

Fraktioner

DETTA KAPITEL ERBJUDER en inblick i Ambrias mäktigaste grupperingar, tillsammans med en likaledes kortfattad introduktion till barbarernas klansamhällen och den så kallade Järnpakten. I övergripande ordalag kan sägas att det inte handlar om några enhetliga formationer – maktkamper pågår i lika stor utsträckning inom som mellan dem och ledarnas ideal kan både växla med tiden och stå motsagda av många underhuggare. Men i slutänden är dock makt och inflytande kopplat till nedanstående fraktioners hierarkier och det ska mycket till innan någon utomstående får sin vilja igenom utan att söka allierade bland grupperingarnas högdjur.

Riddarhusen

AMBRIA, TIDIGARE ALBERETOR, är ett hierarkiskt samhälle som sedan århundraden styrs av en samling fursteätter, också kallade riddarhus. Ätterna är rangordnade utifrån var de befinner sig i successionsordningen, vilket påverkar vilken slags ämbeten dess medlemmar kan inneha.

Rent praktiskt är Ambria indelat i sju hertigdömen som i sin tur är indelade i mindre områden, kallade grevskap eller baronier beroende på respektive markområdes storlek. Som regel fungerar det så att drottningen utnämner hertigar, vilka i sin tur utnämner grevar och baroner att sköta den direkta förvaltningen av folk och marker. Dock förekommer det en hel del undantag från den ordningen. Exempelvis kan drottningen utnämna personer till friherrar – en titel som ger bäraren en hertigs makt

och inflytande över ett mindre stycke mark. Det ryktas dessutom att drottningen vid några tillfällen har utnämnt grevar mot den sittande hertigens vilja och att vissa grevar uppbär sådan auktoritet att kringlevande baroner har större respekt för dem än för respektive hertigdömes formella överhuvud.

Främst bland rikets ätter är kungahuset Kohinoor, representerat av Korinthia Nattbane och Ambrias sex hertigar/hertiginnor som alla är nära släkt med drottningen. Det kan ju låta som en harmonisk affär, men ryktesspridarna pekar på flera försvårande omständigheter som komplicerar situationen. Att drottningmodern äktade en ny man, födde honom dottern Esmerelda och därefter insjuknade är en sådan; att Korinthias enda kvarlevande farbror är bitter över att ha

Drottning Korinthia och en eskort ur skymningsbrödernas orden vandrar genom Yndaros, mot Martyrkatedralen och en minneshögtid för de segerrika döda.





Drottning Korinthia

Med rak rygg och orubblig förtröstan bär drottning Korinthia sitt folks hopp och sorg. Blott tolv år gammal var hon när fadern Ynedar omkom i strid mot fiendens mörkermän, men hon tvekade aldrig att axla hans mantel. Hon ärvde hans häst, den legendariska Mäster; hon restaurerade hans brutna lans; och hon anförde ljusets styrkor i en decennielång motoffensiv.

Två år från krigsslutet föll Mäster för en giftdrypande pik och Korinthia blev tagen till fånga. Fienden firade utan förstånd. Viljan att befria den fängslade gav drottningens riddare sådan kraft att ingen dödsmagi i världen kunde stoppa dem. Hon befriades från Mörkermästarna och ledde själv en decimerad bataljon

templärer i det avgörande anfallet mot fiendens högborg. Till seger mot Den eviga natten.

Året i fångenskap och det döende hemlandet har inte brutit sönder Korinthia. Det sargade anletet döljs visserligen numera under en ansiktsmask av vitglaserat porslin, men hon är fortfarande densamma: en segerrik krigardrottning förärad till namnet Nattbane för sin viktoria över mörkret.

De rykten som kallar henne svag och döende eller som hävdar att hon dog i fångenskap och att kvinnan under masken är en annan yppas aldrig annat än i väsande viskningar och i nära vänners lag.

Huldran Yeleta

Inte ens Kommendör lakobo av Vearra, främst bland Den döende solens ridderskap, står oberörd inför Yeleta, även om han aldrig skulle erkänna det. De groteska masker hon bär, hennes vilda manér och dånande röst är nog för att skrämja såväl föräldrar som barn och historierna om hennes grymheter hör till de populäraste på krogarna i Yndaros. Yeleta injagar fruktan och fascinerar.

