

YNDAROS

Kontrasternas stad

SPELARMATERIAL UR BOGEN YNDAROS: SLOCKNAD STJÄRNA

KAMPANJMATERIAL TILL Symbaroum



ADE DET INTE VARIT så brått skulle hon ha beordrat kusken att ta den långa vägen runt. Men solen stod redan lågt på himlen och hon ville för allt i världen inte missa tillställningen hemma hos Junia. Alla hennes vänner skulle vara där, eller åtminstone alla som betydde något.

Droskan saktade in när de passerade Tvärån, fortsatte i lugnare takt in bland östra Yndaros träbebyggelse. Kusken hade haft vett att välja den nordligaste infarten, så långt från flyktingarnas lort som möjligt, men hon lutade sig ändå bakåt och rättade till droskfönstrets gardin. Tygets svajande gav henne några glimtar av stadsdelens invånare, däribland en massa ungar som hade radat upp sig längs husväggarna med framsträckta händer. Med sin mormors uppmaning ringande i öronen slängde hon suckande ut ett dussin mynt, med en from förhoppning om att de inte skulle slå ihjäl varandra över allmosan.

Först när dragdjuren, efter en tur genom Gamla Kadizar och Hamndistriktet, svängde in på Paradgatan drog hon undan gardinen och lutade sig fram. På väg mot Tempelområdet fick de stanna några gånger. Bröllopsförberedelserna verkade vara i full gång: gatstenar skurades, fasader lagades och putsades, och fanor med Hertiginnan Esmereldas vapen hade börjat monteras på vissa husväggar. I morgon skulle hon själv börja putsa upp sig inför ceremonin, men det var då det. Innan dess väntade en garanterat sagolik kväll i goda vänners lag, förhöjd av krusinterbärens svarta rus och gemensamt sjungna tacksägelser till Den eviga nattens ädlaste makter.

YNDAROS

Kontrasternas stad

JÄNRINGEN:

Martin Grip, Mattias Johnsson,
Mattias Lilja

FÖRFATTARE:

Mattias Johnsson

ILLUSTRATIONER:

Martin Grip

REDAKTÖR:

Mattias Lilja

KARTOR:

Tobias Tranell

GRAFISK FORM:

Johan Nohr

KORREKTUR:

Niklas Lundmark
Krister Persson
Zack Holmgren

Symbaroum

 JÄNRINGEN

Copyright Nya Järnringen AB 2017

Ambriias hjärta

YNDAROS HAR ALLT. Allt! I Taubios hyllade diktverk Nattens bane kallas hon *"alla regnbågars vagga och grav"*, och ingen har väl sagt det bättre. Vilken åtrå som än brinner i ditt kött, vilka mål du än har i livet, vilka drömska visioner som än svävar för din inre blick – Yndaros är ofta den plats där drömmen föds, där sökandet börjar och där det fullkomnas. Visst, liknelsen misslyckas fånga att det inte alltid handlar om en färgglad och gnistrande regnbåge; ofta är tonerna betydligt mattare och ibland målas de i flytande nyanser av svart. Och vid närmare eftertanke: det enda man säkert kan veta är att kistan vid bågens slut aldrig innehåller annat än ett lik.

MEN YNDAROS ÄR en fantastisk, livfull, brokig stad med plats för allt och alla. De dryga hundra tusen invånarna har inte mycket gemensamt, åtminstone inte i hur de lever sina liv. I Ambriias huvudstad finns de omåttligt förmögna några stenkast från utfattiga barn och åldringar; där finns de andligt besjälade vägg i vägg med de som har skolat sig till moralisk likgiltighet; där är formella makthavare

grannar (och inte sällan vänner) med den undre världens ledargestalter.

