

# Karvosti

**JAG HAR ALDRIG** varit så rädd.

Frusen in i märgen, genomblöt av snöslask och av de många skärsårens blodflöde kröp jag mot tryggheten på klippans topp. Huvudet smärtade av minnesbilder från natten innan – väldiga vingars dån, elden i hans blick, min älskade Sarans plågade dödsskri, flykten, den andlösa flykten.

Väl uppe föll jag samman. Jag rullade över på rygg och tryckte min enda kvarvarande ägodel mot bröstet. Folk och fackelsken flackade omkring mig; människor i blodröda rustningar fick snart sällskap av en reslig vilde med allvarlig blick. Och jag lyftes från marken, jag bars eller svävade skälvande av fasa, tills jag slutligen landade i det heta skenet från en eld. Där väntade hon på mig. Och på min skatt.

Huldran Yeleta var en röst, en benvit ansiktsmask och två glödhärdar som blossade hetare än både elden och griftgångarens ögon.

”Hur vågar du?” Frågan var en anklagelse, som vore jag skyldig till oförlåtliga illdåd. ”Det är inte en ensam björn som sover, som du i din dårskap rycker i pälsen; det är alla björnar och alla andra väsen med dem; en slumrande här livnärd på ilska och skam. Och hit bär du med dig en galande tupp och en lockfågel ...”

Hon slet figurinen ur mitt grepp, synade den på armslängds avstånd, överlämnade den till sin allvarlige vän, bad honom att sänka den i Volgomas djupaste grav. Sedan slogs jag återigen av hennes blick:

”I ett årtusende har hon sovit. Hennes mardrömmar har varit våldsamma men möjliga att hantera. Skulden är inte din, likafullt är du skyldig, och oavsett förskyllan kommer ditt lidande varken att vara värre eller mer skonsamt än någon annans. När Davokar vaknar.”



## Bakgrund

**KLIPPAN KARVOSTI, BARBARFOLKENS** gamla mötes- och tingsplats, reser sig som en ö ur Davokars lövhav ungefär fem dagsritter nordväst om Tistla Fäste. Om klippans tidiga historia vet man inte mycket, men sägnerna antyder att den först huserade ett tempelområde och att den senare utvecklades till en allmän tillflyktsort, när högkulturen Symbaroum började vackla. En indikation på riktigheten i detta är att den tempelruin som återuppbyggs av Solkyrkan är uppenbart äldre än storhövdingens praktfulla stenborg.

Oavsett vilket har barbarerna i århundraden använt Karvosti som mötes- och handelsplats. Om man får tro legenderna var det Spindelkonungens härskaror som för mer än fem sekel sedan fick klanerna att utse en gemensam pelargestalt och att under dennes ledning gemensamt möta det mörka hotet. Pelargestalten finns kvar än idag men miste sin funktion som alla klaners ledare så snart hotet var undanröjt. Likt sina föregångare har dagens storhövding, Tharaban, inte mer makt än vad enskilda klanhövdingar lägger i hans händer, när de anser sig behöva hjälp för att medla eller döma i konflikter – ibland vid fredliga förhandlingar, ibland genom att agera domare när blodsfejder avgörs i brutala holmgångsstrider.

Till sin hjälp har Tharaban Karvostis häxnod med huldran Yeleta i spetsen. Officiellt är häxorna rådgivande i alla frågor som behandlas på klippan, tack vare sin djupa insikt om klanernas särdrag och företrädare. Envetna rykten bland ambrierna säger dock att de är mer än så; att det egentligen är Huldran som leder barbarfolken med Tharaban som sitt språkrör – en föreställning som har blivit särskilt populär i Yndaros där skaldar och sångare gärna använder Yeleta som huvudperson i sina mer skrämmande stycken.

## Översikt

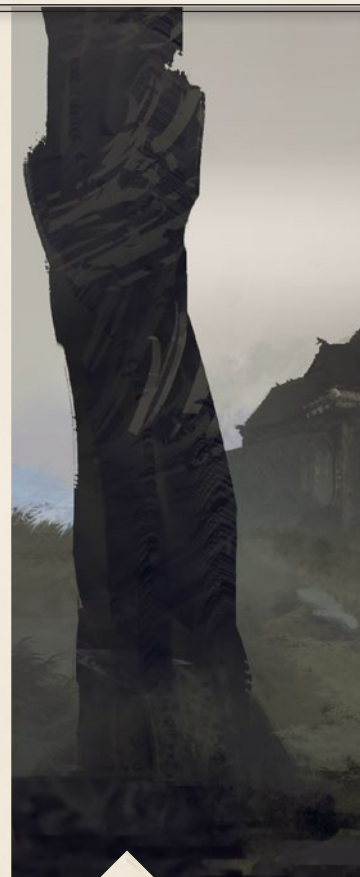
**STORHÖVDINGENS OCH HULDRANS** klippa kan idag beskrivas som indelad i tre huvudsakliga områden – barbarernas, solkyrkans och Aloénas. Färden till platån går längs en väg som ringlar sig uppför klippans östra långsida. Väl uppe är det första man ser samlings- och tingsplatsen, där tillresta barbarer slår upp sina tält eller parkerar sina vagnar, i tusental vid viktiga sammankomster, betydligt färre i vanliga fall.

