



Mítheraskogen

En äventyrsplats till EON

Text: Elvis Jansson

Bild: Petter Nallo



Mitheraskogen

Mitheraskogen

Mitheraskogen är en plats fylld av legender, mystik, sagor och sorg. Skogen är urgammal och tätvuxen, vidare är den förmodligen äldre än de äldsta av riken även om mycket visar på att den en gång i tiden var mycket mindre än vad den är idag. Den väldiga skogen omtalas genomgående i den välkända coloniska Ovigher-krönikan som är skriven på 2000-talet f.D. Vissa forskare hävdar bestämt att den köldtyngda skogen funnits redan vid tiden för det andra kriget mellan alver och dvärgar, och för den som söker kan fragment möjligen finnas kvar vad som hände med den alviska armé som vandrade i dess skugga.

Skogens favoriter är sagolika och endast legenderna kan ge den rättvisa då otaliga expeditioner och flertalet ärelystna äventyrare har gått förlorade i dess köld. Mithera är en blandskog och skogsbrynet utgör en naturlig landsgräns för Caserion och de få ashariska nybyggare som söker sig norr om Raunfloden. Rykten om våldsamma troll, vildsinta odjur, rasande ursiner, väldiga spindlar och sorgfyllda gastar får de flesta att inse att vad skogen kan ge, är så mycket mindre än vad skogen tar. Om dessa består inte vore nog så finns det gott om stråtrövare och fredlösa i dess utkanter och rauniska plundringståg tar ofta skydd i dess mörka skugga innan de söker sig söderut mot civilisationen.

Skogen är omgärdad av legender. Det viskar om svart-hjärtade magiker som låtit sig begravas där, om älvakolonungen och hans fängelse, alla sagor om Skugglandet och givetvis det att alla trollkarlar säger att skogen är kraftfullt magisk för köldmagi får skogen att bli allt mörkare och kallare än vad man kunde väntat sig. Dock hindras inte de mest modiga och ärelystna äventyrarna att söka sig djupt in i skogen för att trotsa kölden och stirra döden i vitögat, för i Mithera sover många skatter och där finns hemligheter som blivit bortglömda i historiens dammiga valv.

En vandring i köldens näste

Det har gjorts många försök att utforska Mitheraskogen och således finns det många kartor att tillgå för den med silver i bältet, dessa är dock av tvivelaktig kvalitet då de flesta är ofullständiga eller direkt felaktiga. Stigar, sjöar, åar och kärr som utmärkts tidigare har ofta försvunnit eller återfinns på helt andra platser än där kartorna talar om, det är som om självaste skogen byter plats på landmärken. I skogens utkant kan man finna jämförelsevis många nybyggare och skogshuggare som envist trotsar vinterkylen och fasorna som lurar i skuggorna.

De södra brynen av Mithera är ett vackert landskap av lövträd som vinterek, bergesk, alm, ask, bokträd, fjällbjörk, glasbjörk, ihåliga vindträd som viner i vinden och med en mycket tjock undervegetation där stenblock och klippor ramar in träden och gör vissa delar väldigt svårforcerade. Här man kan finna många eftertraktade örter och gott timmer som skeppas ner på små flodbåtar till de närmaste städerna i Cermira och Caserion för goda vinster. Där finns goda jaktmarker för högvilt såsom

visent, dovhjort och björn, men även skogsfåglar, räv, varg, lodjur och mård finns det gott om i skogens djup. Jägarna faller ståtliga byten och flår deras hudar vilka säljs som pälsar och horn, ben snidas till smycken och bruksföremål. Skogshuggarna slår sina yxor för att fälla majestätiska ekar och bokträd för skeppsbygge och finsnickerier och de faller starka höga tallar för att bli master på nationers fartyg. Vissa skogshuggare går djupare in i skogen för att finna riktigt ståtliga träd att fälla och tjäna rejäla mängder om de lyckas. De allra flesta skogshuggarna och jägarna vandrar dock sällan ensamma in i skogen och de drar sig för att vandra alltför långt bort ifrån byarna, för vem vet om det blir skogsrädet de stöter på eller än värre.

