

# Tistla Fäste

**DET SKULLE HA VARIT** en enkel sak men expeditionen till Odabans ruiner slutade i katastrof. Redan den fjärde dagens morgon mötte vi ett sårat rovtroll, döende från minst dussinet alvpilar och rasande ivrigt att få sällskap på hädanfärden. Två av mina vänner bjöd han med sig; ytterligare två dukade under dagen därpå, i feber orsakad av rovtrollets bett. Och innan vi ens hade nått halvvägs mot Odaban var ytterligare tre döda. Keros lockades ut på förrädiska gungflyn av nattgästade älvor, Fabia förblödde sedan hennes arm sargats av en älgstyggelses dödsryckningar och vår guide, svartalfen Lurks, tog sitt liv hellre än att välkomna en stingande drypargadds toxiska dödsgåva.

Därmed var endast jag själv och ett av våra hyrsvärd i livet. Mitt hopp hade sinat, min själ välkomnade döden som en älskad vän. Men krigaren släpade mig söderut, tvingade mina ben till rörelse. Hans livslåga brann stark och ändå skulle hans ansträngning ha varit förgäves om inte en annan eld hade blivit vår räddning. När mina sista krafter tycktes flydda, när livsljuset föreföll dött i min blick, då tog han mig på axeln och bar mig uppåt, kliv för kliv, gren för gren, upp längs en jättefuras stam. Och när vi nådde kronans topp slog han mig oömt över kinden, pekande mot södern.

Där, fortfarande långt borta, brann den flamma som gav mig krafterna åter – Tistla Fästes fyrtorn, ett bloss höjt över det månljussmekta lövhavet, lockande till trygghet och värme och en bolstrad madrass. Så säkrades min överlevnad och i det är jag långt ifrån ensam. Herr Nattbäckas fristad är alla utforskares och skattletareshamn, från vilken vi lägger ut vid avfärd och till vilken vi sedan strävar. Tillbaka. Hem.







Österport i lugnet som lägrar sig en kort stund varje natt, just innan gryningen.

## Bakgrund

**NÄR DET BLEV KÄNT** att drottningmodern hade drabbats av en svår sjukdom och huset Kohinoor utfäste en ofantlig belöning till den som fann ett botemedel visste Lasifor Nattbäcka att hans tid hade kommit. Tillsammans med sin vän, barbarhäxan Yagaba, bärgade han ett stort fång Skymningstistel från en hemlig plats i Davokars djup och levererade det till drottningens medicus. Han avstod från en del av belöningen mot att Korinthia utsåg honom till friherre över den plats där barbarfursten Halobans bosättning en gång hade legat och använde resterande medel till att där grundlägga en helt ny stad.

Så föddes Tistla Fäste, ur en pensionerad skattletares dröm om att trygga sin framtid och samtidigt gagna sina svårt provade, landsflyktiga bröder och systrar. Den palissadomgärdade staden är idag varken mer eller mindre än den var ämnad att vara: en någorlunda trygg plats vid Davokars rand där drottning Korinthias folk kan finna skydd, vila,

handel och nöjen inför – såväl som vid en eventuell hemkomst från – utfärder i skogarna. Att herr Nattbäcka själv lever gott på tullar och skatter är det ingen som missunnar honom, särskilt inte då en andel av förtjänsten passerar vidare till palatsets skattkamrar och då etableringen av Tistla Fäste dessutom har underlättat för handel och övriga kontakter med Davokars barbaklaner.

Palissaden och merparten av byggnaderna där innanför uppfördes på bara några månader under sommaren och hösten år 13, mycket tack vara den svartalfsstam som herr Nattbäcka hade befräntat under sina resor. Idag har staden cirka 6000 bofasta invånare men inräknat besökare, daglönare från kringområdena och personer på genomresa befinner sig vanligen ungefär 10 000 individer innanför pålverket. Ordningen hålls av en välbetald vaktstyrka under ledning av Lasifors broder, mestadels bestående av veteraner från Det





stora kriget, och den som missköter sig kan många gånger räkna med värre straff än i Yndaros. Redan vid upprepade småbrott kan en invånare få se alla sina tillgångar konfiskerade och sig själv permanent förpassad till palissadens utsida, inte sällan ett par fingrar eller en vänsterhand fattigare.

Gränsen mellan byns formella, tillika skattebetalande, befolkning och dess gästarbetare är knivskarp. Så länge en invånare avhåller sig från provocerade mord och tortyr kan denne bete sig nästan hur som helst mot gästarbetarna utan risk för efterverkningar. Andra sorters besökare behandlas bättre, men om de inte är namnkunniga eller kan stoltsera med tecken på rikedom eller särskild skicklighet måste de räkna med ett kallt, närmast föraktfullt bemötande. I Tistla Fäste har den starke rätt, ju starkare desto större rättigheter – det är ingenting att skämmas över utan något att stoltsera med.



SÅ SADE AROALETA

*"... och i djupet skändades världen, ty höljet är lämpat för kraften däri; att lägga kraft till kraft i ostärkt skinn är lika oförlåtligt som obetänkt. För när höljet rämnar är kraften som frigörs tusenfalt stärkt av agg och skam."*



## Översikt

DEN TRETTIO FOT höga palissaden, tillverkad av grova björkstammar skördade nära skogsbrynet, inringar en bebyggelse som med tiden har blivit allt mer förtätad och högre. De breda gator som ansågs nödvändiga för att hindra alvernas flammande pilregn från att härja hela staden har med några få undantag ersatts av smala gränder mellan boningshus och handelslokaler som byggts till på både bredden och höjden. För att motverka de negativa aspekterna av detta har mer av skogarna avverkats så att det nu är nära två hundra meter mellan nordporten och skogsbrynet. Dessutom har antalet torn på nordsidan fördubblats och försetts med såväl ballistor som katapulter. Alvfolkens pilregn är numera sällsynta och även ett ärketroll skulle tänka två gånger innan det närmade sig staden.

Ikke desto mindre har Fästets mer prominenta invånare valt att bygga sina bon på stadens tryggare sydsida. Det är där man finner Nattbäckas parkomgärdade träpalats, drottningens legation, Ordo Magicas torn samt inte minst de pampiga residens som tillhör några av rikets mest framstående skattletare och utforskare – Iasogoi av Brigo, Lysindra Gyllengripen, Elmea Hartass samt inte minst Gorakai den Yngre, upptäckaren av Klarkällas akvedukter och sjunkna ruinstad.

Stadens mitt utgör navet i hela nordregionens handel, främst med allsköns fyndigheter från skogarna och hantverksföremål av barbarisk tillverkning. Kring bronsbrunnen på Antiktorget ligger bodarna sida vid sida men där finner man också Mor Mehiras Agentur och Fader Sarvolas Missionsstation. Öster, väster och norrut från centrum är bebyggelsen mer blandad; där finns boningshus, handelsbodas, gästgiverier och krogar sida vid sida. Undantaget är Paddans Torg längst i norr, vilket har utvecklats till Fästets centrum för njutningar och rusframkallad glömska – en utveckling som på allvar startade för två år sedan, i och med invigningen av nöjespalatset Symbaroums salonger.