Samtidigt tror sig de flesta veta att Huldran, eller Ärkehäxan som hon ibland kallas, aldrig lämnar sitt hem i grottsalarna som genomkorsar Karvosti och enligt ryktet är hon under den främlingsskapande ytan inte annat än en klok gammal gumma, mäktig som få men på intet sätt ond. Att hon står i förbund med Davokars väsen råder det ingen tvekan om, men huruvida hon är allierad med dem eller sällar sig till människornas falang är inget man vet. Kanske har hon ännu inte valt sida? Kanske kommer hon, och därmed barbarerna, att göra det inom kort.

missat sin chans till tronen är en annan. Och när drottningens kusinskara dessutom är oduglig på gränsen till värdelös och övriga riddarhus längtar efter en möjlighet att detronisera ätten Kohinoor förstår vem som helst att Korinthia kan ha haft en del bryderier innan hon utnämnde Det förlovade landets hertigar.

Men det sägs ju så mycket. Förutsatt att inte skenet bedrar å det grövsta fungerar Ambrias styre alldeles utmärkt – utvecklingen av regionerna går framåt i rask takt, armén står stadig inför Davokars styggelser och nya kolonier etableras varje månad. Och även om ryktena innehåller spår av sanning råder det ingen tvekan om att Korinthia Nattbane har både hjärna och auktoritet nog för att hantera en eller annan familjedispyt.

YNDARIEN

Storhertigdömet Yndarien är drottning Korinthias egen provins, rik på regn, bördiga jordar och inte minst befolkning. Drygt fyrtio procent av Ambrias population ryms mellan bergen och Doudramälven och nya flyktingar anländer varje dag. Även om många slussas vidare till övriga provinser, inte minst till kolonierna i Nya Berendoria, finns det många som menar att bergspassen borde stängas – som de upprört frågar: "Hur mycket är Det förlovade landet värt när det har översvämmats av smittbärande råttor!?"

MERVIDUN

Hertigdömet Mervidun regeras formellt av Abesina, drottningens svårt sjuka moder. Som ståthållare fungerar hertig Sesario, den man som Abesina gifte om sig med under Korinthias fångenskap och med vilken hon har dottern Esmerelda. Från högsätet Mergile dirigerar han handeln med metaller, granit och virke; produkter som tillsammans med smidiga transporter längs älven Noora gjort Mervidun till ett av Ambrias rikaste hertigdömen.

NYA BERETOR

I Nya Beretor regerar hertig Ynedar, son till Korinthias tvillingbror Korian som gick i döden för att befria sin fängslade syster. Ynedar, döpt efter sin farfader, är jämnårig med det ambriska riket och styr över en region som kan skryta med goda relationer till barbarfolken, skickliga trähantverkare och ett sinnrikt system för utvinning av eldningsolja ur det vidsträckta träsket Marsken.

SERAGON

När inte den närmaste familjen räcker till vänder man sig till kusinerna, i detta fall sonen till den gamle konungens yngste bror som också han

stupade i Kriget. Hertig Gadramei beskylls ofta för att vara en lätting som hellre super än ägnar sig åt regionens förvaltning, men även om Seragon är fattigare och oroligare än övriga hertigdömen har han än så länge försvarat gränsen mot Davokars fläckfritt – och det trots att hans provins gränsar mot den krigiska barbaklanen Karohars område. Mycket mer än så kan man knappast begära.

KASANDRIEN

Drottningens halvsyster, den sjutton år gamla och minst sagt ystra Esmerelda, är hertiginna av Kasandrien. Staden Agrellas läge vid sjön Ebel gör den till en viktig knutpunkt för rikets vattenburna transporter, och hertiginnan är därtill mycket stolt över att husera Ordo Magicas högsäte i sin provins. Vid sidan om detta är Kasandrien mest känt för att vara präglad av sin hertiginnas påbud: "De segerrika döda ska firas och hyllas, inte sörjas!" Agrella är den eviga segeryrans stad.

NARUGOR

Hertigdömet Narugor breder ut sig längs Davokars sydgräns och inrymmer de båda gränsforten Otra Senja och Otra Dorno, något som understryker att hertig Junio av Berakka betraktas som särskilt ansvarig för att hindra skogarnas mörker från att sippra ut över Ambria. Hertigen själv – en krigshjälte av folket som genom visad tapperhet och lojalitet har upphöjts till furste av ädlaste sort – är ett exempel på att krigsslutet och flytten har skakat om bland riddarhusens tidigare rigida strukturer.