Visst kan man förstå den nykomling som frågar sig varför staden inte exploderar, hur det kommer sig att det förfördelade flertalet inte kastar sig mot de härskandes strupar. Vreden tar sig dagligen uttryck i glåpord mot och nidvisor om stadens makthavare, ibland i upplopp och större manifestationer. Men



Drottningens palats är en storlagen syn, inte minst när gryningsljuset långsamt får det att framträda ut morgondimman.



lugnet tycks alltid lägra sig ganska snabbt, med eller utan stadsvakternas och pansárernas inblandning – den hetsporre som på förmiddagen vrålar ut sin ilska från ett improviserat podium på Månglarnas torg, kan under eftermiddagen ses klängande på någon byggställning i Tempeldistriket. Alla som har levtt en tid i Drottningens stad förstår varför.

De avskydda makthavarna lyckades trots allt besegra Mörkermästarna. Och när fiendens ondska förvandlade hemlandet till aska erövrade de ett nytt land för sitt folk. Även om en argsint minoritet inte låter sig övertygas tyder allting på att Korinthia, hertigarna och övriga befattningshavare gör allt i sin makt för att Ambrias befolkning ska gå en lysande framtid till mötes. Det kommer att bli en lång och farofyllt resa, många kommer att förloras på färden, men alla är välkomna och alla

behövs – Yndaros är Drottningens nya slagskepp med vilket hon ska skapa trygghet, välvärd och fred; något som bara är möjligt om den kontrastrika besättningen kan förmås att ro i takt, hur än ryggarna värker och handflatorna blöder.

Detta kapitel beskriver Yndaros så som staden är känd av dess invånare. Spelare vars rollpersoner kommer från eller har befunnit sig i staden under längre perioder kan ha både nytta och glädje av att läsa in sig på materialet – det kommer att göra dem mer hemmestadda och garanterat mer självständiga i samband med olika typer av sociala utmaningar och problemlösningssituationer. Och detta är en hjälpt som sannolikt kommer att behöva, inte minst i samband med äventyret *Slocknad stjärna* då det blir mycket viktigt att förstå och kunna navigera i Yndaros, kontrasternas stad.

Första intryck

DET SOM GARANTERAT överrumplar en nykommen besökare i Ambrias huvudstad är trängseln och larmet. Rörande det förstnämnda kan förvisso Tistla Fäste konkurrera, åtminstone periodvis,

men vad gäller ljudbilden är Yndaros i en klass för sig. Slammer från byggarbetsplatser blandas med hov- och stöveltramp, med försäljares lockrop och en kakafoni av allmänt pladder.

*"Du vet att Förstefadern
har flyttat hit va, till
Yndaros? Det var solrid-
darna som tvingade bort
honom från Tempelvall;
han flydde för att de
hotade att döda honom.
Dom har blivit helt
galna, templärerna, som
värsta alverna."*

Så snart chocken har klingat av och besökaren kan börja sortera sina intryck framträder kontrasterna, mellan nytt och gammalt, stilfullt och simpelt, överdådigt och billigt, ambriskt och barbariskt. Kontrasterna gäller allt från folk och deras klädsel, via byggnader och monument, till handelsvaror och de melodier som kan höras från gathörn och tavernor. I jämförelse med det människodominerade Alberetor blir brokigheten än större tack vare de resar, svartalfer, alver och dvärgar som ibland tar plats i gatubilden. För den som är van vid någon av Ambrias andra städer tar det flera dagar att vänja sig; för den som bara har upplevt landsbygdens byar kan intrycken vara rent outhärdliga.

En annan tydlig skillnad mot rikets övriga bosättningar är den höga säkerheten. Det är tätt mellan de spjutbärande stadsvaktspatrullerna, vilka dessutom ofta har en eller två yngre pansärer i sällskap; nästan alla tavernor, butiker, tempel och värdshus har beväpnade vakter vid ingången; och det är långt ifrån ovanligt att personer som rör sig genom gatorna håller sig med en eller flera livvakter. Lite senare lär man märka att det krävs medlemskap, personliga rekommendationer eller inbjudningar för att komma in på olika former av inrättningar. Ofta handlar det om etablissemang för de rika och mäktiga men inte alltid – det finns också tavernor och barer för andra samhällsgrupper som värnar om ett exklusivt klientel. Och säkerhetstänkandet märks även i en större misstånsamhet. Den utomstående ordensmagiker som vill besöka Trillingtornens bibliotek, liksom den ädling som önskar bevista Riddarhuset på palatsområdet, kan måста navigera en labyrinth av byråkrati innan tillträde ges. I Yndaros är spioner en högst påtaglig realitet, komna från fientligt sinnade grupperingar, stadens tjuvgillen eller från främmande makt (oftast Stadsstaterna, Ordenslandet eller den nordliga barbarallians som har kommit att kallas Härskareden).