Efter floderna som slingrar sig igenom grönskan finns utsträckta våtmarker och kärr där små blodsugare svärmar om somrarna och bosättarna samlar torv för att använda till tak och ved och om vintrarna så säger man upp håll i sjöarnas istäcke för att lägga i nät som fyller sig med fisk. Stora områden med lövsumpskog finns bland dessa våtmarker och kännetecknas av träd som drunknat och dött av vattnet som omger dess rötter. Efter vissa floder bor en nära släkting till den Ashariska jättebävern som faller träden och bygger stora dammar och har ibland blivit ett problem för byborna som fraktar timmer och handelsvaror nedströms efter floderna. Dessa vackra trakter av tät lummig skog fylld med vattendrag, våtmarker, flyttblock och små gläntor sträcker sig milslångt in i skogen och har inte riktigt samma fasansfulla rykte som resten av skogen, dock är det inte en säker plats och få skogar i Mundana är lika förrådiska som denna med sägner om skogsräd, ursiner, troll med mera. Det är alltid ett svalt klimat i dessa delar och alltid känns en svag bris av kyla som viner från skogens djup även mitt i sommarsolens sken men det är ovanligt med snö och frost utanför vintermånaderna.

För den som vågar sig förbi skogens gränstrakter och vandrar ytterligare några mil in i skogen så finner man hur dess grenverk tätar och de ljusa lövträden får vika sig för höga, tjocka och täta barrträd som ogärna släpper ner solens barmhärtiga ljus till marken och undervegetationens tjocka buskage får ge upp och knuffas undan av murkna mossbekladda stockar och stenblock som ligger utkastade i skogen av jättarna. De allra flesta håller sig för att närma sig stenblocken då trollen sägs vila under dem på dagarna eller till och med kanske vara ett vilande skogstroll. Ifrån trädens grenar hänger lavar likt draperier som hindrar oinbjudna blickar att utforska skogen mer än nödvändigt. Underligt nog så blåser det sällan i dessa trakter av skogen, ändå isar vinden i blodet på vandrare som försöker finna någon värme och söka sig i stilla ro i vindsyddens som de byggt förgäves.

Om skogen vore svårforcerad och mörk om dagarna så är det inget mot mörkret som infinner sig om nätterna då inget ljus alls når förbi de täta grenverken och dunklet kryper in i skinnet på den frusna stackare som fortfarande trotsar skogens favoriter. Besynnerliga läten ifrån natten är allt som bryter tystnaden men ingen kan säga om det är skogsrädet, odjuret eller trollen i skogen som klagande sjunger och stönar i vinden, medan ibland kan

man höra gutturala vrål som rasande bryter tystnaden ifrån skogens hemlighällna innandöme. Vissa är säkra på att de sett ljusa skepnader som fryser blodet till is i deras kalla ådror om nätterna: vålnader med ett sorget uppseende, klädda i ålderdomliga rustningar som klagat över att de fortfarande inte kan vila fridfullt långt in i sin död. Här och var syns det tunn is liggande över åar och bäckar och i morgontimmarna fryser daggen till ett vackert frostat vinterlandskap även mitt i sommaren.

I dessa djup av skogen finns det gott om gamla ruiner ifrån colonisk tid, vilket tyder på att en gång i tiden var denna plats en sista utpost mot barbarerna i norr och väst. En sista utpost som då låg precis utanför den mörka skogen som var mycket mindre under Colonans dagar än vad den är idag och dess mörka innandöme har slukat mycket av historiens stolthet. Det mesta är slitet av tidens tand och skogens iskalla kyla, men här och var kan man finna en husgrund eller ett gammalt överväxt och naggat monument. Obeliskerna som tävlar mot trädtopparna är klädda med mossor och lavar, men under myllan kan man fortfarande läsa de gamla inskriptionerna. Det finns stora gravvalv under kullar som fortfarande ligger begravda bortom tidens tand, där de godsherrar och officerare inom den kejsrerliga armén ligger bortglömda med alla sina begravningsföremål och gamla artefakter, vilka bara väntar på att tömmas av gravplundrare eller utforskas av kunskapstörstande historiker. Även om många valv har tömts på föremål så är skogen fortfarande så djup och mörk att omvärlden knappast har funnit dem alla och universitet runt om i Mundana betalar väldigt bra för coloniska artefakter och det berömda museet i Ifkhor i södra Thalamur skulle nog kunna betala en förmögenhet eller till och med finansiera en expedition för att ta reda på mer om den coloniska historian.