NYA BERENDORIA

Enligt vad som sägs har Alesaro Kohinoor aldrig förlåtit sin brorsdotter, även om det inte var hon utan en grupp generaler och andra förnämna ädlingar som hindrade honom från att efterträda sin bror på Alberetors tron. Att Korinthia gav honom hertigdömet Nya Berendoria är knappast någon tröst, då hon sannolikt fastslog utnämningen till det karga, blåsiga ytterområdet i syfte att slippa ha honom i Yndaros. Mycket tyder dock på att hertigen håller på att skaffa sig nya vänner bland barbarerna.

PRIOS DOMLAND

I hjärtat av Ambria ligger solkyrkans domland, med Förstefader Jeseebegai fungerande som Prios ståthållare. Där rikets två största landsvägar, den mellan Yndaros och Tistla Fäste samt den mellan Kurun och Ravenia, korsar varandra ligger kyrkans centralort Tempelvall, omgärdad av böljande slättlandskap där grödorna vajar för vinden och boskapen betar i förvissning om att de är trygga från alla yttre fiender.

Barbarfolket

NÄR AMBRIERNA ANLÄNDE till regionen söder om Davokar fanns tretton barbaklaner i området. De tretton har nu blivit elva, i och med att klanen Kadiz genast lät sig inlemmas i Ambria och Jezora-klanen förintades av sydländskt stål. På senare tid har det visserligen börjat talas om en eventuell tolfte klan, den så kallade Rovklanen. Men då dess existens ännu inte har bekräftats, och när övriga barbarer tycks lika förvånade som ambrierna över de rykten som florerar, finns där inte mycket att säga.

Relationen klanerna emellan har förändrats som ett resultat av ambriernas ankomst, kanske också på grund av den stegrande aktivitet som anas bland Davokars bestar och styggelser. Oavsett anledning säger sig klanhövdingarna idag vara överens om att hålla fred, och allt tyder på att de försöker stå vid sitt ord. För även om det fortfarande är oroligt i vissa gränstrakter, inte minst längst i norr samt mellan kariter och vajvoder i öst, pågår för tillfället inga regelrätta klanrig.

Barbarernas Storhövding på Karvosti väljs på livstid vid ett storting som hålls när den sittande "barbarkonungen" närmar sig döden. Men han väljs inte för att styra utan för att medla och, när nöden så kräver, sätta sig till doms över konflikter inom och mellan klanerna, och då bara på berörda klanhövdingars begäran. Så fränsett att de har sina undersåtars välvilja att ta hänsyn till är Davokars barbarhövdingar i stort sett fria att styra sina klaner som de behagar. Även om likheter finns har varje klan sina egna lagar, sina egna sedvänjor och sin egen struktur.

Att likheter ändå finns beror först och främst på häxorna. Häxornas ledare tituleras Huldran och hon residerar precis som storhövdingen på Karvosti. Fyra gånger per år (vid vinter- och sommarsolstånd samt vid höst- och vårdagjämning) träffar Huldran ledarna för klanernas häxnoder, kallade råddare eller rå. Syftet med träffarna sägs vara att rapportera om tillståndet i skogen, men ska man tro vad som sägs ägnas också mycken möda åt att diskutera och söka lösningar på samma konflikter som Storhövdingen har att hantera. Häxorna har utan tvekan stort inflytande på såväl storhövdingens som enskilda klanhövdingars göranden och låtanden; faktiskt så stort att den respekterade ordensmästarinnan Levia av Soleij menar att Yeleta, den nuvarande huldran, har större makt över klanerna än Korinthia har över Ambrias folk.

GAOIA

Den nordligast levande klanen, Gaoia, beskrivs även av andra barbarer som brutal och primitiv – bland annat sägs de stå i förbund med en uråldrig lindorm,

kallad Storfader Lint. Gaoierna visar sig i stort sett aldrig i skogarnas sydliga regioner. Enda undantagen är klanens raggiga vredesgardister och det något mer polerade följe som hövding Rábaiamon med några års mellanrum skickar på artighetsvisit till Karvosti.

ENOAI

Enoerna är trädens folk, levande uppe i trädkronorna eller ingrävda i jättefurornas rotsystem. Det sistnämnda gäller bland annat den sägenomspunna byn Enovak där hövdingen Karona residerar. Bosättningen rymmer ett femtiotal bostäder av varierande storlek samt en torgplats, allt inklämt under den väldiga fura som delar namn med klanen.

