

Yndaros

NIO ÅRS ARBETE i Marskens gölar och min kropp tog slut. Jag återvände häromdagen just som solen segade sig upp över Ravennergens toppar och dimmorna dansade längs Doudrams yta. Allt inför min blick tycktes främmande.

Visst kände jag igen byggnadsställningarna, folkmassorna och larmet av röster som blandades med tramp från skor, kängor och hovar. Vad som förstummade mig var snarare allt som fötts ur detta myller – pelarna vid hamnbassängens inlopp, martyrkatedralens väldiga kupol och inte minst vår drottnings enorma palats. Och inte bara det. Gatornas stenbeläggning, de fyravåningshus som kantar gatorna, torgplatsernas hjältestatyer, klosterskolan som ligger där min favoritkrog en gång låg.

Men åter till din fråga ... Anledningen till att jag ligger här blödande för dina fötter är att jag i tur och ordning har blivit stenad, knivstucken, piskad, mörbultad och slutligen knivstucken igen. Stenad blev jag vid midnatt när jag hamnade mitt i en uppgörelse mellan två grupper av välklädda men synnerligen brutala dvärgar. Knivsticket kom som svar från en av dvärgarna när jag bad honom om nåd. Piskad blev jag av en drucken häxjägare som misstog mig för en styggelse och mörbultningen inföll emedan häxjägaren jagade mig ända till Gamla Kadizar och rakt i armarna på en skara retliga svartalfer. De sista knivsticken kom från något som såg ut att vara ett flickebarn. Jag trodde att hon skulle hjälpa mig, men hon sökte igenom mina fickor och högg mig sedan i besvikelse över att de redan var tomma.

Så om du kunde sluta flina, gå härifrån och låta mig dö i fred skulle jag uppskatta det väld...

Bakgrund

YNDAROS ÄR BYGGT på de välbehållna ruinerna av stadsstaten Lindaros. Om den senare vet man inte mycket mer än det som barbarfolken har kunnat berätta – kontakten mellan Alberetor och Lindaros var aldrig särskilt välutvecklad på grund av Titanernas barriär. Den allmänna övertygelsen är att stadsstaten gick under för två århundraden sedan på grund av en fruktansvärd epidemi som grundligt utrotade dess befolkning. Man är också av uppfattningen att lindarernas öde var självförvållat: att farsoten var högre makters sätt att straffa dem för deras högmodiga och lättjefulla leverne.

Lindaros ruiner skyddes länge som pesten av regionens befolkning men när ambrierna för drygt två decennier sedan anlände till älven Doudrams strand möttes de av en muromgärdad barbarby, belägen inne bland ruinerna. Efter en kort belägring och ännu kvickare förhandlingar gick byn Kadizars hövding Manvar med på att kapitulera och upplösa klanen. I gengäld upphöjdes han till Baron Manvar av Grendel och gavs ett stycke mark att förvalta. Den nyblivne baronens äldsta dotter vägrade att underkasta sig inkräktarna och flydde till bergen med cirka tvåhundra likasinnade kadi-zer. Resten av klanmedlemmarna blev kvar och sattes snart i arbete av landets nya herrar.

Tack vare tiotusentals krigsfångar gick omvandlingen av Lindaros ruiner till Korinthias nya hög-säte snabbt. När drottningen anlände med sitt hov, sju år efter förtruppernas ankomst, stod redan en respektabel palatsbyggnad på plats och stadens struktur av vägar och stadsdelar var också den grundlagd. Men nu tog utvecklingen fart på allvar. Palatset byggdes om och byggdes ut; mängder av byggnader revs för att ge plats åt vackrare och större kreaturer; parker och torgplatser anlades, de flesta krönte med någon form av krigs- eller hjältemonument; storslagna byggnadsverk som Martyrkatedralen, Domen och hamnbassängen anlades på stommar från Lindaros tid och kunde avslutas på bara några år.