Ytterst få vilda djur finns såhär långt in i skogen men underliga spår går att finna lite här och var. Speciellt vanliga är de besynnerliga spår som kan liknas vid flertalet spjut som blivit nerstuckna i marken i rask takt efter varandra. När man väl får syn på dessa så dröjer det inte länge förrän man runt omkring sig kan se den tjocka spindelväven som kapslar in skogspartiet och som alltför lätt kan tas för olika lavar som hänger tjockt och binder ihop trädgrenarna. Vid det laget så skall man vara glad om inte dödens skugga griper tag om den modigastes hjärta i frusen skräck.

Djupt här inne, på gränsen mellan evig vinter och den sista kvarvarande grönskan finns det underliga stenstoder i en säregen svart och rödflammig mineral som bär ålderdomliga runor och hållristningar på sig som ingen forskare än har lyckats tyda. Det finns dock ingen säker källa på hur många utav dessa stoder som existerar i Mitheras djup men en cirefalisk expedition har kartlagt inte mindre än sex stycken, dessa har dock aldrig kunna återfinnas på samma plats som där de upptäcktes för första gången.

Vid ett välkänt magiskt experiment år 2961 e.D. av den thalaskiska thakalen Voloch Jehanir Hradvell av ätten Vaganda som gick ut på att mäta den kryotropiska flödestätheten kring dessa monoliter så fann man en underlig resonans av en aspekt som påminner oerhört mycket om termotropi men något i dess komposition gör den obestämmd och detta borde i teorin kunna innebära en ny tidigare okänd aspekt. En annan banbrytande teori framlagd av thakal Voloch är också att dessa mono-

liter verkar spärra in kölden i Mitheraskogen vilket bör forskas djupare i för vad skulle hända om de kryotropiska flödena skulle börja sprida sig obehindrat. Stenstoderna är dock inte helt lätta att undersöka just på grund utav dess läge, att de verkar flytta på sig likt alla andra landmärken i skogen och dessutom har odjur anfallit flera expeditioner som närmast sig stenarna och dessa verkar ha bosatt sig i närheten. Kanske har de kommit på ett sätt att kanalisera kraften från stenarna, det skulle kunna förklara deras övernaturliga motstånd mot kyla. Just Mitheraskogen är också en utav de första platserna som odjuren siktades på och det är lite underligt då de flesta som studerat odjuren anser att deras vanligaste boningar ligger högt upp i snötäckta berg.

Vidare ännu längre in i skogen då det blivit kallare och kallare till dess att de sista lövträden släppt sina löv i förmån till ett tjockt frostlager som täcker dess kvistar och då endast barrträden trotsar vinterkylan med sina gröna barr inglasade i is och marken täcks av en tjock vit matta av fruset regn som ingen stövel ännu förött nu, då börjar skogens favoriter verka på riktigt. Här inne skogen har få vandrare satt sin fot och det är inte underligt då få varelser kan tänkas leva såhär djupt in i köldens fäste.


Det blir aldrig över fryspunkten här och dessa delar av skogen har legat nerfrusna bortom historien i årtusenden på grund av det starka kryotropiska flödet som är så kraftigt att vanliga människor kan känna hur någonting övernaturligt rör sig i skuggorna, hur nackhären reser sig och hur man ibland när man sluter ögonen fortfarande kan se små ljusgråa fläckar. Snöstormar med puderfin snö som letar sig in igenom de tjockaste pälsar och kalla vindar som omedelbart fryser träd till is hör inte till ovanligheterna här, även mitt i sommaren. Den vilda magin som strömmar ut skapar statyer av is som är likt ett hän mot de levande varelser som inkapslats och magin agerar helt planlöst i dessa trakter; bevis på detta kan finnas då otaliga expeditioner aldrig har återvänt ifrån dessa delar av Mithera. Dock hävdar en av de få återvändande överlevande från dess djup hur han sett tidigare expeditioners medlemmar helt nedfrysta kring lägereldar som för länge sedan slocknat och hur han sett äventyrare som frusit fast mitt i stegen de tagit i sin marsch.