## Ömgivning

NORR OM TISTLA FÄSTE finns en smal remsa öppen mark innan skogarna tar vid. Den kallas allmänt för Brandgatan men har förstås som främsta syfte att hindra skogarnas folk och består från att närma sig osedda. Landsvägar löper dels mot Yndaros i söder, dels i östvästlig riktning mellan forten Otra Senja



och Otra Drono, vilka har fått behålla sina namn från tiden då de ingick i Halobans försvarsverk. Längs vägen mellan fortet finns bemannade vaktorn posterade med cirka tusen stegs mellanrum, och en vallgrav – tolv steg vid och femton fot djup – har börjat grävas längs dess nordsida, till skydd mot Davokars odjur.

Trots att det krävs passersedel eller kontant betalning för att träda in genom portarna har etableringen av Tistla Fäste medfört ett uppsving för den kringliggande bebyggelsen. Det högborna riddarhuset Argona har sina jordbruksmarker i närheten och ger liv åt en egen liten stadskärna vid sitt herresäte, en ungefärlig dagsritt söder om Fästet. Dessutom förvaltar det mindre huset Erebus marken just söder och väster om staden och huset Derego markerna i öst, varför jordbruken breder ut sig hela vägen mellan Otra Sejna och Otra Dorno – populära utflyktsmål för de bestar som lyckas passera landsvägen obemärkta.

Närmare palissaden längs vägen mot Yndaros finns det permanenta tältläger som kallas Svart-heden, eller mer skämtsamt Tistlas Näste. Här lever många personer som tjänstgör inne i Fästet men vars välgörare inte vill betala för att de ska bo där – byggnadsarbetare, serveringspersonal, tjänstefolk med mera. Men med tiden har Svart-heden även kommit att utvecklas till en tillflyktsort för alla de lycköskare, pilgrimer och utbygdssjägare

som inte kan eller vill betala för herr Nattbäckas beskydd. Och det har i sin tur har gett upphov till mer permanenta gästgiverier, tavernor och andra affärsverksamheter. Trots total laglöshet och frånvaron av drottningens formella välsignelse håller Svart-heden med andra ord på att utvecklas till ett samhälle i egen rätt, och fortsätter den nuvarande utvecklingen kommer dess befolkning inom kort att överstiga Fästets.

En annan permanent bosättning återfinns ett knappt timglas vandring österut, just söder om landsvägen. Där lever Karabbadokk, den svartalfsstam som byggt merparten av Tistla Fäste och vars medlemmar än idag sköter mycket av grovjobben åt Nattbäcka – de avverkar och fraktar timmer, städar gatorna innan gryningen och handhar många bakgrundssysslor som diskare, bälggossar, budbärande springschasar, latrintömmare och vallgravsgrävare. Men ska man vara rättvis duger svartalferna till mer än så. Flera stammedlemmar har också lyckats etablera sig som experter på ett och annat.

Mest framstående är förstås stamhövdingen Idelfons och den före detta vildmarksguiden Garm Maskkrälaren, men noterbara invånare är också skorsstenskryperskan Yppa, näthåvsknypparen Olf samt resebröderna Kluds och Klagga som kallas in så fort någonting tungt måste baxas, i Fästet eller i samband med utgrävningar i Davokar.

## Märkvärdigheter

**FÖLJANDE AVSNITT ERBJUDER** en beskrivning av Tistla Fästets mest intressanta och märkvärdiga platser. Uppräkningen är långt ifrån heltäckande men ger förhoppningsvis en god bild av stadens karaktär och den stämning som råder på dess gatuplan. Vad som döljs under ytan beskrivs inte här, annat än i form av antydningar och rykten vilka dryftas på stadens torg och krogar.

### NATTBACKA

Mäster Lasifor Nattbäcka lever ensam med häxan Yagaba och sin stab av tjänstefolk i det tre våningar höga träpalats som kommit att kallas Nattbacka. Byggnaden står på toppen av en plant sluttande, gräsbevuxen kulle och är kringgårdad av ett manshögt stängsel. Tomtens enda andra byggnad ligger alldeles invid stängslets grind och bebos av borgmästarens personliga vaktstyrka.

Ryktena om vad som finns där inne är förstås många. Det talas om källarvalv fulla med guld och artefakter, om väggar behängda med antika masker och konstföremål, och inte minst om takterrassens odlingar av mirakulösa blomster – exempelvis den

månljusälskande nattrosen och den sockersavsgråtande silverliljan. Men vid sidan om häxan och tjänarna har få erhållit äran att passera grindarna, och i stort sett ingen har besökt mer än borgmästarens arbetsrum på bottenvåningen. Försiktigheten är stor, inte minst eftersom Nattbacka måste betraktas som varje respektabel inbrottstjuvs högst rankade måltavla.

### LEGATIONEN

Huset Argonas äldsta dotter, en nogräknad och boklörd änkefru vid namn Suria, fungerar som drottningens officiella legat i Tistla Fäste. Den nyliken uppförda legationsbyggnaden i anslutning till Nattbackas stängsel huserar en sjuemannastab med uppgift att föra centralmaktens talan i regionen, samt att dagligen rapportera tillbaka om stora och små tilldragelser.

Surias far, den imponerande greve Alkantor av Argona, har kommit att spendera mer och mer tid i byggnadens översta våning, en våning han förfogar över som sin egen. Envetna rykten säger att han styr sin dotter med järnhand och att hon





å sin sida har fullt upp med att överskyla faderns törst på allehanda folkliga njutningar. Alldeles oavsett sådant pladder råder det ingen tvekan om att greven och borgmästaren träffas ofta, och anledningen till det är allmänt känd: båda har mycket att förlora på Svarthedens fortsatta tillväxt, inte minst eftersom situationen ger kraft och styrka åt det uppstudsiga riddarhuset Erebus karismatiske ledare, Baron Grafoldo.

### ORDO MAGICA

Ordensmagikernas torn är, vid sidan om fyren, Tistla Fästets högsta byggnad. Det sju våningar höga tornet står på en muromgärdad innergård, där mästern Cornelios noviser odlar och studerar allehanda örter bärgade från Davokars djup. Häromåret upptäckte man exempelvis den energirika olja som kan utvinnas ur damdra-fröet; något som lett till storslagna men problemtyngda skövlingar vid gränsen till lindormen Skaramagos revir.

