

KARVOSTI

Uttorskagens fristad

SPELARMATERIAL UR BOKEN KARVOSTI: HÄXHAMMAREN

KAMPAJMATERIAL TILL

Symbaroum



ÖRÄNDRINGEN ÄR just så långsam att den för de flesta är omärklig. Men inte för Okramal, hon som i snart två decennier har ägt uppgiften att å Huldrans vägnar lyssna till och inandas skogarna. Hon låter sig inte luras av mörkrets maklighet, inte heller av de perioder då ljuset och värmen tycks vara på

väg att återhämta sig. Nej, där andra ser tillfällighet ser hon planmässighet; där andra ser spontana fluktuationer ser hon en noga överlagd strategi. Men det finns en fråga som varken hon eller Huldran har kommit närmare att besvara: vems är strategin; vem har formulerat planen.

Nykomlingarna från söder står vid sitt tempel och avkunnar domar i den sjunkande solens sista strålar. De anklagar Davokar, den skog som i århundraden har fött och närt såväl Okramal som alla hennes bröder och systrar. Hon vill inte tro att de har rätt, de får inte ha rätt! Samtidigt kan hon inte acceptera Yeletas aningar, ärvda från djupet av Tusen tårars salar – att den strategi som framskyntar blott är en spegling av drottningfolkets ambitioner. För bakom styggelsers ylanden och korruptionens stank finns både ljud och dofter av något annat, något samtidigt främmande och mycket bekant. Okramal vet inte vad det är men i drömmarna framträder det som ett blödande hjärta, ett hjärta som pulserar allt snabbare, kraftfullt så att det skväpper ...

KARVOSTI

Ulforskarens fristad

JÄRNRINGEN:

Martin Bergström, Mattias Johnsson,
Mattias Lilja, Johan Nohr

FÖRFATTARE:

Mattias Johnsson

REDAKTÖR:

Mattias Lilja

GRAFISK FORM:

Johan Nohr
Christian Granath

ILLUSTRATIONER:

Martin Bergström

KARTOR:

Tobias Tranell
Johan Nohr

KORREKTUR:

Martin Hansson Palm
Daniel Hansson Palm
Zack Holmgren

Symbaroum

 JÄRNRINGEN

Copyright Nya Järnringen AB 2016

Thorgabans Klippa

FÅ PLATSER I DAVOKARREGIONEN är så omsusade av legender och rykten som klippan Karvosti. Visst sjungs det om Symbar, Saroklaw och myternas Dakovak. Men till skillnad från dessa och andra mytiska platser är Karvosti levande, dessutom boplatser för ett flertal beryktade individer.

MÅNGA MÄNNISKOR, både barbarer och ambrier, fantiseras om hur livet ter sig där uppe bland vredesgardister, solpräster och häxor; hur det är att stå på platån och blicka ut över det mäktiga skogs-bältet. Men mycket få ges tillfälle att äntra klippan. För de flesta skulle ett sådant besök innebära en prövande och farofyllt resa genom monstertäta skogar, dessutom en lång tids bortavaro från åkrar eller annat som förser dem med levebröd. Så vid sidan om det fatal som kallas Karvosti sitt hem, samt medlemmarna i de delegationer som klanerna skickar med ojämna mellanrum, är besökarna nästan uteslutande sådana som inte har något att förlora och som inte har mer än hoppet att leva för.

Undantaget är de mer välorganiserade expeditioner av utforskare eller lycksökare som använder Karvosti som bas, eller som har klippan som en

"Före storhövdingarnas tid bodde en drake på Karvosti eller ... ja, vissa säger att det var en jätte, andra en väldig björn, men jag tror drake ... Aravax hette den. Huur mäktigt som helst!"

inplanerad anhalt för vila och proviantering under sina utfärder. Det kan röra sig om sällskap ledda av Ordo Magica, Svartkapporna eller kanske av någon äregirig ambrisk ädling. Sådana besök medför ofta att den redan spända stämningen på klippan tätnar än mer. För även om Storhövdingen och häxorna har tvingats att acceptera ambriernas närvoro har de svårt att förlika sig med lycksökarnas regelmässiga brott mot barbarfolkens välgrundade tabun. Allt för ofta visar sig farhågorna vara befogade; allt för ofta är expeditionerna skuggade av skogarnas mörker - på grund av skändliga intrång i någon ovärldsvarelses revir eller stölder av dess skatter.

Detta kapitel baseras på första intrycket av Karvosti, självupplevt eller återberättat av någon ambrisk utforskare. Det är alltså fullt rimligt att den spelare vars rollperson har befunnit sig en tid





på klippan, alternativt har umgåtts med beresta lycksökare i Yndaros eller Tistla Fäste, får tillgång till informationen nedan. Det är till och med önskvärt att alla spelare har läst in sig på materialet, åtminstone innan äventyret *Häxhammaren* startar, eftersom det innebär att de lättare förstår vad som händer och kan ta egna initiativ. Även utan den hjälpen kommer de att få det hett om öronen på Karvosti, Storhövdinge Tharabans klippa!

Första intryck

DEN SOM PLÅGAT SIG UPP till klippans topp och när den robusta muren vid uppfartens slut möts av en skara vredesgardister, elva till antalet och med lite gemensamt vid sidan om att de är beväpnade och bär rödtonat ringpansar. De nyanlända ska inte

Häxboningens portar

Den välvda öppningen till häxornas boning ser ut att vara vidöppen men den som objuden försöker träda in kommer troligen att få ett blåmärke på köpet. Vissa rykten gör gällande att boningens port helt enkelt är osynlig, andra att ingången vaktas av mäktiga andar som sätter stopp för inkräktare.

Oavsett vilket verkar det som om varken personer eller kastade föremål kan passera häxornas tröskel utan att först ha blivit välkomnade av Huldran, Gadramon eller Eferneya.

Undo av Evelin sparrar mot zareker-gardisten Alonar i skuggan av förkastningsbranten.

"Vredesgardisterna är uråldriga, det är säkert! Dom som patrullerar här nu gjorde detsamma för femhundra år sen; det är häxorna som håller dom vid liv, med troldom och häxbrygder."

förvånas om endast ett par av väktarna kommer dem till mötes, förmodligen tillsammans den åldrade ambriern Lumedo som har varit gardets tolk de senaste fyra åren. Övriga gardister kastar dem förmodligen bara en snabb blick innan de vänder uppmärksamheten åter mot skogen, spejande efter rörelser; efter annalkande hot.

Sedan packningen har genomsökts och frågor om sällskapets ärende har ställdes ges resenären en chans att låta intrycken sjunka in – storhövdingens väldiga borg balanserande vid platåns östra kant; förkastningsbranten ytterligare ett par hundra meter bort där ingången till häxornas boning skymtas; soltemplets glänsande kopparkupol uppe på den övre avsatsen, nära västra branten. Sedan lägger man märke till människorna. Endast ett fåtal tycks vara i rörelse, på marknadsplatsen alldelens nära och borta vid pilgrimslägret nedanför soltemplet. Desto fler står posterade, längs platåns kanter, på borgens murar och tornkroppar, även uppe kring soltemplet. Och gemensamt för dem alla är att deras blickar riktas utåt, mot skogen, mot det mörka, vajande havet av löv. Eller snarare, mot det som rör sig i lövhavets djup. Karvosti må vara en stor klippa, men sedd i perspektivet av det enorma Davokar framstår den som både ynklig och fruktansvärt utsatt. Det gäller med andra ord att människorna på klippan, både boende och besökare, hjälps åt och håller sams.

Initialt är det också den känslan som domineras. På Karvosti, inför hoten från Davokar, står alla enade, åsiktsskillnader och historiska motsättningar till trots. Detta är något som tas för självklart, mer av ett måste än ett ställningstagande, och det förväntas att alla som rör sig på platån ska göra allt de kan för att undvika öppna konflikter. Men det är förstås lättare sagt än gjort, inte minst om man befinner sig på en isolerad klippö tillsammans med en brokig personskara vars individer tenderar att vara dumdristiga, våldsamma och behårt fasta i sina övertygelser ...

Ganska snart inser man att nästan alla på Karvosti får bita sig i tungan för att inte brusa upp över den ena eller andra, mer eller mindre allvarliga, oförrätten. Undertryckta, destruktiva känslor i form av ogillande, svartsjuka, misstänksamhet och renaste hat går att utläsa i de flesta ansikten – det syns i blickarna som utväxlas mellan gardister och solriddare; i handen som närmar sig svärdshjaltet när köpmannen vägrar att pruta; i viskandet bakom ryggen på en nyanländ, framgångsrik expeditions medlemmar; även i tystnaden som uppstår när ett kärlekspar drar sig in under tältfliken. Den frågvise kan få höra många blodiga historier om tillfället då känslorna har blivit



Edrafin, pilgrimslägrets informella ledare, är oftast den man först möter som nyanländ till klippan.

omöjliga att förträffa – incidenter som oftast slutar med att den aggressiva parten fängslas i väntan på att Drottningens legat eller den skyldiges klanhövding ska förkunna sin dom.

Andra softfläckar på den fridfulla ytan är de individer som plågas av fysiska och mentala sår, något som särskilt märks i pilgrimslägret. Om nätterna förjagas tystnaden ofta av klagolåt, hysteriska skrin eller vettlöst rabblande; ibland är det som en kör, när de självsligt sjuka triggar varandra och de fysiskt drabbade tar chansen att klaga i tron att gråten ska dränkas av skrin, garv och mollstämmt mässande. Den nyligen avlidna ordensmästarinnan Eulia av Vearra har beskrivit det senare fenomenet i termer av "Karvosti midnattsmässa", ett uttryck som mer eller mindre medvetet har vantolkats i Yndaros och blivit synonymt med tillfället när barbarfolk festar extra hårt och vilt.

Slutligen måste försvinnandena nämñas. Efter att ha anlött till klippan dröjer det förmodligen inte länge innan någon frågar om man har mött den ena eller andra personen på sin väg genom skogen. Hur många som försvinner är inte lätt att veta, men rykten i pilgrimslägret och kring marknadsplatsen talar om minst en handfull varje måne. Orsaken eller orsakerna är lika omtvistade. Det tycks som om merparten av de försvunna har varit drabbade av någon åkomma, och förmodligen har de flesta helt enkelt kastat sig över kanten och släpats iväg av någon tacksam best. Men det viskas också att häxorna kan ha med saken att göra, och några riktar sina misstankar mot urvarelsen Aloéna.

Vad sanningen än må vara måste man förundras över att så många lyckas försvinna från en plats som Karvosti utan att lämna minsta spår efter sig.

Minnesvärda händelser

KARVOSTI SÄGS HA VARIT befolkat sedan långt innan Davokar slog rot och så småningom svalde klippan. Det finns ont om nedtecknade redogörelser från dess äldre historia, och de målningar och mosaiker som ibland påträffas är alla av sådant slag att de kan tolkas på vitt skilda sätt. Den historiskt intresserade är sålunda hävnisad till de sånger och sagor som klanernas folk håller vid liv, alternativt att begränsa sig till de senaste fem hundra åren då Storhövdingens krönikörer mer noga – om än inte mer systematiskt – har hållit reda på viktiga händelser och personer.

Händelserna som beskrivs nedan är sådana som nykomlingar till Karvosti snabbt får höra talas om; några är till och med så spridda att de återberättas av skalder och sångare i Ambrias städer. De säger alla någonting om farorna som hotar klippan, månde de härstamma från skogarnas djup eller från dess invånare och besökare.

ALVFURSTENS BESÖK (CA 400 ÅR SEDAN)

Man ser sällan alver på Karvosti. För ett par år sedan hände det sig visserligen att den krigiske höstalven Terael-Kael övertygade både sig själv och sina underhuggare om att Slumrande vredens garde hade gjort sig skyldigt till stympandet av ett mäktigt andeväsen, björnherden Ranan. De tjugotalet alverna tog sig upp på klippan i skydd av natten utan att utlösa larmet. Men väl där slaktades de till sista krigare – varken vredesgardisterna, templärerna eller Yeleta och hennes rådare visade de orätfärdiga alverna någon nåd.

Anledningen till att skogarnas väktarkår så sällan attackerar Karvosti sägs dock inte ha med rädska eller försiktighet att göra, utan med den sägenomspunna överläggningen mellan Storhövding Agadan, huldran Bovosin och alvfursten Eneáno. Fursten ska ha kommit ensam, klädd i enkla vägfarkläder men omstrålad av en utomvärldslik eller i alla fall mystisk glans, och begärt ett möte med Storhövdingen och Huldran. Enligt vissa legender stannade han i en full måne, enligt andra inte mer än några ögonblick, och de allra vildaste skrönorna hävdar att själva tiden stod stilla under hans besök – medan allt fortsatte som vanligt på klippan frös världen därutanför mitt i en vild höststorm, med blixtar fastnaglade på himlen och molnen som ett orörligt, gråsvart tak.