För de ytterst få som lyckats hålla sig vid liv för att vandra såhär djupt in i skogen finns endast köld att hämta i dess djupaste skuggor. Träden som växer så här djupt in i den vilda magins rike tycks bestå mer utav is än av trä. Utan synlig anledning kan kraftiga vindar blåsa upp vilka sliter tag i trädens grenar som viner i spöklika toner; lyckas man hålla sig undan ifrån vinden märker man ytterst snabbt att det spelar föga roll då kylan biter tag i självaste själen på de äventyrare som envist trotsar vinterkölden. Såhär långt in i skogen är kylan och tröttheten så påträngande att verkligheten börjar försvinna framför ens ögon. Skogen är ständigt mörk och inget levande finns förutom ens egna fotsteg och förhoppningsvis ens färdkamrater. Träden känns högre, skuggorna blir mörkare och kylan känns inte längre lika kall, men att röra fingrar och leder är en stor bedrift förenat med betydande smärta då frostsadorna börja bita tag i kroppen.

Man har svårt att navigera sig efter landmärken, då de verkar kunna försvinna bara man lämnat dem bakom sig och man känner ständigt doften av varmt vatten. Ifrån dimman kan man höra ett svagt klagande läte och i fjärran



Mithera-
skogen



*Rödfaskarnas
läger?*

Brända gränsen

Ursinernas boning

Kristallen

MITHERASKOGEN




Åderbjörkslunden

Varma källor?

Colonica ruiner

Järarnas öar



hör man ständigt en svag fanfar som verkar välkomna vandrare att ge upp. De ytterst få överlevare talar alla om denna fanfar någonstans i skogens mörkaste och djupaste del, en svag klang av silvertrumpeter ackompanjerat med mycket svaga ljud av gråt och förtvivlan, och ständigt denna dimma som inte ens den kraftiga vinden mäktar att upplösa. För de som kommer såhär långt är det inte längre monster och består man bör oro sig för, utan här finns bara naturens krafter och mystikens lagar.

Ibland kan man tyckas höra sig marschsteg i taktfasta kliv som krasar när de bryter det tjocka snötäcket, historikerna och sagoberättarna talar om hur en caserisk här gick förlorad djupt in i skogens mörker när den förtvivlat sökte efter ärkefurstinnan som försvunnit i skogen i sällskap med ett egendomligt skogstroll.

Platser i skogen

De varma källorna

Som ett hän mot frusna vandrare mitt i köldens hjärta så kan man känna doften av varmt vatten och se dess varma inbjudande dimma som slingrar sig dödligt mellan trädens stammar och lockar på oförsiktiga vandrare. Dimmorna kommer ifrån varma källor med hett vatten från underjorden som sipprar upp i små sjöar utspritt runt om i Mitheras innandöme och inbjuder frusna äventyrare att koppla av i dess varma vatten. Inget kan dock vara så farligt och dödligt som att vandra ner i dess varma vatten när man redan är nedkyld, då det varma vattnet gör att kroppen luras att släppa igenom det kalla blodet från lemmarna till de viktiga organen djupt dolda i kroppens innandöme. Detta kyler således ner dem fortare än vinterkölden och kroppens organ kollapsar nästan omedelbart. Tittar man noga innan man kastar sig ner i de varma baden kan man dock finna olycksbådande omen av gamla ben liggande i sjöarnas djup.