#### ◆ KROGAR

1. Afadirs praktkrog
2. Must
3. Syltan
4. Odovakar
5. Svartjom
6. Symbaroums salonger

#### ◆ VÄRDSHUS

7. Hovet & Harpan
8. Det bevingade stopet
9. Häxan & Bjäran
10. Herr Arkerios
11. Rosengården
12. Ruinen
13. Baracken
14. Sömnernskans vila

#### ◆ NÖJEN

15. Spektakel
16. Benegos
17. Legender
18. Pinopålen
19. Styggodromen

#### ◆ HANDEL

20. Marvaloms
21. Repet & Yxan
22. Stor-Stalkes smedja
23. Dalerns droghandel
24. Skattkammaren
25. Faraldos fyndbod

#### ◆ ÖVRIGT

26. Stadssätet
27. Nattbacka
28. Soltemplet
29. Legationen
30. Ordo Magica
31. Missionsstationen
32. Mor Mehirs
33. Stadsvaktskontor
34. Fyrtornet

#### ◆ TORG & PARKER

35. Antiktorget
36. Drottningtorget
37. Paddans Torg
38. Östertorg
39. De gamlas park



Tabell 2: Agenter att hyra

| NAMN              | KATEGORI  | BESKRIVNING   | RISKVILJA |
|-------------------|-----------|---|-----------|
| Serex av Attio    | Stridsman | Utmärkt stridsledare, krigserfaren, uthållig, temperamentsfull      | Hög       |
| Vanoya Skultklyve | Stridsman | Stark, orädd, lojal, egensinnig                                     | Hög       |
| Urfons            | Stridsman | God lokalkännedom, diskret, självuppoftande, svartalf               | Extrem    |
| Barske            | Jägare    | Best- och styggelsekännare, god spårare, tystlåten, rese            | Hög       |
| Hugalea           | Jägare    | Utmärkt spejare, rör sig ljudlöst och obemärkt, hygienisk, svartalf | Dåraktig  |
| Serafia           | Jägare    | Utmärkt spårare, skicklig bågskytt, god klättrare, förstår alviska  | Hög       |
| Galfenio          | Magiker   | Fri magiker, utmärkt i strid, något labil, bortbyting               | Hög       |
| Meomaar           | Magiker   | Häxa av baiaga-klanen, talar med djur och natur, lättstött          | Låg       |
| Elvea             | Magiker   | Skolad ordensmagiker, växt- och örtekunskaper, karaktärsfast        | Extrem    |

Formellt är kapitmästare Cornelio ledare för den lokala verksamheten, men det finns alltid andra mästare i tornet och ibland ekar grälen dem emellan långt över hustaken. Störst bekymmer tycks finnas mellan Cornelio och de två andra permanenta ordensmästarna i Tistla Fäste, Goncai och Eufrynda. Att de senare har setts vänsas i ett bås på Symbaroums salonger är knappast till Cornelios fördel och kan på sikt medföra en förändring från ordenskapitlets nuvarande försiktighet till mer djärva utforskarstrategier.

### FYRTORNET

Nio svartalfers och tre resars liv gick åt vid byggandet av det mirakulösa fyrtorn som höjer sig drygt trehundra fot över Paddans Torg. Elden som flamar i dess topp matas med olja från en avsats femtio fot nedanför, vilken också fungerar som utkikspost för drottningens jägarkår – de senare inte minst viktiga för att hindra Fästets utblottade och hopplösa från att möta sin självvalda svanesång genom ett svanhopp från plåtån.

Det majestätiska tornet har blivit något av symbolen för ambriernas strävan att tämja Davokar, och skogarnas väktare tycks ha utsett det till sin viktigaste måltavla. Bara under det senaste året har tre attentat avväjts, och i alla tre fallen rörde det sig om skrupulösa invånare på ruinens brant som låtit sig mutas till att sätta tornet i brand. Vem som ligger bakom attackerna är oklart men ska man tro ryktesspridarna är svaret givet: beställningen och det vidhängande guld det kommer från alverna eller häxorna, alternativt från den människofientliga allians som dessa förmodas ingå i.

### MOR MEHIRAS AGENTUR

När den före detta skattletaren Mehira förlorade vänster arm, höger öga samt stora delar av sin lungkapacitet i kamp med en skara drypargaddar lade hon vildmarksutstyrseln på hyllan och slog sig ner i Tistla Fäste. I likhet med sin tidigare kollega, herr Nattbäcka, klarade hon dock inte av att vila på sina lagrar. Istället drog hon igång en ny verksamhet som visat sig vara både lukrativ och till nytta för Drottningens strävan.

Vid agenturen kan hugade lycksökare registrera sig med personuppgifter samt en beskrivning av specialistkunskaper och riskvilja (låg, hög, extrem, dårdaktig). Specialkunskaperna är indelade i kategorierna a) jägare, b) stridsman och c) magiker och behöver på något vis styrkas vid inskrivning. Från och med att agenten sedan erhåller sitt första uppdrag får dess uppdragsgivare lämna uppgifter om hur han eller hon har presterat; uppgifter som ligger till grund för en ranking, som i sin tur, tillsammans med det aktuella uppdragets risk och förmodade tidsåtgång, bestämmer det pris som agenten betingar. En fjärdedel av kostnaden samt en fast garantisumma tillfaller Mor Mehira själv, resten utbetalas till agenten efter uppdragets slutförande.

### MISSIONSSTATION

I nära anslutning till Antiktorget ligger en byggnad som försurat relationen mellan borgmästare Nattbäcka och solkyrkans styrande församling, Kurian – nämligen den missionsstation som drivs av den äldre ädlingen, tillika solprästen Fader Sarvola. Denne gjorde sig tidigt ökad inom kyrkan genom att kalla dess verksamhet rå, hjärtlös och fördömande. Själv menar han att: "Så som solen generöst skiner över hög som låg, uslig som from, så skall också vår kyrka behandla alla Prios barn med samma frikostiga kärlek". Idag har han ett enormt arv till förfogande för sin mission och kärleksbudskapet lockar ständigt nyblivna och blivande solpräster att hjälpa honom med driften



av soppköket i Svartheden och missionerandet både där och bland karabbadokkerna.

Att Nattbäck låter fader Sarvola bedriva sin kyrkokritiska verksamhet i staden ses inte med blida ögon av bokstavstroga teurger och svartkappor, särskilt inte av fader Elfeno som leder verksamheten vid soltemplet i Tistla Fäste. Men borgmästaren försvarar sig med att så länge man betalar och avhåller sig från direkt uppvigling är man välkommen i staden. Mycket tyder dock på att kyrkans agenter inte kommer att lämna avfällingen ifred. Nya nidrykten om Sarvola dyker upp varje dag och hans predikningar störs ofta av burop och tillsynes spontana bråk i åhörarleden.

### ANTIKTORGET

Aktiviteten vid Antiktorget mitt i Tistla Fäste karaktäriseras av den ebb och flod som orsakas av skattletarnas varierande välgång. Båsen och handelsbodarna finns förstås alltid där och det är sällan ont om ivriga spekulanter från Yndaros och riddarhusens herresäten, men ibland har de inte mycket annat för sig än att sippta heta drycker vid torgets berömda konditorier eller beundra den uråldriga bronsbrunn från Symbaroums tid som faktiskt är orsaken till att Fästet ligger där det ligger.

Annat är det förstås när en eller flera vildmarks-expeditioner just har återvänt från skogarna. Normalt brukar det dröja ett par-tre dagar innan fynden når torget – specialinbudna gäster får alltid möjlighet att beskåda de främsta dyrgriparna först – men när så sker börjar hela kvarteret att koka. Det serveras mat och drycker från varje fönsteröppning; ljudet av röster som bråkar och förhandlar blandas med en kakafoni av tillresta gatumusikanter strängaspel och ropen från ficktjuvarnas offer. Endast inne på Skattkammaren och Faraldos Fyndbod, de verksamheter som alltid föräras rätten att saluföra de finaste fynden, råder ett relativt lugn medan auktionsverksamheten fortgår.

