Cumulunimbus

bakgrunden

C u m u l u n i m b u s

Bakgrunden

Innehåll

Inledning.....sid. 3
Anders Björkelid

Brytarberg – en strategisk betraktelse.....sid. 6
Staffan Andersson

Minnen av Vävarvärn.....sid. 7
Staffan

Brudbonad.....sid. 8
Natalja Fredricson

Spinnerskorna.....sid. 9
Anders

Domstolsprotokoll.....sid. 10
Natalja

Den Gamla Sagan.....sid. 11
Anders

Gester.....sid. 12
Anders

Nemederna.....sid. 13
Anders

Flora & Fauna.....sid. 15
Staffan & Natalja

De ickemänskliga.....sid. 16
Anders

Namnbruk.....sid. 20
Anders, Staffan & Natalja

Tre sagor.....sid. 21
Staffan

Inledning

I denna del av *Cumulunimbus* skall vi ge er en översiktlig genomgång av den värld som är äventyrets kulisser. Vi börjar med en allmän översikt och fortsätter med mer detaljerade betraktelser av olika ämnen av vikt. Det är ingalunda så att allt som står här kommer att få direkt effekt på äventyret, men det är nödvändigt att alla som spelleder *Cumulunimbus* känner sig hemtama i den värld som skapats för scenariot. Det ger alltid ett mycket bättre intryck om en spelledare kan antyda en stor helhet som spelarna aldrig får se, än om spelarna inser att vad SL säger är allt som finns att veta.

Därför – för att underlätta improvisation och ge spelledare en fastare grund att stå på – tillåt oss presentera *Cumulunimbus* värld.

Oversikt

På en väldig slätt, någonstans i en främmande värld står en hög klippa. Så hög att staden och slottet som ligger på dess topp nästan alltid är höljda i moln. Det är på denna plats som *Cumulunimbus* utspelas.

Slätten går under namnet Stormseglarslätten, efter de stora fåglar som cirklar över den; de svarta Stormseglarna. Den är vidsträckt och tycks nå ända bort mot horisonten. Söderut från klippan kan man skymta en mörk remsa av skog och bortom den blånande berg. Slätten är till större delen bevuxen av kort, kraftigt gräs och enstaka lägre örter. Här och där står små låga träd, nästan små buskar. Under vissa perioder på året vandrar väldiga hjordar av djur över slätten, men det kommer inte att ske inom det här äventyrets ramar.

Klippan kallas Brytarberg eller Klyvarklint. Den är det enda landmärket på Stormseglarslätten och den sticker brant upp ur slättens gräs. Den är vagt trekantig till formen och stupar lodrätt på två sidor. Längs den tredje, sluttande sidan, löper en brant och slingrande bergsväg upp mot staden.

Staden heter Brytarberg efter klippan och det händer att den även kallas Klyvarklint, även om det är sällsyntare. Den är omgärdad av en hög mur mot den sluttande sidan i vilken det finns tre olika portar. Vägen löper in genom den största porten till ett virrvarr av gränder i staden innanför. Staden har stått på denna plats i otaliga mansåldrar, den har inte alltid sett ut som den gör nu, men för invånarna där är det som om den alltid har existerat. Och så länge den har funnits har den varit ett nav i tillvaron för folken kring Stormseglarslätten.

Väljer man lite slumpvis mellan gränderna i Brytarberg kommer man för eller senare fram till en klyfta som stupar brant ned och en bro tillverkad av tre rep som leder över den. På andra sidan bron höjer sig ett mäktigt fäste. Vaktposter med slungor bevakar portarna och höga torn skjuter mot den molnfria himlen. Detta är fästet Vävarvärn, som också kallas slottet Molnbrytare och som, liksom staden, har fallit i ruiner många gånger för att åter byggas upp. Här finns Vävarna, visa män och kvinnor, religiösa ledare för kulten kring Den Store Vävaren, den alenarådande tron så långt man kan se och så länge som någon kan minnas.

Vävarvärn är också den högsta punkten i staden Brytarberg och därmed på hela Stormseglarslätten. Från dess torn kan man se ut över allt land där nere. Man kan se fiender närma sig och man kan betrakta karavaner av pilgrimer och handelsmän som letar sig fram till Klyvarklint. Men bara på en molnfri dag, vilket är ytterst sällsynt. Staden och slottet ligger ovanför molnen, utanför världen och för det mesta ser man bara ett hav av böljande moln som strömmar kring Brytarberg som vore berget en vågbrytare i en ocean av dimma.

Kultur

De folk som bor bortom Stormseglarslätten är så långt man kan se en ganska enhetlig kultur. Men det är olika folk och olika stammar och i denna värld är nationalstaten ännu inte uppfunnen. Eftersom stadsskicket i världen bortom Stormseglarslätten har ytterst liten effekt på äventyret skall inte mycket ordas om det här. Det finns stadsstater och det finns stamsamhällen ledda av hövdingar. Det finns mindre riken sammanhållna av en stark ledare och det finns otaliga gårdar och byar som ingen riktigt skulle kunna säga var de hör hemma om man frågade.

Vad staden Brytarberg beträffar så är den i allt väsentligt självstyrande. Det är till och med så att den är större delen av den kända världens centrum. Detta beror inte på att den är särskilt rik, eller särskilt stor. Det beror blott och bart på en enda sak: Vävarvärn. Men mer om detta kommer att sägas under "Religion" nedan.

Viktigt att påpeka här är att staden Brytarberg och folket som lever där både är isolerat och ett centrum i världen. Alla riken och stammar jag talade om nyss ligger långt borta, vid Stormseglarslättens gränser och bortom dem. Men karavaner går över slätten fram till Brytarbergs fot. De för med sig en rad olika varor och när marknadstiden är inne kan nästan vad som helst köpas på basarerna i bergets skugga.

Men Brytarberg självt har inga viktiga naturtillgångar att handla med. Det råkar bara vara så att det ligger mitt emellan allt och att de allra flesta människor beger sig hit på pilgrimsfärd. Så Brytarbergs invånare är ett folk som är vana att sköta sitt, trots främlingars närvaro. De lever av vad jorden kan ge dem och många är köpmän, hantverkare och växlare som erbjuder sina tjänster vid marknaden. Hantverk från Brytarberg har ett särskilt kvalitetsmärke. Det är enkelt, inte särdeles pråligt, men det håller.

Och så har det en speciell lockelse för resenärer: Det har tillverkats i Vävarvärns skugga, nära det fäste där världens öde kan skådas i Vävarnas väldiga varp.

Men nu kan vi nog inte hålla på det längre. Det verkar som det är dags att tala om det religiösa.

Religion

Den religion som praktiseras i staden Brytarberg, av folken som lever kring Stormseglarslätten och av hela den kända världen, är mycket säregen. Den bygger helt och hållet på en känsla för tyg.

Världen, berättas det, är helt enkelt Den Store Vävarens gobeläng. Varje dag för han en ny tråd genom varpen på Världsväven. Han sitter vid sin stora vävstol vid världen mitt (-I underjorden. säger folk. -Bortom allt vad vi förstår, säger Vävarna.) och tiden går stadigt framåt för varje slag med skeden.

Hur konkret människorna ser på Den Store Vävaren är olika. Vanligt folk ser honom som en mycket påtaglig gestalt, en gud vars verk finns att skåda i allt som omger människan. De lärde kanske uppfattar honom mer som en väldig kraft, en gudom med makt och syfte bortom människans förstånd vars främsta symbol är väven och som bara kan nås genom kunskap om, och känsla för tyg. Hur det nu är med det så är Den Store Vävaren skaparen av allt. Tron på honom är obestridlig och hans makt anses vara allomfattande. Men han är ingen gud av nåd, han är en opartisk hantverkare vars trådar flätar samman både gott och ont, både lycka och glädje. Man ber inte till honom som en vän och hjälpare, utan hedrar hans namn och försöker leva så att man på intet sätt stör vävens mönster eller vävandets rytm. Och framför allt hedrar man tyg.

Tyg är någonting heligt, någonting som innehåller stor kraft. Varje tygbit är en återspegling av världen självt, varje tråd som löper genom varpen hos människorna är en akt av skapande, varje skändande av tyg är ett rubbande av världsordningen och kan få katastrofala följder.

Detta är religionens påtagliga verklighet. Vävandets kult är ingen kult av mycket dyrkande och offrande. Att hedra tyg är någonting absolut, någonting man inte kan bryta mot snarare än någonting man måste akta sig för att *råka* bryta mot. Visst finns det mindre synder som begås av många. Visst finns det de som är oartiga när de borde veta bättre, som talar illa om Vävare fast det inte får göras. Men ingen sätter sig med vett och vilja upp mot tygets makt.

Den makt som finns i tyg, i vävandet och i kläder kommer att avspegla sig på flera sätt i äventyret och i texter här i bakgrundsmaterialet. Många små vardagliga seder som ter sig underliga för vår värld har sitt ursprung i denna respekt för tyg. Den syn folk har på Spinnerskor, den vördnad som Vävarna bemöts av, det faktum att ingen slåss med vassa vapen, allt detta går att förklara med att den som förstör tyg förstör livet självt.

För invånarna i staden Brytarberg är detta särskilt påtagligt. De lever nära Vävarvärn, fästet som hyser Vävarna, en helig order och religiösa ledare för allt land kring Stormseglarslätten. Det finns de som inte erkänner deras ord som lag. Det finns de som kallar dem konservativa och de som Vävarna kallar kättare. Men det stora flertalet hyser en oinskränkt respekt för deras kunnande och inte helt utan anledning.

Vävarna har märkliga förmågor. De väver alla de finaste tygerna och de ser svagheten i den starkaste tråd. De vet hur man bevara och håller samman. Vävartyg går aldrig sönder och aldrig att dess färger går ur. I sina stora gobelänger kan de skåda framtiden och i gamla tygrullar kan de läsa om det förflutna. Vidskepelse och sanning om Vävarna går hand i hand och folk färdas vida omkring för att nå Vävarvärn.