Vad som sades vid överläggningarna vet bara de tre inblandade, men effekterna var uppenbara för alla. Huldran kallade till rådslag med klanhäxorna och kort därefter reviderades och skärptes alla klaners tabun. Det sägs att Karvosti är fredat så

länge som Storhövdingen och Huldran strider för att förbuden ska efterlevas och många frågar sig följaktligen hur den nuvarande ledarduons undfalenhet gentemot ambrierna ska tolkas av Eneáno och andra mäktiga alver.

KARLABANS HÄMND (CA 200 ÅR SEDAN)

Karvosti är ständigt hotat av attacker från skogarna, så har det alltid varit, åtminstone sedan den förste Storhövdingen gjorde platsen till sin. Numera har de vanliga vilddjuren lärt sig att undvika klippan, även om riktigt bistra vintrar kan få omdömeslösa jakaarer, maror och leadjur att göra desperata försök. I stället är attackerna mer sällsynta men ofta långt farligare än förr i tiden – utförda av flockar av styggelsefödda bestar eller verkliga urstyggelser som inte tar några andra hänsyn än till sin egen hunger och förstörelselusta. Tar sig en sådan fiende förbi larmsystemet och upp på klippan kan den orsaka enorm förödelse innan den oskadliggörs.

Den händelse som fick dåvarande Storhövding Dormegor att konstruera det varningssystemet av trådtunna vajrar kopplade till åtta larmklockor

"Du vet Aniabar, den där skalliga typen som stryker omkring här på platån, han är stavmagiker, han skulle kunna dräpa vem som helst med ... ja, med en blick, typ."

Karvostis lag

Den brant sluttande vägen upp mot platån går den sista biten mellan en bergvägg i väster och ett stup i öster. Där klippväggen har en höjd på dryga fem manslängder spärras vägen av en stenmur, tio steg djup och försedd med tvenne dubbelporthar av järnbeslagen ek. Normalt är portarna öppna och tre vredesgardister står på post i portgången mellan dem. Övriga åtta vaktposter befinner sig antingen uppe längs ravinens kanter eller på murens krenelerade krön, i skuggan av de två vildsvinsstatyer som tronar där uppe.

Vredesgardisterna på marken låter meddela, eventuellt via tolk, att Karvosti betraktas som neutral mark. Ingen varelse förvägras rätten att komma upp, undantaget de som bär på styggelsemärken eller föremål som kan tänkas innebära ett hot mot klippans övriga befolkning. Råder det oklarhet på dessa punkter skickas en löpare till häxorna, varpå någon av dem (oftast manshäxan Gadramon) kommer för att inspektera personen eller föremålet.

Den som passerar granskningen får röra sig fritt på platån. Varken Tharabans klippan eller gardisterna har rätt att döma besökare i tvister eller brottsmål – de lyder alla under sina respektive härskares lagar. Däremot får gardisterna tillgripa våld för att försvara friheten på platån och de har även rätt att fängsla misstänkta samt hålla dem i förvar tills de kan utlämnas till eller dömas på plats av berörd auktoritet. Denna rättighet sägs de dra nytta av lika ofta som gärna; ibland är de väl tilltagna fångkomplexen under hövdingaborgen så fulla att där knappt finns plats att sitta.

*Lista på
Storhövdingar
och Huldror*

Eftersom årtalen är osäkra listas storhövdingar och huldror bara i ordningsföljd, förde-lade efter ungefärligt angivna hundraårs-intervall. Det kan inte heller garanteras att listorna är heltäckande, då vissa individer kan ha fallit i glömska.



Hövding | Huldra

-500

Hövding	Huldra
Serembar	Obala
Agadan	Ebrana
Odorog	Bovosin
	Ianbel

-400

Hövding	Huldra
Avedon	Aroaleta
Maiesticar	Ygba
Ragradeon	Kthelba
Vogmar	
Boherg	

-300

Hövding	Huldra
Kvahar	Odrel
Saaroan	Mareb
Gothomer	Yavoba
Kaar	Yagbal
	Soalem

-200

Hövding	Huldra
Karlaban	Fulba
Dormergor	Maragba
Roel	Bagdal
Banthar	Areol
Darg	Unna
Ygval	

-100

Hövding	Huldra
Omorman	Helabag
Saarathar	Boelba
Sotorek	Eaba
Faodan	Moal
Ergmer	Bahakal
Tharaban	Oryela
	Yeleta

Vid ett av Aloénas strövtåg över platåen hände något som sent ska glömmas. En som vanligt förstummad och paralyserad skara åskådare fick se henne stanna till vid tre personer och styra sina långa, vassa klofingrar rakt genom deras halsar. Personerna – en ung karitisk kvinna och två män från klanerna Zarek respektive Baiaga – dog omedelbart och man fann ingenting som tydde på att de var kopplade till varandra eller ens hade träffas innan avrättningen.

Häxorna har försäkrat att de ingenting vet om Aloénas motiv och eftersom bödln själv aldrig talar med andra än dem är händelsen ett lika olösligt som skrämmande mysterium. För med orsaken i dunkel är det förstås omöjligt att förutse om och i så fall när Aloéna utser en ny måltavla för sina klor.

THARABANS KRÖNING (ÅR 5)

På grund av ämbetets karaktär brukar utnämningen av storhövdingar vara en ganska harmonisk affär. Visst finns det ofta två eller fler kandidater som lyfts fram av olika klaner och visst händer det att klanhövdingarna har svårt att komma överens så att pretendenterna måste sättas på mer eller mindre våldsamma prov. Men med ett par undantag har utnämningen aldrig inneburit något allvarligt hot mot sämjan mellan klanerna.

Ett beryktat undantag var när den fåfänga och eldfängda dottern till klan Yedesas hövding såg sig bli åsidosatt till förmån för Oroman. Gorema, som hon hette, dräpte först sin far i ett våldsamt vredesutbrott och hann ansamla sina nyvunna krigare till ett anfall mot grannen Baiaga i söder (Oromans klan) innan hennes egen häxa dräpte henne med ett spjut genom ryggslutet.

Även utnämningen av Tharaban orsakade stor uppståndelse. De nordliga klanerna förespråkade en annan kandidat, saaren Iaholas, så när den nya storhövdingen kort efter sin kröning utsattes för ett nära nog lyckat mordförsök riktades många anklagande fingrar norröver. Eftersom hövdingarna Razameaman, Rabaíamon och Karona nekade till inblandning och ingen kunde bevisa vem som hade avfyrat giftpilen lägrade sig så småningom lugnet. Misstankarna kvarstår men kanske är det som många vill hävda – att Iaholas orkestrerade attacken helt på egen hand.

RÅDARENS FALL (ÅR 9)

För tretton år sedan, fyra år efter Tharabans kröning, anlände den nuvarande huldran Yeleta till Karvosti. Och hon gjorde så under minst sagt omtumlande omständigheter.

Allmänt känt är att Yeleta kom för att besöka den dåvarande huldran, Oryela, samt att hon hade med

sig en artefakt som hittats någonstans på zareker-nas område. Många kan också vittna om de skrik och det larm som snart därefter kunde höras från häxornas boning, stridigheter som utmynnade i att en av Oryelas rådare, en mycket lovande unghäxa vid namn Deadorna, dog – enligt en skakad och skadad Huldra sedan hon förvandlats till en styggelse och blivit dödad av Yeleta i nödvärn.

Det spekulerades vitt och brett om att Yeleta, som genast utsågs att ta den omtyckta Deadornas plats, skulle ha planera det hela i syfte att komma Huldran nära. Spekulationerna fick ny näring några månar senare när även Oryela omkom, i kamp mot en flock spindlar som tagit sig in i Karvosti via Undervärlden. Men det vad sanningen än må vara tycks häxorna själva inte fästa någon större vikt vid misstankarna; detta framgick med tydlighet genom att det rådde stor enighet rörande Yeletas utnämning till ny huldra. Och nog har Yeleta gjort tillräckligt för att tysta tvivlarna; såväl Storhövdingen som merparten av hans undersåtar hävdar att hon är en av historiens mest betydelsefulla ärkehäxor.

AMBRIERNA ANLÄNDER (ÅR 14)

År 14 anlände de första ambriska utforskarna till Karvosti. På den tiden hade folkgrupperna inte haft mycket med varandra att göra, vid sidan om ambriernas övertagande av Kadizar och utrotning av klanen Jezora. Mottagandet blev blodigt – alla medlemmar i det tiotal expeditioner som anlände mellan år 14 och 16 avrättades eller togs som slavar. Ryktet om borgen på klippan började dock spridas bland ambrierna och när drottningens folk inledde ett samarbete med odaverna blev också ryktet bekräftat.

Först att ta sig levande upp på och ner från platån var en anonym utforskare som kallade sig Solrosen – sannolikt ättling till någon av de ädla familjer som drabbades av skam under kriget. Med hjälp av den lättledda odoven Morak smugglade hon sig upp på klippan och fick där möjlighet att studera både Storhövdingens borg, ingången till ärkehäxans boning och inte minst tempelruinen. Det var hon som lät Prioskyrkan veta att ruinens var ristad med solsymboler, vilket ska ha fått både Förstefadern och Drottningen att börja intressera sig för skogarnas djupare delar.

De missionärer som anlände under förvintern år 16 tillåts leva. Anledningen till det kan man spekulera i, men kanske framstod deras önskan om att få besöka och be vid ruinens som harmlös för Karvostis ledarduo; kanske var de senare rent av rädda att stöta sig med nykomlingarnas gudom. Hur som helst dröjde det bara fram till snösmältningen



Även barbarer kan ibland höras påstå att Yeleta är Davokars verkliga regent.

innan Kurian bestämde sig för att Karvosti måste införlivas i Laggivarens rike.

SLAGET OM KARVOSTI (ÅR 16)

Ett stilla vårregn föll mot trädkronorna och splittrades till ett drypande dis den morgon då kommendör Iakobo av Vearra gav ordern om anfall. Det ska inte ha förekommit några förhandlingar innan, inga försök att få Storhövdingen att självmant ge sig av. Nej, solens företrädare såg sig både som överlägset rustade och rätfärdiga – barbarerna hade besudlat klippan länge nog och Prios krävde upprättelse!

Ett hundratal templarer marscherade av just som morgonsolen brände sönder de skira regnmolnen och lade Karvostis östra brant i ljus. Ögonvittnen beskriver det som sedan hände i termer av en massaker; Kurian vill hellre tala om försvararnas feghet och allianser med mörkrets häxmakter. Hur som helst var solriddarna uppenbarligen illa informerade och alldelens för övermodiga – de föll i drivor när Slumrande vredens garde gick till motanfall, genom stormande attacker längs uppfarten och med projektilverpen från klippans kant.

Efter en snabb reträtt gjordes ett nytt försök, med en strategi mer anpassad efter det faktiska motståndet. Men trots att själösörjare och templarer bad Prios om beskydd under anmarschen kunde styrkan aldrig ta sig ända upp på platån, kanske eftersom allt för många hade fallit i den initiala attacken. Det finns uppgifter som tyder på att inte en enda vredesgardist fick sätta livet till, och även om det knappast kan stämma råder det ingen tvekan om vems gudar som var starkast den dagen.

Larmsystemet med klockor längs kanten

Det larmsystem som konstruerades av Dormegors byggmästare fungerar än idag. Runt nästan hela klippan, ett trettiotal meter från toppen, löper ett cirka tre meter brett band av trådtunna vajrar som i sin tur är förbundna med något av de åtta klocktorn som står längs kanten. Det ska mycket till innan den som klättrar uppåt lyckas passera utan att frigöra den vikt som får klocktornen att signalera dess ankomst – i synnerhet om det rör sig om en flock bestar eller en välvuxen styggelse.

Endast närmast uppfartens murverk och nedanför Aloénas dunge vid sydspetsen är klippväggen fri från vajrar. Rörande Aloéna har häxorna meddelat att hon varken vill ha klockor eller vajrar nära sin boning: något som storhövdingarna accepterat eftersom de tror sig veta att urvarelsen är i stand att själv ta hand om eventuella hot som smyger sig in bland hennes träd.