### SYMBAROUMS SALONGER

I Tistla Fäste finns mängder av syltor, spelhålor, tavernor och finare krogar där invånarna kan stilla sina varierade behov, men bland dessa har Symbaroums salonger en otvivelaktig särställning. Du kanske kan få regionens bästa hängmörade hjortfilé på Afadirs Praktkrog, det sötaste sirapsölet på ölkrogen Must och de bästa oddsen på Benegos Spelhus, men endast under fru Ordelia Ysterfröjds tak samlas alla dessa företeelser på ett och samma ställe.

Symbaroums salonger, eller "Salongen" kort och gott, erbjuder tre våningar av rent nöje samt två av det smutsigare slaget – besökaren kan äta,

dricka, spela, beskåda exotiska nakendansare eller betala för tillträde till våning fem där han eller hon maskprydd kan stilla sina köttsliga lustar. Det sistnämnda är dock endast möjligt under sex av veckans nätter. Ska man tro vad som sägs ägnas den sjunde antingen åt grundlig städning, sessioner med specialinbudna gäster eller ockulta riter ledda av fru Ysterfröjd själv.

### GARNISON

Stadsvakten i Tistla Fäste är både väl tilltagen och väl avlönad. De drygt hundrafemtio vakterna är indelade i tre skift men kan vid oroligheter mönstras till sista man och utgör då en formidabel stridsgrupp, inte minst eftersom de leds av en trio mycket erfarna kaptener. Kaptenerna Tallios, Marvello och Dekamedo är liksom stora delar av vaktstyrkan veteraner från Det stora kriget, där de alla verkade som befälhavare i tätbefolkade områden. Att kväsa oroligheter, läxa upp orosmakare och förutse pyrande problemhårdar är deras specialitet.

Enligt envisa nidrykten är stadsvaktens enda egentliga bekymmer att dess kommandant saknar mycket av den nit och skicklighet som kaptenerna uppvisar. Herado Dunkelvakt är borgmästare Nattbäckas yngre bror och det sägs att han innehar sin post mest för att Lasifor vill ha en kommandant som han kan lita på och kontrollera. Mycket tyder dock på att den temperamentsfulla och lättstresade Herado, som gärna sätter hårt mot mjukt, kan bli en belastning om och när stadsvakten ställs inför en ordentlig provning.

### PADDANS TORG

I skuggan av Fästets fyrtorn ligger ett stort, cirkelrunt torg kringgårdat av krogar och spelhus, däribland det fem våningar höga Symbaroums salonger. Ska man peka ut en enda plats som stadens farligaste så måste det vara kvarteret kring Paddans torg, eftersom fler dödsfall sker där än i resten av staden sammanlagt. Det är i fyrtornets skugga som många av Fästets ljusskygga förhandlingar och möten äger rum och eftersom tjänstgörande stadsvakter är ovanliga i området går dessa sammankomster ofta överstyr.

Torget mest omtalade kännemärke är dock den tingest som givit det dess namn. Stående på en sockel av svart basalt kringgårdad av en stenkantad damm finns det hopmonterade skelettet av ett enormt, paddliknande monstern. Belätet hittades helt intakt vid byggandet av palissaden och sattes ihop av konservatorer inhyrda från Ordo Magica. Och även om besten i sig är tillräcklig för att inspirera till vilda fantasier handlar de flesta spekulationerna om den enkla mässingsbjällra som

### Tistla Fästes bronsbrunn

Den överbyggda brunn av brons som idag markerar hjärtat av Tistla Fäste var fram till år 10 inbyggd i den mäktige barbarhövdingen Halobans träpalats. Att den stammar från Symbaroums glansdagar har fastslagits av Ordo Magicas mästare, vilka också har gjort sitt yttersta för att tyda tecknen som löper längs dess rundel. Texten handlar om en mäktig varelses födelse, liv och död men det råder viss oenighet om detaljerna, både om vad som gjorde besten så märkvärdig och vilken slags best det rörde sig om – orm, drake eller annan reptil. Klart är dock att brunnen fortfarande producerar rent och friskt vatten som varje dag släcker törsten på en stor del av Fästets befolkning.



hänger i ett band kring dess hals. Innebär bjällran att paddmonstret en gång i tiden var någons sällskapsdjur? I så fall vems? Eller var paddan själv ett tänkande, skarpsinnigt kreatur som bar klockan likt ett smycke? Och varför är dess klang så klen? Skulle den manne låta annorlunda om man någonsin fann dess saknade kläpp?

### GÄSTGIVERIET RUINEN

I Tistla Fäste finns många gästgiverier och värds-  
hus av varierande kvalitet. Drottningens och  
riddarhusens representanter tar gärna in på Hovet  
& Harpan vid Antiktorget eller Det bevingade  
stopet vid Österport, upptäcktsresande gästar  
gärna Sömnarskans vila nära Ordo Magicas torn  
och mindre välbärgade lycksökare dras oftast till  
något av härbärgena vid Västerport – Häxan &  
Bjären, Herr Arkerios vårdshus eller det billiga  
men loppinfesterade Rosengården.

## Personer

ÄVEN OM DE FLESTA som lever i eller passerar Tistla  
Fäste har en relation till Davokar och Symbaroums  
ruiner finns där förstås många som lever helt van-  
liga stadsliv – de vaknar med tuppen, går för att göra  
sitt dagsverke och knogar eller rullar tummarna  
tills det är dags för kvällsvard. De individer som  
presenteras nedan är kanske inte helt vanliga stads-  
bor men tillhör inte heller stadens mäktiga skara.  
Snarare är de menade att representera ett antal  
olika invånartyper som rollpersonerna kan tänkas  
få kontakt med redan första gången de träder in  
genom Fästets portar. Och som av en händelse har  
de alla någon form av ambitioner eller drömmar  
som de behöver hjälp att förverkliga.

### KADRA, LYCKSÖKARE

Som fjortonåring anlände den föräldralösa Kadra  
till Yndaros med en karavan flyktingar. I bagaget  
hade hon inte mycket mer än traumatiska minnen:  
föräldrarnas hädanfärd, morbroderns förmynd-  
arskap, storebror Julios trotsighet som ledde till  
hans död och till att Kadra kastades ut i ensamhet  
och fattigdom. Väl i Det förlovade landet inleddes  
ett desperat sökande efter brödföda, först som  
daglönare i huvudstaden och därefter som piga  
på ätten Argonas nordliga gods.