Fjorton år har nu passerat sedan Drottningens ankomst och Yndaros fortsätter att växa i en fart som många menar är ohållbar. Uppskattningar ger vid handen att cirka 100 000 invånare kallar huvudstaden sitt hem, men många av dem lever under svåra förhållanden innanför Gamla Kadizars murverk eller i flyktinglägret sydöst därom. Och än har inte flyktingströmmen sinat. Nya behovande anländer varje dag från den döende södern. Vissa är inbjudna på grund av sina eftertraktade egenskaper

Morgonens dimmor dansar över Doudrams yta, bäddar in hamn-distriktet i sitt fuktiga dis, väller tålmodigt uppför slänten mot drottningens palats. Yndaros, du sköna.

eller sitt släktskap med välborna stadsbor, andra är lycksökare som lockats av Yndaros uppblåsta rykte. Och även om många slussas vidare till kolonier i väst eller för att arbeta i Davokars gränstrakter kan man undra hur länge Yndaros ordningsmakt kan hindra grytan från att koka över.

Översikt

AMBRIAS HUVUDSTAD YNDAROS är belägen just väster om den plats där älven Noora löper samman med den väldiga Doudram, ungefär tre dagsmarscher norr om Titanerna. Den inrymmer ett koncentrat av drottning Korinthias rike: det krigiska, det lärda,





det affärsmässiga och det finkulturella, uppblandat med barbarer, svartalfer och en tilltagande hord egendomslösa flyktingar. Inledningsvis bör också nämnas att Yndaros är en byggarbetsplats. Det byggs överallt och inte sällan rivs relativt nya byggnader för att ge plats åt ännu nyare och mer funktionella strukturer.

Den som närmar sig huvudstaden i fraktbåt längs Doudram landstiger förmodligen vid den östligt belägna godshamnen. Därifrån kan man sicksacka sig söderut mellan lagerlokalerna för att komma till de fattiga kvarter där stadens många grov- och tjänstarbetare lever – byggare, pigor, servitriser, stuvare med mera. Och fortsätter man

Symbaroum & Lindaros

Ambriernas kunskaper om de högkulturer som genom århundradena har dominerat regionen är fortfarande begränsad. Ska man tro barbarernas skrönor finns det dock ett släktskap mellan Symbaroum och Lindaros. Det sägs nämligen att den senare uppstod genom att några av regionens barklaner slog sig samman och blev bofasta, ungefär samtidigt som övriga klaner enades under en gemensam Storhövding i kampen mot Davokars fasor. Men som med så mycket annat är sanningen långt ifrån klarlagd och debatterna om kopplingen mellan de två går ofta heta på krogarna som gästas av Ordo Magicas historieintresserade lärjungar.

Dansakademi

När Mörkermästarna besegrades befriades också en österländsk dansgrupp som hållits fången i deras borg. De erbjöd sig att följa Korinthias trupper västerut och idag är den stora flugan bland Yndaros ädlingar att låta sig hypnotiseras av österländsk dansmagi. I samma lokaler på palatsområdet huserar även Korinthias hovdansare – en trupp arroganta balleriner som har oerhört svårt att acceptera främlingarnas framgångar. De framhåller att österlänningarnas krumbukter saknar konstnärligt djup, att "dansarna" uppvisar en total brist på fysisk disciplinering, och att de i grund och botten ägnar sig åt bedrägligt fuskeri.

vidare söderut hamnar man så småningom bland flyktinglägrets skjul, tält och vagnar.

Hade man istället vänt västerut på godshamnens marknadsplats, kallad Månglarnas torg, skulle man snart ha passerat genom ringmuren till Gamla Kadizar. Stadsdelen består än idag av en blandning av Lindaros ruiner och barbarernas lerstenshus, även uppblandat med ett fåtal lämningar från Symbaroums tid. Befolkningen skiljer sig inte nämnvärt från den i fattigkvarteren, möjligtvis med undantag för de kriminella element som här är mer påtagliga.

När man träder ut genom ringmurens västra port möts man av larmet från hamndistriktets nöjesinrättningar och torgplatser. Den centralt belägna hamnen används numera framför allt för persontransporter till byn Berens Brygga på Doudrams norra strand och de lagerlokaler som en gång fanns i kvarteret har rivits för att ge plats åt krogar, spelhålor och andra ställen för njutningar och avkoppling.