Detta är den egentliga anledningen till att Brytarberg är Stormseglarslättens centrum. Hit färdas pilgrimer i långa tåg för att ta del av Vävarnas visdom. De kommer för att erhålla små bitar av tyg för särskild tillfällen, eller kanske en särskild slags tråd. De kommer för att fråga om sin framtid och hur de skall handla. Och de kommer för att ge sina barn till Vävarna, så att de kan gå i lära hos dem och hedra sina föräldrars namn genom att en gång bli en av de fem äldste.

Tideräkning

Det är vanligt att folk säger: "För varje dag som går kastar Den Store Vävaren skytteln genom varpen och lägger ännu en tråd till Världsväven." Utgår man från detta kan det tyckas lite paradoxalt att fyra årtidsväxlingar, vad vi skulle kalla ett år, benämns "ett slag". Vara hur det vill med det, ett slag avser hursomhelst ett slag med skeden på

–Kvinnlig invånare i Brytarberg, till vardags och med flätad festfrisyr.

den stora Världsväven och motsvarar alltså ett år. Detta är den allmänt använda tideräkningen, som på det stora hela är lika bland alla världens folk, även om längden på ett år kan variera på några dagar. För längre tidsperioder talar man ofta om en "varp". Man kan säga: "Det var på den tiden då åren vävdes på en annan varp", eller så påstår man: "Detta hände sig två varp tillbaka och tjugo slag in på den tredje." Varp är ett längre tidsmått som olika folk använder på olika sätt. Det kan betyda en mycket begränsad period på, säg femhundra slag. Men det finns också de som talar om en tidigare varp och menar en tid man inte längre minns.

Det råder alltså viss oenighet över hur tiden skall mätas. Dock måste man betrakta skillnaderna mellan olika folk som mycket liten i jämförelse med hur man anger en bestämd tidpunkt. Här är det vanligt att man utgått från en särskilt viktig händelse, eller en regentstid. Följden blir att uttryck som: "Fyra slag efter branden på Sidenslätten", "Fyra och tjugo slag i Ståthållare Silvertungas ljus" och "Slaget efter Mörk Målardotter, mitt älskade barns födelse" alla kommer att referera till samma år. Denna röriga tideräkning är ingenting som stör vanligt folk, men Vävarna i Vävarvärn suckar ofta djupt när de rullar bland sina bonader och försöker åldersbestämma en viss profetia.

Bortom Stormseglarslätten

I äventyret intas staden Brytarberg av nemediska trupper, som sedermera belägrar berget. Dessa är bara en del av en större truppstyrka som invaderar andra riken kring slätten. Anledningen till deras invasion och följderna av dem ligger utanför äventyrets ramar.

Nemederna kommer från ett rike på andra sidan av det innanhav som ligger söder om Stormseglarslätten, bortom bergen. De tillhör i grunden samma religion och har en liknande kultur som folket kring Klyvarklint, men de ser inte Vävarna som religiösa ledare och små avvikelser i deras trosåskådningar skulle säker få dem att förklaras för kättare av Vävarna. Däremot har de samma känsla gentemot tyg som alla andra. De slåss med trubbiga vapen och går till slagen i vackert broderade skjortor. Möjligen tyder deras användande av slitare på en viss dubbelmoral, men det är ingenting de är ensamma om.

–Manlig invånare i Brytarberg

De riken som omger nemedernas och alla andra som finns kring innanhavet är ointressanta för det här äventyret. Så för en gångs skull skall vi inte överösa er med onödig information utan låta er själva föreställa er en färgrann väv av större och mindre riken som trängs kring innanhavet, som alla hedrar Världsväven i kläder och i tyger, det ena vackrare än det andra.

Brytarberg

En strategisk betraktelse

Inför den stundande operationen har jag blivit ombedd att sammanfatta de underrättelser och fakta som kommit till vår kännedom om staden Brytarberg och dess omgivningar.

Brytarberg, även kallat Klyvarklint, är av ansenlig höjd. Det är beläget gryningsvards om Stormseglarslätten och ses långväga kring. Bergets topp beslöjas mestadels av molnen, vilket möjliggör för truppstyrkor att framrycka mot berget utan att bliva upptäckta. Berget är trekantigt till formen och två av dess sidor utgöres av branta klippstup som torde vara omöjliga att forcera. Lävards sluttar dock Klyvarklints tredje sida och det är denna väg en anfallstyrka rimligtvis bör ta. Enligt våra kunskapare finnes enstaka vakter posterade längs vägen som leder upp på läsidan, men dessa kan enkelt elimineras.

På väg upp mot staden på bergets topp kommer styrkan att vara tvungen att passera genom molnen. Sagor förtäljer om Brytarbergs drivande dimbankar och om män som begett sig in i dessa vid sidan av allfartsvägen för att sedan försvinna spårlöst. Fotfolkets vidskepelse är välkänd och om inte denna fas av framryckningen genomförs med striktaste disciplin kan något så vardagligt som en skriande Stormseglare i dimman skrämma stora delar av trupperna till panik.

På bergets topp ligger så staden Brytarberg. Den sida av toppens trehörning som vätter mot sluttningen spärras av en uråldrig befästningsmur. Muren är nära fyra man hög och kan befästas från insidan med kämpar. Allfartsvägen passerar genom en stor port i muren och enligt våra kunskapare finns möjlighet att tungt befästa denna. Porten bedöms vara mycket svår att forcera. Däremot finns tvenne andra portar i muren som upptagits under senare tid. Dessa skall vara av enklare slag och hantverkare med rätta verktyg borde mycket snabbt kunna öppna dessa. Bästa taktiken för att oskadliggöra muren torde alltså vara ett skenanfall mot huvudporten för att avleda uppmärksamheten och därefter låta två styrkor bryta in genom de båda sidoportarna. Dessa kan sedan gå i kniptång och erövra huvudporten från insidan.

Innanför muren ligger staden. Så när som på de tre stora torgen samt gatan innanför muren kommer våra styrkor vara tvungna att rycka fram genom trånga gränder. Detta, kombinerat med den hastighet med vilken operationen bör genomföras, innebär att anfallsstyrkan främst bör bestå av lätt infanteritrupp samt stridshantverkare. Naturligtvis bör även slitare samt ett tyngre beväpnat garde medfölja. Om inte annat så har deras närvaro en moralhöjande inverkan på fotfolket.

En strategisk betraktelse av Brytarberg vore icke fullständig om fästningen Vävarvärn utlämnades därur. Borgen är även känd under många andra namn så som bland annat Slottet Dimklyvare och Slottet Molnbrytare. Det är ett respektingivande fäste beläget på en egen klippspets vindvards om staden. Den enda kända vägen in i fästet är via en smal repbro över den klyfta som skiljer staden från borgen. Detta medför att fästet är i det närmaste ointagligt genom direkt angrepp. Belägring skulle dock kunna tänkas som ett alternativ, även om borgens förråd under hösten kommer vara välfyllda. Detta är dock inte förenligt med den snabba tidsplan som operationen måste följa.
Lyckligtvis är dock Vävarvärn oväsentligt i militärt avseende. Fästningen bebos blott av en sekt mystiker, som i och för sig är tongivande för traktens religiösa liv, men något miltärt hot är de förvisso icke. Att isolera detta religiösa centrum kan dock medföra en betydande moralsänkning hos de försvarande styrkorna i resten av landet.

I imperiets tjänst

Sebastiano Sangvisoto

Minnen av *Vävarvärn*

Det är nu mycket länge sedan jag färdades till fästet Vävarvärn ovan molnen för att genomgå min skolning som vävare, men minnet av den platsen vilar ännu ömt i mitt inre, likt en skatt insvept i en duk av silke.

Jag kan ännu känna doften av de blommande klängrankor som växte på muren utanför fönstret till de kvinnliga novisernas sovsal där jag och min vän Vergilis brukade stå och smygtitta sena vårkvällar. Jag kan ännu höra sorlet av noviser och invigda som samlades inför middagen och smaken av den enkla men delikat kryddade korngröt som serverades till frukost finns ännu kvar på min tunga. Jag minns ännu känslan av silkestunna trådar mot mina fingrar och svettdroppar rinnande nedför min panna när jag genomförde det sista vävarprovet. Och jag minns ännu anblicken av De Fem äldste i sin stora sal när jag fördes inför dem den dar dagen för så länge sedan då jag första gången kom till Vävarvärn.

Om Vävarvärn var en varelse skulle de äldstes sal utan tvekan vara dess hjärta. Där håller de fem äldste sina rådslag och det är dit de kallar fästets invånare när de önskar tala till dem. Salen är oerhört stor, flera våningar hög, och gigantiska bonader pryder dess väggar. Där finns Den Store Vävaren i sin sal och där finns Världsvävens Symbol med sina skimrande färger. Från de övre gallerierna kan man skåda ner i salen och genom små draperitäckta dörrar kan man vandra ut i fästet.

Om än jag bodde i Vävarvärn i många år lärde jag mig aldrig hitta helt och fullt i den komplicerade väv av trappor, gångar och gallerier som fästet utgör. Kanske är det ändå alla dessa passager som är mitt tydligaste minne, mycket tydligare än alla de kammare, hallar och gemak som de ledde emellan. I dessa smala korridorer med högt i tak mötte man tjänare på väg att utföra något arbete, gardesvakter som somnat på sina poster och noviser som samtalade om sånt som deras lärare aldrig skulle tillåta.

Men även kamrarna och gemaken minns jag. Jag minns Djurens hall där gobelänger finns föreställande alla de djur vi känner och fler därtill. Jag minns Folkens sal med alla dess gobelänger, kanske tydligast den stora gobeläng föreställande slitare i strid som hängde vid ytterväggen. Och jag minns Växternas galleri där alla världens växter fanns avbildade på bonader.

Många timmar tillbringade jag i den stora vävsalen framför de otaliga vävstolar av olika modell som fanns där. Det var i den salen jag lärde mig väva efter mallar och det var där jag lärde mig de första av de konster vilka min ed icke tillåter mig att nämna mer om.

Jag minns de salar där vi framställde tyg och jag minns kamrarna i källaren där de stora färgbaden fanns. I det stora tornet fanns en sal i vilken växter frodades och där luckor i taket kunde öppnas så solljuset flödade in. Att veva upp dessa luckor var en av novisernas sysslor och där tjänstgjorde jag mer än en gång.