Platser & Personer

KARVOSTI ÄR INGEN utbredd bosättning, cirka niohundra steg från nordspets till förkastningsbrant och inte mer än femhundra steg tvärs över. Inte heller kan den påstås vara överbefolkad – inräknat pilgrimslägrets mer permanenta gäster kallas endast ett par hundra personer klippan sitt hem. Men begränsningarna till trots finns det mesta på Karvosti, särskilt om man är välvillig nog att räkna in utposter och bosättningar omkring.

Boende

MYCKET FÅ SKULLE komma på tanken att sova under Davokars lövtak om det fanns andra möjligheter i närheten. De få rejälalternativ som finns på och kring Karvosti är mycket dyra och inget av dem tål att jämföras med de halmstoppade madrasserna på värdshus som Ruinen eller Sömnernskans vila. Å andra sidan krävs det inte särskilt mycket för att tillfredsställa den som har sovit några nättar på skogsmarkens knotor.

Vid sidan om Pilgrimslägret och nedan nämnda platser förtjänar tältlägret direkt nedanför nordspetsen ett omnämnde. Alla som av olika anledningar inte blir insläppta på Karvosti

är välkomna dit; man skulle kunna kalla det för ett Svartheden i miniatyr – bara med en större förtätning av korruptionsmärkta personer och föremål. Mindre rovbestar som mara och jakaar lämnar normalt lägret i fred varför man är relativt trygg från yttre hot, men beroende på vilka andra som finns i tälten kan det nog vara som Iasogoi av Brigo en gång skaldade: "Säkrare slumra på egen mosse, än med argan stygging".

BORGEN

Storhövdingens väldiga borg inhysar såväl Tharaban med familj som Drottningens legation



*"Hon som dog
förra veckan, den
där nykomlingen
norrifrån ... Det sägs
att hon yrade om att
Symbaroums härskare
har återuppstått, att
dom har svurit en ed att
förinta världen. Läskigt."*



Massakern i tältlägret

Oavsett om man väljer att övernatta uppe på klippan eller vid dess fot lär man snabbt få höra den skräckhistoria som beskriver natten när hela lägret nedanför Karvostis nordspets förintades. Exakt vem som orkestrerade slakten är omtvistat – många hänvisar till hämndlystna, människoätande alver; andra skyller på någon rasande styggelse eller en odöd härskare på jakt efter föremål stulna från sitt kummel. Däremot fanns det gott om vittnen som kunde beskriva den scen som slaktaren lämnade efter sig: ett femtioatal söndertrasade kroppar, täldukar och utrustning skurna i strimlor och en mark som bokstavligen var svampig av blod.

och hela Slumrande vredens garde – ändå finns där gott om plats över för gäster, både inbjudna och betalande sådana. Men det är inte vem som helst som får ta del av sängplatserna och hövdingaköket kokkonster. Du måste antingen vara av ädelt blod, ha goda kontakter inom den ambriska överheten (*Kontaktnät: Ädlingar eller motsvarande*) eller kunna hosta upp en smärre förmögenhet.

De som har lyckats tillskansa sig en bädd i borgen hamnar i en sparsamt möblerad kammar i någon av de yttre flyglarna, dit också de tre målen mat om dagen levereras. En stab bestående av fyra odaver ledda av den barska husmästarinnan Brana fungerar som både tjänstefolk och vakter – det

Tabell 1: Kostnad för boende på/vid Karvosti

NAMN	BESKRIVNING	1 NATT	1 VECKA	1 MÅNAD	ÄGARSKAP
Pilgrimsläger	Tältplats	3 örtegar	1 skilling	4 skilling	—
Marknadsplatsen	Tält-/vagnsplats	5 örtegar	2 skilling	8 skilling	—
Segerhöken	Sovsal eller tvåbäddsrum	1 daler	5 daler	15 daler	—
Borgen	Två- eller fyrbäddsrum	2-9 skilling	1-6 daler	4-15 daler	—
Grottan	Fäll på marken	1 skilling	—	—	—
Braddokkugru	Plats i hydda	2-5 örtegar	—	—	—

Lekregler: Titta fram bakom skynket

Alla medverkande blurpar (dvs. håller för ögon och öron på samma gång). Hövdingen (eller motsvarande) knackar någon på axeln varpå denne reser sig och smiter in bakom skynket. Slut på blurpandet. Nu gäller det för deltagarna att gissa vem av dem som är borta. Detta görs genom att kasta valfria, trubbiga föremål mot skynket i hopp om att den gömda ska avslöja sig medelst ljud och/eller stön. Ju fler gissningar (och därmed kast) den gömde uthärdar, desto mer beröm kommer att ösas över honom/henne. Rekordet ligger på 411, men eftersom Ruut avled kort efter att ha gett sig till känna fick hon aldrig njuta av sin söta bedrift.

senare i syfte att hindra gästerna från att söka sig ut i borgens övriga delar. Det sägs att mästertjuven Dorian av Dresel slutade sina dagar i Branas klor, sedan hon avslöjat honom med att försöka använda gästrummet som bas för sitt planerade inbrott i Storhövdingens källarvalv.

SEGERHÖKEN

Det enda riktiga värdshuset i trakten finns bakom palissaden som omringar ätten Vearras handelsstation, cirka en timmes vandring öster om Karvosti. Döpt efter Vearras vapen, den dykande höken, är det framför allt menat att användas av ambriska köpmän som kommit för att idka handel med klanner. Härbärgering på Segerhöken kostar dyra daler men smakar därefter – det är nytt, påkostat och kokerskan Erella har gått i lära hos självaste Elindra Aroma.

Utposten med sina tiotalet palissadomgärdade byggnader uppfördes så sent som för ett år sedan, med tillstånd av Odaivas klanhövding Embersind. Ett flertal prominenta familjemedlemmar har bidragit med finansiering – däribland Greve Demetro och dennes brorsdotter Lesena – och förhopningen är att etableringen ska ge ätten Vearra ett övertag på både handelns och utforskandets slagfält. Frågan är dock hur länge palissaden och platsens fogde, den unge Lenela av Vearra, kanstå emot när består, alver eller någon konkurrerande ätt får för sig att göra arbetet ogjort.

GROTTAN

Den som inte vill eller inte kan ta sig upp på klippan och som är beredd att betala för att slippa tälträget vid nordspetsen kan söka sig till Karvostis västra sida. Ett femtiofot upp längs branten finns nämligen en samling grottor av varierande storlek, djup

och bekvämlighet. De har länge använts av resande i området men för fyra år sedan bestämde sig den åldrande, eller i alla fall ragglitna, resetrion Barsk, Känke och Svinga för att lägga beslag på platsen.

De ärrade kämparna hyr ut sovplatser och håller vakt under nätterna så att gästerna tryggt törs vila. Dessutom bjuds det på två grötmatstider varje dag, vid kvällsmålet ackompanjerat av Svingas vidlyftiga historier om trions öden och äventyr i Davokar (bland mycket annat påstår hon att de ingick i Gorakai den Yngres utfärd till Klarkällas ruinstad). Det enda som egentligen talar emot etablissemansen är ryktet att ett flertal lyckosökare har hittats mördade och bestulna efter att ha gästat Grottan. Men det är förmodligen bara ett nidrykte eller en serie olyckliga sammanträffanden.

BRADDOKKUGRU

Ett annat alternativ för den som inte har något emot att betala för lite extra trygghet är att söka sig till svartalfsstammen Braddokkugru. De har sin boplat just väster om Karvosti och kan tänka sig att inhysa mindre sällskap till priset av lite mat, ett vapen eller något blänkande föremål. För det får man sovplats i en lappskinnshydda samt en inbjudan att dela såväl morgon- som kvällsmål med den tjattrande hopen.

Något som kan verka avskräckande för vissa är att man som gäst förväntas delta i stammens lekstund innan läggdags. Braddokkerna har en förkärlek för traditionella nöjen som Myssla ko och Knäcka Knasa men har även utvecklat den alldeles egna leken "Titta fram bakom skynket". Mången expedition har tagit slut på det sättet, när en viktig medlem har hamnat bakom skynket och stammedlemmarna har fått för sig att det är roligare att gissa fel än rätt.

Mat & dryck

DEN SOM TÖRSTAR efter kulinariska upplevelser har inte mycket att hämta i regionen kring Karvosti,

den saken är klar. I Davokar äts och dricks det då det är av nöd tvunget – inte i syfte att kittla smaklökar

eller smeka gomspenar! Undantag finns förstås, i samband med särskilda högtider och speciella tilldragelser. Och dessutom finns det naturligtvis vissa som räkar laga god, eller i alla fall intressant, mat utan att ha haft det som mål.

Vad gäller drycker domineras skogarnas friska, välsmakande vatten och den närande Vesan (en blandning på mjölk och getvassle). Den bland amibrierna så populära beckjomen dukas bara fram vid speciella tillfällen och det ses i allmänhet som osedligt att dricka ofta och/eller mycket. Undantagna från den moraliska principen är gamlingar och klanfolk som lider av själsliga eller fysiska sår, för vilka ruset fungerar som en behövlig lisa. Övriga håller sig nyktra, beredda att ta till yxan när nästa odjursflock eller rovtroll attackerar bosättningen.

IARLOS KITTEL

Av de två personer från vilka man kan handla mat och dryck i Pilgrimslägret är Iarlo både billigast och trevligast. Utanför sitt lilla tält har han en svartositig järnkittel upphängd över en eld som hålls brinnande från arla morgon till sent inpå natten. Han påstår sig ha levit bland den nordliga klanen Enoais barbarer i över ett decennium och där lärt sig grunderna i deras kokkonster. Och oavsett om detta är sant eller inte råder det ingen tvekan om att hans rotsaksgrytor både smakar och doftar fantastiskt gott.

Det berättas att den äldrande Iarlo har blivit utsatt för två mordförsök under sina fyra år på Karvosti. Vid båda tillfällena har han lyckats nedgöra angriparna och förpassa deras kroppar över klippkanten innan någon har hunnit studera dem närmare. Vem som är ute efter honom är sålunda ett mysterium; ett mysterium som Iarlo själv vägrar att prata om. Däremot berättar han gärna andra historier medan han slevar upp extraportioner och fyller extra jom i sina belåtna gästers bágare.

Dagens gryta	3 örtegar
Källvatten	gratis
Bágare Fuljom	2 örtegar
Bágare Beckjom	5 örtegar

SALVIAS KEBROGER

Lycksökaren Salvia tillhör dem som flytt upp på Karvosti och som sedan aldrig har vågat sig ner i skogsdjupen igen. Hon anlände för ett drygt år sedan, sönderklöst och utmattad, gråtande över sina förlorade vänner, utan vare sig hopp eller mod. Men bara en månå senare hade hon tagit sig samman och slagit upp tältflikarna för försäljning

av sina örtiga kebroger – en maträtt stammande från östra Alberotor, bestående av kött- och grönsaksfylda degknyten.

Salvia är inte otrevlig men hon är undflyende med blicken och samtalar aldrig med sina kunder. Blygheten i kombination med mysteriet runt hennes sista utfärd i Davokar bidrar till att hon omges av en månghövdad beundrarskara – män som alla vill beskydda henne från omvärldens faror och inte minst från andra beundrare. Vid ett par tillfällen har gäster på platån rykt ihop efter att ha beskyllt varandra för att störa eller skrämma Salvia, men aldrig värre än att andra besökare eller vredesgar-disterna har kunna lugna ner situationen.

Örtkebrog	1 skilling
Lammkebrog	2 skilling
Lycksökarkebrog*	1 daler
Bágare Beckjom	1 skilling
Mugg vin	5 skilling

* Extra stor kebrog, fylld med viltkött, lök och rokabär

LÅNGHUSET

I en av de få permanenta byggnaderna vid marknadsplatsen serverar makarna Ov och Teresma enkel mat och källarsvala drycker. Tillresta barbarer äter gratis på Storhödingens bekostnad medan andra besökare tvingas betala en smärre slant för att ta del av det som bjuds. Vattnet är kostnadsfritt för alla men å andra sidan måste även barbarättlingar betala om de vill ha något annat att dricka. I källaren finns exempelvis alltid flera tunnor utmärkt zarekisk beckjom.

Bland Långhusets stamgäster finns resen Grymkäft som sedan ett drygt halvår tillbaka har etablerat en permanent monsterjägarbutik vid marknadsplatsen. Den väldige köpmannen står för en betydande del av inrätningens omsättning men har tyvärr en tendens att störa andra gäster. Han är inte bråkig. Nej, oavsett hur mycket beckjom som hålls i resens grymma trut blir han bara mer och mer gråmild, mer och mer kelig och allt mer ivrig att få berätta sitt livs historia – helst öga mot öga, på tu man hand, så att han kan försäkra sig om att lyssnaren verkligen förstår hans olyckliga och tragiska öde.