GODINJA

Många av de masker som bärs av barbarfolken tillverkas av Godinja-klanens hantverkare och finsmeder. Klanens stolta folk påstår sig stamma från det gamla Symbaroums styrande elit – en föreställning som övriga klaner starkt ifrågasätter men utan att uppröras. Istället pekar man gärna på att goederna fram till för ett par generationer sedan hade ett nära samröre med Davokars alver, och sprider gärna rykten om att Godinjas hövding, den väldige Vikomer, har alvblod i ådrorna.

YEDESA

Yederna har egentligen större anledning att vara stolta än sina nordliga grannar. Av de senaste tio storhövdingarna har sex fostrats bland dem, däribland den nu sittande Tharaban. Kanske beror detta på att klanen sedan länge har slagit



Denna avskrift, delvis otydlig på grund av fuktskador, återfanns i fickan på en utforskare som föll död ner just utanför Tistla Fästes norra port. Rykten säger att den expedition hon gav sig iväg med hade som mål att nå självaste Symbar.

Storhövdingen Tharaban

Barbarernas Storhövding har sitt högsäte på klippan Karvosti inne i Davokar, cirka fem dagars ritt nordväst om Tistla Fäste. De pilgrimer som har besökt soltemplet där berättar att Storhövdingen residerar i en imponerande stenborg med hundratals år på nacken, bevakad av de hårdföra krigarna i Slumrande vredens garde. Tharaban själv ser man sällan. Han skymtas ibland blickande ut över Karvosti från någon balkong och vid fåtaliga tillfällen har han setts vandra till rådslag med häxorna eller till tingsplatsen vid platåns norra spets, omgärdad av minst dussinet gardeskrigare.

Rykten beskriver honom ömsom som en listig diplomat, ömsom som en plattskallad idiot; ömsom som en fruktansvärd stridsman, ömsom som en viljesvag galjonsfigur vars ord dikteras av Huldran. Alldeles oavsett är den pålsskrudade Tharaban, uppbackad av de nittionio medlemmarna av Slumrande vredens garde, stark nog att kunna utmana de flesta.

ner sina bopålar istället för att flacka runt mellan flera bosättningar. Hövding Leonods stenborg är sedan Jezora-klanens undergång barbarfolkens mäktigaste byggnadsverk.

BAIAGA

Förutom att baiagerna relativt ofta syns i både Karvosti och Tistla Fäste utmärks de av sin tradition att strida sida vid sida med sina tama björnbestar, kallade baiagorner. De lever i små grupper som flyttar runt i klanens område och livnär sig på jakt och fiske, men många väljer också att lämna regionen för kortare eller längre perioder – något som övriga barbarer gärna tolkar som tecken på rotlöshet eller bristande samhörighet.

ZAREK

Tillsammans med sina grannar tillhör zarekerna de barbarer som tycks ha minst emot ambriernas närvaro i Davokar. De har sina bosättningar vid skogsbrynet och längs Volgomas norra strand, och sägs ha utvecklat ett nära samarbete med Alesaro av Kohinoor, Nya Berendorias hertig – ett samarbete som säkerligen grundlades redan när Zareks hövding, Monovar, hjälpte ambrierna att krossa hans ärkefiende, Haloban.

ODAIOVA

Odavernas jaktmarker sträcker sig från Karvosti i norr till Tistla Fäste i söder, vilket innebär att färdvägen mellan de två orterna går över deras

land. Det är alltså icke att förundras över att dess folk har vant sig vid ambriernas närvaro och lärt sig att slå mynt av den. Det är ofta Odaiovas folk som agerar mellanhänder i kontakter och handel mellan folken, vilket gör att klanens hövding, Embersind, lever betydligt behagligare än många andra klanöverhuvuden.

KAROHAR

Till skillnad från odaverna är de krigiska kariterna om inte fientligt så i alla fall misstroget inställda till regionens nykomlingar. Kanske beror det på att ambriska lycksökare har invaderat klanens territorium under de senaste två decennierna, och därigenom både skrämt bort bytesdjur och lockat till sig alver. Kanske har det istället att göra med vad som hände med klanens tidigare allierade – Haloban och hans jeziter. Oavsett anledning är kariternas område långt ifrån säkert att beträda för såväl utforskare som skattletare.