Den brända gränsen

I nordväst i närheten av bergen som tornar upp sig mot skyn vars toppar skär sönder molnen, där slutar skogens tjocka grenverk hastigt och ger plats åt ett område skapat av kol och aska vilket inkapslar landskapet likt en sorgsen grå nidsbild av den vackra grönska som lämnats orörd bakom den brända gränsen. Vittnen berättar att för länge sedan tog draken Vixharziva sin boning i de raserade grottorna långt uppe i bergen, vissa historiker berättar dock att draken vakar över de enorma skatter och hemligheter som ligger begravda i bergen efter ett gammalt och övergivet dvärgfäste som förstördes i ett utav de första krigen mellan dvärgar och alver.

Kristallen

Underligt nog finns det nära de västra bergen en femton fot hög och tre fot bred pelare av klaraste kristall med underliga inristningar med följsamma runor. Runt om kristallen hörs spökröster och de som närmar sig kan

Det berättas om att trollet Rimthur hade kommit till palatset en mörk vinternatt och talat för Ärkefursten att prinsen försvunnit in i Mithera och trollet svor att hjälpa ärkefursten att åter finna sonen, bara han ville befria honom från den gamla ed Rimthur hade svurit till furstens förfäder. Men trollet vägrade tala om vad eden innebar och för detta förvisades Rimthur. Ärkefurstinnan som låst in sig i sin sorg flydde efter trollet, in i Mitheraskogen med hjälp av hoppet som trollets ord inneburit, en liten gnista om att få återse sin son. Ärkefursten tog inte glatt vid nyheten och i tron om att hans fru övergett honom i förmån för ett fult och motbjudande troll så skickade han en stor armé för att återbörda sin fru och Rimthurs huvud. Efter att armén försvunnit in i Mithera återsågs den aldrig igen och ärkefursten blev snart så galen utav sorgen att han tog sitt liv genom att tända eld på sig själv i palatsets gemak och kasta sig ut igenom fönstren för att krossas mot klipporna.

plötsligt känna en enorm smärta eller njutning bortom mänskligt förstånd och dessutom hör färdkamrater varandras tankar som om de talade högt och ljudligt, det har till och med hänt att äventyrare förlorat sin själ i närheten. Hittills har ingen lyckats rubba den tunga kristallen, men magiker skulle förmodligen betala avsevärda summor för den, och är det möjligtvis alviska runor som täcker kristallpelaren?

Rödfalkarnas läger

Rödfalkarna är ett ökänt rövarband som man tror håller till i västra Mitheraskogen, i en gammal tempelruin som blivit överväxt genom århundradena och de leds utav den hederslöse Riddar Pevlan Rödfalk som ansåg sig sviken av sin länsherre när han ensam fick försvara sina gårdar mot rauniska plundrare. Nu leder han istället ett gäng drunokier och rauner som plundrar närliggande byar och spenderar resten av sin tid med att förpesta Jarl Tolrune av Kaplerfort.

Stenstoderna

Djupt in i skogen, där träd och vandrare börjar frysa till is av den vilda magin som härjar, finns det utspritt underliga stenstoder som är fläckiga i rött och svart. De är omkring tio fot höga och en aln tjocka och alla är täckta med sällsamma hållristningar, runor och symboler som få forskare någonsin har sett. För de få magiker som studerat platserna ordentligt är den närmaste närheten av stoderna inte högmagiska för kryotropi och stoderna ligger på platser där många magiska strömmar möts och tillsynes så är de hoplänkade till en större helhet. Det verkar som om stodernas magiska flöden skapar en form av barriär för kryotropin med hjälp av en aspekt som är ytterst lik termotropi men de många odjuren som tagit boplatser i närheten av stoderna är inte så samarbetsvilliga och låter således inte gärna folk undersöka platserna närmare.

Mithera-
skogen

Čararnas oas

I närheten av en cermirisk nybyggarby i de södra delarna av Mithera finns det en lång och ståtlig ås som slingrar sig norrut in i skogen. Åsen är övervuxen med gamla murkna tallar och skogshuggarna håller sig borta ifrån den då kvinnors gråt kan höras om nätterna och många män har försvunnit vid åsen. Men i en liten dalsänka kan man finna en liten tjärn, silverblank i nattens ljus och i fullmånens sken, där sitter vackra kvinnoskepnader och sörjer sina förlorade män som för länge sedan blivit tagna av skogens fador. Dessa sorgsna gästar vill inget hellre än att finna ro, och kanske skulle de kunna få vila i frid om deras saknade män skulle återföras till dem.