På det senare stället mötte hon andra unga flickor  
och pojkar som drömde om frihet och rikedom. De  
besökte vårdshuset i Argona by, lyssnade till berät-  
telser om Davokars skatter och tog så småningom  
det mer eller mindre dåraktiga beslutet att själva  
göra ett försök. Av den illa rustade expedition som  
satte av mot, och sedermera ned i, Jeraks slukhål

Bland skattletare är det dock Ruinen som gäller.  
Gästgiveriet har funnits lika länge som staden  
och har sett många berömdheter passera revy.  
Det sägs exempelvis att Iasogoi av Brigo gästade  
Ruinen innan han begav sig på den expedition  
som lyfte honom till höjderna och likadant med  
Lysindra Gyllengripen. Ska man tro ägaren, Herr  
Pergalo, är Iasogoi och Lysindra bara början på  
en lång lista över framgångsrika skattletare som  
har välsignat sina utfärder genom att samla kraft  
under hans tak.

Dessutom lockas många av etablissemangets  
dagliga middagssoppa, kokad över öppen eld i en  
enorm kopparkittel som hittades nära den plats  
där Paddtorgets groteska skelettstaty grävdes  
fram. De arkaiska inskriptionerna längs kittel-  
kanten har ingen lyckats tyda men vad de än säger  
råder det ingen tvekan om att kärlet passar alldeles  
utmärkt för storslagna soppkok.

återvända bara en illa tilltufsad Kadra, lyckligtvis  
med en handfull värdefulla artefakter bärgade från  
hålets ruinstinna botten. Det är nu två år sedan och  
Kadra lever fortfarande gott på det hon fick från  
försäljningen, väntande på att rätt personer ska  
korsa hennes väg – kapabla och hugade äventyrare  
som kan följa henne tillbaka till Jerak och som är  
villiga att låta henne behålla minst hälften av bytet.

### GANDERALD, UTFORSKARE

Ordensgesällen Ganderald är en bortbyting, avlad  
bland Davokars alver men uppväxt bland och upp-  
fostrad av Karohar-klanens medlemmar i södra  
Davokar. Liksom majoriteten av hans likar lämnade  
han klanen så snart hans barbarföräldrar gick ur  
tiden. Efter flera års vilset famlande råkade han  
anlända till Yndaros i samband med Ordo Magicas  
årliga ”Öppna provning”, då vem som helst har  
möjlighet att göra ordens intagningsprov. Han pas-  
serade testet med bravur och har på två år hunnit  
förtjäna titeln gesäll.

Idag verkar Ganderald under mästare Goncai  
och delar dennes ambition att studera och förstå  
De gamla folken, i synnerhet alverna. Ganderalds  
särskilda projekt är att kartlägga alla observationer  
som gjorts av alvisk aktivitet i hopp om att utröna  
var de har sina eventuella byar, städer eller sam-  
lingsplatser. För tillfället tittar han extra ingående  
på två områden som båda ligger djupt inne i Davokar  
och tillsammans med sin mästare försöker han  
övertyga kapitelmästare Cornelio om vikten av att  
undersöka dem närmare. När så sker kommer han  
att behöva dugliga medresenärer på expeditionen.

SÅ SADE AROALETA

*”... och trollmor  
Vuoax kittel, kantad  
av väverskans runor,  
smord med väktarnas  
fett, föll mot djupet,  
föll i glömska; det  
kärlet som brygger  
folkens fall får aldrig  
igen upphettas,  
inte av eld, inte av  
ovärldens mörker.”*



### ELDA, ANTIKHANDLARE

Elda av Godinja-klanen har med sitt benvita hår och sin blåtonade hud alltid känt sig som en främling bland sitt folk och en skam för sina föräldrar. Mer eller mindre självvalt har hon hellre vandrat omkring i skogarna än deltagit i gemenskapen, obrydd om de äldres uppmaningar att aldrig rota i det förgångnas ruiner. Så redan innan hon hörde talas om ambriernas intresse för Davokars skatter hade hon samlat på sig en respektabel mängd fynd och ädelmetaller.

När Tistla Fäste slog upp sina portar var Elda en av de första att köpa sig ett litet hus innanför palissaden. Hon lever enkelt, odlar sina kontakter med traktens skattletare och håller sitt stånd på antiktorget någorlunda välfyllt med intressanta objekt. Den provision hon tar för att äkthetsintyga och saluföra varorna är betydligt lägre än konkurrenternas, varför nykläckta lycksökare gör gott i att hålla henne som vän. Dessutom har hon fullständig koll på alla rykten som florerar om intressanta fyndmarker och kan tänka sig att ge hugade skattletare tips mot ett löfte om förköpsrätt på eventuella fynd. Vid en eventuell återkomst.

### GALENO, MISSIONÄR

Blott tjugosex år gammal minns Galeno inte särskilt mycket av sin uppväxts marker, inte mer än dammet från den döda jorden och jakten efter friskt dricksvatten. Inte visade sig Yndaros flyktinkvarter vara mycket mer upplyftande, särskilt inte sedan hans fader dött i lungsot och modern övergivit honom till förmån för en ny man med hårda ögon och en skattletaers drömmar. Men Galeno hade tur. Han omhändertogs av en välmenande solpräst och sattes i svartkappornas klosterschola för att lära sig vördnad inför Prios, den Ende.

Galeno studerade flitigt. Han läste allt han kom över, sökande efter textpassager som harmoniserade med välgörarens godhet. Men allt han fann var förmaningar lika hårda som modertjuvens ögon, argument som tycktes berättiga de rikas makt över de egendomslösa samt allomfattande krav på en villkorslös, självförnekande tillbedjan. Så nåddes han av rykten om Fader Sarvola ...

Två månader senare hade han lämnat Yndaros och återupptagit sina studier vid missionsstationen i Tistla Fäste, fast besluten att sprida kärlek till såväl obildade svartalfer som söndersupna lycksökare. Hittills har han fått mer stryk än kärlek tillbaka, men han ger aldrig upp. Drömmen är att färdas till någon av de svartalfsstammar som ännu har sina boplatser inne i Davokar och att lyckas omvända dess befolkning till solgudsföljare. Så snart han har funnit en lämplig eskort bär det av!

### Inträde i Tistla Fäste

För att träda in genom någon av palissadens fyra portar krävs en personlig passersedel och att man bär med sig den sigillring av koppar, silver eller guld som stämplat den sedel man bär. Alla som bor utanför palissaden och som pendlar in och ut genom portarna för att arbeta tilldelas ringar av koppar – något som förärat dem det nedsättande tillmälet Kopparstycken. De boende erhåller istället ringar av borstat silver och kan på eget bevåg välja att uppgradera till en guldring, med eller utan ädelstenar och gravyrer. Är man villig att ta risken kan man förstås komma över förfalskningar av varierande kvalitet, både bland Svarthedens tält och hos karabbadokkerna. Och skulle inte det kännas lockande kan man hyra eller köpa ring plus passersedel av någon skiftarbetande person som är villig att sälja.

Den som inte har en ring att visa upp måste betala vid varje inträde genom Fästets porthus. Grundpriset är 1 skilling per ben eller hjul som passerar palissaden – med andra ord 2 skilling för en vandrare, 4 skilling för en person dragandes en tvåhjulig kärra, 6 skilling för en ryttare till häst eller 1 skilling för en enbent krigsveteran (förutsatt att han inte dras på en kärra). Den som har tänkt bedriva affärer i staden måste därtill deklarera sitt varulager och vara beredd att betala ett tionde av försäljningspriset i skatt.