VAJVOD

Sydöstra Davokar, i synnerhet älven Doudram och trakten kring stenfästet Vojvodar, är vajvoder-nas jaktmarker. Det ensliga läget och invånarnas relativa öppenhet mot omvärlden innebär att ambrierna har kunnat skaffa ett ordentligt fotfäste i regionen, tydligast representerat av kolonin Kärringe, handelsskeppen som seglar ända upp till älvens källa samt den långt framskjutna bas som drottningens jägarkår har i området.

SAAR-KAHN

Den nordliga stäppklanens saarer är ett krigiskt folk med ett grötigt tungomål som knappt andra barbarer begriper. De lever i självvald isolering kring en uråldrig stenfästning, dyrkar den bestialiska Blodsdottern och betraktar sig själva som Symbars sanna ättlingar. Några gånger per år slår saariska plundrare till mot andra barbarbosättningar, men klanhövdingen Razameaman skyller alltid på rebelliska utbrytare – något som övriga klaner har valt att tro på, tills motsatsen är bevisad.

VARAKKO

Längre söderut, nära Ambrias gräns, flyttar varakerna runt i sina vagnar. De utgör den till invånarantal minsta klanen, något som bland annat beror på att de länge har varit särskilt utsatta för saariska "rebellers" attacker. Med hertig Alesaros tillåtelse befinner de sig numera innanför Nya Berendorias gränser under stora delar av året och rykten gör gällande att hertigen anstränger sig för att avlysa den blodsfejd som råder mellan varakernas hövding, Didramon, och Monovar av Zarek.

Förstefader Jeseebegai

Den man som nu sitter på Skymningstronen i Tempelvall föddes som Demeon av Soleij. Han fanns med som själasörjare i den elitbataljon som befriade drottningen ur mörkermästarnas våld, och var faktiskt den som gjorde fritagningen möjlig – genom ett besjunget hjältedåd vandrade han naken genom den oheliga eldvägg som höll Korinthia fjättrad och bar henne sedan ut. Drottningen klarade sig med ytliga brännskador medan Demeon förlorade synen, hårväxten och ådrog sig svåra ärr över hela kroppen.

Men ingen har någonsin hört den hängivne svartkappan klaga över sina skador. Till skillnad från Korinthia har han aldrig sökt dölja sitt ärrade anlete; han har nöjt sig med en bindel över de tomma ögonhålorna till skydd mot omgivningens smittor. Och när den förre Förstefadern gick hädan var det enligt ryktet aldrig någon diskussion om vem som skulle efterträda honom. Kurian behövde bara ett timglas på sig innan de kungjorde upphöjningen av den dåvarande klosterbrodern Demeon till förstefader Jeseebegai. Och de kunde knappast ha valt bättre: ingen älskar Prios så högt som han; ingen annan kämpar med sådan iver för att ge Ambrias folk modet att behaga Prios och fylla honom med kraft.

Prios kyrka

SOLGUDEN PRIOS KYRKA har egen mark att förvalta i Ambria, en region stor som ett hertigdöme kring centralorten Tempelvall. Där residerar Prios Förstefader, solkyrkans livstidsutvalde pelargestalt, som i sin tur utses av Kurian – kyrkans styrande råd bestående av ledarna för de tre underorganisationerna prästerskapet, solriddarna och svartkapporna. Förstefader Jeseebegai som idag sitter på Skymningstronen i Tempelvall upphöjdes för sex år sedan ur svartkappornas led.

Prästerskapets teurger och liturger ansvarar för att uttolka Prios bud och driver alla hans tempel, från katedralerna i Yndaros och Tempelvall till den restaurerade helgedomen på Karvosti. Dess nuvarande representant i Kurian heter Anabela av Argona och är syster till greve Alkantor av Argona; ett släktskap som greven sägs nyttja i sin strävan att vidga sina domäner och sitt inflytande.

Den döende solens ridderskap utgör solkyrkans väpnade gren. Dess välrustade och väl-drillade templärer, vilka alla stammar från ädla ätter, spelade en central roll i Det stora krigets slutskede – ett faktum som ridderskapets ledare, Kommendör Iakobo av Vearra, inte låter någon glömma i första taget.