Soppa med barkbröd	2 skilling
Grillkött med rovmos	4 skilling
Kanna Fuljom	5 örtegar
Kanna zarekisk beckjom	5 skilling
Stop Hertigens tröst	3 skilling
Flaska Vearras röda	5 daler

"Den där hammaren som häxorna ruvar på, tänk om man hade den – man skulle kunna göra mos av varenda styggelse i Davokar. Att inte drottning Korinthia kräver att få den är obegripligt."

*"Salvia är egentligen
gift, med en alvprins!
Men han var elak mot
henne så hon flydde,
trots att hon älskar
honom. Tragiskt, så
hjärtskärande tragiskt..."*

STORA TJÄRN

I närheten av Karvosti finns ett flertal småsamhällen av olika karaktär - två barbabsättningar, svartalfsstammen Braddokkugru samt utbrytarbyn Jakaar. Alla dessa har sina egna mattraditioner och den kulinariskt intresserade skulle sannolikt finna stort nöje i att besöka dem alla - den skalkokta sköldpadden i Jakaar och bradokkernas ålspäckade långål är inte bara exotiska utan kan även uppfattas som välvsmakande. Det man dock inte bör missa är ett besök i baiagernas boplatser vid Stora tjärn.

De klanmedlemmar som för tillfället befinner sig på platsen äter alla gemensam kvällsvard, tillagad över öppen eld vid grillplatsen nere på sjöstranden. Den mycket erfarne grillmästaren Huberol förvarar jaktlagens fångster i en sval jordkällare där de först får hänga några dygn innan de kryddknådas, oljas och träs på spett.

Gäster är välkomna att köpa in sig på festmåltiden till kostaden av 3 skilling (i mynt eller föremål) och får då även tillgång till de tunnor svagjom som finns för självservering.

Förströelse

MAN KOMMER KNAPPAST till Karvosti för att roa sig. Däremot händer det inte sällan att man blir kvar där under en längre period, exempelvis i väntan på att någon kollegas sår ska läka. Och förr eller

senare kommer vem som helst att ledsna på att sitta vid tältet och slipa sitt svärd.

Berättandet tar stor plats i såväl Pilgrimslägret som på Marknadsplatsen - alla bär på minst en



hårresande historia från sina resor i Davokar och tillresta barbarer berättar gärna om sina fjärran jaktmarker, i skogarna eller på stäpperna. En annan populär förströelse är att bevittna när vredesgardister och templarer ägnar sig åt vapenträning, inte minst vid de tillfällen då de enligt överenskommelse möter varandra i oblodiga men våldsamma träningsstrider. Även besökare kan få medverka, förutsatt att de har något att lära ut i form av vapentekniker eller taktiska manövrar.

SPEL I PILGRIMSLÄGRET

För den genomsnittlige karvostibesökaren består dygnets vakna timmar av mat, berättelser och spel – inte sällan alla tre på samma gång. Det spelas kort, tärning och bräde; det tävlas i armbrytning och rövkrok samt duelleras till första blod eller blåmärke. Det gäller dock att undvika lycksökarsystrarna

Såväl barbarer som tillresta sydländer kan finna nöje i att se rättvisa skipas på den vida omtalade Bommen.



Lavana och Ledas öde – medan Leda tillfrisknade från en svårartad sumpfeber spelade Levana bort alla deras surt förvärvade skatter på tärning. Blod må vara tjockare än vatten men det spelar mindre roll när det flödar över marken i stället för genom ådrorna – en lärpeng som Levana inte hann leva länge nog att dra nyttा av.

Det händer ibland att klippan besöks av riktiga mästerspelare, lockade av ryktet att platsens uttråkade gäster är lätta byten. De stannar aldrig särskilt länge men kan påfallande ofta resa iväg med en smärre förmögenhet i lasten. Det sägs att den omvitnat hänsynslöse kortjakaaren Mogio av Garakel levde som en kejsare i Yndaros i flera år efter att ha skinnat Levana och två andra lyckosökare under två dygn på Karvosti.

BERÄTTARAFTON

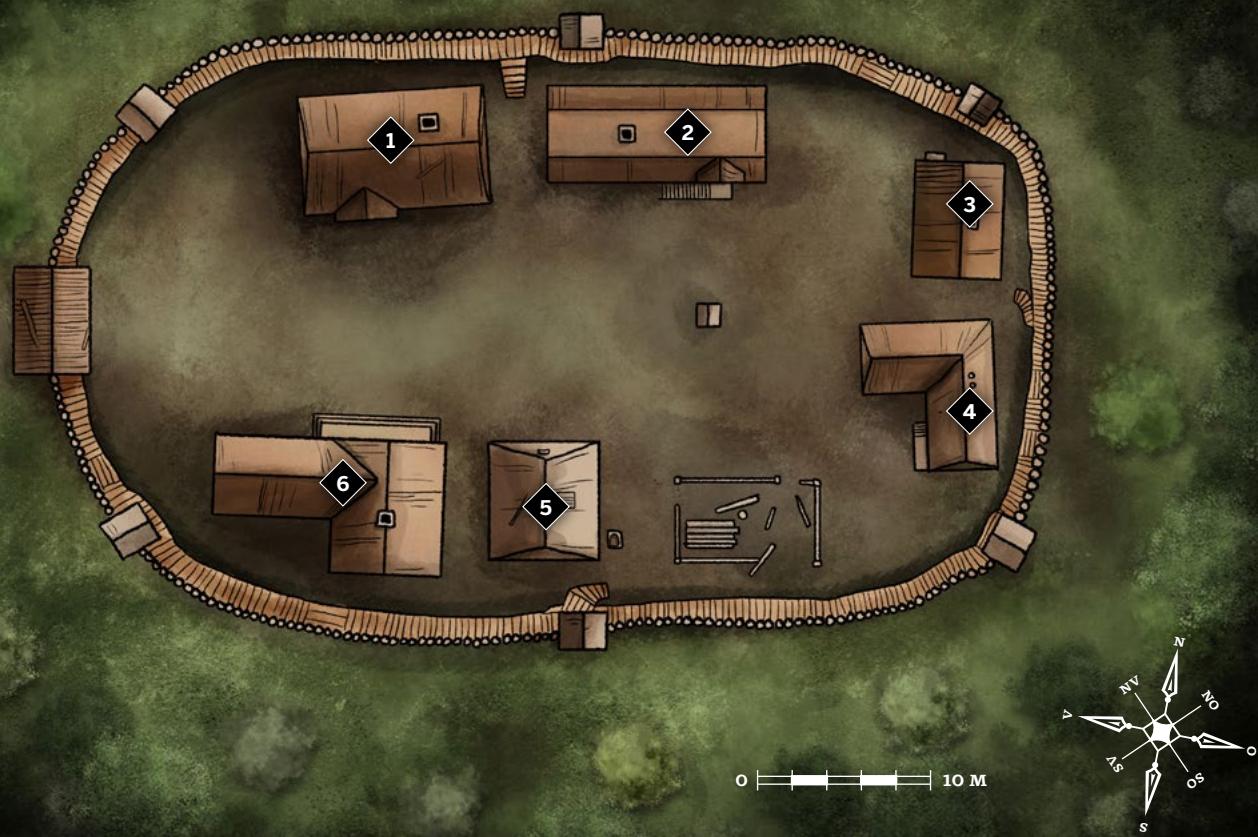
Med ojämna mellanrum bjuter Storhövdingen in till berättarafton på Marknadsplatsen, ofta som ett försök att lugna invånare och besökare efter någon upprörande incident. Karvostis krönikörer är alltid sagolikt skickliga berättare, men Monagona som nu innehar titeln är något utöver det vanliga. När hon träder upp på det tillfälliga podiet och låter orden flöda till musikanters flöjt- och strängaspel är det som om tiden stannar och själva naturen slår sig till ro för att inte störa.

Åhörarskaran är alltid stor och brokig; det händer till och med att solpräster och icke tjänstgörande templarer låter sig hänföras av Monagonas böljande berättelser. Så länge föreställningen pågår råder friiden men vanligtvis hettar det till ordentligt senare på natten, när lyssnarna samlas i Långhuset och detaljerna i föreställningen diskuteras – tillresta barbarer eller ambrier protesterar mot att just deras klan/folk har utmålats som nidingar; någon annan ger berättelsen sitt stöd och snart är slagsmålet igång. Men Tharaban är nog ändå nöjd, eftersom klippans folk åtminstone fokuserar på annat än den incident han velat distrahera dem från.

MÄSSA I SOLTEMPLET

Många ambriska besökare ägnar stor del av sin tid på Karvosti i eller utanför soltemplet, sökande tröst eller stillhet. Tempelbyggnadens ljusgård är inte stor nog att rymma mer än ett tjugotal bedjande men teurgen Piromei, liturgen Aranitra och deras tre initiativer är måna om att även samtala med de som har samlats utanför.

Varje afton i samband med solnedgången hålls mässa i soltemplet. Vanligtvis är det Aranitra som talar, i stränga ordalag om människans plikter gentemot den döende guden. Men ibland äntrar Piomei solpodiet. Till liten glädje för vredesgardister och



VEARRAS UTPOST

1. Segerhöken
2. Stallar
3. Orolas lager
4. Förråd
5. Lesenäs bostad
6. Vaktbarack

tillresta barbarer höjer han sin gälla stämma och låter sin svavelosande retorik eka över nejden, fram till crescendot när solen försvinner bakom horisonten. Avslutningsfrasen är alltid densamma: *"Stärk oss, o Prios, lagarnas Fader; tvaga oss rena så att vi må spegla ditt ljus i all dess härlighet; prybla sovet från våra själar, karva rötan från våra skinn; vår pina är välförtjänt och kan aldrig bli för stor, om den blott och bart kan rädda den Ende!"*

KRAFTKAMPEN

Två gånger per måne, vid full- och nymåne, drar det ihop sig till kämpalekar i klanen Odaiovas bosättning vid den så kallade Valvbron. Kraftkampen har en lång tradition och är menad att pröva de deltagandes förmågor i flera avseenden. Tävlingen har mycket hög status och har alltid lockat deltagare från Gaoia i norr till Karohar i söder, nuförtiden

även från Ambria vars soldener och gladiatorer gärna har en vinst i Kraftkampen på sin meritförteckning. Kortfattat kan de fem tävlingsmomenten sammanfattas som följer:

- **Precision:** Fem kastspjut slungas mot måltavlorna med målade poängringar.
- **Styrka:** Tung och otymplig sten ska lyftas från marken med raka ben och rak rygg så många gånger som möjligt.
- **Uthållighet:** Simma så långt som möjligt uppför Malgomors strömmande vatten.
- **Uppmärksamhet:** Tjugotre föremål göms i ett varierat skogsparti; deltagarna ska hitta så många som möjligt.
- **Snabbhet:** De sex hittills bästa rusar samtidigt samma korta sträcka upprepade gånger; den sistkomne i varje lopp slås ut tills en segrare kan utnämns.

Handel

AV DE BUTIKER och handelsbodar som ambrier är vana vid syns inte mycket på Storhödingens klippa. Därmed inte sagt att den som behöver inhandla föremål, utrustning eller förnödenheter kommer att gå bet. På marknadsplatsen finns alltid

en handfull vagnar vars föreståndare saluför diverse varor, de flesta komna från klan Odaiova eller hela vägen från söders slätter.

Byteshandel är vanligt förekommande. Lycksökare kan mycket väl använda sina fynd

som valuta i handeln med både köpmän och varandra; många av de ambriska krämarna kommer faktiskt till Karvosti i det uttalade syftet att byta till sig kuriosa och exotiska hantverk mot billigt införskaffad nødtorft. De senare råkar inte sållan i luven på sina kunder och gör gott i att ha livvakter vid sin sida - i alla fall om de är ogina nog att kräva lödiga fornyfynd i utbyte mot ett ensamt, men hett eftertraktat, krus ambrisk stut.

SMEDJAN

I hövdingaborgens västra flygel, där också Slumrande vredens garde har sina kvarter, arbetar barbarsmeden Jorlamar och dennes medhjälpare. Vid sidan om att bistå gardisterna med reparation och tillverkning av stridsutrustning är han med Storhövdingens goda minne villig att åta sig liknande arbeten mot betalning. De föremål han har till försäljning är 20% dyrare än normalt, lika mycket på grund av brist på konkurrenter som för att smeden tycker att han är värd det.