Även om både vi noviser och de invigda vävarna bodde i enklare sovsalar vet jag att de äldste bodde i vackrare gemak. Deras balkonger vette ut mot borggården och där uppe satt de ibland och betraktade oss när vi passerade. De såg ned på oss och jag inser idag att det blott var ännu ett sätt för dem att understryka sin överlägsenhet. Men det är sant, i kunskap om väven är jag underlägsen både de äldste och många av mina vävarsyskon. Och så kommer jag att förbli. Men mitt minne är det inget fel på.

Den kammare som jag själv fann mest förbluffande i Vävarvärn var Domedagsfiskens. I en hög kammare med välvt tak hängde en torkad fisk och i nischer kring väggarna fanns gobelänger som berättade fiskens historia. Denna fisk behandlades med vördnad, men för mig, en man från en enkel kustby, var det mycket svårt att förstå.

Jo, mina minnen av Vävarvärn är tydliga, om än något fragmentariska, men ett vet jag och det är att fästet kommer att ligga där för evigt. På sin klippa ovan molnen. Tills den dag då undergången randas.

Silvestris Bygdevävare

Brudbonad

En hel del tror att tillverkningen av brudbonader tar sin början vid trolovningen. I själva verket börjar den på ett mycket tidigare stadium än så.

När ett flickebarn har fötts, tar modern och en ålderkvinna med sig flickan till Vävarnas hus, där de blir emottagna av en novis. Medan kvinnorna väntar i förrummet förs barnet till Vävsalen där det under strikta förhållanden väljs ut ett garnnystan som ska komma att utgöra själva grunden för bonaden.

Materialet varierar beroende på det nyfödda barnets karaktär. Det kan exempelvis vara av den mjuka och porösa kvalitén som angorahamstrarna ger, eller den glänsande och hårt tvinnade garnet som utvinns från sidenhampan. I sällsynta fall även från den oskattbara silkspindeln.

Barnet förs så åter tillbaka till modern och ålderkvinnan, i utbyte mot garnet lämnas vanligtvis ett stycke flätat bröd eller en flätad korg.

Garnet förvaras väl ända tills den dag då flickan lärt sig konsten att spinna en sammanhängande tråd. Därefter tar man det ursprungliga garnnystanet och spinner vidare tills önskad mängd är uppnådd.

Värt att påpeka är faktumet att denna tillverkning tar tid, eftersom det kräver stor koncentration och försiktighet så att tråden ej går av. Det tar många år. Parallellt med spinningsproceduren brukar flickorna välja ut de färger som de önskar bonaden ska ha.

När så trolovningen väl blivit fastslagen vävs brudbonaden.

För att gagna den äktenskapliga lyckan brukar hårstrån från de trolovade vävas in. Bonadernas mönstring varierar en hel del, det förekommer såväl geometriska former som bilder föreställande barn, hus och hem.

En sed som har blivit allt vanligare är att flickan väver något som förekommit i hennes moders brudbonad, det kan vara en viss färgnyans, en bild eller en form. På så vis vävs generationerna samman och ger näring åt Den Stora Världsväven.

Brudbonaden följer paret livet ut för att slutligen begravas samman med den kvinna som en gång skapat den.

Spinnerskorna

Allt handhavande med tyg måste inte tas till Vävarna. Mycket sköts i hemmen men är även där omgivet av noggranna riter och invecklade seder. Och det finns här och var personer vars vishet är sådan att vanligt folk går till dem i frågor om tyg: Spinnerskorna.

Precis som namnet antyder så spinner Spinnerskorna tråd. Men det är inte deras enda syssla. De väver också, på enkla, ramliknade vävstolar, de syr och lagar och de har förmågan att klippa i tyg.

Uttrycket "att ha förmågan att klippa i tyg" kan synas lite underligt. Faktum är dock att de flesta människor i *Cumulunimbus* helt enkelt inte kan förmå sig att klippa i tyg, så djupt rotad är deras tro på tygets makt. Det är också möjligt att detta faktiskt beror på en magisk egenskap hos tyget. När en tro är så stark och så allomfattande som kulten kring Den Store Vävaren, finns det egentligen inte någon reell skillnad mellan tro och verklighet. Det är därför man säger att Spinnerskorna besitter förmågan att klippa i tyg och man kan till och med se ett mytiskt ursprung.

I *Sagan om Familjen*, profetian om världens undergång, beskrivs hur Kvinnan går ut för att klippa världsväven i remsor efter det att Barnet har lekt sönder den. De finns de som i detta tycker sig se att kvinnor har en särskild kraft att klippa i tyg. Att associera klippandet med undergången leder naturligtvis till att Spinnerskorna framstår som farliga och hotfulla.

Och för många är det just det skrämmande som dominerar synen på Spinnerskorna. Man kan dra många paralleller mellan dem och Europas syn på häxor i gamla tider. Spinnerskorna är ofta gamla gummor, med stor kunskap om naturen och livet och de lever ensamma en bit utanför samhället. De sysslar med saker som vanligt folk inte förmår och det är inte underligt att vissa ser på dem med misstro. Vävarna själva har en mycket kluven inställning till Spinnerskorna. De accepterar att de finns och att de utför sina sysslor. Men de är inte riktigt nöjda med att de utgör en maktfaktor som inte kontrolleras av dem. De misstänker dessutom att Spinnerskornas verksamhet på något dunkelt sätt borde betraktas som kättersk. Spinnerskorna behandlar inte tyg efter samma strikta religiösa regler som Vävarna. Det verkar snarare som om varje Spinnerska lär sina lärjungar en egen metod. Stämningen mellan Vävare och Spinnerskor kan liknas vid den mellan präster och häxor i vår historia ögonblicket innan inkvisitionen stiger in på scenen. Än så länge har ingen Spinnerska fördömts av Vävarna, men det finns antydningar om att det snart kan komma att hända.

Spinnerskorna är dock inte alltid oskyldiga till anklagelser om kätteri. De allra flesta är vanliga kvinnor som besitter en stor och säregen kunskap både om livet och om tyg. Men det finns de som ägnar sig åt andra konster. Dessa har förmågor som är ett slags folkliga varianter av Vävarnas. Det finns de som spår framtiden genom att iaktta mönster i livets väv. Det finns de som väver verkligheten efter eget huvud, som stoppar blod eller botar sjuka. Och det finns till och med ett fåtal som är beredda att ägna sig åt svart spinnande, att kasta förbannelser genom att klippa i andra människors tyg och att vrida deras livstråd så att den snor sig i världsväven och ger dem sju års olycka.

Dessutom finns det ett litet fåtal Spinnerskor – men fler än man kan tro – som fortfarande minns den gamla religionen. Dessa visa kvinnor är medvetna om att människan inte är ensam i natten och några av dem minns vilka rötter som ger andars tal och hur man gör för att byta tjänster med djurlika väsen. De håller sina kunskaper hemliga. Aldrig att de berättar vad de vet för någon med sladdrande tunga och gjorde de det skulle de se på honom utan att blinka tills han glömde vad han hört. För visste vävarna att dessa kunskaper levde kvar skulle de inte vila förrän de utrotat dem.

Habetrot

Habetrot är ett namn som då och då kommer över Spinnerskornas läppar. Oftast är ordet en slags talisman, någonting man säger för att saker skall gå en väl. Ibland är det en slags svordom, ett utrop av förvåning. Ytterst få personer minns nuförtiden sanningen bakom namnet.

Habetrot var en gång en av De Vilda (se "Den Gamla Sagan"). Hon var ett nattens väsen,

en mörk och tillbakadragen ande. Men hon var också en skapande kraft. Tyg och flätverk av grenar skapades under hennes händer och därför kom människan att i henne se den ande som råder över vävandet.

Medan den gamla religionen växte följde Habetrot med. Hon var det väsen som vävde och spann. På många sätt var hon en skapande gudom, men också en ödesdemon – en varelse som utmätte människors liv i längden på sina trådar. Hon avbildades som en mörk gestalt böjd över en enkel vävram.

Slutligen gick det gamla riket under och dess religion föll i glömska. Habetrot blev ett namn som yttrades i samband med vävning, utan någon uppenbar orsak. Men de finns fortfarande de Spinnerskor som minns något av vad namnet står för. För dessa är Habetrot fortfarande ett skyddsväsen, någon att be till och kanske – i stunder av yttersta nöd – offra till. Men framför allt är hon en hemlighet att bevara. Skulle Vävarna bara ana att denna gamla, kätterska tro fortfarande lever kvar vore inte förföljelserna långt borta.

Fast å andra sidan borde de tänka sig för två gånger innan de fördömde Habetrot och de som håller henne i ära. Bilder av Den Store Vävaren vid sin vävstol påminner på många sätt om de gamla ristningarna på vävar-anden. Och visst har det hänt att Vävare har tolkat gamla reliefer från en äldre tid så; att Vävaren har funnits i alla tider och dyrkades också av människorna före dem. Så för en yttre betraktare kanske skillnaden mellan Habetrot och Vävaren egentligen inte är så stor.

Och Habetrot själv? Finns hon kvar i människornas värld vandrar hon säkerligen ensam och gammal längs med mörka tunnlar i Brytarberg inre. Glömsk av sitt väsen och glömsk av sitt namn spänner hon varpen på sin vävram och väver ett tyg av sköraste spindeltråd, bara för att omedelbart se det falla sönder igen.

Domstolsprotokoll

Vävargillet anklagar Lilja Färgardotter för skändning av tyger.

Trots tidigare varning mot svarande gällande missbruk av tyghantering har det framkommit att Lilja Färgardotter ännu en gång hädat Traditionen.

Traditionen säger av hävd att alla högtidskläder som av ålder eller på annat vis har gått sönder, skall lämnas till Vävarnas hus, där de förenas med eldslågorna och återgår till Världsväven.

Det är ej tillåtet att laga högtidsdräkter. Det är endast tillåtet att laga vardagskläden, samt hemtextilier av återanvändbara material.