Skymningsbröderna, eller svartkapporna som de oftast kallas, är en munkorden som har sitt huvudsäte söder om Yndaros, uppe i Titanerna. Vid sidan om en handfull kloster runt om i Ambria förestår de en klosterskola i Yndaros och ansvarar för kyrkans externa och interna underrättelseverksamhet. Brödraskapets talesperson, den eftertänksamme Broder Eumenos, brukar säga att medan templärerna riktar svärdseggen mot Ambrias yttre fiender, siktas svartkappornas knivspetsar mot de inre.

Ordo Magica

AMBRIAS MEST INFLYTELSERIKA orden för lärda studier och fostrande av magiska förmågor, Ordo Magica, flyttade häromåret sitt högsäte från Yndaros till Agrella vid sjön Ebel. Stormästare Seldonio styr över en organisation med kapitel i alla större samhällen och en handfull utposter inne i Davokar. Varje kapitel leds av en Kapitemästare, som under sig har Ordensmästare. De sistnämnda är specialister på sina respektive områden – som exempelvis Botanik, Alvföklslära, Monstrologi och Ordensmagi – och har i sin tur en handfull gesäller och noviser arbetande för sig.

Ordo Magicas primära ambition är av det utforskande slaget: man söker kunskap för kunskapens skull. Exempelvis organiserar de expeditioner till både skogarna och bergen, från vilka

Stormästare Seldonio

Många var de kapitemästare som stupade i Kriget; Seldonio överlevde eftersom han redan då var organisationens överhuvud och behövdes vid krigsrådet. Exakt hur gammal han är vet nog knappt han själv, men under namnet Seldonio dyker han upp i hjältekväden diktade för nära två århundraden sedan. Och även om vissa kallar hans agerande under Kriget fegt, är det ingen som betvivlar hans kraft eller skicklighet som en av Ambrias mäktigaste magiker.

Men mäktigast är han inte. Tre andra ordensmästare klarade krigsåren med livet i behåll: ovädersväverskan Variol, Kullinan av det utdöda huset Furia och kanske mäktigast av dem alla, sinnesvrängerskan Elionara Gul-katt. Det sägs att dessa tre drev igenom flytten av ordenshöghuset till Agrella mot Seldonios vilja – de önskar lugn och ro för att kunna ägna sig åt studier och förkovran och har liten eller ingen förståelse för stormästarens omsorger om Ambrias folk och få. Resultatet har hur som helst blivit att Seldonio oftare befinner sig vid ordenskapitlet i huvudstaden än på sin kammare i Agrella. Och ska man tro vad som viskas bland gesäller och noviser innebär detta att Seldonios dagar som ordensmagins förgrundsgestalt snart kan vara förbi.

SÅ SADE AROALETA

"... och folket skall alltid söka, det gömda Ambal Seba, där sanningen skrivs i guld, där urkraftens nycklar präntats i varv på varv runt pelare tretton. Men folket skall aldrig finna, ty dimman är för evigt; inte ens Fofar Förgörarens eldar kan skingra slöjan över en dal som inte är."

de hembringar märkvärdiga föremål i syfte att närmare studera deras egenskaper och användningsområden. Istället för andlighet framhåller man filosofin som vägen till en expanderad förståelse av tillvaron, och förlitar sig i slutändan på evidens och erfarenhet snarare än på tro – ett förhållande som gör att Ordo Magicas företrädare gärna råkar i luven på teurger och svartkappor.

Men det egenmäktiga sökandet efter kunskap innebär inte att orden är helt världsfrånvärd. Seldonio tycks vara väl medveten om att han är i behov av andras stöd och resurser – exempelvis drottningens välsignelse för att utforska Davokar, ädlingarnas silverdaler för att bekosta expeditioner samt jägarkårens vilja att låta ordensföreträdare följa med på patruller i skogarna. Dessutom drar man gärna vinning av de upptäckter som görs, genom att sälja allt från medikamenter till kartor och information. Det sistnämnda får sitt tydligaste uttryck på Vivisektoriet i Yndaros, där vanligt folk kan betala för att få se en ordensmästare skära itu allt från nyttodjur till rovtroll och faktiska styggelser.

Drottningens armé

DROTTNING KORINTHIA ÄR Ambrias överbefälhavare men merparten av rikets armékår styrs dagligdags av den åldrade fältmarskalken Beremo av Herengol. Armén är indelad i sex härar, bekostade

och underhållna av respektive hertigdöme, samt en sjunde som tillhör storhertigdömet Yndarien och sålunda lyder direkt under drottningen – var och en innehållande infanteri, kavalleri, båg- och/eller armborstskyttar samt tross.