Vandrar man söderut över klippans plana, buskbevuxna topp passerar man först Storfurstens borg vid platåns östra kant och kommer så småningom fram till en förkastningsbrant – en mellan trettio

För fem år sedan utsattes Storhövdingen och Huldran för sin svåraste prövning på århundraden. Det var ambriska utforskare som först upptäckte de solliknande symbolerna på klippans uråldriga tempelruin. I deras spår kom först missionärer, sedan tungt rustade solriddare med avsikt att rensa klippan från barbarer. Riddarna anföll men kunde efter ett blodigt dygn drivas tillbaka av Storhövdingens vredesgardister. Därpå följde långa och segdragna förhandlingar som till slut landade i att Prios kyrka gavs tillträde till platån och rätten att återuppbygga det gamla templet. I samma veva sände Drottning Korinthia det barbarättade huset Grendels äldste son till klippan som sin ambassadör.

Anledningen till att förhandlingarna slutade i denna överenskommelse är okänd, men uppenbarligen är Karvostis symboliska betydelse inte tillräckligt stor för att ena klanerna till dess försvar. Därtill finns det många som hävdar att Storhövdingen och Huldran ser en viss fördel i att ha Prios templärer på plats, som allierade i försvaret mot Davokars mörker.

För trots att högplatån ligger i den öppna och ljusare delen av Davokar är den inte förskonad från skogarnas korrumperade monstrositeter. Vilken barbarättad person som helst kan vittna om att attackerna från såväl bestar som styggelser har blivit fler under det senaste årtiondet. Vissa viskar att häxorna länge har förutspått denna utveckling och att de förbereder både sig själva och sitt folk inför något som de kallar Davokars återuppståndelse. Och även om många barbarer sägs anklaga ambrierna för skogens stegrande fientlighet kan denna föreställning kanske förklara Storhövdingens och häxornas önskan att söka fredliga lösningar – om Davokar verkligen vaknar kan det vara klokt att ha ryggen fri från solriddare, ordensmagiker och pansärer.



Storhövdingens borg som den ser ut under Tharabans styre, till största del bestående av strukturer som är hundra år, två hundra år, även tre hundra år gamla. Ja, till och med vissa som är äldre än så.





gör man nämligen bäst i att undvika då den bebos av Aloéna, ett tre meter högt kvinnoväsen som antas vara av alvisk stam och som ogärna mottar gäster.

Stämningen på Karvosti präglas av ett nervöst lugn som ibland övergår i spänd vaksamhet. Känslan är att hotet från Davokars består och urfolk stadigt växer, sakta men säkert, och misstroendet mellan Solkyrkan och barbarerna bidrar med en ständig oro över att motparten ruvar på hemliga, fientliga planer. Ibland bubblar nervositeten över – en liturg attackerar med hånande ord eller en kastad sten på sin färd över klippan; en ensam gardist råkar ut för något liknande på patrull genom pilgrimsläget – incidenter som får båda grupperna att befara starten på en spiral av hämndaktioner. Men så snart alvpilarna börjar regna eller stenborgens bronsklocka ljuder till varning för inkommande rovbåtar glöms oförrätterna snabbt och blodröda gardister ses strida sida vid sida med templärer i skinande rustning. Förhoppningsvis kommer den ordningen att bestå länge än.

### TINGSPLATSEN

Två gånger per år, vid vårdagjämning respektive höstdagjämning, håller storhövding Tharaban marknadsdagar på Karvosti. I samband med sådana tilldragelser är klippans nordspets full av tält och vagnar, bebodda av upp emot tre tusen

barbarer. Om dagarna hörs barnen leka och stoja, kvinnorna utbyta nyheter och männen förhandla om handelsavtal eller nyttjanderätten till skogens olika områden. Om nätterna tar festsandan över. Rusdryckerna flödar, livsförbund grundläggs, urgamla tvister kommer upp i dagern och leder till mer eller mindre blodiga uppgörelser.