Kommer man ut på det stora Triumftorget vid hamnbassängen och blickar mot söder ser man Korinthias palats höja sig mot skyarna och får en skymt av de hantverkarkvarter som också möter den som lämnar hamndistriktet på färden västerut. De skickligaste, eller i alla fall mest beryktade, hantverkarna finner man i området mellan hamnen och palatsdistriktet, medan de som bedriver sin verksamhet längre västerut får anstränga sig hårdare, både för att producera prima varor och för att locka kunder.

Norr om det västligaste hantverkarkvarteret finns ett nedgången distrikt som än så länge domineras av mer eller mindre lyckade konstutövare. Men vänder man istället söderut hamnar man snart i Yndaros finaste och bäst rustade kvarter. Den stora Martyrkatedralen till Prios ära ligger bara ett stenkast från Ordo Magicas trillingtorn

och, åt andra hållet, Det sista ljusets klosterschola. Närmast muren kring palatsdistriktet finns också de välbevakade bostäder och värdshus där rikets furstar och förmögna brukar bo när de har ärenden i huvudstaden.

Vad gäller stämningen befinner sig Yndaros i ett konstant tillstånd av beordrad segeryra. Man firar sitt segerrika förflutna, sin blomstrande framtid och inte minst sin härskarinna. En dag i veckan är helt ägnad åt festligheter, parader och skådespel iscensatta för att påminna om viktiga skeenden under Kriget eller ämnade att påvisa ambriernas dominans över barbarfolk och de nya hemtrakternas natur. Men under den karnevalslika ytan döljer sig både den stora sorgen över allt som gått förlorat och en lång rad problem som stadens härskare har att hantera. Många svälter; de flesta tvingas arbeta extremt hårt och under svåra förhållanden, i staden eller som livegna på godsens omkring; en överväldigande majoritet av de tillströmmande flyktingarna betraktas som opålitliga eller odugliga och hålls i schack med hjälp av allmosor och en hårdför stadsvakt. Lägg därtill de intriger och ränkspel som präglar relationen mellan riddarhusen.

Yndaros är kontrasternas stad och liksom de nybyggen som ständigt startas och växer upp längs älvstrandens leriga mark balanserar hon ständigt på gränsen till sammanbrott.

PALATSDISTRIKTET

Palatset med vidhängande paviljonger, parker och kaserner ligger i stadens sydliga delar och är helt baserat på strukturer från Lindaros tid. Det ligger på en vidsträckt kulle som omgärdas av en slät slipad, numera aningen vittrad stenmur; en kulle som med största säkerhet även härbargerade den döda stadsstatens furstar.

Förutom det i omgångar till- och ombyggda palatset med sitt skyhöga centraltorn finns många andra byggnader innanför muren. Hertigfamiljerna delar på två paviljonger, varav den ena också utgör drottningmoderns permanenta bostad och sjukhem. Liveregementet Pansärerna har en kasern alldeles intill Palatsparkens skulpturer och inhägnade vilddjur. Där finns också den av ädlingarna uppskattade Paradsteatern med teaterensemble, manskör och två dansgrupper.

Slutligen förtjänar Nyckelmästarens residens ett omnämnande. Sedan fyra år tillbaka är det den folkkäre krigshjälten Herakleo av Attio som leder huvudstadens administration. Många menar att hans hårda framfart, tydligast representerad av tukthusets tillbyggnad och strängare arbetsmetoder, aldrig skulle ha accepterats om dess anförare hade varit mindre besungen och älskad.

HAMNKVARTERET

Från att initialt ha varit en plats för införsel av byggmaterial har hamnkvarteret utvecklats till Yndaros centrum för nöjen, njutningar och avkoppling. Krogar som Segersalen, Ynedars Minne och Rådhusloftet erbjuder mat och dryck, ofta ackompanjerat av barders strängaspel, och vill man hoppa över maten går man förmodligen hellre till vinstugan Tuvins, musteriet Belgos Källare eller Vilde Man som uteslutande serverar varianter av barbarernas beckjom. Söker man ännu hellre spänning finns spelhålorna Lyckosmeden och Femklövern alldeles vid vattenbrynet eller Stålhandsken nära bohemkvarteret där prissajterna avlöser varandra natten lång – åtminstone tills lokalens stormästare, resen Storknoge, har klivit in i ringen och därefter slagit ner alla som varit fulla nog att anta utmaningen.