### VALLOMEI AV DEREKO, ÄDLING

Många unga ädlingar drömmer om Yndaros och palatsets hov, men inte alla. En av de som hellre söker äventyr än intrigspel är Vallomei av Derego, baron Valtos fjärde son. Likt andra högdjursyngel har han större förmögenhet än omdöme, större trut än mod, varför han nu har ägnat tre år åt att förbereda den perfekta expeditionen – utrustningen är inhandlad, en kartritare har hjälpt honom att utifrån rykten sätta ihop en färdväg mot målet och rullorna på Mor Mehiras agentur har granskats ingående i sök efter det perfekta resällskapet.

Målet för hans resa är förstås Symbar, eller mer specifikt att bli den som upptäcker en säker färdväg till den siste barbarkejsarens legendariska palats. Allt är klart för avresa, så när som på en detalj: resesällskapet. Vallomei har så låga tankar om "vanligt folk" att han ännu inte har funnit någon han vågar lita på. Men så snart det händer, så snart han möter en grupp personer som han känner sig trygg med, så bär det av mot Davokars pulserande hjärta.

### URFONS, HYRSVÄRD

Fyra år gammal, under en bärplockarfärd i Davokars utmarker, råkade svartalfen Urfons på liket efter en jägare som slitits sönder av en skogsbest. Kvar fanns jägarens svärd. Urfons gömde sitt fynd under en rotvälta och återvände till platsen dag efter dag för att bara beundra och polera det



skinande, skarpa vapnet. När han blev stark nog att svinga det ägnade han timmar varje dag åt att slåss mot påhittade fiender och även om han inte lärde sig någon särskild teknik, blev han med tiden allt duktigare på att följa och utnyttja svärdets tyngd i en slags rasande, virvlande vapendans.

Urfons är stor och stark för att vara svartalf och har hunnit bli ett av Mor Mehiras mer erfarna hyrsvärd. Han kanske inte är lika skicklig med vapnet som den legendariske krigsveteranen Serex av Attio eller den yxsvingande stridsmän Vanoya Skultklyve, men han är å andra sidan varken försupen eller särskilt snarstucken. Dessutom har han som sagt överlevt en handfull expeditioner och hittar lätt tillbaka om ett betalande sällskap har planer på att rota djupare bland exempelvis Haganors kolonner eller i Keruans gruvstad.

### PELLIO, STADSVAKT

Svårt plågad av minnen från konfrontationer med mörkermännens härskaror följde Pellio med som soldat i en av de första styrkor som lämnade södern.

## Konflikter

I **JÄMFÖRELSE MED** det vimlande och kaotiska Yndaros kan Tistla Fäste upplevas som en oas av lugn. Lasifor Nattbäckas ambition var och är alltså att den som kan betala sin plats innanför palissaden har förtjänat ett visst mått av harmonisk trygghet; något som inte minst gäller honom själv. Bråkmakare och potentiella revoltörer fångas upp i tidigt skede och kastas helt enkelt ut, möjligtvis undantaget några få som kan uppvisa trovärdig ånger och en väl tilltagen gåva som balsam på de sår de orsakat. Visst kan det gå livat till om nätterna – fylla och bråk tolereras av stadsvakten, inte minst på haken kring Paddans Torg – men alla hot mot den ”allmänna ordningen” hanteras utan pardon. De som upptäcks vill säga.

Redan nu, blott åtta år efter grundandet, har sprickor börjat framträda i pålverket. Och det i både bokstavlig och bildlig bemärkelse. Det system med ringar och passersedlar som var tänkt att garantera vetskap om vilka som befinner sig innanför portarna har sina svagheter då föremålen både kan förfalskas och stjälas. Till detta kommer också avslöjandet av en handfull korrupta stadsvakter som låtit obehöriga muta sig in och även upptäckten av ett fåtal mer eller mindre lyckade försök att tunnla sig förbi palissaden.

I bildlig mening finns det vissa krafter vars tacksamhet inför borgmästare Nattbäckas generösa prestation har avtagit betänkligt. Många menar antingen att priset för Fästets relativa

Han medverkade i den kortvariga belägringen av barbarbyn Kadizar och blev därefter kommenderad att patrullera dess murar. För att skingra tankarna spelade han tärning och förlusterna gjorde att han snart stod i skuld till flera långivare, vilka hellre nyttjade hans krigiska talanger än att kräva återbetalning. Inom kort hade Pellio blivit något av en expert på ljusskygga affärer av alla de slag – från utpressning och indrivning via smuggling till regelrätta våldsaktioner.

För tre år sedan begärde den femtiofemåriga veteranen avsked från armén och så snart ansökan beviljades flyttade han till Tistla Fäste där han sökte och fick tjänst som stadsvakt. Den kontrollerade miljön är förstås som gjord för en man med Pellios förmågor. Han är alltid mycket försiktig med vilka slags uppdrag han tar, men ingen har lika säkra smuggelvägar in och ut ur fästet som han och ingen slår honom på fingrarna när det gäller att skaffa fram känsliga föremål och substanser. Vill man ha någonting fixat i Tistla Fäste är det till vaktssoldat Pellio man ska bege sig!

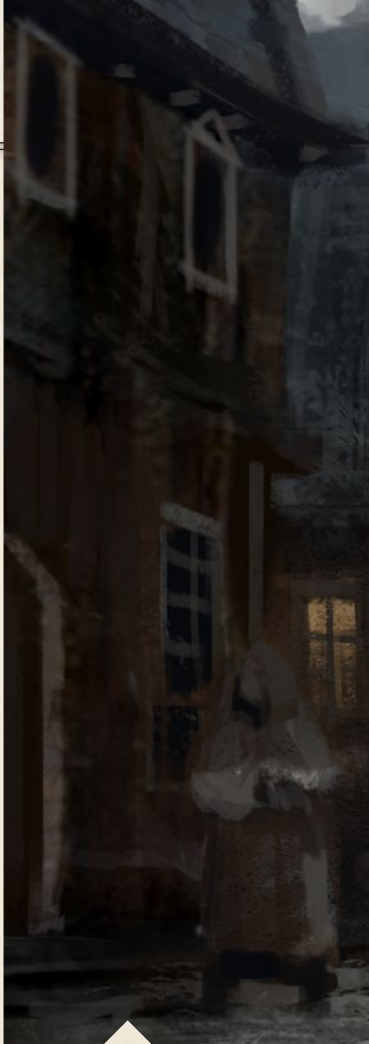
trygghet är alldeles för högt eller att den lön man får för utförda tjänster är alldeles för låg. Andra gör sitt bästa för att undvika att betala skatter och tullar, genom att utföra sitt värv i hemlighet eller riskera en flytt av verksamheten till Svartheden. Till detta kommer också en lång rad person- eller släktfejder, varav vissa daterar så långt tillbaka som till Det stora kriget – fejder som leder till gnissel och hack i det som gärna beskrivs som ett väloljat urverk.

I följande avsnitt beskrivs en handfull konflikthärdar som kan ses som typiska för just Tistla Fäste. De kan användas rakt av eller som inspiration för att skapa scenarion, men tjänar också syftet att fördjupa beskrivningen av regionen och dess folk.