Mest främmande för en besökare är ändå att bevittna upplösningen på de allvarliga konflikter som inte funnit ett avslut genom Storhövdingens medlingsförsök. Dessa avgörs nämligen under gryningstimmarna genom att de trätande parternas kämpar möts på Holmgången – den som först slår ner sin motståndare från en trädstam som hissats tio fot upp i luften anses ha rätten på sin sida.

Vanligtvis är det dock betydligt lugnare på Karvosti nordspets. I normala fall finns tio till tjugotält eller vagnar där, vars ägare antingen har kommit för att söka Huldrans och Storhövdingens råd eller för att idka handel med ambriska köpmän. Till detta kommer också några sällskap av varierande storlek som befinner sig på resande fot och som besöker Karvosti för några dagars återhämtning eller påfyllning av förråden.

### BORGEN

Den första versionen av Storhövdingens herresäte uppfördes för mellan fyra och femhundra år sedan



och var ett enkelt torn av sten och trä. Tornet finns fortfarande kvar men har under årens lopp blivit inbyggt i den allt mer imponerande borg som balanserar på platåns östra kant. Idag står det tre våningar höga tornet på en plats just bakom tronen i borgens enorma audienssal, en sal vars väggar en gång i tiden var ytterhöljet på den slottsbyggnad som uppfördes av Karvostis femte storhövding – den legendariska Maesticar.

Förutom Storhövdingen med familj och tjänstefolk bebos borgen av hedersvaktens 99 klankrigare. Medlemmarna i Slumrande vredens garde – utvalda att representera de elva klanernas mest disciplinerade och skickliga krigare – förfogar över herresätets västra flygel och lyder direkt under Tharaban. Gardet är i sin tur indelat i nio grupper, komponerade av en krigare från varje klan, som turas om att bevaka borgens portar, uppfarten vid nordspetsen samt patrullera längs klippans kant.

Slutligen får inte Lothar av Grendel och hans tremannastab glömmas bort. Lothars fader, Manvar, var hövding i Kadizar när ambrierna kom och upphöjdes sedermera till ädling, inte minst som belöning för sin snabba kapitulation. Baron Manvars son fungerar nu som Drottning Korinthias legat på Karvosti – ett uppdrag som han enligt ryktet avskyr men som han tack vare sin barbarättade härkomst sköter mycket väl.

### HÄXORNA

Utövarna av den naturmagi som brukas bland barbarerna kallas häxor. De finns i alla klaner men är också löst organiserade i en Cirkel. Fyra gånger per år skickar varje klan en av sina häxor till Karvosti

för ett möte där de redogör för situationen i sin flock – konflikter, giftasvuxna medlemmar, sjukdomar, med mera – och tillståndet i klanens närområde. Viskningar på Karvosti antyder att dessa möten under senare år har blivit allt mer tyngda av prat om olycksbådande järtecken och ett växande hot från Davokars mörka makter.

Huldran Yeleta och de två övriga medlemmarna vid Karvostis häxnod, Gadramon och Eferneya, bor i de uråldriga grottor som mejslats ur förkastningsbrantens bergvägg. Till förmaket, den mäktiga kammaren direkt innanför grottöppningens valvgång, kan vem som helst komma för att söka en audiens med Yeleta. Men vad som döljer sig bakom de fem förhängda öppningarna mot grottornas inre salar är för de flesta okänt. Att häxorna har sina boningar där kan man förstås gissa sig till och alla vet att grottan inrymmer färdvägar både upp till den övre platån och nedåt i klippan, men resten är bara rykten – rykten om ritualkamrar fulla av lämningar från blodoffer; om vindlande hålgångar till Davokars mörka grundvattenkällor; om underjordiska odlingar av såväl giftiga som helbrägdagörande svampar; och om hålor bebodda av infångade ovärldsväsen.

### PILGRIMSLÄGER

Alla icke barbarättade personer som företar sig vandringen upp till Karvosti möts av en elvamannagrupp ur Slumrande vredens garde som vänligt men bestämt hänvisar dem att följa stigen söderut längs platåns västsida. Den lydige kommer snart att se soltemplet trona på förkastningsbrantens övre sida och det lilla tätlägre invid förkastningens branta vägg. Väl framme blir de förmodligen varmt välkomnade av en grupp medtagna men lyckliga pilgrimer som visar dem till en bit ledig mark där de kan slå upp sitt tält.