Men allt är inte fylleri och skörlevnad. Det ångande badhuset vid Doudrams strand kan ta emot såväl hög som låg i skilda utrymmen; från Vivisektoriets cirkelrunda balkonger kan gästerna beskåda hur Ordo Magicas mästare sprättar upp allt från märkvärdiga frökaplar till handflatsstora spindlar, korrumpierade vilddjur, ja till och med svartalfer; i den femvåningsbyggnad som inrymmer Galleri Arvet kan vem som helst utan betalning beskåda konstverk och lyssna till skaldar och sångare som påminner om ambriernas stolta förflutna och Alberetors fornstora prakt. Icke heller att förglömma är skamkorsen och avrättningspodiet på Triumftorget, varav det senare både rymmer en galgställning och en stupstock för halshuggning av ädlare brottslingar.

Vid sidan om allt detta går det förstås att borda skutor i hamnbassängen. Drottningens överbyggda tolvroddare ligger alltid ankrad vid sin välbevakade kajplats, sida vid sida med de ekor som varje afton rör rikets mest bemedlade till Holmöns överdådiga nöjespalats för en helkväll med god mat, exklusivt

sällskap och förstklassiga spektakel. Dessutom går en färjetur mellan hamnbassängen och byn Berens Brygga på Doudrams norra strand, från Yndaros vid varje jämnt klockslag och tillbaka på de udda.

HANTVERKSDISTRIKTEN

Huvudstadens många hantverkare håller primärt till i fyra kvarter – två just nedanför palatsdistriktet, och två väster om hamnbassängen. Konkurrenten mellan dem är stenhård, då stora delar av den hantverkarkår som tidigare var utspridd över hela Alberetor nu har samlats i Yndaros. Och inte förbättras situationen av att yrkesmännen får konkurrens från inflyttade barbarer och, inom vissa områden, svartalfer.

För att råda bot på de många konflikter och fejder som föddes av övertaligheten dikterade drottningen år 19 att ett skråsystem liknande det som länge har funnits inom Ordo Magica skulle inrättas. Tanken är alltså att murare, gjutare, smeder, bryggare, skräddare, krukmakare och så vidare ska organisera sig i ett system av noviser, gesäller och mästare, baserat på respektive individs skicklighet. Kampen om mästar- och stormästarsigillerna har i perioder varit väldigt blodig, faktiskt så blodig att också många av de som inte dött har valt att flytta sin verksamhet till mindre orter – två faktorer som bidragit till att lugnet äntligen börjar lägra sig.

Å andra sidan tycks ett annat orosmoln växa sig mörkare på himlen. År 13 dök det första av ett tiotal dvärgasläkten upp och bad att få bosätta sig i Yndaros. Då de kunde betala för sig, och på sikt utvecklas till en värdefull kontaktyta mellan Ambria och det slutna dvärgriket Küam Zamok, togs de emot med öppna armar och etablerade sig snart i just Hantverksdistriktet. Sedan dess har det framgått med allt större tydlighet att ätterna ligger i fejd med varandra och att de själva saknar eller är ointresserade av att utöva några

Den evige skarprättaren

För snart nio år sedan anmälde sig en jättelik, maskprydd mansvarelse vid palatsets grindar och krävde att få träda inför Drottningen. Efter många om och men (och mycken blodspillan) gick hans vilja igenom varpå han erbjöd Korinthia sina tjänster som skarprättare i Yndaros. Varifrån han kom och vem han är vet ingen, men han kallar sig Ripe och hans väldiga

tvåhandssvärd har kommit att bli symbolen för lag och rättvisa i det nya riket.