### SVARTALFERNA KNORRAR

Sedan karabbadokkerna med Lasifor Nattbäckas välsignelse lämnade skogen och anlade sin by just öster om Tistla Fäste har stammen präglats av självvald undergivenhet. Stamhövdingen Idelfons betraktar sig som nära vän med Nattbäcka och är djupt tacksam över att hans folk får tjäna en så ädel människas ambitioner, en hållning som definitivt stärks av de gåvor han får till skänks.

Det finns dock ett växande antal ungalfer som inte vill nöja sig med smulor från Lasifors bord. Med hetsporren Ugtuls som talesman hävdar de att karabbadokkernas stolta historia vanäras av



Halobans ring är gatan som avgränsar kvarteret kring Paddans torg från resten av staden. Nattetid korsas den, som det heter, "på egen risk".





stammens nuvarande slavlika ställning, och när rusedryckerna flödat tillräckligt länge gormar de gärna om både arbetsbojkott och väpnat övertagande av Tistla Fäste. Idelfons ignorerar Ugtuls som en harmlös bråkstake; bara byns inofficielle ledare Garm Maskkrälare inser allvaret och försöker gjuta olja på vågorna. Frågan är hur länge det dröjer innan oljan på vattnet sätts i brand.

### SKOGSFOLKETS VÄNNER

Att medlemmar av Korinthias stolta folk lockas av Davokars vilda urkraft är långt ifrån så ovanligt som man kan tro. I Tistla Fäste finns bland annat det hemliga sällskapet Jakaarerna, sjösatt och lotsat av den barbarvänliga ordensnovisen Hurelia och bestående av ett tjugotal disparata personer som bara har ett gemensamt: de ogillar sina landsmäns brutala handhavande av skogarna.

Jakaarerna är ingen kult; de litar sig på intet sätt med Davokars mörka och korrumperade krafter. Men de är långt ifrån tandlösa. Än så länge har de bara utfört några mindre dåd, men ambitionen är att på sikt störa all slags exploatering av skogarna såväl som handeln med skattletarnas plundergods. Och detta helst utan att ådra sig häxjägarnas misstankar eller att genom oförsiktiga allianser bli inblandade i direkt ockulta aktiviteter.

### OSUND STIMULANTIA

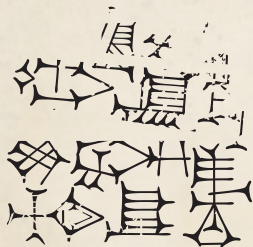
Davokars flora kan ha de mest förbluffande effekter och att äta minsta lilla frö kan få förödande konsekvenser – fråga bara ordensgesällen Lupina som häromåret bokstavligen slets sönder av en snabbväxande bukranka som satt rot i hennes svalg. Vissa örter har både positiva och negativa egenskaper och det finns alltid chanstagare som är beredda att betala priset för accelererad muskeltillväxt, förbättrad mörkersyn, rosenskimrande hy eller euforiska lyckorus. Detta även om bieffekterna heter mordiskt raseri, järnbristframkallad blodtörst eller livslångt beroende.

Likaså finns det förstås både en och annan som utnyttjar situationen för att sko sig. Ibland vet inte säljarna själva vilka konsekvenser ett långvarigt förtärande av deras nya ”medikamenter” har; ibland struntar de i bieffekterna och håller försäljningen till skuggorna – som exempelvis den maskerade Mirakelmästaren som siktas med jämna mellanrum i både Fästet och Yndaros, säljande sina lyckoalstrande medikurer.

### AVFÄLLINGEN SARVOLA

Enligt Kurian, solkyrkans högsta råd, är Sarvola en kättare som sprider irrläror och drar Prios upphöjda namn i rännstenens dynga. Problemet





Den så kallade Gravskriften vars besynnerliga tecken har givit upphov till frågan om huruvida den gamla symbariskan omfattade mer än ett vedertaget skriftspråk.

är bara att väldigt få andra tycks bekymra sig över avfällingens gärningar. Tvärtom tycks många i tysthet uppskatta hans missionerande bland svartalfsdrägg och barbarer, likväl som hans uppmaningar till givmildhet, kärlek och broderskap. Kort sagt: så länge Drottningen, Lasifor Nattbäcka, Stormästare Seldonio och andra maktfigurer accepterar Sarvolas verksamhet är det inte mycket Kurian kan göra. I alla fall inte öppet.

### SVARTHEDEN SPIRAR

Svartheden växer. Från att ha varit en liten lägerplats breder nu tälten ut sig över den bördiga myllan och kan under sommarhalvåret hysa fler invånare än Fästet självt. Marken ägs av det mindre riddarhuset Erebus med baron Grafoldo i spetsen och han har ingenting emot utvecklingen. Huset Erebus tjänar stora pengar på hyror och skatter från de handelsbodas, gästgiverier, hantverkare och matserveringar som bildar en liten bykärna kring landsvägen; faktiskt så bra att de till och med har anställt en vaktstyrka – förbandet Blodssärkarnas hyrsvärd – för att hålla hjälplig ordning i lägret. Dessutom har Grafoldo skickat in en anhållan till Drottningen om att få hyra ut mark för uppförande av permanenta bostäder.

Grafoldo Erebus och de mest framstående handlarna i Svartheden arbetar hårt för att nämnda

anhållan ska godkännas, men de arbetar i motvind. På motståndarsidan står förstås Lasifor Nattbäcka i allians med riddarhuset Argona, men också många köpmän som gärna ser att handeln med Davokars skatter hålls i Fästets kontrollerade miljö. På sin sida har de egentligen bara Solkyrkan som dels anser att Svartheden i sin nuvarande skepnad är en gödsestinkande fröbädd för moraliskt fördärv, dels skulle vilja ge herr Nattbäcka en näsbränna för att han huserar en barbarhäxa och skyddar Fader Sarvola.

### TRUBBEL KRING ANTIKTORGET

Köpmännen är som grupp mäktigast bland Tistla Fästets invånare och antikhandlarna utgör den verkliga eliten. De intriger man finner bland ädlingarna i Yndaros utspelar sig alltså på och kring torgplatserna i Fästet.

När det ryktas att en framgångsrik expeditions medlemmar är på väg hemåt brakar det lös på allvar. Man försöker skjuta varandra i sank genom allt från smutskastning och vilseledande ryktesspridning till rån, kidnappningar och ibland även mord. Och för den glade som lyckas tillskansa sig rätten att saluföra de inkommande artefakterna är eländet långt ifrån över, då man kan räkna med att konkurrenterna gör allt i sin makt för att sabotera försäljningsarbetet.

## Rollpersonerna i Tistla Fäste

**SOM TIDIGARE SAGT** kommer Tistla Fäste troligen att vara den plats som rollpersonerna både utgår från och återvänder till i samband med utfärder i Davokar. Men glöm inte att Fästet kan utgöra en äventyrmiljö i sig självt. Nattbäckas stad är full av intriger, hemligheter och intressanta personer som bara väntar på att rollpersonerna ska ta itu med dem!