Till detta kommer också rikets jägarkår samt drottningens livregemente Pansårerna som lyder under general Jomilos befäl och är stationerat i en fästning just väster om huvudstaden. Den förstnämnda är fristående i förhållande till armékåren och ägnar sig framför allt åt underrättelseverksamhet och spaningsuppdrag längs rikets gränser. Dess befälhavare, överste Revina av Kalfas, sägs vara en av drottningens närmsta vänner och envisa rykten hävdar att hon kommer att efterträda den nuvarande fältmarskalken när denne tvingas till pensionering – rykten som får blodet att koka på armékårens generaler.

Beremo av Herengol

Beremo stammar från en lång lista av framstående befälhavare och betraktas själv som kronan på verket, inte minst eftersom han var högst ansvarig för utgången av Det stora kriget. Han har varit rikets fältmarskalk i tjugosex år och närmar sig nu sjuttioårsåldern, vilket har satt fart på spekulationerna om hans avgång. Men än så länge tyder ingenting på att varken han själv eller drottningen har sådana planer – så sent som under nyårsfirandet år 21 red han i täten av Korinthias hedersvakt och såg ut att vara vid mycket god vigör; enligt vissa, vid onaturligt god vigör.

Ja, ryktena om rikets näst högste befälhavare är många. Somliga menar att han är slutkörd, både mentalt och fysiskt, men att drottningen underlåter att avskeda honom på grund av hans långa och trogna tjänst. Andra rykten gör gällande att Beremo har allierat sig med mörka makter som i gengäld fyller honom med ungdomlig kraft, eller att den gamle hjälten har en eller flera hållhakar på Korinthia som hindrar henne från att göra sig av med honom. Men vad sanning som ligger i detta kanske inte spelar så stor roll – faktum är att Ambrias armé fungerar alldeles utmärkt och att den inte har förlorat ett slag på över två decennier. De flesta skulle nog säga att det är det enda som räknas.





Sändebudet Elori

Uppgiften att förhandla med drottning Korinthia har allt sedan hennes ankomst ålegat en reslig och mycket allvarsam alv vid namn Elori. Ambrierna hade aldrig haft kontakt med alver innan flykten, och skogsfolkets ovilja att låta dem klampa omkring i Davokar har fått dem att avsky "spetsöronen" med samma hetta som de hatar rovtroll och styggelser. Elori själv tycks vara medveten om detta. Han rör sig sällan på Yndaros gator och när det någon gång händer är han alltid på väg till eller från Drottningen med delar av livgardet Pansárerna som eskort.

Det sägs att Elori befinner sig i Yndaros för att söka en fredlig lösning på konflikten mellan alver och människor, men ingen tvivlar på att hans främsta uppgift är att spionera. Den uppfattningen fick gott om näring när han härom året fick besök – av Aloéna, det väldiga kvinnoväsen som annars håller till på klippan Karvostis sydspets. Vad som sades dem emellan är omöjligt att veta men sedan dess siktas Elori allt oftare. De glåpord och föremål som kastas mot honom tar han med samma jämnmod som alltid.

Järnpakten

BLAND ALVERNA TALAS det om Järnpakten, men exakt vad det är och vad denna allians i så fall skulle ha för funktion är flitigt omdiskuterat. Enligt de historier som berättas på Yndaros krogar påstår Davokars spetsörade väktarkår att människosläktet har förbundit sig att överlämna skogarna i alvernas vård och att aldrig själva beträda skogsdjupet. Detta löfte ska ha nedpräntats och undertecknats av bland andra ätten Kohinoors anfader, Argalo, och de nuvarande barbarhövdingarna Rábaiamon och Razameamans stamfäder. Vidare hävdas det att människohärskarna överlämnade en gåva till alvfursten Eneáo för att bekräfta överenskommelsen – sextusen vackert mönstrade ringar av järn.

Bland barbaklanerna finns legender som skulle kunna bekräfta Järnpaktens existens och legitimitet, men som lika gärna kan vara baserade på lögnen som barbarerna har itutats av spetsöronen. Uppenbarligen är det den senare tolkningen som har vunnit gehör bland Ambrias maktelit, trots att alverna dagligen gör verklighet av hotet att hämnas på alla människor som bryter mot traktaten.