Återanvändbart material är lump, dvs spillet, resterna, dammet som samlats upp från golvet efter kardning och spinning.

Lilja Färgardotter har lagat högtidskläden tillhörande:

Klar Målare
Barsk Slakterska
Vig Tunnbindare

Det utdömda straffet är fråntagandet av Lilja Färgardotters spinn- och kardredskap, samt att Lilja Färgardotter för all framtid mister rätten att verka inom detta hantverk, skulle det framkomma att Lilja Färgardotter trotsar detta beslut, kommer hon att möta skarprättaren.

Den gamla sagan

Klyvarklint är gammal. Berget fanns där långt innan staden Brytarberg restes, långt innan Molnbrytare byggdes och långt innan Vävarna tog slottet i besittning och gav det namnet Vävarvärn. Brytarberg, Klyvarklint; ett väldigt monument på Stormseglarslätten. Ett minne från gångna tider i massiv sten.

Fast de finns de som hävdar att Klyvarklint är format av sagor – av berättelser och legender. Att alla de historier som berättats om denna märkliga plats och på denna heliga ort, har ansamlats och lagrats och slutligen rest sig som ett väldigt berg. Längst upp; rykten och byskvaller. Längre ner; saker som man inte längre talar om – det till hälften glömda. Och djupt där nere, i mörker som aldrig skingrats av mänsklig eld; Den Gamla Sagan, den som berättar sig själv, den som är bergets röst.

Klyvarklint har en mörk, mullrande stämma. Den talar långsamt och stilla om tider som flytt. Om tiden före vävarna. Om människor och djur som sedan länge har lagt sig ned för att dö och själva blivit en del av berget och bergets sagor. Och berättelsen den berättar är Den Gamla Sagan, som nu låtsas vara glömd och som inte längre strömmar ur de gamlas munnar.

Den Gamla Sagan förtäljer om en mörk tid, innan det spanns och vävdes bland människorna. Om en tid då natten härskade med mörker och dagens ljus var en nådegåva som måst tvättas i offerblod. En tid då åskan och blixten tålade och skogens andar var vakna.

Den berättar om den gamla religionen.

Den gamla religionen var något helt annat än vävarnas. Den var ursprunglig – den var en extatisk dyrkan av allt levande. Och till en början var den människans enda sätt att tygla sin rädsla:

På den tiden tedde sig naturen mörk och skrämmande och människan var liten och sårbar. Där fanns främmande varelser i nattens skuggor, under trädens rötter, i bäck och i å. Det var djuriska andar, män med bockhuvud och klövar, kvinnor med svans och barn med horn. Där fanns hundliknande ödlor som levde under marken och stora nattflyn på läderartade vingar, med ansikten som döda män. Dessa var De Vilda och de besatt kraft. De levde efter sina hjärtan och var ömsom livsfarliga, ömsom välvilliga och givmilda.

Som bringare av ordning trädde shamaner och häxor fram. Visa män och kvinnor som tuggade rötter, vilka gav dem andars tal, och drack fruktsaft, som fick deras själar att flyga. De förklarade för människorna vilka offer som måste göras, vilka riter som blidkade skogens väsen och bergets barn. Så kunde skräcken för det okända lätta något och människorna och De Vilda, kunde leva i fred med varandra. Och vid nattens eldar dansade man och kvinna med Djurfar och Skogens Mor.

Tiden gick och släkten följde på andra släkten. Människan lärde sig mer om sin värld, men glömde samtidigt mycket. På Brytarberg byggdes en stad och folk reste vida kring från trakten kring Stormseglarslätten för att offra i templen till sina gudar. Nu gav människan De Vilda namn. De berättade myter om dem och deras shamaner och häxor, som nu var präster och prästinnor, sökte mer och mer kunskap från dem. Nu kunde man berätta om barnvarelsen som offrat sin hand till den väldiga ormen. Man kunde säga varelsens namn och man kände berättelsen om hur den fick sin uggla. Stenhuggare högg in berättelser i ringmuren som berättade om Magerjättens fall och fängslande, om det väsen som seglar haven i skepnad av en bock och om många andra ting.

Nu var De Vilda gudar. Man dyrkade dem och vördade dem, men det var alltmer sällan man dansade med dem vid nattens eldar.

Så fortlöpte det. Människans seder och bruk ändrades med tiden som havet formar dynerna på en strand. Alltfler såg verkligen de gudar som de dyrkade och alltfler präster och prästinnor glömde vad kunskap var. Städer, däribland Brytarberg, lades i ruiner och restes på nytt. Till sist var den gamla religionen svag och det var dags för det nya att ta vid. De första vävarna kom och berättade om Den Stora Vävaren. Deras läror spred sig alltmer och tyg vördades och kringvävdes med riter som sakta, sakta blev till seder.

Och eftersom en plats kraft är evig och inte

beroende av människans synsätt, blev åter Klyvarklint en plats dit de troende sökte sig. Vävarna flyttade in i Molnbrytare och slottet blev Vävarvärn. Världen blev en gobeläng, ett halvfärdigt stycke tyg som varje dag blev längre under Den Stora Vävarens händer.

Och eftersom ingenting egentligen dör, utan bara oupphörligt förvandlas, så levde den gamla kunskapen kvar. Några av de gamla kan alltid berätta om tider som flytt. Ett fåtal av Spinnerskorna vet fortfarande var man hittar roten som skänker andars tal och vart man förs om man dricker saften av vissa bär. Och ett litet fåtal kan fortfarande berätta sagor som handlar om en vildare tid. Då människan trodde på extasen och då man och kvinna dansade med De Vilda kring nattliga eldar.

Men De Vilda drog bort. De blev De Uråldriga och steg ned i mörkret för att leva nära Den Gamla Sagan. De gömmer sig vid bergens rötter, så nära den värld som en gång födde dem de kan komma.

Gester

När ett folks medvetande är så inställt på tyg och vävandets makt som de kring Stormseglarslätten märks det också på deras vardagliga gester. Här nedan beskrivs fyra stycken gester som kan komma till användning för en spelledare som vill krydda sina beskrivningar med lite kulturell särart. Vi rekommenderar starkt att de tre första förekommer minst en gång under äventyret, den första borde t.o.m. användas ganska ofta.

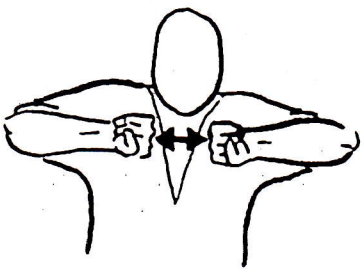
1. Föra undan tyget.
Detta är en hälsningsgest som används till vardags. Den är lika vanlig som våra handskakningar eller vinkningar. Med höger hand görs en svepande rörelse som bildar en båge (se figur). Gesten kommer sig ur bruket att föra åt sidan de draperier som ofta hänger i dörröppningar. Så småningom har den blivit en helt frikopplad hälsningsgest som inte bara görs när man stiger in genom dörrar.

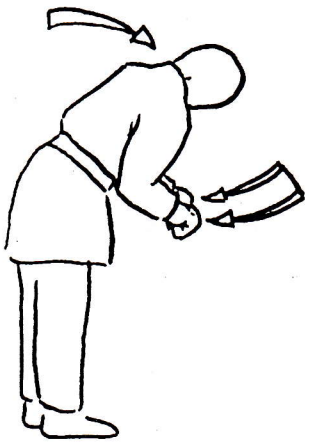
En mer högtidlig variant av gesten är att använda båda armarna. På detta sätt verkar man skuta åt sidan ett tvådelat förhänge. Gesten används i lite mer formella sammanhang och utförs lite tydligare.

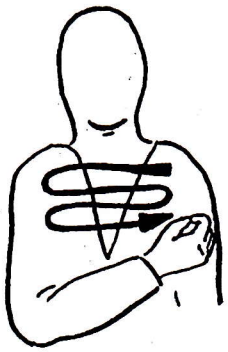
2. Buga med ett slag av skeden
Detta motsvarar våran bugning. Den används för att visa vördnad och respekt, men också i militära sammanhang som ett slags honnör mot överordnade. Gesten utförs genom att man, samtidigt som man bugar sig lätt med nedböjt huvud, drar armarna mot sig som om man slog ett slag med skeden i en vävstol (se figur). Ursprunget till gesten är naturligtvis vävandet och den kan tidigare ha haft en mer religiös betydelse.

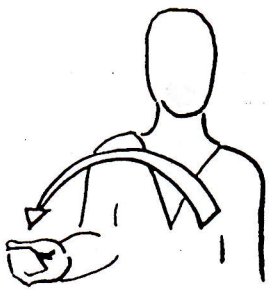
3. Rätta till väven
En gest som ungefär motsvarar det katolska korstecknet. Med höger hand görs en sicksackrörelse över bröstet (se figur). Gesten skall symbolisera att tråden förs genom väven eller att man rättar till oordning som har uppkommit (till exempel genom att någon har hädat). Under äventyret kommer SL säkert att få många tillfällen att använda gesten med tanke på vilka grodor som brukar hoppa ur spelarnas munnar ("Men det är mycket enkelt att göra sådana här kläder förstår ni. Låna mig bara en sax så..." "En sax! Sa du sax?!" Alla vävarna ser plötsligt förskräckta ut och rättar till väven över bröstet.)

4. Slita sönder tyg
Denna gest kommer troligen inte att komma till användning under äventyret. Den motsvarar vårt "fuck-off"-tecken och klassas som en mycket grov förolämpning. Med båda händerna gör man en kraftigt slitande rörelse mot den person man är förbannad på (se figur). Rörelsen skall symbolisera att man sliter sönder den andres kläder, vilket naturligtvis uppfattas som oerhört upprörande bara att antyda. Det finns ingen inbyggd situation i äventyret där denna, mycket ohövliga, gest kan komma att användas men den kan ju vara bra att ha för alla eventualiteter.