Historierna om den åldrade Jorlamar är många. Att han kan tillverka fantastiska vapen och rustningsdetaljer är alla rörande överens om, men var han har lärt sig hantverket och varifrån han har plockat upp de grova men ändå sirliga mönster han arbetar in i sina mästarföremål är en helt annan fråga. Själv vill han inte kommentera de rykten som hävdar att han gått i lära hos alver, troll eller till och med hos Ravennernas frostgastar.

EFERNEYA

Rådaren Eferneya och hennes lärjunge Sefa är båda skickliga drogmakare, värdiga att mäta sig med Ordo Magicas mästeralkemister. Den som behöver fylla på sitt förråd av läkdroger, långfärdssbröd med mera är välkomna till häxornas boningar för att där söka en audiens med någon av de två. Men man bör nog tänka sig noga för innan man gör så ...

Misstänker Eferneya att köparen har för avsikt att bryta mot barbarernas tabun (eller om denne är dum nog att självmant erkänna det) blir man i bästa fall nekad tillgång till sortimentet, i värsta fall föremål för hennes vedergällning. Vid ett flertal tillfällen har lycksökare insjuknat i fruktansvärd influensor just innan eller efter avgård från Karvosti, och vid en misstänkt stor andel av dessa tillfällen har den drabbade varit i kontakt med häxornas drogmakare.

GRYMKÄFTS FÄLLOR

När den pensionerade resen Grymkäfts förstörda knän tvingade honom att dra sig tillbaka valde han att slå sig ner på Karvosti. Att detta alls var möjligt beror på att den tidigare monsterjägaren



Grymkäft gör verkligen skäl för sitt namn, oavsett om han brölar eller bölar.

vid två beryktade tillfällen (kanske fler) har hjälpt barbarernas Storhövding att jaga rätt på och nedlägga synnerligen hotfulla bestar - bland annat en styggelsemärkt urorne som attackerade Tharabans äldste son, Thabor, och i samband med det gav honom men för livet.

Grymkäft har uppfört en permanent handelsbod vid Marknadsplatsen, från vilken han säljer allehanda fångstredskap och vapen förknippade med monsterjakt. Den storkäftade, enögde resen är alltid glad och kan lyssna på sina kunders skrävarhistorier i timmar, ända tills han fått i sig lite beckjom eller ambrisk stut. Då är det i stället han som pratar. Och gråter.

VEARRAS UTPOST

En av ätten Vearras förhoppningar med etableringen av en utpost nära Karvosti är att den ska locka ambriska utforskare och lycksökare att spendera sina daler och fynd hos dem i stället för på klippan. Den före detta krögaren Orola basar över utpostens lager och förestår också försäljningen tillsammans med ordensgesällen Madar, vilken har till uppgift att bedöma värdet på inbytesföremål och artefakter.

I utposten kan såväl utrustning som färdkost inhandlas, dock till ett högre pris än normalt (+50%). Vad gäller bedömningen av föremål för byteshandel är man helt utelämnad åt Madars värderingar, vilka sannolikt är i underkant. Dessa båda omständigheter gör att många drar sig för att handla av Orola och hennes gesäll, men det finns ett annat rykte som i stället lockar vissa att acceptera priserna - ryktet att duon är villig att, under bordet, betala bra även för korruptionsosande föremål.

"Äh, häxorna hit och häxorna dit, det är under hövdingaborgen som dom verkliga skatterna och hemligheterna förvaras. Storhövdingen har mer guld än självaste trollmor Vouax, jag lovar!"

"Den där
svartalfsstammen
västeröver, Brado...
Baradou... Br... äh,
vättarna, du vet! I alla
fall, dom är kannibaler.
Eller inte kannibaler,
människoätare!"

Kunskap & information

EN AV GRUNDERNA i såväl lycksökarens som utforskarens värv är forskning och annan typ av kunskapsinhämtning. I Davokar blir det dock snabbt tydligt att all information är föremål för tolkning – något man ibland glömmer i Ambria där auktoriteter som Ordo Magica och Solkyrkan ofta levereras redan färdigtolkade slutsatser under epitet som "sanningen" eller "faktumet".

I skogarnas djup blir det nästan ofrånkomligen så att man söker information på flera olika ställen, väger uppgifterna samman och sedan tvingas dra sina egna slutsatser. Det stoff som finns att tillgå levereras sällan i skriftlig form, i stället domineras bilder och berättelser – källor som inte säger särskilt mycket innan man vet vem konstnären eller skalden var och något om omständigheterna som ledde fram till verket.

KRÖNIKÖRENS ARKIV

För att någon utomstående ska få tillgång till arkivet i hövdingaborgen krävs väldigt speciella omständigheter. Att kalla det för ett arkiv ska förresten vara missledande, om man får tro berättelserna från det fåtal som påstår sig ha sett det. Snarare handlar det om en serie källarvalv fulla av stentaylor, broderade tyger, pergamenttrullar och föremål som på olika sätt anses vara historiskt betydelsefulla.

Ryktena om exakt vad som finns där nere är många och i många fall härresande. Det talas om den symbariske kejsaren Merébarons lagbok, skriven på och inbunden i mänskliga förbrytares skinn; om trollmor Vouax legendariska och undergångsbryggande kittel; om uråldriga mekanismer bärgrade från stenskeppen som vilar på Österhavets stränder; och om än mer fantasifulla saker än så.

Tolken Lumedo

Den gamle surgubben Lumedo, vilken sedan fyra år tillbaka har anställning som vredesgardisternas tolk, är något av ett mysterium. Han vankar till muren varje morgon, återvänder till sin kammare i hövdingaborgen vid kvällningen och är redo att rycka ut även nattetid om det skulle behövas. Vem han är och varför han befinner sig på Karvosti vet ingen, eftersom han aldrig öppnar käften annat än när han arbetar. Det råder ingen tvekan om att Lumedo vet oerhört mycket om alla som besöker eller har besökt klippan, men att få ur honom den informationen är hart när omöjligt då han är lika stolt som han är sur. Å andra sidan finns det förstås både mystiska ritualer och våldsmetoder som kanske kan lätta på hans munläder om det kniper

Hur som helst råder det knappast någon tvekan om att den som får fritt fram att undersöka valven kommer att kunna göra både den ena och den andra intressanta upptäckten ...

GAMLA MARGANDA

I Pilgrimsläget lever än idag Marganda – en av medlemmarna i den trio missionärer som var först med att be vid tempelruinen på Karvosti. Hon var gammal redan då och har sedan dess blivit än mer skumögd, lomhörd, tandlös och mörksint. Men om man vill veta något om soltemplet, om ambriernas tid på Karvosti eller om händelser som har utspelats på klippan sedan hon kom dit räcker det med ett varmt mål mat för att hon ska börja glappa.

Enligt vad hon själv påstår har hon blivit kvar på Karvosti på grund av en kombination av lathet och ålderssvaghet. Men innehållet i hennes världsfrånvända muttranden har gett upphov till misstanken att hon egentligen har andra syften med sin närvoro. Vissa tror att hon hittade någonting i ruinen, något som skrämdé henne men som solkyrkan har bortförklarat eller i alla fall ignorerat; andra förmodar att hon av oklar anledning har utvecklat ett avgrundsdjupt hat mot Prios och dennes företrädare. Själv fnyser hon dock bara om man frågar henne om saken.

SHAMANEN LERULG

Stammen Braddokkugrus schaman Lerulg talar varken ambriska eller barbarernas språk, men det sägs att hon besitter stor visdom och djupa kunskaper om regionen kring Karvosti. Att få till en audiens med henne kräver att man antingen har ett ädelt uppsåt (dvs. att man ämnar göra något som är till stammens eller Davokars fördel) eller att man lyckas fånga ett exemplar av den slamkrypande Bottenålen – en fet ålfisk som gömmer sig i Volgomas bottenslam och som råkar vara Lerulgs favoritföda.

Det finns även flera berättelser om lycksökare som i utbyte mot information har åtagit sig uppdrag åt svartalfsstammen – exempelvis att jaga rått på något monstrum som fått smak på vätte eller att genomföra attentat och attacker mot braddokkernas ärkefiender i stammen Gurrmurrlg eller klanen Odaiova. Det kan tyckas extremt, men i Davokar är lycksökarna ofta tvungna att acceptera nästan vad som helst för att vinna den information de så hett eftertraktar.

VISKAREN I VATTNET

Ungefär halvvägs mellan Karvosti och Svartigelklyftans jordtorn finns Viskarens fors

– en trehundra steg lång älvdunge där Malgomor försar och bubblar och skvätter. Enligt barbarerna är forsen i själva verket ett väsen, benämnt Viskaren. Ordo Magicas lärde har efter ingående efterforsningar dragit slutsatsen att det ligger något i påståendet, men går ingalunda med på att själva forsen kan vara besjälad. I stället hävdar de att forsen är hemsökt och att kloka ambrier borde undvika stället till varje pris.

Oavsett vilket är det mer eller mindre accepterat att den som vandrar ut i Viskarens fors, skär sig i handflatorna och låter sitt blod blandas med forsen snart kan höra en väsande stämma stiga ur bruset. Mycket få av de som säger sig ha lyssnat till Viskaren är villiga att återberätta vad de har fått höra, men de flesta beskriver röstens ägare som ett orakel och det ryktas att varelsen har makten att förutse blödarens död.

Auktoriteter

DET ÄR FÖRSTÅS uppenbart för alla och envar att Karvosti är Storhövdingens klippa och att barbarernas huldra också har all rätt att kalla den sin. Även om ingen av dessa har eller vill ta sig rätten att döma missdådare av barbarisk eller ambrisk härkomst, är det lika fullt deras förlängda arm, vredesgardisterna, som ansvarar för att hålla ordning och frid – de är i sin fulla rätt att skicka iväg besökare från platån och att frihetsberöva alla som på något sätt stör friden. Tydlig ska Storhövdingen också ha rätt att bannlysa personer från Karvosti, men den rätten sägs han bara utnyttja i undantagsfall – exempelvis om en klanhövding underläter att straffa någon som uppenbarligen är skyldig till något grovt brott.

Karvosti huserar dock andra maktgestalter än Tharaban och Yeleta. Även om dessa svårlijgen kan agera självständigt i förhållande till platsens formella auktoriteter har de en hel del inflytande på vad som sker (och inte sker) där uppe på platån. Förmodligen kan de även sätta viss press på åtminstone Storhövdingen, genom att de representerar fraktioner som denne måste hålla sig på god fot med. Men det politiska läget är spänt på Karvosti, så det gäller att ha silkesvantarna på i alla situationer – ibland kompletterat med ett nypolerat knogjärn ...

LOTHAR AV GRENDEL

Den drygt fyrtioårige Lothar av Grendel ses sällan utan rynkad panna och buttert putande underläpp. Det sägs att han ledde Kadizars försvar när Korinthias trupper anlände till byn, och att han var fast besluten att bekämpa inkräktarna till sista blodsdroppe. Men där hans äldre syster valde förvisning och rebellens tillvaro uppe i Titanerna, lät sig Lothar övertalas och tillsammans med sin fader Manvar inlemmas i det ambriska riket.

Drottningens legation på Karvosti leds motvilligt men än så länge förtjänstfullt av Lothar och till sin hjälp har han tre personer: den barbarättade assistenten Undi, notarien Karlas samt den pensionerade arméstrategen Emon av Garlaka som förlorade sitt vänstra öga i strid mot



Lothar ser inte mycket ut som den ädling han är, något som enligt många beror på hans ungkarlsstatus.

Mörkermästarna. Kvartetten har som sitt främsta uppdrag att föra drottningens talan men har också att hantera ambrier som hamnar i trångmål på klippan. De kan exempelvis erbjuda färdkost till den som vill företa sig resan tillbaka till Tistla Fäste och de avkunnar domar över de som råkat hamna i hövdingaborgens fängelsehålor. Vad gäller det senare har legaten endast rätt att döma i mindre grova brottsfall, som stölder och misshandel; grövre brottslingar eskorteras till Fästets tukthus i väntan på utredning och straff.