Ursinernas boning

I skogens västra och sydligaste delar har pålsjägare slagit upp sina stugor och de söker sig ut i skogen för att jaga björn, då dess påls inbringar stora pengar, speciellt när björnarna är så mångtali i detta område. Men de senaste åren har flera jägare och skogshuggare skyttat vad de kallar enorma vita björnar, stora som troll och med ett enormt ursinne sliter de oförsiktiga i stycken. Då de verkar bli allt fler för var år som går håller situationen på att bli så ohållbar att jägarna börjat samla sig för att leta efter dessa ursinernas boning som tros finnas någonstans i närheten av de västra bergen. Att ursinernas pålsar är väldigt åtråvärda och inbringar en hel massa silver kan få dumdristiga jägare att försöka fälla dessa rasande bestar.

Skogshuggarens berättelse

Huh, Mithera säger du? Ja jag bodde i dess utkanter en gång i tiden, när jag var ung och trodde att jag kunde förändra min livsloft genom att hugga ner dess majestätiska ekar. Vi visste ju alla som bodde där uppe i vinterkylan att cirefalierna betalade väldigt bra för timmer till deras skepp och vart finns det bättre timmer än Mithera, skulle möjligen vara i Sunari. Kanske, kanske inte men alver är inget mot de hemskheter jag stötte på i Mithera.

Jag minns den där dagen som om det vore igår, när jag förlorade mitt ben och fick lov att flytta hit och leva på allmosor och nog passar jag mig för att svära men förbannad vare den dagen! Ge mig en öl så kan jag berätta min historia. Hmm, det får väl duga som öl.

Det var en sommardag, solen hade börjat bränna sönder våran värsådd och vi hade tagit upp yxan för att tjäna pengar; det var jag, Lomin och Zed som vandrade in i skogen. Till en början var det som vilken dag som helst, ganska varmt och vi högg oss igenom undervegetationen för att komma in en bit, med oss hade vi Yva, vår trogne rauniska draghäst som skulle dra hem timret vi fällt. Vi hade alla tagit på oss våra vinterpalsar, så vi svettades rejält i början men snart började det bli allt kallare och kallare, det var som om sommarvärmen inte betydde något för skogen och det var kallare än vanligt det året.

Några timmar in i skogen så hade svetten frusit till is och facklorna vi bar lyste upp skogens mörker medan vi höll utkik efter en rak och ståtlig ek som kunde säljas som skeppstimmer. Vi pratade om sommarvärmen och hur illa just den här sommaren var för skörden, om hur mycket vi i år behövde sälja virket för att kunna köpa säd söderifrån, vi pratade och gick efter en liten

Åderbjörkslunden

Några fjärdingsvägar in i skogen från den caseriska gränsen ligger en stor kulle med de mest magnifika björkar som någonsin skådats, dessa sträcker sig flera hundra fot upp i luften och deras stammar är flertalet alnar tjocka och de växer i hundratal. De majestätiska träden finns inte på någon annan plats i Mitheraskogen, och bland trädens rötter finns gamla stenblock med coloniska skrifter som varje år den 12 september lyser starkt grönt. Då thalaskierna ser dessa björkar som fridlysta nationalsymboler så skulle nog magikratin vara intresserad av att undersöka platsen grundligt och kanske föra träden hem igen om det vore möjligt. Ett sådant företag skulle kräva enorma resurser, mankraft och uppfinningsrikedom.