Slita sönder tyg


Buga med ett slag med skeden


Rätta till väven


Föra undan tyget

Nemederna

Nemederna spelar en ganska viktig roll i *Cumulunimbus*. Det är de som först möter rollpersonerna i den nya världen och det är deras belägring av Brytarberg som på sätt och vis kan sägas ha utlöst alla händelserna. Däremot kommer rollpersonerna inte att hinna uppfatta så mycket av deras seder och bruk. För den eventualiteten att någon spelledare har oturen att drabbas av spelare som bara inte kan låta bli att snoka runt i nemedernas läger presenteras här en lite utförligare beskrivning av dem.

Soldaterna: I den nemediska armén ingår både män och kvinnor. Deras "uniformer" utgörs av korta, grova tunikor i gråblått tyg. Under dessa bär de fina, vita skjortor, med vida ärmar och invecklade silverbroderier. På benen bär de hosor som är omönstrade och i grovt linne och på fötterna har de höga, mjuka läderstövlar. På skjortorna sitter ett slags huvor fastsnörda i nacken. De är kroppsnära, tillverkade i ett sidenlikt material och försedda med färggranna broderier, eller vävda mönster. Mönstren är nonfigurativa och fungerar ungefär på samma sätt som vår världs medeltida heraldiska symboler. Genom att se på dessa huvor kan man avgöra vilken ätt en krigare tillhör, men också vilken rang han eller hon har. Dessutom fungerar det fina tyget som en extra försäkran mot slag i huvudet: Även mycket trubbiga vapen kan lätt orsaka en reva i huvan och motståndare undviker därför att sikta mot det. De heraldiska symbolerna på soldaternas och befälens huvor återkommer delvis på deras broderade tält som ett slags skyltar som berättar vem som bor var.

De vapen som används är nästan uteslutande trubbiga: långa stavar med järntyngder som klubbhuvuden, tunga, korta stridsklubbor, enkla trästavar och tunga stridshammare. Skyttarna bär lätta, snabbladdade armborst med trubbiga pilar som både kan bryta ben och krossa muskler. Dessutom har många soldater smala, vassa dolkar, väl skyddade i tjocka läderskidor. Dessa används för att ge nådastöten åt döende fiender, eller i andra sammanhang där det man inte löper någon risk att förstöra tyg.

Befäl: Den nemediska armén är strukturerad något annorlunda hierarkiskt än vad vi är vana vid från vår medeltid. Alla adelsmän tilldelas inte automatiskt höga positioner inom det militära, vanligast är att alla får börja som vanliga fotsoldater. Däremot är det nästan bara adeln som tillåts avancera och de riktigt högättade börjar sällan som någonting lägre än underbefäl. De högre befälen deltar sällan aktivt på slagfältet. De är klädda i kläder som dels markerar detta privilegium genom att vara opraktiska, dels fungerar som ett skydd mot anfall genom sin kvalitet. Vanligen bär de långa vita sidentunikor med höga slitsar och intrikata broderier. Ett brett, vävt bälte och en kalott med samma funktion som soldaternas och de lägre befälens huvor kompletterar klädseln. Till detta bärs en stridsklubba med långt skaft som dels fungerar som stav, dels som vapen.

Transporter Nemederna har inget kavalleri. Alla soldater strider till fots, hög så väl som låg. De högt uppsatta ylarna bärs dock av soldaterna i stora bärstolar under marscher, vilket inte är särskilt betungande eftersom nektar har en så smäcker och lätt kroppsbyggnad. Men förråd och slitarburar som är tunga och måste flyttas långa sträckor körs i vagnar. Dessa vagnar dras av stora bastanta djur som påminner om indiska oxar, men saknar horn och har stora upprättstående öron som på en åsna. Nemederna kalla dem Vagndjur.

Nektar: Nektar intar en särställning inom det nemediska samhället (se "De Ickemänskliga") och armén utgör inget undantag. Det vanliga är att ylare är befäl med mycket hög rang. Däremot bär de inga särskilda kläder som markerar detta, de går klädda som de gör på gatorna i sitt hemland. Dessutom räds inte nektar stridslarmet. De allra flesta kastar sig in i striden oavsett vilken rang de har. De slåss inte mycket utan de vandrar över slagfältet med sin karakteristiska fågelgång och ylar till varandra för att hålla samman armén. Deras kusliga, omänskliga skrin har en mycket negativ effekt på motståndarna och även om de inte kämpar lika ihärdigt som soldaterna så faller deras klubbor tungt mot de fiendeskallar som kommer i deras väg.

Slitare: Nemederna använder sig av slitare i ganska stor omfattning. I vissa ögon får det dem att framstå som barbarer och hedningar. Men det är mycket sällsynt att någon armé helt saknar slitarburar och är beredda att använda dem

–Nemedisk soldat med pilar, koger och klubba

som sista utväg. Användandet av slitare skulle kunna beskrivas som en slags kapprustning. Det ogillas av den gängse moralen och fördöms å det strängaste av de flesta religiösa ledare, men ingen vågar gå i strid utan dem. Också för nemederna är slitare ett vapen som bara används i punktinsatser eller när ingen anan möjlighet återstår. Dels eftersom det är tvivelaktigt rent etiskt att ge andra order om att slita i tyg, dels för att slitare är nyckfulla och inte helt går att lita på.

Religion: Nemedernas religion är i grunden samma som den som praktiseras av folken kring Stormseglarslätten. Räkna med att de har samma känsla gentemot tyg som alla andra. Dock ser de inte Vävarna i Brytarberg som religiösa ledare och små avvikelser i deras troråskådningar skulle säker få dem att förklaras för kättare av Vävarna. Med sig i armén har nemederna Stridsvävare, personer som ungefär fyller samma funktion som fältpräster. De rådfrågas i religiösa frågor och de fungerar som orakel när man behöver veta vilken väg som bäst harmonierar med Världsväven. De går klädda i fotsida, vita sidenkåpor med invävda mönster. Kåporna är försedda med vida huvor, på fötterna bär de enkla läderskor.

Nemedernas land: Nemederna kommer från ett rike på andra sidan av det innanhav som ligger söder om Stormseglarslätten, bortom bergen. Det är ett förhållandevis stort rike som styrs av en rådsförsamling av nektar och människor. På många sätt är det ett mer sekulariserat samhälle än de kulturer som finns kring Stormseglarslätten, med en starkt avtagande vidskepelse. Tygets makt håller dock fortfarande ett stadigt grepp kring nemedernas sinnen och ingen skulle ens komma på tanken att ifrågasätta den. Men detta främmande land ligger utanför *Cumulunimbus* ramar, kanske återkommer vi till det någon gång i framtiden, men för den här gången får det vara nog.

Flora & Fauna

I scenariot träffar rollpersonerna inte på så mycket av den främmande verklighetens djur och växter. Egentligen är det bara frukten Gyllengömma och de stora Stormseglarfåglarna som dyker upp. Här kommer några kortare notiser, både om dem och andra djur och växter.

DJUR

Stormseglare
Det är de stora svarta Stormseglarna med sina breda vingspann som givit namn åt den vidsträckta Stormseglarslätten som ligger lävards om Brytarberg. I klippskrevor på bergets branter har fåglarna sina boningar och därifrån ger de sig ut på sina flygturer över slätten. Dessa stora fåglar med sin skarpa vita teckning mot den svarta fjäderdräkten ger ett kraftfullt intryck och somliga säger att Stormseglares flykt i gryningen bringar bud om stundande tider.

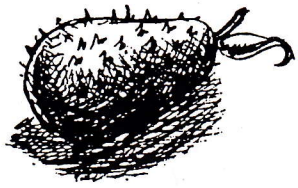
Angorahamster
En storvuxen angorahamster kan nå till midjan på en fullvuxen man då den står på sina bakben. Detta gör dock hamstern endast då den känner sig hotad. I vissa delar av landet finns hjordar av angorahamstrar som strövar omkring, men i trakterna kring Brytarberg är de ovanliga i vilt tillstånd. Där hålls dock stora bestånd av tamdjur och när angorahamstrarna fäller sin päls, fyra gånger om året, samlas den in och används för tyg- och garnframställning.

Skuggsvärmare
Dessa nattsvarta fjärilar omnämns i folktron som budbärare från underjorden, men man får anta att det bara är gammal skrock.

Silkspindel
Dessa gråskimrande knytnävsstora spindlar lever normalt sett i kolonier i skogsområden, vanligtvis i gamla ihåliga träd. Då de trådar silkspindlarna spinner kan användas för framställning av mycket tunna och högt värderade tyger händer det att Vävare fångar in spindlar och tar till vara på trådarna. Det sägs att en kammare full med silkspindlar finns i fästet Vävarvärns inre.

VÄXTER

Gyllengömmor
På höga höjder växer de stora gyllengömmeträden med sina mörkröda sjufingrade blad. Trädets frukter kallas gyllengömmor och liknar till det yttre taggiga avokados. Innanför det läderartade skalet finns ett beskt gyllengult fruktkött och mängder av små guldglänsande frön. Människorna använder gyllengömman främst för smaksättning av vin och maträtter, då den beska smaken gör det svårt att äta större mängder av frukten. Slitare sägs dock uppskatta gyllengömmor mer än något annat födoämne.



Molnstrimma
Denna lilla blomma har smäckra avlånga blad och en lång blomstjälk. Längst ut på stjälken finns en rund knopp och vid Molnstrimmans blomningstid spricker den upp. Innuti knoppen finns en rund ljusblå blomma omgiven av tunna vita dunslöjor. Det sägs att vissa vävare känner sätt att tillverka tyg av dessa dun.

Sidenhampa
Sidenhampans fibrer används för framställning av tyger. Vanligtvis är detta tyg av enkel men hållbar kvalitet och det används därför gärna för bruksskläder. Det finns dock tekniker som gör tyget både glansigare och mjukare. Då sidenhampan är tämligen lättodlad är detta tyg vanligt förekommande i landet och många livnär sig på dessa odlingar.

De ickemänskliga

I Cumulunimbus kommer rollpersonerna att träffa på två ickemänskliga arter: Nektar och slitare. De beskrivningar som följer här strävar efter att vara så fullständiga som möjligt. Men all information här kommer inte att vara viktig för spelarna. **Försök inte berätta allt för dem!**

Meningen är bara att du som SL skall veta så mycket extra att du klarar att improvisera en oväntad situation. Särskilt utseende-beskrivningarna måste kortas avsevärt i själva äventyret, men det kan vara bra att kunna några extra detaljer.