FÖRSTEGARDIST FARVAN

Vredesgardisternas nuvarande ledare är en karit vid namn Farvan. Han är en erfaren krigare – prövad mot såväl ambriska inkräktare som i stridigheter inom sin klan – och har under sina åtta år på Karvosti haft gott om tillfällen att ge prov på sin skicklighet med såväl spjutlunga som stridsklor. Och även om han är huvudet kortare än många av sina underlydande, dessutom osedvanligt renrakad på både huvud och kinder, är det ingen

"Har du hört det där om Fader Piomei, tempelföreståndaren?
Att han har barstardunar i varenda barbarbosättning.
Alltså, från när han missionerade i skogarna."

"Det finns massor av alver på Karvosti, säkert nio, tio, kanske fler. Men alla är maskerade, med alvmagi. Och inte bara att dom spionerar; dom mördar folk också, i sömnen!"

tvekan om att övriga gardister har stor respekt för hans fåordiga ledarskap.

Berättelserna om Farvans bedrifter är många och nästan alla framhåller förstegardistens djärighet, skicklighet och oförslatande sinnelag. Men de finns också mindre smickrande historier som gör gällande att Farvan och Tharaban inte alltid drar jämnt, till och med sådana som ifrågasätter hans lojalitet mot Karvosti. Klan Karohar har varit hårt drabbad av amibriernas ankomst till regionen och kanske är det inte så konstigt att förstegardisten både när ett djuprotat hat mot drottningens folk och att han förebrår Storhövdingen för att denne har gjort så lite för att bistå kariterna i deras kamp.

FADER PIOMEI

Teurgen och inkvisitorn Fader Piomei av Lethona kan tyckas vara olämplig att förestå Solkyrkans tempel på Karvosti. Hans fanatism och gränslösa kärlek till Prios är förstås en styrka i många avseenden, men samma karaktärsdrag leder ofta till ökade spänningar mellan kyrkan och Karvostis andra auktoriteter. Dessutom har han utseendet emot sig på ett sätt som får både ambrier och barbarer att rygga undan när han kommer vandrande – han är lång som en rese; har ett käkparti som ett troll och



Alisabeta beskrivs av många som solriddarnas mest fanatiska krigare, när hon sätter den sidan till ...

kritvitt, ilsket spretande hår och skägg; och inte minst djupt sittande, kolsvarta pepparkornsögon.

En välkänd regel säger att extrema karaktärsdrag mjuknar med åren, men ska man tro vad som sägs om Fader Piomei utgör han ett regelbekräfたande undantag. Hans budskap blir med tiden allt mer svavelosande och han räds inte att väva in provokativa antydningar i de predikningar som ekar över klippan – antydningar om att häxorna står i förbund med Davokars ondska och att klanternas folk bär ett latent mörker i sina kroppar; ett mörker som kommer att blomma ut om det inte hålls i schack medelst piska och prygel.

ALISABETA AV VEARRA

Solriddarnas högsta befälhavare på barbarernas klippa är kommendör Iakobos dotter Alisabeta. Hon hann aldrig delta i Det stora kriget men har bevisat sin duglighet många gånger om i drottningens nya hemtrakter. Bland annat ska hon ha medverkat vid utrensningen av det soltempel som nu restaureras några dagsmarscher öster om Karvosti, och då nedgjort den urstyggelse som ruvade på Sarkomals omtalade profetia.

Alisabeta har rykte om sig att vara lika vänlig mot de priostrogna som hon är obarmhärtig mot mörkrets härskaror. När hon befinner sig på klippan ses hon ofta vandra över platån och stanna till för att prata med de som vågar närra sig henne; ibland spenderar hon hela kvällar och nätter kring någon besökares lägereld i Pilgrimsläget – för att hon mår bra av social samvaro och ett gott skratt enligt henne själv; i syfte att lära sig så mycket som möjligt om Davokars skogar och mörkrets utbredning enligt andra.

Alisabetas bravader

Den döende solens ridderskap är nog den stridande enhet som Ambrias befolkning tydligast förknippar med segern över mörkret. Målningarna i Galeri Arvet avbildar påfallande ofta templarer i strid mot Mörkermästarnas horder, det är solriddare som kommer till undsättning när barnen leker Det stora kriget, och det finns hundratals ballader och skaldestycken som beskriver ensamma templärers strider mot övermäktiga fiender. Men det har även skapats mer sentida stycken som beskriver ridderskapets bravader, och i flertalet av dem figurerar Alisabeta av Vearra.

Det är framför en visa som har vunnit gehör bland drottningens folk, komponerad av den hyllade solskalden Danio: Balladen om Solprinsessan och Blodsdansaren. Berättelsen handlar om Alisabetas ensamma jakt på en styggelse som länge hade terroriserat landsbygden söder om Mergile. Hon fann odjuret – en väldig bagge med ringlade horn som (enligt sagan) var omformade till meterlånga, svärdsliknande betar – i en dalsänka, och där stred de sedan i åtta dagar och sju nätter innan "Solprinsessan" slutligen fick in ett dödande hugg.

Något det talas mindre om är alla attacker Alisabeta och hennes bror har planlagt och genomfört mot fribyggarnästen i rikets gränstrakter. I kyrkliga kretsar är dock hennes berömdhet lika förknippad med bestrafningen av mänskliga kättare som med stridanet mot mörkrets härskaror, och många utgår från att hon en vacker dag ska göra processen kort med Fader Sarvola och dennes anhängare.

Klanmarker

DEN SOM FÄRDAS sträckan mellan Tistla Fäste och Karvosti kan svårigen undvika att stifta bekantskap med klan Odaiovas folk, och har man väl kommit dit är det omöjligt att undgå berättelser om Baiaga-klanens bosättning vid Stora tjärn. Det handlar om två väldigt olikartade klankulturer vilka tillsammans påstås utgöra goda exempel på hur skogarnas folk lever och fungerar.

Odaiova

KLAN ODAIOVA är enligt egen utsago den till antal huvuden största klanen i Davokar, vilket också Ordo Magicas beräkningar ger stöd för. De dryga femtio tusen odaverna har alltid värderat andlighet och kultur lika högt som krigskonst, varför de under historiens gång ofta har inordnat sig som lydfolk under mer våldsstarka klaner. Senast var det furst Haloban som både beskyddade och drog nytta av Odaiovas folk och marker, fram till att drottning Korinthias trupper jämnade dennes fort och folk med marken. Sedan dess har klanen sakta men säkert lärt sig acceptera och anpassa sig till ambriernas närvär - en förändring som knappast hade varit möjlig utan klanhövding Embersinds diplomatiska snille, men som också har orsakat många infekterade osämjur bland hans undersåtar.

HISTORIA

Liksom övriga klaners medlemmar är odaverna ett stolt folk, men de har alltid satt större ära på list och slughet än på rå styrka. Enligt legenden stammar folket från en region med relativt stort självstyre i förhållandet till Symbaroums kejsare, en status som de lyckades upprätthålla med hjälp av diplomati och intrigspel, snarare än med vapenmakt.

Klanens anmoder, Odamagála, påstås ha varit lika enorm i kropp som i ande - ett ideal som än idag gäller för alla odaver, oavsett kön och ställning.

Efter Halobans fall florerade rykten både inom och utanför klanen, rykten som sa att drottning Korinthia hade fått odavernas hjälp med att koordinera anfallet mot jeziternas högkvarter. Något som talar emot detta är att det rådde fullt krigstillsstånd mellan Odaiova och ambriska utforskare och kolonisatörer ända fram till år 14, när Lasifor Nattbäcka och häxan Eferneya arbetade fram en plan som ledde till att stridsyxorna begravdes. Från den dagen har dock utvecklingen gått snabbt - för snabbt och i helt fel riktning enligt vissa av Embersinds undersåtar.

Det första som utvecklades var handelsförbindelserna - ambriska kunskaper, tekniker, vardagsföremål och inte minst silverdaler flödade in i Davokar, och åt andra hållt strömmade timmer, skinn, örter och hantverksföremål. Efter Slaget om Karvosti år 16 togs nästa steg i utvecklingen, när drottningen och Odaiovas klanhövding ingick ett avtal som gav ambrier fri lejd på vägen mellan Tistla Fäste och klippan. Ett år senare utvidgades avtalet så att ambriska vaksoldater nu även



Annmodern Odamagála
avbildas ofta som en
frodig kvinnoskepnad.

tillåts att patrullera längs färdvägen, i utbyte mot att samma soldater bidrar till bekämpandet av rebelliska strömningar inom klanen och på så sätt minskar risken för ett fullskaligt inbördeskrig.

En sista milstolpe som inte får ignoreras är att hövding Embersind har beslutat att flytta klanens huvudsäte från älven Eanors strandslutning till bosättningen vid Valvbron. Officiellt heter det att klanhövdingen flyttar tillbaka sätet till den plats där Odamagála en gång grundade klanen men egentligen handlar det nog mer om att komma närmare Karvosti och dessutom förlägga residenset mitt på färdvägen mellan klippan och Tistla Fäste.

BOSÄTTNINGAR

Odaiova har i dagsläget två stora bosättningar och ett tiotal mindre byar. Alla dessa domineras av större och mindre långhus, med väggar av murad sten samt regelverk och tak av trä, det senare ofta täckt av eller tättag med moss. Merparten av husen är byggda i två sektioner, där den ena är till för husfolket och den andra för hus- och boskapsdjur (tamsvin, getter och i några fall även arbetshästar).

Klanens äldre huvudbosättning ligger på Eanors norra strandslutning, en dryg dagmarsch öster om färdvägen mellan Fästet och Karvosti. Bebyggelsen domineras helt av den trehundrafemtio år gamla Odamaborgen, med sitt fem våningar höga kastell och sin ringmur – ett pålverk av björkstammar stående på en manshög bas av massiva klippblock. En lägre ringmur löper i en båge från strandkant till strandkant, inte hög nog för att stoppa skogens bestar men tillräckligt för att ge försvararna ett välbehövligt övertag. Utanför den yttre muren och även på älvens sydsida har skogen avverkats för att ge plats åt odlingar, främst av rovor och rotssaker men också av en del nyttoväxter och örter. Platsens verkliga klenod är det så kallade Allträdet som växer mitt i bosättningen. Den månghundraåriga bärbusken sägs vara planterad på Odamagálas grav och enligt legenden är de mörkgula frukterna fylda av anmoderns kraft.

Klanhövding Embersinds nya högsäte ligger på Malgomors södra strand och är byggt kring den uråldriga valvbro som på Symbaroums tid sträckte sig över älven. Sedan dess har älvsfåran flyttat ett par hundra meter norrut, men själva bron står kvar där den en gång stod – nära tvåhundra steg lång och uppburen på massiva stensocklar som sedan länge har begravts av sten och mull. Byggnaderna kring bron och runt marknadsplatsen under den är byggda i sten och trä på traditionellt vis, med ett iögonfallande undantag: klanhövdingens nya borg. Det snart färdigbyggda högsätet har ritats och byggs av den ambriske hovarkitekten Mäster





Marknadsdag under Valvbron, en tilldragelse som numera lockar lika många ambriska som barbarättade köpmän.

"Vet du varför ambrierna inte har erövrat Karvosti än? Nähä, men det vet jag: Storhövdingen är utbytt, mot en av drottningens kusiner. Ärligt! Det är den enda rimliga förklaringen, eller hur?"

Aspelo, vilken har lånat tekniker och stilistiska drag från hemlandets palatsbyggen och kryddat strukturen med detaljer hämtade från såväl barbariska som symbariska byggnadsverk. Väl färdig ska borgen vara helt omöjlig att ta sig in i utan att rasera muren eller bräcka portarna, vilket ska ha varit ett absolut krav från den allt mer paranoida och mycket förmögna beställaren.

KÄNDA KONFLIKTER

Odaverna borde vara tacksamma för allt som deras nuvarande hövding har lyckats åstadkomma; även om Embersind själv har vunnit allra mest på alliansen med ambrierna råder det ingen tvekan om att merparten av klanmedlemmarna har fått det väldigt mycket bättre. Och visst är det så att de flesta accepterar eller till och med välkomnar den nya tiden. Dock inte alla ...

Det rör sig minst två rebelliska grupper på Odaiovas jaktmarker. Såväl ambrier som andra odaver kallar dem rövarband eller banditer och väldigt lite är känt om hur pass stora sammanslutningarna är, hur koordinerade de är och vad de faktiskt vill uppnå. En av de två beryktade grupperna leds av häxan Serbaga, kallad Rövarkonan; den andra av Embramer, Embersinds egen systerson. Rövarbanden flyttar runt i det stora området som kallas Odovakar och attackerar ambrisca kåravner och bosättningar i skogarnas gränstrakter. Och även om det förnekas av hövdingen är de flesta övertygade om att det var Segaba eller Embramer som låg bakom fjolårets två försök att mörda Embersind i borgen vid Eanors strand.