Han visar sig sällan annat än i samband med avrättningar på stadens Triumftorg men när så sker är det som om allt runtomkring stannar upp – folk släpper vad de har för handen, samtal tystnar och de som står i hans väg backar undan. Ripe injagar fruktan med sin blotta närvaro och huvud-

stadens skaldar och sagoberättare spär gärna på med sina skrönor, vilka ömsom beskriver honom som ett ovanligt klartänkt ärketroll, ömsom likställer honom med varelser som Aloéna på Karvosti. Alldeles oavsett vem han är och varifrån han stammar frågar sig alla vad som kommer att hända när Den evige skarprättaren har mättat sin törstande klinga.

Beckavandalerna

Även om majoriteten av drottningens folk betraktar barbarerna och deras seder som ociviliserade och förkastliga, finns det vissa företeelser som har anammats. En stor grupp ungdomar i daglönarkvarteren har börjat nyttja barbarernas droger, i synnerhet drycken beckjom och diverse svampar. Dessa så kallade Beckavandaler blir understundom helt orediga och drar genom staden som en skrattande våg av förstörelse och knyt-näsvåld, till de mer respektabla invånarnas bestörtning.

hantverksfärdigheter. Istället har de på olika sätt förvärvat en lång rad affärsverksamheter – krogar, lagerbyggnader, varuproducenter med mera – som de nu basar över.

Ryktena om vad de egentligen sysslar med, varför de motarbetar varandra och stundtals samlas i stora gäng som brakar ihop i brutala uppgörelser är många; lika många som de kopplingar som görs mellan dvärgarna och olika kriminella dåd i stadens västliga kvarter. Men trots att deras verksamhet uppenbarligen har börjat sprida sig till både bohemkvarteret och hamndistriktet låter ordningsmakten dem vara – ett faktum som också det ger upphov till vidlyftiga spekulationer.

TEMPELOMRÅDET

De kvarter som ligger närmast väster om palatset kallas i allmänhet Tempelområdet, trots att det inrymmer betydligt mer än solkyrkans helgedom i staden. Martyrkatedralens glänsande kopparkupol är utan tvekan det mest framträdande landmärket, men den som närmar sig huvudstaden söderifrån över slättlandet eller på båt längs Doudram ser också Ordo Magicas tre tornspiror och gästgiveriet Kohinoors tak höja sig över omkringliggande bebyggelse. Här ligger byggnaderna i allmänhet betydligt glesare än i resten av staden och merparten kringgärdas av inhägnade öppna ytor, stenlagda eller bevuxna med välansat gräs. Exempelvis är Det sista ljusets klosterskola belägen på en muromgärdad tomt stor nog att husera både själva skolbyggnaden, ett angränsande internat och ett eget tempel med plats för hundratalet bedjande.

Allra närmast palatsmuren finns ett inhägnat bostadskvarter bebott av rikets mest prominenta invånare. En månghövdad vaktstyrka, ledd av den pensionerade hjältegeneralen Seraon av Patio, tillser att inga obehöriga tar sig in till de i sin tur ofta mur- eller staketomgärdade gårdarna. Här bor stadens rikaste i omåttlig lyx – köpmannen Herr Hurian, Holmöns föreståndare Elindra Aroma, mecenaten Laguboi av Galeia med flera – men många residens ägs också av olika riddarhus och nyttjas bara när deras representanter har ärenden i huvudstaden. Andra noterbara byggnader är den fantastiska kvarterskrogen Broder Humles, den kopia av Nattbacka som Tistla Fästes starke man har låtit uppföra samt den borgliknande villa som nyligen uppförts av Artek Valotzar, ledare för den dvärgätt som har lyckats bäst i sina erövringar.

GAMLA KADIZAR

Barbarbyn Kadizar etablerades för ett knappt sekel sedan, av klanen Kadiz som hamnat i onåd

hos regionens då mäktigaste härskare – jeziternas hövding Haloban. Sökande efter trygghet vågade de sig in i den tabubelagda ruinstaden där de sedermera började bygga sin by och omringade den med en lerstensmur. De valde en plats nära älvens livgivande vatten och där en uråldrig tornruin från Symbaroums tid gav dem god utsikt mot fiendelandet i norr.