Lite senare kommer de också märka att pilgrimerna har sällskap av andra typer. Lägre bebos nämligen även av köpmän som har kommit till klippan för att handla med barbarerna samt av enstaka kunskapssökare komna för att studera barbarfolken i allmänhet eller den ruin som soltemplet har baserats på. Därtill kan man räkna med att lägre alltid inrymmer någon eller några grupper av utforskare och skattletare som bestigit Karvosti för att samla kraft eller söka vård.

Lägres informelle ledare är den före detta skattletaren Edrafin som sökte skydd uppe på Karvosti efter att ha förlorat hela sitt utforskar-sällskap i en närbelägen ruin. Den fruktansvärda händelsen utspelade sig för fyra år sedan och Edrafin vågar fortfarande inte gå tillbaka ner i skogen – något han villigt erkänner men utan att någonsin beröra exakt vad han är rädd

### Slumrande vredens garde

Storhövdingens borg har i århundraden vaktats av Slumrande vredens garde, sammansatt av barbarfolkens bästa krigare. Klanerna sätter stor ära på sina vredesgardister och den hövding vars gardister är störst, starkast, snabbast eller skickligast med svärdet behandlas alltid med extra stor respekt vid klanernas sammankomster.

Den normala tjänstgöringsperioden är tio år, varefter gardisten går tillbaka till sin klan. Han återvänder då utan sin blod- och rostfärgade vredesrustning och utan mycket av den kraft han en gång bar med sig till Karvosti. Före detta gardister talar aldrig om sin tjänstgöringsperiod och merparten lever inte särskilt länge efter hemförlovningen, en realitet som det talas tyst om bland barbarerna men som ambrierna gillar att spekulera i. Kanske är det som det sägs, att Slumrande vredens garde närs av en speciell häxbrygd som gör dem extra kraftfulla men som de efter förrättad tjänstgöring har svårt att klara sig utan.





1. Tingsplatsen  
2. Storhövdingens borg  
3. Pilgrimsläger  
4. Sjunkande solens tempel  
5. Aloénas dunge

för och exakt var han förlorade sina vänner. Den nyfikne får helt enkelt nöja sig med att spekulera, utifrån Edrafins förlorade öga, svårt frätskadade vänstra kroppshalva och nattliga mardrömsyl.

### SJUNKANDE SOLENS TEMPEL

Det var ambriska utforskare som först upptäckte de solliknande symbolerna på Karvostis tempelruin. Ryktet om fyndet färdades med dem tillbaka till Yndaros och inom kort skickade Kurian ett sällskap bestående av teurger och missionärer till högplatån för att undersöka saken närmare. Efter grundliga studier och debatter kom så domen: ruinen på Karvosti var ingenting mindre än världens äldsta kända tempel uppfört till Prios ära. Beslutet togs att klippan måste rensas från barbarfolk och en hundrahövdad skara templärer skickades på en solmarsch i syfte att genomföra Prios vilja.

Sedan gick det som det gick: Slumrande vrede gav prov på barbarernas styrka och

Kommendör Iakobo av Vearra fann för gott att med Drottningens hjälp förhandla fram en fredligare utväg. Det sägs att Förstefadern och Kurians övriga medlemmar föredrog en annan lösning, men hur det än är med den saken resulterade Kommendörens initiativ i att kyrkan gavs fri lejd till klippan och till den heliga marken kring ruinen.

För snart två år sedan stod det praktfulla templet färdig, med öppningen vänd mot västerns sjunkande sol. Ett tiotal munkar och dubbelt så många templärer lever på platsen, och den besöks dagligen av vallfärdande pilgrimer och vetgiriga typer som vill studera tempelgrunden. Med undantag för tempelföreståndaren Piromei och dennes assistent, liturgen Aranitra, byts personerna ut med jämna mellanrum. Templet på Karvosti fungerar nämligen som bas för den krävande och farofyllda restaureringen av en ännu äldre tempelruin som har upptäckts tre dagsmarscher österut från klippan.





### ALOÉNAS DUNGE

I en tornande skogsdunge på platåns sydspets lever sedan århundraden en varelse som kallas Aloéna - en nära tre meter hög, människoliknande men behornad kvinnogestalt som påstås vara av alvisk härkomst. Bland barbarerna sägs det att hon befinner sig på Karvosti för att vaka över någonting och många var oroliga att Solkyrkans rotande i den gamla tempelruinen skulle väcka henne till handling. Men den oron visade sig vara obefogad - hennes ärende på klippan fortsätter att vara ett mysterium.