### BOENDE

När man väl tagit sig in genom palissadens portar har man inga problem att finna ett övernattningsställe. Sedan Svartheden blivit ett alternativ för många lycksökare finns det oftast prisvärda och lediga rum på exempelvis Ruinen, Häxan & Bjäran och Rosengården. Det är dessutom både möjligt och billigt att övernatta hemma hos vissa privatpersoner eller i den av stadsvaktens baracker som bara används i orostider, när vaktstyrkan växer med tillskott av hyrsvärd eller lån från huvudstaden.

Permanent boende i Tistla Fäste är en kostsam affär men det är förstås fullt möjligt att köpa hus såväl som våningar, antingen av en enskild ägare eller från Borgmästaren. I det senare fallet rör det

sig numera alltid om bostäder som har konfiskerats från en utslängd eller död före detta invånare, eftersom det inte finns plats för några nybyggen.

En annan möjlighet är att långtidshyra av någon fastighetsägare som har flyttat eller befinner sig på resande fot. Men det blir faktiskt ännu dyrare eftersom en avgift för "permanent uppehåll" tillkommer, att betalas direkt till Borgmästaren. På senare tid har dock många valt detta alternativ trots att det är mer kostsamt. Orsaken till det är förstås Svarthedens tillväxt – risken är stor att priserna på bostäder kommer att falla betänkligt ifall tältstaden erhåller Drottningens stadsprivilegier.

### UTRUSTNING

Allt som behövs för en utfärd i Davokar går att köpa i Tistla Fäste. Marvaloms handelsbod är specialiserad på skattletar- och utforskarutrustning men kan hålla priser som ligger 20 procent över det normala tack vare sitt legendariska rykte. Innanför palissaden finns också konkurrenten Repet & Yxan samt lågprismarknaden på Drottningtorget där nyproduktioner delar salustånd med bättre och sämre begagnade föremål.



Vill man komma riktigt billigt undan är det Svartheden som gäller, allra helst den barbardrivna boden Kodamars Krämeri eller marknadsplatsen. Men att utsätta sig för tältstadens larm, trängsel och brottslighet är kanske något man gärna undviker, allra helst eftersom varornas kvalitet varierar betänkligt – du kan ena dagen inhandla ett mästerligt föremål till riktigt lågt pris, för att dagen därpå betala dyrt för en hacka tillverkad av lucker myrmalm.

### UPPDRAG

Den som är någorlunda duglig och som söker äventyr mot betalning behöver inte gå arbetslös i Tistla Fäste. Staden är full av lycksökare och handelsmän i behov av resesällskap som antingen kan betala kontant eller utlova en andel i ett framtida byte till den som följer med på färden. Målet kan vara en koloni, en utbrytarby eller en barbarklans bosättning men oftast handlar det förstås om Symbaroums hägrande ruiner. Och den grupp som inte vill binda sig till någon uppdragsgivares diktat har istället möjlighet att staka ut egna mål. På haken kring Paddans Torg kan man lyssna till mängder av berättelser om löftesrika skattmarker, fråga sig fram efter riktningsskildringar och till och med betala för mer eller mindre pålitliga kartor till ställen som Saroklaw, Jordbäckaträsket, Jerak och självaste Symbar.

När man väl har bevisat sin duglighet kan det vara dags att kontakta Mor Mehira och försöka bli uppskriven i hennes rullor. Lyckas man med detta öppnas möjligheten att få jobb åt mer prominenta kunder som exempelvis Ordo Magica, Prios kyrka, besuttna köpmän, äventyrslystna ädlingar och inte minst Drottningens egna representanter. Här om året gavs exempelvis Mor Mehira äran att själv sätta samman en tiomannaeskort med uppgift att

följa Storhertiginnan Esmerelda, Drottningens unga halvsyster, på en utfärd till Karvosti. Det ryktas att Serex av Attio fullkomligt pulveriserade inredningen på Häxan & Bjäran när han valdes bort på grund av sitt ostyriga temperament.

Arbetsstillfällen finns också innanför palisaden. En grupp äventyrare kan ta uppdrag på den lagliga sidan, exempelvis som nattvaktare i någon antikhandlares artefaktfyllda lokaler eller som ordningsvakter på haken kring Paddans Torg. De kan leta rätt på stulna objekt, försvunna personer, gäckande ogärningsmän, sällskap av upprorsmän och kultister eller den osunda källan bakom mystiska smittoutbrott. Noterbart är dock att oavsett vad uppdraget gäller måste man gå betydligt försiktigare fram i Fästet jämfört med i huvudstaden, i alla fall så länge som man inte har Borgmästaren själv eller någon av stadsvaktens kaptener som uppdragsgivare. Tistla Fäste är en liten stad där i stort sett alla känner alla, där allt ses eller hörs av någon, och där stadens styrande är ytterst måna om att bevara lag och ordning. Smygande manövrar, lönnmord, diplomati och förslagenhet är alltid att föredra framför kaxigt kringklampande i krigsstövlar.

De ovan nämnda lagliga uppdragen har förstås också sin mörkare motpol. Det är långt ifrån ovanligt att personer som önskar någonting brottsligt gjort sätter sin tillit till nykomlingar eller i alla fall till icke bofasta. En skicklig grupp äventyrare utan moraliska skrupler kan få gott om uppdrag som går ut på att stjäla saker (antikviteter, skattkartor, journalböcker och liknande); att röja personer ur vägen; att sabotera byggnader eller verksamheter; och vara mellanhänder i ljusskygga affärsförbindelser. Och det säger sig självt att den som tassar omkring på fel sida om lagen måste vara dubbelt försiktig i Tistla Fäste.

Tabell 3: Kostnad för boende i Tistla Fäste

| KVALITET      | EXEMPEL                              | 1 NATT     | 1 VECKA    | 1 MÅNAD  | ÄGARSKAP  |
|---------------|--------------------------------------|------------|------------|----------|-----------|
| Exklusivt     | Hovet & Harpan, Det Bevingade Stopet | 1 daler    | —          | —        | —         |
| Fint          | Sömnnerskans vila, Ruinen            | 2 skilling | 1 daler    | 4 daler  | —         |
| Ordinärt      | Häxan & Bjäran, Herr Arkerios        | 1 skilling | 5 skilling | 2 daler  | —         |
| Simpelt       | Rosengården, Baracken                | 5 örtegar  | 2 skilling | 1 daler  | —         |
| Hyra fint     | Trerummare vid Antiktorget           | —          | 2 daler    | 10 daler | —         |
| Hyra ordinärt | Trerummare vid Västerport            | —          | 1 daler    | 4 daler  | —         |
| Hyra Simpelt  | Enrummare öster om Paddans Torg      | —          | 5 skilling | 2 daler  | —         |
| Köpa fint     | Trerummare vid Antiktorget           | —          | —          | —        | 500 daler |
| Köpa ordinärt | Trerummare vid Västerport            | —          | —          | —        | 300 daler |
| Köpa Simpelt  | Enrummare öster om Paddans Torg      | —          | —          | —        | 100 daler |