Älvakonungens sal

Djupt inne i Mitheraskogen, vid dess absolut kallaste mitt så är verkligheten mellan Mundana och Skugglandet utsuddade till oigenkännlighet och djupt här inne vilar en gammal furste ifrån skugglandet, känd av människorna som älvakungen, infrusen i en pelare av is och omgiven av sina sista lojala anhängare i en björksal som är evigt sänkt i köld och vinter. Djupt där inne väntar fursten på att den sjätte vandraren skall komma och infria en gammal profetia som ska släppa honom från sitt kalla fångelse så att han kan återta sin rättmätiga titel i Skugglandet.

flod vars vatten hade stelnat i kölden. Jag tog skaftet och slog upp isen för att fylla på min vattenflaska och Zed började prata om att det börjat bli sent.

Lomin tyckte att vi skulle fortsätta och jag tänkte på mina barn som jag ville mätta, så vi fortsatte än djupare tills vi fick syn på en majestätisk ek, den var helt rak och stammen var tjockare än en truhk och säkert fyrtio fot hög, kanske högre. Vi gick fram, och slog yxan i stammen. Förbannat, gjorde vi så! Efter tio kanske femton grova hugg i dess gudsförgätna stam så skrek Zed av smärta och jag såg hur han slets ut i skogen, skrikandes. Jag och Lomin började springa för allt vi hade och allt jag tänkte på var Zeds stackars fru.

Mitt hjärta dunkade och jag sprang, fortare än någonsin, och Lomin höll tag i Yva medan han sprang, tror jag, jag vände mig aldrig om, jag vågade inte, jag ville inte. Jag hörde mina barn skratta i mitt inre och allt jag tänkte på var att jag ville återse dem, dem och min fru Emmi, oh vackra Emmi.

Jag fortsatte springa tills min hals brände av kylan och utmattning medan jag hörde hur Lomin började skrika om nåd och gråta. Jag sprang, jag ville inte höra. Jag sprang och sprang, jag kunde inte sluta, för mina barns skull sprang jag. Jag slutade inte förs jag inte kunde höra någonting längre och smärtan i kroppen var för stor, jag höll på att svimma av utmattning; när jag trodde att allt var lugnt så kom min skräck, den vita skräcken ut ur skogen och med sina käkar slet den tag i mitt ben och kastade in mig i trädstammen.

När jag vaknade hemma i min säng var mitt ben kapat och allt jag kunde tänka på var: Varför fick jag överleva? Varför?



**Mithera-
skogen**

forskarens dagbok

Dag 14. Två veckor har passerat sen vi lämnade universitetet. Tror inte jag kommer klara av att skriva vidare mycket hädanefter, mina fingrar klarar knappt att röra sig och jag ser knappt längre orden jag skriver. När jag vaknade tackade jag Cirza för hans godhet att väcka de som överlevt natten. Vi är inte många kvar nu, inatt förlorade vi Relizer, Szhemel, Gordaz och stridsfurst Aziec och jag bad Honom visa godhet för deras själar; vidare förlorade vi den sista packhästen så nu bär vi alla på den viktiga men otroligt tunga utrustningen. Jag önskar innerligt att jag aldrig tog anställning på universitetet och jag förbannar den dagen vi lämnade Caserion för att vandra in i detta, skymningens hem och alla skugglandsvarelseers periferi!

Dag 17. Tidigare idag fann Ceriz ett viktigt fynd vid utgrävningsplats 3, ett underligt föremål i ärgat brons och delvis inkapslat i sten eller frusen jord, vi vet inte än och det verkar vara en sofistikerad mekanisk apparatur gjord av kugghjul och växelsystem och väger cirka tre pund. Det finns inskriptioner på den som jag inte lyckats tyda fler än några få, det är en älderdomlig coloniska och flertalet alkemiska och astrologiska

tecken som inte används idag annat än av de älderdomliga och dekadenta thalaskiska alkemisterna. Jag hoppas jag slipper ta det mekaniska verket till Thalatur efter vi återvänt till värmen, bara häxmästare och svartkonstnärer kan vara värre än denna plats.

Dag 18. Jag hade fel, det finns inget värre än denna plats! Tidigare idag försvann även Alliz och Nazgh ut i skogen för att söka bytesdjur eller någonting ätbart och kom aldrig tillbaka, det finns för mycket odjur häromkring, jag vet att de studerar oss, iakttar och följer alla våra steg, jag vet det för jag kan höra deras steg ibland och det viskas i vinden. Vad annars skulle det kunna vara?