NEKTAR

Fullständig beskrivning: Nektar är mycket långa, ofta två meter, ibland mer, och mycket magra. Deras armar och ben ger intrycket av att lätt kunna brytas och hela kroppsbyggnaden för tankarna till ihåliga fågelben. Hyn är milt gyllene till färgen, som varm honung, utan skiftningar eller pigmentförändringar. Huvudet är ovalt och skallen högre och mer långsträckt än en människas och sitter på en hög, smäcker hals. Händerna har fem långa, smala fingrar som slutar i en rundad spets utan fingernaglar. Fötterna har storlek och form som en människas, men de saknar tår och är kluvna på mitten, in över halva fotvalvet. På detta sätt påminner de både om en mänsklig fot och om en klöv.

Nektars anletsdrag ger ett starkt ickemänskligt intryck och det är extremt svårt för en otränad person att se individuella skillnader där. Nektar har en mycket hög och slät panna som välver sig fram till hårfästet. som finns ungefär mitt på skallbenet och löper efter en tänkt linje från vardera örat (som bara är ett rudimentärt hål), och möts precis på toppen av hjässan. Håret är gyllenblont, långt och inte helt olikt en välkammad lejonman. Ögonen är mandelformade och djupt liggande under pannan. Deras iris skiftar från grönt till klart gult beroende på ljusförhållandena och pupillen är en vertikal springa som vidgar sig kraftigt i mörker. Ögonen saknar ögonfransar, ögonbryn och ögonlock, men är istället utrustade med en mjölkvit blinkhinna som glider över ögongloberna från ögats ytterkant. Näsan är tunn, i det närmaste rudimentär, med en liten skyddande spets av brosk över två smala näsborrar. Munnen är smal, saknar läppar, men kan öppnas mycket stort och visar då en tandlös mun och en smal, skär tunga, med en distinkt spets. Hakan är spetsig och en aning framskjutande.

Förutom manen saknar kroppen helt hår. Muskler och senor är mycket fint utmejslade och avtecknar sig tydligt under huden. Bröstkorgen är hög och bröstvårtor saknas. Det finns inga tydliga yttre könsdelar och huden mellan benen förefaller helt slät.

Intryck: Nektar ger ett klart ickemänskligt, snarast ett övermänskligt intryck. Deras rörelser är avmätta, men samtidigt ytterst graciösa. Det är tydligt att minsta knyck på handleden, minsta steg de tar är inordnat efter invecklade etikettsregler. Deras steg är lätta och fjädrande, de påminner om stora fåglar med sina smala halsar och huvuden som långsamt rör sig fram och tillbaka för att överblicka omgivningen.

För en ovan betraktare framstår alla nektar som identiska varelser, med kläder och smycken som enda individuella särdrag. En närmare jämförelse avslöjar dock små skillnader, längd, ansiktsdrag, hållning, röst, men avvikelserna är ändock mycket mindre än hos människor, eller i alla fall mycket svårare att se. Detta leder till att det är mycket svårt att känna igen en särskild nektar som man mött tidigare, ett problem som ibland leder till diplomatiska konflikter.

Klädsel: Nektar klär sig alltid med utstuderad smak och efter senaste mode i nektar-samhället. Broderade skjortor med vida ärmar är vanliga. Ofta i tillsammans med en rikt dekorerad väst. Byxorna är ofta kroppsnära och enfärgade, men med slingrande broderade mönster längs med benen. Mantlar av finaste siden med pälsbräm och pärlbroderier används som ytterplagg, men också ett slags långa rockar i klara färger, med breda slag, höga slitsar i sidorna och kraftig inskärning i midjan. Huvudbonader förekommer aldrig, däremot smycken, såsom pannband, diadem, hals- och armringar. Dessa är ofta smakfullt eleganta och sällan överlastade med dekorationer.

Nektar går barfota inomhus. Till vardags

använder de ett slags öppna sandaler i ett flanelliknande material. I grov terräng är höga, mjuka läderstövlar med pälsbrämad kant det vanligaste.

Talat språk: I konversation är nektar noga med att hålla distansen till pöbeln, till vilka de räknar alla varelser under deras rang och alla människor som inte direkt propsar på att de står på samma nivå hierarkiskt. Deras röster är raspiga; ljudet av två skrovliga stenar som skrapar mot varandra och de har för vana att aldrig se på den tilltalade. Inbördes talar de med sina verkliga röster. De öppnar munnarna på vid gavel och ger ifrån sig långa utdragna skrin eller ylanden, med varierande melodisk klang.

Denna metod är dock inte så vanlig i dagligt tal, utan brukas mest över större avstånd, eller för att klart markera sin ståndpunkt. Vanligen verkar olika nektar förstå varandra på ett nästan kusligt övermedvetet sätt. Möjligen beror detta på att de samtalar på en nivå som människans sinnen inte förmår uppfatta, med höga ljud, med lukter, eller med ett raffinerat kroppsspråk. Eller så är de individuella dragen mellan olika personer verkligen så liten att det inte lämnar särskilt stort utrymme för missförstånd.

Skriftspråk: Nektar är det enda folk i Cumulunimbus som har ett skriftspråk som bygger på bokstäver. Det påminner om arabiska bokstäver och i äventyret kan det läsas av alla som kan franska. Språket har adopterats av de nemediska ämbetsmännen, även de mänskliga och många lärda bland vävarna lär det sig också. Språket har ingen talad motsvarighet och var och en läser upp det på sitt eget språk, ungefär som skriven kinesiska i vår värld.

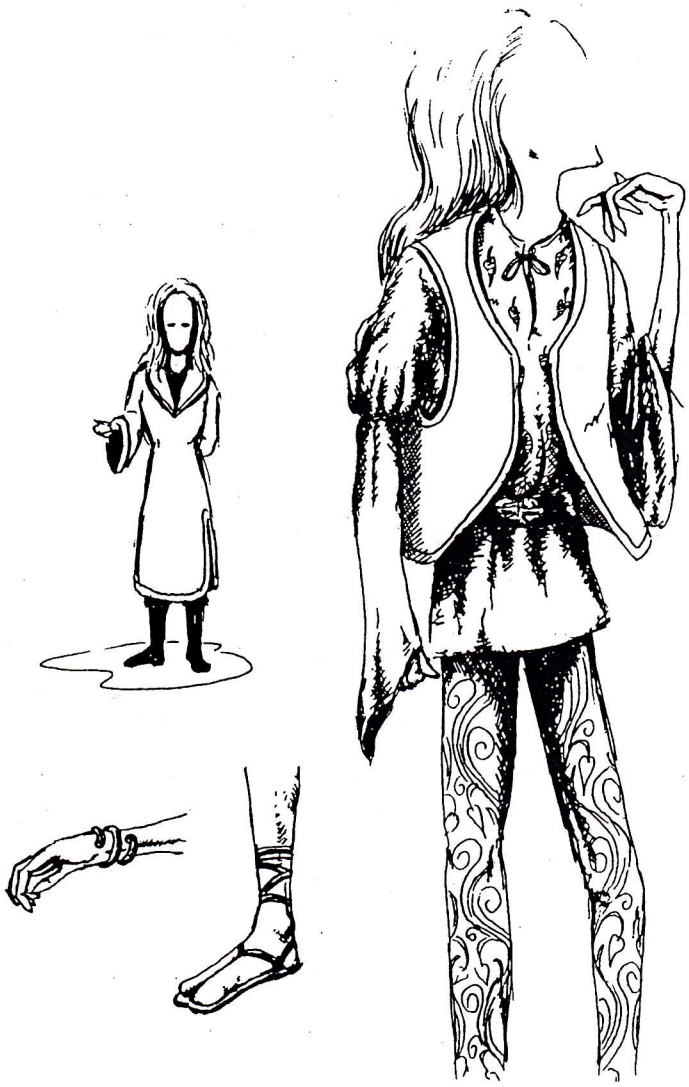
Speciella särdrag: Ett flertal fysiska egenskaper är speciella för nektar:

•Deras magra, spröda kroppar är förvånansvärt starka och smidiga. Om det skulle ägna sig åt något så vanvördigt som brottning, är det troligt att en nektar av genomsnittlig kroppsbyggnad skulle besegra även tränade mänskliga kämpar. Deras graciösa rörelser gör dem extremt lättrörliga i strid och deras reflexer är mycket snabba.

•Däremot tröttar monotona och långvariga aktiviteter snabbt ut nektar. De klarar inte att marschera längre sträckor, utan föredrar att rida eller färdas i bärstolar. Strid, eller omväxlande jakt klarar de minst lika bra som människor, men det långdragna, sega verkar tråka ut dem både fysiskt och psykiskt.

•Nektar intar bara flytande föda. De föredrar honungssötade viner, men drygar ut kosten med olika fruktjuicer, köttbuljonger och tunna, noggrant passerade puréer. Deras käkar saknar tänder och de har därför ingen möjlighet att smälta fast föda.

•Nektar lever mycket korta liv ur mänsklig synvinkel. De mognar på två till tre år och upptas på sin fyraårsdag i det vuxna samhället.



–Nektars klädedräkt, med rock, armring och sandal

Sedan följer en längre guldålder, då de är på sin levnads topp, innan de slutar äta ungefär vid trettio års ålder och skrumpnar ihop och dör på några få månader.

Ställning i samhället: I det nemediska samhället utgör nektar en form av härskarart. Inte så att de är de som egentligen styr samhället, men de utgör omkring 80% av adeln och medan människor finns representerade i alla samhällsskikt är det mycket ovanligt med nektar som inte intar en hög ställning.

Det allra flesta nektar föds in i rika adliga och de tilldelas mycket tidigt viktiga positioner i samhället. De nektar som inte ingår i adeln är antingen individer som förskjutits efter någon skandal, eller blivit utstötta på grund av någon defekt, eller så är de ättlingar till dessa. Nektars korta liv kan liknas vid ett brinnande stjärnskott. De är alltid angelägna om att ta för sig av livet innan det tar slut. Därför är de kanske utrustade med större målmedvetenhet än människor i gemen.