Aloéna lämnar inte sin dunge mer än ett par gånger per år och bara häxorna vågar sig in till henne. Ingen, undantaget medlemmarna av Karvostis häxnod, kan påstå sig ha hört henne tala; hon tycks betrakta människor med samma

distan och ointresse som människorna betraktar en flock passerande flyttfåglar. Det berättas att hon vid något tillfälle har stannat upp på sin långsamma vandring över platån, skapat ögonkontakt med ett barn eller en gamling och givit dem ett leende eller plockat upp en tappad leksak. Men utöver det tycks hon sakna intresse för de människor som å sin sida ägnar många och långa diskussioner åt att gissa vem hon egentligen är, vad hon väntar på och vad som skulle hända om någon råkade väcka hennes vrede.

### OMGIVNING

Karvosti ligger djupt inne i Davokar, står man på platån ser man bara skog, skog och åter skog hur man än vänder sig. Tittar man mot öster ser man tydliga skiftningar i lövverkets karaktär, ju

~~~~~ ◆ ~~~~~  
SÅ SADE AROALETA

*”... och pinad och  
plågad skriker  
Vrålaren ut sin  
smärta; han som i  
evigt livs ställe gavs  
evigt återkommande  
död; han är Inja,  
vars lidande ekar  
genom Davokar  
var gång som livs-  
safterna dunstat.”*

~~~~~ ◆ ~~~~~





mörkare och tätare desto längre ens ögon når. I alla andra väderstreck domineras vyn av lövskogar, ibland genomkorsade av älvar och sjöar eller mörkare barrträdspartier men i huvudsak av sådan art att lövtäcket släpper igenom solljus till glädje för markernas växtlighet.

Det gamla Symbaroum med sina ruiner gör sig påmint lite varstans i området och enligt sägnen ska trakten kring Karvosti ha varit tätbefolkad under högkulturens glansdagar. Mycket är redan kartlagt och sonderat efter skatter, som exempelvis den mäktiga Serands Pyramid och de djuplodande Jordtornen vid Svartigelklyftan, men ju längre från klippan man kommer desto troligare är det att man hittar orörda lämningar. Barbarerna betraktar som bekant alla ruiner som tabubelagda och ser ogärna att skattletare medför

sina eventuella fynd upp på Karvosti. Men de flesta lyder Tharabans påbud att låta ambrierna vara, "skyllo sig själva". Ett fåtal kan till och med gå ännu längre och sälja information om jungfruliga skattmarker, ifall priset är det rätta.

Av bosättningar finns inte mycket i Karvostis närområde. Solkyrkan och en kader svartalfer håller som sagt på att utforska en tempelruin tre dagsmarscher österut, Baiaga-klanen har en av sina lägerplatser cirka en dagsmarsch norrut och Odaiova-klanen sin huvudbosättning ungefär lika långt söderut.

Rykten talar också om två utbrytarbyar – en vid Volgomas norra strand och en annan vid skogsbrynet väster om Karvosti – men dess invånare är i så fall mycket skygga och gör sig aldrig besväret att besöka barbarernas klippa.





~~~~~ ◆ ~~~~~

**EM DU ÄN ÄR**, varifrån du än må stamma, vad helst du tycker dig kunna och veta och duga till – det spelar ingen roll! Jag har sett helrustade, stridserfarna riddare lipa av utmattning; jag har hört ordensmästare försöka ropa på hjälp med strupar hopsnörda av fasa; jag känner både en och annan

mästerlig inbrottstjuv som har stympats av dess uråldriga fällor. Nej, det säger jag dig, det räcker inte med dådkraft och kunnande för att betvinga Davokar.

Väpnaren överlever sin riddare om han bara är uthållig nog. Ordensmästarens läringar har större chans att återvända helskinnade ifall de står oförskräckta inför dunklets fador. Ja, vilken snorunge som helst skulle klara sig bättre än Ambrias skickligaste tjuvkungar, om den bara ersatte övermod med försiktighet.

Du må fnysa och sucka och himla med dina himmelsblå, men då säger jag bara: skyll dig själv! För den verkliga äventyraren räcker inte välutvecklade anlag, rätt sorts träning och dyrköpt utrustning. Med det når man en bit på vägen men sällan ända fram och aldrig tillbaka ut, om det inte också kombineras med tålamod, kurage och en förhäxarns stor försiktighet!

Sanning framsluddrad av Erdaro Enöga på Rosengården, Tistla Fäste

~~~~~ ◆ ~~~~~