En annan effekt av den utökade handeln är att klanmedlemmarna har förlorat en del av sin lojalitet gentemot kollektivet till förmån för den mindre kretsen – familjen, släkten eller medarbetarna. Alla vill ha en del av den ambrisca kakan varför exempelvis olika jaktag har börjat konkurrera med varandra om att erbjuda de bästa pälsarna till de bästa priserna, ibland med konflikter eller rent av stridigheter som följd.

Slutligen bör även den uråldriga konflikten mellan klanens huvudsakliga ättelinjer nämnas. För odaverna är entiteter som Uron, Oroke och Eox inte att betrakta som gudar att tillbe, snarare som andar att lära av och kommunicera med. I stället vördar klanens medlemmar sina tre anmödrar, av vilka Odamagála omfamnas av nära två tredjedelar av folket medan de övriga två, Yesalom och Embayal, vördas av en knapp femtedel var.

Enkelt uttryckt, och i syfte att tydliggöra konflikternas karaktär, ska Odamagála ha varit fredssökande, pragmatisk och ständigt strävande mot såväl kulturell som teknisk förfining; detta medan

Yesalom förespråkade enkelhet i det världsliga till förmån för andens utveckling och Embayal ville driva odaverna att vinna herravälde över Davokar med vapenmakt.

Naturligtvis går ovan nämnda konfliktlinjer in i varandra – exempelvis anser sig Serbaga vara Yesaloms ättling och många av de mindre grupper som kämpar om ambrisca köpmäns uppmärksamhet är helt eller delvis kopplade till ättelinjerna. Å andra sidan tycks ambriernas närvoro ha medfört en viss distans till klanens historiska konflikttytor, vilket kanske inte är så konstigt. Det finns exempel på hur en grupp av Embayals ättlingar lever gott på att vakta varulager och transporter tillhörande en odamagálistisk släkt, och exemplen på liknande samarbeten blir fler och fler.

FRAMSTÅENDE ODAVER

Liksom inom övriga klaner har Odaiovas rådare ett högt anseende och stort inflytande på klanhövdingens agerande. Embersinds häxa heter Lobaya och är gammal nog för att ha suttit på sin post under tre huldror, Yeleta inräknad. Hon hävdar öppet att om hon bara var yngre och hade någon form av hopp om klanens och mänsklighetens framtid skulle hon protestera mot mycket av det som har hänt under det senaste decenniet. Men hon är varken ung eller hoppfull, så i stället gör hon sin yngre hövding till lags och nöjer sig med att knorra om gamla tider – ibland med tillägget att "den där Rövarkonan är det verkligen både tåga och klokskap i ..."

Ledaren av hövdingens garde heter Yoroun. Hon är en ättling av Embayal men tycks vara hövdingen obrottligt lojal och påstås dessutom ha försvarat Embersind inför den betydligt äldre och djupt kritiske Embayal-ättlingen Theodar. Den senare har alltid haft svårt att acceptera sin ätts lägre status; redan på den tid då odaverna var Furst Halobans lydfolk hotade han med att embayalerna skulle bryta sig ur klanen om hövdingen inte tog strid för Odaiovas självbestämmande. Än så länge har hoten visat sig vara tomma, men det råder ingen tvekan om att Embayals ättlingar är djupt oense om hur deras framtid bör se ut.

När Serbagas moder avled efter att ha ätit från en lömsk giftbuske trädde dottern fram som Yesalom-ättlingarnas informella ledare. Men hon hann inte innehålla den positionen särskilt länge innan ett upprivande och publikt grål med hövdingen om klanens tabun tvingade henne att ta till flykten. Merparten av Yesaloms kvarvarande folk lever nu i två otillgängliga skogsbyar och håller sig för sig själva. Det ryktas att deras osvikliga mot Embersind bara växer och växer, inte minst i takt med att ambrisca jägarkårister kommer för att

göra oanmälda genomsökningar av byarna på jakt efter Serbaga. Byahövdingen Arnomer tycks kunna tolerera det mesta, men förmodligen har även hans tålmod en gräns.

Bland övriga välkända odaver finns den flitigt anlitade jakaaruppfödaren Valagar, vars valpar säljs till både Ambria och andra klaner, samt köpmannen Golthor. Den senare förstod tidigt vikten av att lära sig ambrisca och att knyta kontakter i Tistla Fäste – något som har gjort honom lika förmögen som klanhövdingen själv. Rykten säger att han har köpt rätten att överta borgen vid Eanor när Embersind väl flyttar. Andra odaver oroas över hans nära vänskap med ättesystern Yoroun, trots att han i tid och otid proklamerar att detta med åtelinjer sedan länge har spelat ut sin roll för klanen.

MÖRKRET TÄTNAR

På Ambrias krogar och kring lägereldarna i skogen berättas dagligen historier som vittnar om Davokars tilltagande mörker. Odaiova är förmodligen den klan som hittills har varit minst drabbad av förmörkelsens effekter – dess marker ligger långt i söder, är dominerade av relativt gles lövskog och det sägs att Yesaloms ättingar ser till att klanen står på god fot med en handfull mäktiga, ännu inte besmittade skogsväsen. Därmed inte sagt att de har klarat sig utan att påverkas.

De mindre bosättningarna norr om Malgomor har rapporterat om ett ökande antal attacker från vilddjursflockar och i söder har flera attacker mot byar och jaktagt rum, tillskrivna den så kallade Rovklanen. Två berättelser av ett annat slag sticker dock ut som extra skrämmande ...

Baiaga

BAIAGERNA ÄR ETT FOLK i ständig rörelse. Klanen sägs bestå av mellan trettio och trettiofem tusen individer; någon exakt numerär kan knappast fastslås när folket är så utspritt och fragmenterat. För baiagerna är familjen hem och den består allt som oftast av fyra generationer, ledda av den äldsta mannen eller kvinnan som genom andliga samtal med klanens gudom Arex, spårulven, dikterar gruppens förflyttningar – på jakt efter bytesdjur, goda fiskevatten, svamp och bär eller ibland bara efter vila. Att vissa individer lämnar familjen för kortare eller längre perioder ses som helt naturligt; ibland avträcker Arex spår som endast är ämnade för en person att följa.

Det är just Arex som gör att man kan tala om alla dessa kringflackande familjer som en klan. Klanhövdingen betraktas som spårulvens utvalda, dennes häxa som gudomens språkrör och klanens

För ungefär fjorton månader sedan ska en hel by, belägen tre dagars vandring nordöst om Karvosti, ha förstyggats över en natt. Bara två unga syskon undgick förvandlingen och flydde söderut med sin berättelse – hur de vagnade just innan gryningen av fruktansvärdå skrin och kort därefter fick se sina fysiskt deformrade föräldrar attackera grannbarnen med sylvassa klofingrar och bloddrypande jakaarkäftar. Den grupp vredesgardister och häxor som anlände några dagar senare kunde konstatera att minst halva befolkningen hade slitsits i stycken och att resten var försunna. Med sig hade stygigelserna tagit byahövdingens stolthet – den påstått trollsmidda runyxan Hymne – en artefakt som ännu inte har återfunnits.

Den andra berättelsen handlar om en situation som skulle ha slutat lika illa om det inte varit för en ung jägares kvicktänkta agerande. Ynglingen Oran satt uppflugen på en taknock och sörjde att hans älskade hade gett sig till en annan. Hans stillsamma jämmer tytsnade när han blev varse ett oroande läte – ett stegetande, flerstämt surrande. Enligt berättelsen förstod han genast att ljuset måste komma från något onaturligt, varför han lade en pil på bågen och lät den flyga. Morganen därpå hittades Oran livlös invid sitt offer: en groteskt uppsvullen kvinnoskepnad, helt naken bakom en kryllande massa av både krälande och flygande insekter. Orans far vågade sig fram men kom inte närmare än tre steg ifrån innan han sjönk ner på knä, kräktes upprepade gånger och därefter gav upp andan. Liken brändes med hjälp av kastade oljekrus och brandpilar, och sökandet efter varelsens identitet och ursprung har än så länge varit resultatlöst.

"Du, jag såg en solriddare och en präst släss. Med knytnävorna. Förra veckan. Det var helt sjukt hur dom skrek åt varandra – "kättare!", "hädare!". Inte så länge, bara tills riddaren fick in en träff..."



Baiagernas gudom, spårulven Arex, i en av dess många skepnader

marker som Arex revir. Alla baiager är skyldiga att försvara reviret i väntan på att Arex ska återvända från sin jakt i Bortomvärlden. De har väntat och stridit till revirets försvar i århundraden, tålmodigt och för det mesta i stor harmoni med varandra. Men såväl ambrier som Davokars förändring sätter deras sammanhållning på prov, något som blivit extra tydligt efter klanhövdingen Hohax död.

HISTORIA

Det berättas att Baiaga-klanens anfader Areman var son till makarna Grabando och Gohalfu, ståthållare respektive härförare i provinsen Khalasaar under det symbariska imperiets skymningstid. När Symbaroum började falla samman och folkets rädska hotade att övergå i panik tog makarna i med hårdhandskarna för att upprätthålla ordningen – påstådda uppviglare, desertörer och arbetsvägrare

torterades eller avrättades i hundratals. Legenden säger att ledarduons son räddade folket. Han dräpte sina föräldrar i sömnen och ledde Khalasaars befolkning söderut till säkrare jaktmarker där de stannade i över hundra år, tills det var någorlunda säkert att återvända norrut.

Sedan dess har Davokar varit baiagernas hem. Fram till att hotet från Angathal Taar, känd som Spindelkungen, tvingade klanerna att enas och skapa någon form av överenskommelser var Aremans folk indraget i många segdragna och blodiga konflikter - med andra klaner, med alver, med skogarnas bestar och slutligen med Spindelkonungens horder. Att det upprättades ungefärliga jaktgränser klanerna emellan innebar naturligtvis inte att stridigheterna var över, men de blev långt mer sällsynta och därmed lättare att hantera.

En kvardröjande plåga, eller till och med förbannelse, är att den hämndlystne och i gastskepnad synnerligen mäktige Grabando vaknar till vanliv med ojämna mellanrum. Det berättas om en dryg handfull tillfällen när gasten har lämnat sitt kummel och hunnit utkräva tiotals, om inte hundratals, baiagers liv innan den tvingats tillbaka eller självmant återvänt till graven. Man har försökt att utröna något slags mönster i vålnadens uppvaknanden och även ägnat stor kraft åt att försegla kumlet på mystisk väg - i båda fallen utan att nå någon säker framgång.

Klanens krigiska förflutna är förstås en viktig pusselbit för den som vill förstå dess samtid, men minst lika viktig är den händelse som drabbade baiagerna för ungefär ett halvår sedan - den förre klanhövdingen Hohax mördades i samband med ett klanmöte vid Stora tjärn. Det är fortfarande inte klarlagt vem som svingade yxan mot hans hals och eftersom flera av dem som är aktuella att överta hövdingarollen hade både tillfälle och motiv att utföra dådet har Arex stått utan utvald representant sedan dess. Alla baiager vill gärna tro att mördaren

kom utifrån - från Ambria eller från någon annan klan - men under omständigheterna har de svårt att inte misstänka varandra. Förmodligen skulle de behöva hjälp av någon utomstående för att gå till botten med det hela, förutsatt att baiagerna kan övertygas att lita på någon som inte följer Spårulvens spår.

BOSÄTTNINGAR

Utspridda i skogarna på Baiagas marker finns ett hundratals lägerplatser, de flesta små och bestående av en till fem enkla men välbyggda stockvirkeshyddor. Byggnaderna har inga permanenta invånare, lika lite som bosättningarna har det - undantaget ensamma äldre som inte längre orkar flacka omkring och som därför har bosatt sig på sin favoritplats. I stället är det först till kvarn som gäller; om det antal individer som har sökt sig till en viss plats överstiger antalet som får rum i hyddorna får de sistkomna slå upp sina tält i väntan på att några andra ger sig av.

TVå av lägerplatserna är dock betydligt större eftersom de har utvecklats till viktiga samlingspunkter för baiagerna. Den allra största ligger vid sjön Stora tjärn. Förutom ett hundratal stockvirkeshus för övernattnings finns där ett flertal byggnader med utrustning för tyngre hantverksysslor som alla är välkomna att bruka, bland annat en smedja och en vattendriven kvarn. Vid Stora tjärn lever också merparten av klanens få stationära medlemmar, däribland berättaren Altrod som förlorade sina ben i en urorneattack; slaktaren, tillika grillmästaren, Hubero med familj; samt ålderkvinnan Bera som är utsedd att sköta klanfolkets talan i samtal med Arex (alltså med klanhövdingen och rådaren) och som är bunden till artefakten Gohalfus trumma.