Nektar utgör ett samhälle i samhället och en kultur i kulturen i nemedernas hemland. De föredrar att umgås med sin egen art och de har seder och bruk som är helt främmande för människorna och ofta hemliga. Människorna ser nektar som en naturlig del i samhället, även om det naturligtvis förekommer viss rasism (eller kanske "artism") i blandad med de lägre klassernas förakt för de högre.

Namn: Nektar är en ungefärlig översättning av artens eget namn på sig själva. Av människorna kallas de oftast för **ylare**, efter deras läten.

Deras egennamn är fullständigt omöjliga att uttala för mänskliga tungor. SL gör bäst i att inte ens försöka, utan beskriva lätet om det blir nödvändigt. Människorna tilltalar nektar med "ers nåd", använder sig av deras titlar eller brukar karakteriserande smeknamn. Se för övrigt "Namnbruk".

SLITARE

Fullständig beskrivning: Slitare har någonting aplikt över sig. De är stora bestar, säker en och åttio långa om de stod upprätt och de väger omkring hundrafemtio kilo. De har korta, krumma ben och långa kraftiga armar. De springer på alla fyra, eller skuttar fram på benen, starkt framåtböjda och med armarna vilt svängande. De har en yvig svans, som påminner om en rävs, fast den är kortare.

Deras kropp är helt täckt av päls. Dess färg varierar från matt ljusgrå till mörkgrå, till glänsande svart. Pälsen är tät och tjock och något längre på armar och ben. Huvudet är försett med en ståtlig man av silvergrå päls, som påminner om babianernas, men som är mindre sträv. Äldre slitare har vita, eller silverfärgade stänk i pälsen.

Slitarnas ansikte är täckt med kort, slät päls. Öronen är små och rundade. Ögonen är små röda klot, omgivna av veck av svart, läderartad hud och de ligger djupt i ansiktet, under stora, framskjutande ögonbrynsben. Näsan är mer en nos och påminner om en vargs, även om den inte skjuter ut lika långt. Munnen öppnas som en människas, men underkäken når mycket längre ner mot halsen. De har vassa rovdjurständer och en kort, hård trubbig tunga. Ansiktet saknar haka och strupen är dold av en skäggig förlängning av manen.

Deras händer liknar en människas, men fingrarna är kortare och kraftigare och försedda med vassa klor. Handflatorna har svart, läderartad naken hud. Fötterna är försedda med tjocka, svarta trampdynor och långa, kloförsedda tår.

Intryck: Slitare ger alltid ett väldigt kompakt och vilt intryck. Man får en intensiv känsla av att man befinner sig i ett vilddjurs närhet när man ser dem. De rör sig för det mesta lite skuttande, klumpig – stödjer sig på knogarna. Men när de springer är de stridsmaskiner, skenande rovdjur, som hotar att slå ner på sina offer som en blixt av klor och tänder.

Slitare har ett oförutsägbart, kaotiskt beteende. De sitter loja och slumrar i ett hörn i flera timmar, för att plötsligt brista ut i ett vanvettigt raseri och jaga fram och tillbaka i sin bur, vilt tjutande. De sitter ofta och stirrar på någonting, en bit mat, ett grässtrå, i flera timmar, till synes djupt försjunkna i tankar. De lyder de order deras betvingare ger dem, men man får lätt känslan av att de när som helst kan bestämma sig att revoltera.

Klädsel: Slitare bär inte kläder i vilt tillstånd. I fångenskap kan det hända att de utrustas med läderhalsband att fästa ett koppel i, eller en bärsele, så att de kan fungera som packdjur.

Talat språk: Slitarna talar sinsemellan med grymtningar, morranden och handgripligheter. Men de talar också språk som människorna kan förstå. Deras röster påminner om ett dov morrande, men deras tal är utan egentlig brytning. Vad de säger är dock ofta kryptisk och ålderdomligt formulerat. Se "Speciella särdrag" nedan.

Speciella särdrag: Följande företeelser är intressanta att känna till om slitare:

•Slitare är intelligenta varelser, men mycket vilda. De är en mycket gammal art, med en särpräglad och egen kultur. Denna kultur är dock i det närmaste obegriplig för människan, som bara betraktar slitarna som ett slags vilda djur. Men slitarna har djup och sann kunskap och en naturlig kontakt med naturen och livet självt. Deras öde är dock att de aldrig kan finna frid i livet, vilket rollpersonerna kommer att finna orsaken till när de möter Slitarmodern i Dödsriket (kapitel sex i äventyret).

•Det händer att slitare talar till människor på deras eget språk. När detta händer fixerar de för det mesta människan med blicken så att han inte kan göra annat än att lyssna. Sedan yttrar slitaren någonting mycket kort och i alla avseenden kryptiskt. Vanligen ses detta som ett viktigt tecken av människorna och mycken tid läggs ned på att tolka slitarens ord. I Cumulunimbus har vi valt att använda oss av det gamla fornnordiska versmåttet fornyrdislag för att gestalta slitarnas gåtfulla tal.

•Slitare är allätare, precis som människor, men de brukar föredra kött framför grönsaker och frukt. Dock finns det någonting som fungerar på slitare som kattmynta på katter: Gyllengömmor kallas en frukt som växer på träd och som liknar en slät avokado med mjuka taggar. Skalet är segt och fruktköttet sött och honungslent. För gyllengömmor kan slitarna göra nästan vad som helst och finns en i närheten förlorar de intresset för allting annat.

•Slitare lever mycket länge. De äldsta exemplaren i fångenskap kan vara uppemot tvåhundra år och fria slitare kan bli bra mycket äldre. Det farliga livet som vapen åt människorna gör dock att de flesta dör redan i unga år.

•Slitare är starka och vildsinta. I strid kan de besegra flera beväpnade män. De tål också bra mycket mer stryk än en människa och i striden hetta verkar de nästan okänsliga för smärta. Naturligtvis är de inte osårbara på långa vägar och eftersom de slåss så oplanerat är de särskilt lätta att besegra med en planerad taktik. Se dock "Ställning i samhället" nedan".

Ställning i samhället: Slitarna har bara en enda funktion i det mänskliga samhället: Vapen. Slitarna saknar helt den respekt för tyg som präglar människors och nektars kultur. Av denna anledning är de det ultimata vapnet att sätta in i ett krig. De anfaller vilt, utan att behöva vara rädda för att förstöra motståndarnas kläder. Dessutom har rädslan för att de egna kläderna skall skadas en starkt demoraliserande effekt på soldaterna. De allra flesta anser dock att slitare är ett moraliskt förkastligt medel att tillgå. Man hävdar att det inte är någon egentlig skillnad på att slita sönder tyger själv och på att sända andra att göra det åt en. Slitarna som vapen har därför någonting förbjudet över sig och religiösa ledare är aldrig sena att fördöma användandet av dem. Det hindrar inte att de används i ganska stor utsträckning, men det betyder att det inte är en taktik man skryter med.

Slitarna fångas i vilt tillstånd och hålls i stora burar precis som djur. De tränas att lyda order i strid och de sätts sedan in som sista utväg i stora slag. Att de inte används oftare beror mer på att de är oberäkneliga, än på några moraliska betänkligheter.

Namn: Artnamnet "slitare" kommer sig naturligtvis av att slitarna sliter sönder tyger utan att på något sätt känna rädsla eller ånger. Själva kallar de sig för "moderns barn" eller helt enkelt "folket" när de talar människors tungomål. De ger sällan individer fasta namn, utan kallar dem för vad de är, d.v.s. långa sammansättningar av typen: Storgrå-grubbelgnagaren-hörnsittaren-med-vasstanden.

Människor ger sällan slitare namn, men de som utmärkt sig särskilt får ibland titel-liknande namn: Dussindräpe, Gammeltanden etc.

Se för övrigt "Namnbruk".

Namnbruk

Nedan följer en lista på namn som du som SL kan ha nytta av när du behöver presentera en person som inte är namngiven i äventyret. Men först några ord om hur de olika gruppernas namn har konstruerats för att underlätta improvisation, om det skulle behövas.

Vävarna: Får alla ett nytt namn när de antas som lärlingar. Dessa har alla betydelse på vävarnas eget lärda språk och i Cumulunimbus motsvaras det av latin. Vävarna har alltså antingen latiniserade vanliga namn: Erasmus, Stefanus, Hieronimus, eller kvasilatinska namn med betydelse: Tenebra, Neratius.

Klyvarklints invånare: Alla förnamn är förknippade med en egenskap hos bäraren. Efternamnen är antingen yrkesbundna eller släktbundna och de kan ändra sig flera gånger i en människas liv (se sagan om Ulv i äventyrets inledning). Namnen är alltså av typen: Håre Snidare, Glade Pipare, Räv Bindare, Rosa Duvvakterska, Yster Rävdotter.

Nemederna: Bär namn som (ibland lätt förvanskade) kommer ur gamla keltiska myter: Bran, Dagwen etc.

Nektar: Deras verkliga namn är outtalbara. Försök inte ens! Människorna ger dem karakteriserande smeknamn (som Rödkäft i äventyret), men tilltalar dem alltid med 'ers nåd' eller använder en titel (Förste Krigsmarsalken, Övernotarien o.dyl).

Slitarna: Enstaka slitare får namn av människorna, de är av typen Dussindräpe, Vildtand etc. När de talar människornas språk kallar benämner de varandra med långa beskrivande sammansättningar av typen: Stor-gråtänkare-med-hammarhänder-stensittare-tandgnisslare.