Den tjugo fot höga ringmuren står fortfarande kvar, och därinnanför finns fortfarande en blandning av kadizernas lerstenshus och Lindaros lämningar, kryddat med den gamla tornruinen i stadsdelens mitt. Innan ambriernas ankomst fungerade ruinen som barbarhövdingens högborg, men nu har dess olika sektioner delats upp mellan olika intressen – stadsvaktens hårt prövade lokalkontor finns i en del, medan stadsdelens informelle ledare, tjyvkungen Herreman Dastan, håller hov i den ombyggda tornkroppen. Under ruinkomplexet pågår en vida omtalad utgrävning i Ordo Magicas regi, men om man har funnit något av intresse så har projektets ledare, Ordensmästarinna Marbela, lyckats hålla det hemligt.

I övrigt lever uppskattningsvis fyra tusen personer i Gamla Kadizar. Trångboddhet, fattigdom och sysslolöshet är förhärskande – majoriteten överlever tack vare allmosor, daglöneri och tiggeri. De arbeten som finns är ofta tunga, farliga och illaluktande: stadens garverier finns här, liksom latrintömmarnas skrå och grovsmedernas gille. Och skråmästarna för latrintömmarna, garvarna och grovsmederna utgör förstas maktfaktorer i Gamla Kadizar, precis som lerstensbrukets patron, Herr Manselm.

Många invånare väljer istället den kriminella banan, för stolta eller giriga för att nöja sig med utkomsten av vanligt hårt kroppsarbete. På grund av det har också en informell maktstruktur vuxit fram, naturligtvis med Herreman Dastan i toppen. Han skor sig gott på områdets fattigdom genom organiserat tiggeri och ficktjuveri, uthyrning av arbetskraft med mera, och är lika bestämd i kampen mot upproriska tendenser som stadsvakten någonsin har varit.

GODSHAMNEN

Öster om Gamla Kadizars ringmur ligger det hamnområde som numera används vid godstransporter till Ravenia i norr, Agrella i väst och Mergile i öst. Söder om kajområdets många lagerlängor finns det skabbigaste av stadens daglönarkvarter, knappt mer än en ostrukturerad massa av skjul och ruckel. Några byggnader från Lindaros tid finns inte kvar – officiellt raserades ruinerna för att materialet behövdes i ombyggnaden av palatsdistriktet och



stadens centrala delar; enligt ryktet handlade det istället om att de styrande inte ville ha flyktingar och daglönare boende i lättförsvarade stenbyggnader. Men om man färdas runt längs ringmurens sydsida finner man bättre rustade bostadsområden för Yndaros många grov- och tjänstearbetare, områden som har fått behålla Lindaros stenstrukturer och som blir allt finare ju längre in mot stadskärnan man kommer.

Det är i grovarbetarkvarteren som det stora missnöjet frodas. I Gamla Kadizar ser stadsvakten och Herreman Dastan till att hålla upproriska tendenser till ett minimum, men på murens utsida är det svårare att behålla kontrollen. Distriktets hamnarbetare, tjänstefolk, byggare, körkarlar och så vidare kan med rätta hävda att de får alldeles för lite i utbyte mot sitt slit, och samtidigt sväller det närbelägna flyktinglägret av arbetskraft – utblottade, hungrande och törstande kvinnor och män som är beredda att ta vilka arbetsuppgifter som helst till en ännu lägre ersättning.

Hade befolkningen inte varit så splittrad i olika falanger som kämpar mot varandra istället för att enas skulle situationen förmodligen ha varit en annan. Men som det är nu står stuvaren Kerpano och gormar om ambriernas rätt, lädersömmerskan Yahela om barbarfolkens rätt, daglönaren Ulofin om svartalfernas rätt och dagdrivaren Feona om de nyanlända immigranternas rätt. Den enda röst som skriker för allas räkning är den som stiger ur halsarna på organisationen Facklans nyhetsutropare. Vem som finansierar verksamheten eller som skriver de hårt vinklade nyheter om Ambrias orättvisor som Facklans gossar och flickor ropar ut är det ingen som vet – uppenbarligen inte ens barnen själva.