Aven främlingar är välkomna till lägret vid Stora tjärn men får räkna med att betala i varor eller tjänster för mat, husrum, nyttjande av smedja med mera. Baiagerna är nyfikna och frågvisa, och det finns oftast en handfull av dem som på olika vägar har lärt sig ambriska tillräckligt väl för att fungera som tolkar. Men de är också både missänksamma och försiktiga av sig - rykten säger att många utbölingar har dött vid Stora tjärn, ofta efter att ha uppträtt hotfullt eller oroande på ett sätt som fått baiagerna att ta det sakra (dvs. yxan) före det osäkra (dvs. ord).

Den andra stora bosättningen ligger längs en av skogarnas mindre älvar, av barbarerna kallad Morankor, ungefär en dagsmarsch norr om Volgomas nordspets. Boplatserna vid Vitforsen är normalt ganska öde men under sommarmånaderna när forellerna går uppströms mot sina lekplatser

Gohalfus trumma

Det sägs att härföraren Gohalfu lät tillverka denna mäktiga artefakt i helgjuten koppar och att hon använde den för att förmedla order till sina underdande. Spel på trummans lindormsskinn fångas upp och vidareförmedlas av de nära tvåhundra snäckformade örhängen som numera bär av klanens viktigaste familjeöverhuvuden. På så sätt kan Bera nå i stort sätt hela klanen med enklare budskap - kalla till rådslag, varna för faror eller samla Arex barn till revirets försvar.

samlas baiagerna i hundratal för att festa, umgås och prata om iakttagelser och händelser från resor i skogarna. Det är också under sommarmånaderna som Vitforsamön är som lugnast – den uråldriga varelse som lever i forsen och som tycks bestämd att skydda den mot alla upplevda hot.

Sägnerna beskriver Vitforsens mö (eller Dotter Manaud som hon kallar sig själv) som en kvinnovarelse med paddliknande drag, mjölkvit i hyn och stor som ett ärketroll. Enligt vad som sägs har hon inte visat sig på länge, kanske eftersom baiagerna har lärt sig att inte väcka hennes vrede. Men hennes offer kan ibland hittas i skogarna runt forsen – styggelsesmittade eller styggelsefödda bestar, ibland även renaurstygger som fallit offer för Vitforsamöns klor och syradrypandebett. Ordo Magica och Solkyrkan menar att hon är en styggelse, men baiagerna tycks betrakta henne annorlunda: så länge man inte kallar Vitforsens mö vid hennes sanna namn, och så länge man inte är svärtad av korruption, är varelse snarare en skyddsande än ett hot.

KÄNDA KONFLIKTER

För Baiagas folk är personligt ägande ett främmande koncept. Marken de vandrar är Arex och alla som bidrar till dess försvar är berättigade att dra nytta av dess gavor. Visst för fogar enskilda baiager över personlig utrustning, och nog för fogar familjerna gemensamt över en samling vapen, verktyg, hus-hållsföremål med mera. Men om någon klansyster eller -broder tycks behöva en viss sak mer än den som har den i sin ägo är det inte ovanligt att den lämnas över till den bättre behövande. Hur som helst är föremål och ägandet av dessa ingenting man bråkar om inom klanen – det skulle framstå som fullständigt befängt.

När bråk och tvister ändå förekommer tycks de oftast handla om ett av två tråtoämnen: antingen om inrättandet av nya, alternativt revideringen av gamla, tabun eller om hur klanen gemensamt ska hantera främlingar. Rörande det förstnämnda menar många yngre baiager, där ibland rådaren Makaba, att Davokars tilltagande mörker borde föranleda både skärprningar av gamla och stiftandet av nya tabun – traditionellt betydelsefulla områden är inte längre säkra; många gränstrakter får besök av härjande mörkerväsen; kring vissa ruinområden har oroande och främmande spår siktats; vissa bytesdjur och fiskarter bär oftare och oftare på smittor i köttet. Men de äldre stretar emot. Ålderkvinnan Bera och många med henne menar att klanen måste slå tillbaka, inte backa – vad ska Arex annars säga om han återvänder från sin jakt och finner reviret förkrympt och förmörkat?!

Desperation och otålighet börjar ge sig tillkänna inom båda falangerna.

Vad gäller relationen till främlingar handlar det om en ganska komplicerad konflikt – åtminstone kan det tyckas så om man som utböling får den beskriven för sig. Ambriserna är en sak: där sorterar baiagerna på en skala från att vara välkommnande till att vilja förjaga eller förinta varenda en. Men olika familjer tenderar att ha väldigt olika relationer till folk från andra klaner, till stor del beroende på ingiften och/eller vänskapsrelationer. Man vet därför aldrig riktigt hur man kommer att bli mottagen om man närmar sig en grupp baiager, och kommer man till en boplats kan det mycket väl finnas två familjer där, varav den ena höjer yxorna till anfall och den andra börjar koka bärkompott att bjuda gästerna på.

Båda dessa konfliktlinjer ger sig tillkänna inför utnämndet av näste klanhövding, och även om baiagerna sällan strider inbördes är de i allmänhet benhärdade i sina övertygelser och fullt beredda att slåss för sin sak. Ingen av de tre som är aktuella att axla Hohax mantel kan påstå sig stödjas av en majoritet, och dessutom finns ett flertal andra som antingen ser sig själva eller någon annan som en värdigare kandidat. Enligt tvärsäkra yttranden på Karvosti och på vissa krogar i Tistla Fäste står Baiaga-klanen på randen till inbördeskrig – allt som behövs är något som får all undertryckt ilska och desperation att blomma ut i sin fulla förfärlighet.

FRAMSTÅENDE BAIAGER

Inom klan Baiaga äras i första hand den som utmärker sig i försvaret av Arex revir. Klanens skickligaste krigare och då särskilt de som strider tillsammans med baiagor har hög status, och hjältar som Ranokrag och Eradana kan räkna med att bli väl omhäンドertagna varhelst de visar sig. Det är inte bara skicklighet med yxan som lovprisas inom klanen; de är trots allt Arex folk och kompetenta spårfinnare och spårtydare anses vara minst lika värdefulla.

Vad gäller enskilda baiager är Makaba sannolikt en av de yngsta rådarna i barbarfolkets historia. Hon tillträddé sin post mindre än ett år innan mordet på Hohax och var då blott nitton år gammal. Klanhövdingen valde henne framför den tidigare rådarens äldre lärjunge, och det finns många baiager som gärna skulle se att ”misstaget” rättas till i samband med att en ny hövding utses. Det verkar dock som att Makaba tar hoten med ro – kanske eftersom hon inte skulle ha något emot att bli undanskuffad; kanske för att hon tror sig vara mäktigare än utmanaren Garagor och inte räds att bevisa det i mystisk tvekamp om så skulle krävas.

”Baiagernas förra hövding mördades, det vet du va? Nu har man tydligt listat ut av vem: det var Tharama, spårfinnaren, hon som många vill ha som ny hövding.”

Ålderkvinnan Bera har rykte om sig att vara kärv och styvnackad, och sakna all form av hän-synstagande eller förlåtelse. Hon var avskydd av den tidigare hövdingen och förtroendet för henne sviktar även bland vanliga baiager, särskilt eftersom den linje hon företräder ("försvara Arex revir till varje pris!") sakta men säkert förlorar anhängare. Ingen skulle nog bli förvånad om en framtida hövding genast utlyser en omröstning för att välja en ny representant för klanens folk, inte heller om det då visar sig att Bera förlorar.

De tre som utmålas som Hohax möjliga efterträdare har inte mycket gemensamt. Björnkrigaren Eradana kräver att klanen ska anpassa sig till skogarnas nya tillstånd och söka allianser med övriga klaner, främst då zareker och goeder. Med stöd av Makaba menar hon också att nya tabun bör formuleras, vilka hindrar folket från att beträda vissa gräns- och ruintrakter, och varnar dem för att nyttja vissa växter och djur som föda.

Huvudmotståndaren är den före detta vredesgardisten Karloar, en närmast fanatisk traditionalist som vill att klanen avbryter alla kontakter med omvärlden och gör allt i sin makt för att driva mörkret från Arex jaktmarker. Men även om många tycker som honom kan han få problem att nå hövdingatiteln. Som så många andra återvändande gardister är han märkt av tiden på Karvosti - hans darrande händer och stämma, våldsamma humörsvängningar och stundtals okontrollerade törst efter rusmedel gör att vissa tvekar. Det sägs att hans stora chans ligger i att den tredje kandidaten snor åt sig stora delar av Eradanas sympatisörer. Spårfinnaren Tharama har nämligen väldigt liknande visioner för klanen, med tillägget att hon har levtt i Ambria under mer än ett decennium och förespråkar att Baiaga ska göra som odaverna - öppna sin famn för grannen i söder.

MÖRKRET TÄTNAR

Baiagas jaktmark gränsar i öster mot det som av ambrierna kallas Vilda Davokar och närheten till Karvosti bidrar ytterligare till dess utsatthet: mycket av det elände som dras mot storhövdingens

klippa - alver såväl som styggelser och mörkersmitade bestar - måste korsa reviret på sin väg. Det finns dock tre platser där förändringen är extra tydlig och hotande.

Jeraks väldiga slukhål ligger i revirets utkant och har alltid spytt ur sig elände av olika, och olika hotfullt, slag - svartalfsstammar, rovdjursflockar, smittbärande insekter och hungrande styggelser. Men för baiagerna är det väldigt tydligt att hoten från Jeraks djup blir allt fler och allt värre. Det talas om att den del av Undervärlden som slukhålet är forbundet med har förändrats; att någonting har vaknat eller fötts därnere, något som tvingar andra av underjordens invånare på flykt. Oavsett vilket har klanen beslutat att åtminstone fem familjer med minst två björnkämpar vardera måste finnas i bosättningen vid Jerak året runt, för att hålla slukhålet under uppsikt och avvärja eller rapportera om de hotbilder som uppstår.

En annan oroande utveckling kan anas i trakterna kring det ruinkomplex som baiagerna kallar Rhan Mahaar. Utforskare som säger sig ha besökt platsen beskriver den omväxlande som en tempelstad och en gravgård med storlagna mausoleer, men hur den än beskrivs berättas det att dess natur håller på att förändras på ett anmärkningsvärt sätt. I stället för att svartna och vissna är det som om marken har fått nytt liv: de tunna, gråbleka slingerväxter och törnen som tidigare täckte ruinerna växer i allt snabbare takt och har även börjat blomma i vitt och rosa. Till detta kommer även berättelser om att alla smådjur tycks ha flytt från Rhan Mahaar. Fåglarna som brukade häcka där är borta, sorkarna som bökade efter mask i myllan likaså, ja även alla insekter verkar sky platsen - vilket gör törnenas blomning än mer märklig.

Slutligen måste Svarta pestens termiter nämñas. Det har gått fem år sedan de första berättelserna om dessa stygga stackbyggare nådde Karvosti och, kort därefter, Tistla Fäste. Då handlade det om något enstaka fall nära Baiagas östra gräns, men sedan dess har plågan spritt sig trots att varje stack som påträffas sätts i brand. De rödsvarta, lillfingerlånga insekterna ger sig på både levande och döda träd, och förutom att de tuggar dem ihåliga sägs de även korrumpera allt de vidrör - trädet de förtär, marken de går på och jorden de bygger sina nästen i. Barbareras häxor och Ordo Magicas lärde är för en gångs skull eniga i sin analys: de välkoordinerade termitterna besitter någon form av kollektivt intellekt och är med största sannolikhet regerade av minst en slug drottning som gömmer sig någonstans i det vilda. Om regenten inte hittas och om utvecklingen fortsätter i samma rasande fart kan Arex revir inom några år vara helt förlorat ...

Rykten

Återgivna i denna boks marginaler finns en mängd rykten. De speglar sådant som kan höras på stadens tavernor och torg, inte sällan berättat med rösten dämpad till en viskning. Sannolikt är hälften rena påhitt och resten präglat av vantolkningar eller överdrifter. Men vem vet, kanske innehåller de ändå ett eller annat korn av sanning ...



Även om naturen omkring har börjat
spira av liv vandrar Rhan Mahaars osaliga
invånare fortfarande bland ruinområdets
monument och stenstrukturer.