VÄVARNA

Män
Erasmus
Stefanus
Hieronymus
Salustius
Martius

Kvinnor
Lucretia
Fortunatia
Celesta
Selena
Chresta

KLYVARKLINTS INVÅNARE

Förnamn, män
Härd
Håre
Glade
Räv
Ros
Gode
Björn
Korp
Kvick
Vän

Förnamn, kvinnor
Glad
Räv
Rosa
Yster
God
Uggla
Duva
Vän
Bäck
Moln

Efternamn
Snidare/ -erska
Bindare/ -erska
Duvvaktare/ -vakterska
Drejare/ -erska
Takklättrare/ -erska
Bagare/ -erska
Gästgivare/ -erska
Kittelflickare/ -erska
Alternativt:
Förnamn+son/dotter

NEMEDER

Män
Bran
Esun
Aed
Agnoman
Ailill
Olum
Righ
Crimmal
Evric
Starn

Kvinnor
Dagwen
Aideen
Ifa
Banba
Boanna
Dalny
Fand
Grania
Maga
Tyren

NEKTAR

Titlar
General
Dräktmarskalk
Sammetsfiskal
Tredje Anförare
Tillskyndare
Ärkeprotektor

Smeknamn
Halvfot
Skuggan
Pilträdet
Gamlingen
Enöga

SLITARE

Människonamn
Dussindräpe
Vildtand
Gammeltanden
Purpurklon

Egna namn
Stor-gråtänkare-med-hammarhänder-stensittare-tandgnisslare
Storgrå-grubbelgnagaren-hörnsittaren-med-vasstanden.
Magerstark-hungerhanden-hatbitaren-med vitfläcken
Snabbfötter-långarmar-dödblick-slummertänkaren

Tre sagor

1.

Det var en gång en ung man som kallades Ulv Snickarson. Likt sina båda äldre bröder ville även Ulv bli krigare. Hans moder bönade och bad att han inte skulle ge sig av, men Ulv var obeveklig.

"Gå då, min son", sade hans mor, "Men minns att det finns regler man inte bör bryta."

I tre slag gick Ulv Vandrare i lära hos Mäster Åskvigg som tränade honom i alla de konster som krävs av en krigare. Slutligen ansåg sig Ulv vara fullärd och han gav sig ut i den vida världen.

"Lycka till, min lärling", sade Mäster Åskvigg. "Kom ihåg att det finns regler man inte bör bryta."

Till smeden Gnista färdades Ulv Krigarlärling och där tjänade han väl i tre slag i utbyte mot löftet om ett mäktigt vapen. När betalningens dag var inne valde Ulv den stora stridsyxan som hängde på smedens vägg.

"Tag då din yxa", sade smeden, "men glöm aldrig att det finns regler man inte bör bryta."

Ulv Huggare blev snart en mycket beryktad krigare. Han färdades land och rike runt och kämpade ständigt utan fruktan. Otaliga fiender föll för hans obarmhärtiga yxhugg och hans namn viskades förskrämt bland soldater över hela vida världen.

Det var i solskenet på Sidenslätten, mycket långt från den by där Ulv en gång vuxit upp, som en av de fruktansvärda slitarna svårt sargade hans strupe. Ulv förstod knappt själv vad som hänt när han rosslande föll till marken. Och när Ulv dog där ensam på Sidenslätten kom den blå mannen till honom och berättade om de regler som man inte bör bryta.

2.

Sagan om Mörk Målardotter

Allt sedan trolovningen hade Mörk Målardotter flitigt broderat på sin brudbonad. Nu var den snart färdig och så skulle bröllopsbestyren sätta fart på allvar. Men märkliga tvivel tyngde den mörkhåriga unga flickans sinne.

"Är det verkligen rätt ?", frågade hon sin bästa väninna Tova.

"Naturligtvis är det rätt. Rask har uppvaktat dig länge och det är på tiden att ni båda stadgar er." Trots sin egen ringa ålder av sexton slag var Tova sedan länge gift med Frisk Bagarson och redan mor till två charmerande små flickor. Så hon ansåg sig väl veta vad som var brukligt när det gällde äktenskap och relationer.

"Det var inte så jag menade. Är det rätt ? Eller kommer min tråd i världsväven hamna fel om jag gifter mig med Rask ?"

"Snälla Mörk, sådana saker du säger. Du och Rask är ämnade för varandra. Se bara så vacker din brudbonad blivit."

Och bonaden var verkligen vacker. Med trådar som hon och Rask fått som gåvor av släkt och vänner hade Mörk Målardotter skapat ett verkligt konstverk. Där fanns hon och Rask, byn där de bodde och huset som skulle byggas åt dem. I bakgrunden syntes berget Klyvarklint och i himlen ovanför svävade en av Världsvävarens alla skepnader. Allsköns färger möttes i harmoni och skapade en bild som syntes verklig. Med en sådan strålande brudbonad skulle äktenskapet inte kunna bli annat än lyckligt. Trots det var Mörk Målardotter bekymrad. Tidigt nästa morgon smög hon sig obemärkt ut från byn och med en lätt packning gav hon sig av för att söka svaret på frågan.

Mörk Målardotter hade aldrig varit särskilt lång utanför byn och saknade resvana, men hon hade ändå inga svårigheter att finna vägen mot sitt mål. Under hela vandringen över slätten kunde hon se berget sträcka sig mot himlen. Brytarberg, Klyvarklint. För de mesta var toppen dold bakom molnen, men ibland inbillade sig Mörk att hon kunde skymta murar genom molnslöjorna. Långt däruppe fanns en stad och hennes mormor hade berättat för henne om Vävarna som bodde där uppe i ett förtrollat slott. Visa kvinnor och män som ägnade sina hela liv åt att studera världsväven och dess trådar. Deras slott var målet för Mörk Målardotters resa och det var där hon skulle söka frågans svar.

Med bultande hjärta vandrade Mörk varsamt över repbron som ledde till vävarnas fäste och med darrande stämma bad hon att bli släppt genom porten. Draperiet fördes åt sidan och den unga kvinnan steg in i Vävarvärn. Hon passerade portvakterna och fortsatte ensam genom korridorerna.

Så kom hon till en stor sal där unga män och kvinnor satt vid otaliga vävstolar och vävde. Med flinka fingrar förde de sina skyttlar fram och åter, med fasta tag lät de skeden slå.

"Vilka är ni ?", undrade Mörk Målardotter.

"Vi är noviser som går i lära hos vävarna. Vi sitter här och väver våra första vävar", svarade de henne.

"Kan ni säga mig vart min livstråd bär ?"

"Vi har blott börjat vårt studium av Världens väv. Vi kan inte ge dig det svar du söker."

Så fortsatte noviserna att foga trådar till sina vävar och Mörk Målardotter stod utan svar. Hon lämnade salen bakom sig och fortsatte sin vandring vidare genom fästet.

Så kom hon till en sal där hyllor täckte väggarna och hon kunde se män och kvinnor som bar bonader från hyllorna till bord i salens mitt. Bonaderna rullade de ut och studerade dem sedan noga.

"Vilka är ni ?", undrade Mörk Målardotter.

"Vi är de som invigts i vävandets mysterier. Vi betraktar det som varit och lär om det som är", svarade de henne.

"Vad vet ni om det som kommer att ske ? Vad vet ni om vart min livstråd bär ?"

"Om det vet vi intet, ty vad vet väven om de trådar som skall spinnas i morgon dag."

Så vände de sina ryggar mot Mörk Målardotter. En stund stod den unga flickan kvar i salen och betraktade de makalösa bona-

der som låg på borden. Där fanns detaljrika färgskimrande fragment av hela världsväven och den brudbonad hon broderat var blott en blek spegelbild av dessa. Så lämnade hon salen bakom sig och fortsatte sin vandring vidare genom fästet.

I en stor sal hamnade hon så inför vävarnas fem äldste. Dessa satt på en upphöjning framför Mörk Målardotter och lät sina granskande blickar svepa över den unga flickan.

"Vilka är ni ?", undrade Mörk Målardotter.

"Vi är vävarnas äldste. Vi sitter här och studerar var vibration i världsväven", svarade de henne.

"Då vet ni vart min livstråd bär ?"

"Måhända vet vi, men svaret är inte vårt att ge. Förutom Den Stora Vävaren finns det bara en enda person som vet var i världsväven din livstråd skall vävas in."

Och när Mörk Målardotter knäföll framför dem log vävarvärns fem äldste och sände efter en mantel åt henne.

Så vände Mörk Målardotter ryggen åt världen utanför Vävarvärn och vände sig i stället mot Världsväven.

"Vem är ni och vilket är ert ärende till Vävarvärn ?", ropade vaktposterna på murkrönet.

"Mitt namn är Rask Snickarlärling och jag söker min trolovade, Mörk Målardotter", svarade den unga mannen på repbron.

"Hon finns inte här. Vänd åter till din by, unge man." Med dessa ord steg den mörkhåriga kvinna som nu var Tenebra, novis i Vävarnas orden fram till krönet.

"Mörk, min älskade, följ mig hem till vår by."

"Jag följer blott min livstråd, Rask. Jag följer inte dig eller någon annan."

"Utan dig finns inget att leva för, min kära. Följ mig hem, annars hoppar jag från denna bro", ropade den förtvivlade unge mannen.

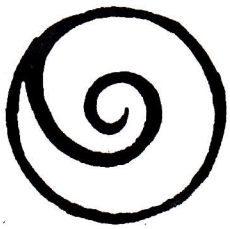
"Följ du din livstråd. Jag följer min. Farväl, Rask Snickarson."

Med tårar rinnande från ögonen, men utan ett ord släppte Rask Snickarson sitt grepp om repbrons linor. Så föll han ner i klyftan, ned mot molnen. Tenebra Vävarnovis såg honom slukas upp av dimman, försvinna i molnen. Sedan vände hon sig om och återvände in i Vävarvärn för att fortsätta sina studier.

3.

När tiden för världens undergång är kommen lämnar barnet hemmet. Skrattande ger det sig ut för att leka. Leende leker det världsväven i stycken.

När tiden för världens undergång är kommen lämnar modern hemmet. Med saxen i sin hand ger hon sig ut bland de stycken som var världsväven. Leende klipper hon dem till strimlor.

När tiden för världens undergång är kommen lämnar fadern hemmet. Med fackla i hand ger han sig ut för att bränna strimlorna av det som var världsväven. Leende åser han hur de bränns till aska.

När tiden är kommen för en ny värld att födas spirar den ur askan av det som en gång var världsväven. Och familjen kommer tillsammans att återvända hem.