FLYKTINGLÄGER

Söder om Godshamnen och öster om det skogsparti som kringgärdar nöjes- och kampsportsarenan Domen breder det väldiga flyktinglägret ut sig. Liksom i Godshamnens kvarter har alla

1. Martyrtemplet
2. Ordo Magicas Trillingtorn
3. Ruinen
4. Pansårborgen
5. Palatset
6. Palatsparken
7. Galleri Arvet
8. Badhuset
9. Avrättningsplatsen
10. Broder Humles
11. Lagerbyggnader
12. Skjul/tält
13. Domen



byggnader från Lindaros tid jämnats med marken, vilket lämnar invånarna att bo i tält, vagnar eller ruckel som de själva har satt samman av hitte-gods. Man kan lugnt säga att de cirka tjugo tusen personer som kallar lägret sitt hem hade väntat sig något helt annat när de lämnade södern med siktet inställt på Det förlovade landet. Merparten framlevde till och med ett ganska drägligt liv i de delar av Alberetor som jordsmittan ännu inte har fördärvat fullständigt.

Lyckligtvis tycks såväl drottningen som regionens bemedlade invånare inse att situationen skulle urarta om lägrets befolkning inte bara var hemlös och utfattig utan också svulten. Soppkök puttrar lite varstans bland tälten och vagnarna, bröd delas ut och vissa helgdagar bjuds till och med barnen på så kallade gottaregn. Men visst, maten och godsakerna är inte mycket mer än grötomslag på

ett krossat kranium. De som har orken och ett visst mått av hopp tar vilket jobb som helst, hur tungt eller farligt det än är, inte minst för att kunna köpa sig ett stopp fulljom till tröst i eländet. Deras högsta önskan är att bli utvalda att äntra de vagnar som flera gånger i veckan kommer in från baronernas gods eller yttermarkernas kolonier, sökande efter duglig arbetskraft.

Stadsvaktens närvaro är förstås påtaglig i lägret och deras patruller har ofta sällskap av en svartkappa och en eller flera unga pansärer. Det har nämligen hänt att exempelvis barbariska rebeller och brottsorganisationer har använt flyktinglägret som bas för sina verksamheter inne i Yndaros. De avskräckande patrullerna medför att småbrott som stölder och misshandel är relativt ovanliga bland flyktingarna, men rädslan är ändå stor, inte minst på grund av alla rykten som florerar – rykten

SA SADE AROALETA

”... ty sådan är Styggelsen: sprungen ur kött, förvrängd av den synd som präntats i vatten och mull och grönskimrande luft; Symbars synd förkroppsligad, det är Styggelsen.”

om mordiska rebelledare, ockulta offerriter, blodtörstiga människostyggelser och slavhandlares kidnappningsturnéer; rykten som späds på av att lägre invånare har en tendens att försvinna spårlöst, ibland flera per natt.

PANSÁRBORGEN

Yndaros har ingen stadsmur och palatsdistriktets relativt låga murar skulle knappast sinka en eventuell fientlig armé från att nå stadens hjärta. För tillfället tycks hotbilden vara i det närmaste obefintlig men sådant kan förändras, till exempel om barbarklanerna enades och i värsta fall också allierade sig med alverna. Och av den anledningen började man för fyra år sedan restaurera en storslagen fästning från Lindaros tid, belägen just väster om staden; en säker tillflyktsort för hovet och stora delar av stadens betydelsefulla invånare.

Yndarsborg kommer att stå klar inom ett år och den har redan tagits i bruk, som huvudsäte för drottningens livgarde, tillika militärmaktens tunga och stolta infanteri, Pansárerna. Borgen sköts av seneshal Bartho som lyder under gardets befälhavare, general Jomilo, och huserar merparten av pansárernas 300 man. Resten återfinns i palatsdistriktets kasernbyggnad, där de agerar vaktstyrka i och kring palatset, fungerar som livvakter åt dignitärer samt medverkar till att hålla ordning i flyktinglägret.

