

Förbannelsens folk: Tiden läker inga sår för den vars minnen inte bleknar med åren. [Alver kan inte välja att höja Välmående vid början av ett spelmöte (enligt reglerna på sida 140 i *Grundboken*), men kan som vanligt återfå det genom att uppfylla karaktärsdrag.]

SLUT BOX