Dag 21. Cirza hjälp oss, vi är endast tio kvar av expeditionen och ingen vågar nämna skogen längre, vi håller vakt dygnet runt men vi gör små framsteg med fynden.

Dag 24. Ja jag vet vad den används till, de geotermala och kryotropiska linjerna arrangeras i förhållande till de astrologiska influxerna och allt detta talar sitt tydliga språk, den är helt klart till för...

Äventyrsuppslag

Alkemistens önskan

Rollpersonerna kontaktas av en excentrisk alkemist som har gjort genomgående studier av en träbit han fått i sin ungdom från Mitheraskogens djup. Han har dragit möjliga teorier om att trät ifrån Mitheras innersta delar kommer behålla en del utav kryotropin, även utanför skogen och skulle möjligtvis kunna möjliggöra en naturlig källa för kryotropiska talismaner eller kongelat. För att få tag på dessa grenar behöver alkemisten rollpersonernas hjälp och resan blir en farofylld sådan där man med lätthet kan använda sig utav många av skogens faror.

Väl i skogens djupaste blir desperationen så märkbar och kylan så påtaglig att detta förmodligen kommer vara ett utav de värsta äventyr rollpersonerna stött på. Spelledaren kan välja att vinka farorna i skogen antingen som monster och bestar som rollpersonerna får kämpa emot eller om man vill ha en mer mystisk och påträngande fara kan spelledaren istället fokusera äventyret på kölden, mörkret, matbristen och hur otroligt svårt det är att navigera sig i skogen tillsammans med alla monster som gömmer sig i skuggorna.

Resan igenom skogen skildras bra genom olika kontraster, från ljus till mörker, värme till kyla, undervegetation till tjocka snömatter. När väl rollpersonerna har kommit in i Mitheras djupaste delar så kan man märka hur träden mer ser ut som is och aldrig riktigt tinar ens över öppen eld, då återstår bara den minst lika spännande och fänsansfulla återresan. Rollpersonerna bör belönas utefter deras slit, men om alkemistens efterforskningar stämmer så kanske rollpersonerna får ta del av ett kryotropiskt föremål eller kongelat.

Colonisk vinter

Det välkända thalaskiska muséet i Ifkhor har beslutat att göra en grundläggande utgrävning utav en colonisk ruin i Mitheraskogen och är i stort behov av forskare, historiker livvakter, vägvisare med mera för att kunna genomföra utgrävningen. Deras mål är den försvunna tredje arméns grav vilket nu arkeologerna i Ifkhor tror ha hittat bevis för. Armén försvann mystiskt under en sommardag i slutet av coloniska imperietiden och var tänkt att marschera igenom Mithera för att möta upp mot barbarinvasionen i norr men den nådde aldrig fram.

Kejsaren bannlyste hela armén och kallade dem för fredlösa desertörer men nu tror arkeologerna att de kan bevisa tredje arméns oskuld. Marschen tar expeditionen igenom de östliga delarna av Mithera och de möts av de varmaste somrardagarna i mannaminne men det hela ska snart komma att ändras. Ruinerna visar sig inte tillhöra tredje armén utan vara en labyrint av gravtunnlar och kammare som tros tillhöra den lönnmördade general Artraxa II som var militär rådgivare åt kejsaren innan han hamnade i onåd och fick försvara de nordliga provinserna.

Men ruinerna verkar vilja hålla generalen kvar i dess djup då både mantikorer som golamer verkar ligga sovande i dess djup; så fort någon närmar sig så talar de i unisont mantra på coloniska, men översättningen lyder: "Skuggor av storhet begravna i kylan, kylan som väcks när frihet åter siktas". Kan rollpersonerna komma förbi hindren och finna vad som menas med den kryptiska profetian? Lyckas dem kanske de kan förklara vad som hänt med Mitheraskogen och är det verkligen en gravkammare för generalen?

Mithera-
skogen