OMGIVNING

Markerna kring Yndaros tillhör Korinthias storkhertigdöme. Grevarna Demetro av Vearra och Edogai av Brigo förvaltar landet väster respektive öster om huvudstaden medan drottningen själv råder över ett stort område närmast i söder. Inom en dagsritts avstånd finns ett tiotal städer och byar spridda över landskapet, de största varande Nya Vearra och Brigosborg i anslutning till grevarnas herresäten.

Bland byarna är kanske Prios Pass och Dekadena de mest intressanta. Den förstnämnda är belägen där vägen från Alberetor når slättlandet och korsar älven Veloma. Förutom att invånarna har ett intimt samarbete med Skymningsbrödernas närbelägna kloster har byn utvecklats till en gränsort, där flyktingar från Alberetor måste registrera sig innan vidare färd norrut. Medan de väntar på att förklaras friska och dugliga lever de i ett stort läger söder om bron, något som många står ut med då det så kallade Riksintyg de väntar på gör att man lättare finner jobb och uppehälle i drottningens rike. Andra undviker helt att passera genom Prios Pass, eller väljer att försöka muta sig till en snabb passage och ett stämplat intyg. Inte helt förvånande

har jägarkårens gränsvakter en hel del att göra i och omkring byn, både med att bestraffa korruption och att jaga fatt på alla som nekas tillträde men som ändå försöker ta sig in i Det förlovande landet.

Dekadena, huvudsäte i baronaten Nya Dekanor längst i sydöst, är en annan historia. Under våren år 20 förklarade baron Mergai sitt territorium självständigt och utnämnde sig själv till konung – detta sedan Korinthia offentligen beordrat honom att uppföra ett soltempel i centralorten. Baron Mergai vägrade, beskyllde Drottningen och Förstefadern för att orättfärdigt upphöja Prios på alla andra gudars bekostnad. Solkyrkan hotade genast att stämpla honom som kättare och som Mörkermästarnas tjänare, men en överväldigande majoritet av baronatets befolkning visade sig välkomna och högakta sin nya ”konung”. Dessutom har en försiktig inflyttning till Nya Dekanor börjat märkas, av ambrier som delar Mergais uppfattning i andliga frågor. Läget är minst sagt spännande och på vissa av huvudstadens tavernor hör man folk debattera huvudfrågan: kommer Drottningen att låta tilltaget passera ostraffat eller kommer hon att anta Kommendör Jakobo av Vearras erbjudande och låta Templärerna städa upp i det hädiska baronaten?

Med undantag för ovanstående exempel är livet i småstäder och byar ofta behagligare än inne i Yndaros, dock till kostnaden att man ständigt hotas av regionens rövarband. I bergen finns flera rövarhövdingar varav de mest beryktade är baron Manvar av Grendels trotsiga dotter, kallad Ishäxan, och resen Berge med sitt band av svartalfer och tämjda rovtroll. Rövarbanden attackerar småbyar, ligger i bakhåll längs landsvägar och i bergspass eller slår till mot båtar som färdas längs områdets älvar. I de flesta fall handlar det lyckligtvis om mindre grupper av desperata och inte särskilt välorganiserade människor som inte kan försörja sig på annat sätt. Men råkar man ut för något av de större banden behövs betydligt mer än en handfull karavanvakter för att freda gods och människoliv.

Det ovanstående till trots måste man ändå beskriva Yndaros med omnejd som relativt tryggt, jämfört med andra regioner. Visst händer det att flyktingar bär med sig fruktansvärda smittor från moderlandet, visst nås man ibland av hotet från Davokars rovdjursflokar och styggelser och visst leder fattigdom och misär stundtals till upproriska tendenser i stadens östliga kvarter.

Men dylika problem kan nästan alltid kväsa i sin linda. I drottningens huvudstad finns både de starkaste musklerna och de klipskaste hjärnorna, och när de samarbetar finns inget hot de inte kan hantera. Åtminstone har inget sådant hot uppenbarat sig än.