Invånarnas förhållande till Prios och Solkyrkan är också annorlunda i huvudstaden jämfört med på

andra platser. Det finns minst ett tempel i varje stadsdel och prästerna syns ofta på gatan utanför, talande med förbipasserande och utdelande välsignalser. Även vanligt folk tenderar att bära synliga tecken på sin tro och lojalitet, ofta i form av den sjunkande solens symbol, som halssmycke, mantelspänne eller en dekorativ brosch. Att utmana kyrkan på det sätt som Fader Sarvola gör i Tistla Fäste skulle vara otänkbart i Drottning Korinthias stad, men kanske håller den saken på att förändras, och kanske är det därför som kyrkans präster och teurger tycks ägna mer och mer tid åt att möta och tala till folket.

För ett par månader sedan instiftades något som kallas Solparaden: en strålande hyllning till solgudens ära som infaller om aftonen var sjunde dag. Processionen startar vid Martyrkatedralen där Fader Peonio tar tåten, först åtföljd av ett dussin ljusbärande ynglingar, sedan av stadens teurger, liturger och initiater samt de svartkappor som har möjlighet att medverka. Tåget fylls på under vandringen ner mot hamnen, bort genom Gamla Kadizar och blir som störst på tillbakavägen när det passerar nedanför palatsets portar – alltid med flera tusen fackel- eller lyktbärande vandrare och med gatorna kantade av åskådare. De flesta välkomnar paraden och ser den som ett bevis för Prios storhet; några få skakar på huvudet och ger eko åt de rykten som florar – rykten om en växande schism inom Solkyrkan, vilken redan har resulterat i Templärernas utträde och som hotar att kullkasta Kurian.

Men hur det än är med konflikter, spioner och splittringar inom kyrkan stavar Drottningens slagskepp ohindrat vidare. Det må finnas några revor i seglen, sprickor i rorkulten och lite skit under däck, men inte värre än att Korinthia Nattbane och hennes dugliga undersåtar kan lappa, laga och skura där så behövs. Yndaros står stadigt, bokstavligen på ruinerna efter Lindaros, bildligt talat på ruinerna av Alberetors forna högkultur, och vad som än viskas råder det ingen tvekan om att skutans skeppare styr sitt folk mot en strålande framtid.

Minnesvärda händelser

DET ÄR HELT uppenbart att den plats där Yndaros nu ligger har varit befolkad sedan århundraden tillbaka. Exakt hur länge är omöjligt att veta, men att där finns lämningar som är jämnåriga med ruiner från Symbaroums glansdagar är det ingen som ifrågasätter. Tornruinen i Gamla Kadizar är förstås det tydligaste exemplet på detta, men långt ifrån det enda.

Det lilla som finns kvar från tiden före stadsstaten Lindaros uppgång och fall tillåter endast spekulationer om vilka som levde på platsen

dessförinnan. Symbariska legender återfunna i Davokar ger ledtrådar som antyder att en härskare/härskarinna vid namn Sanator ska ha etablerat "ett rike i söder, i de vilda bergens skugga", men något samband mellan denne och platsens ruiner har ännu inte fastslagits. Kanske att Ordo Magica har funnit ny information vid utgrävningen som pågår under Gamla Kadizar, men i så fall har den inte spridts till folket utanför Trillingtornen.

De legender och sånger som kan höras på huvudstadens nöjesinrättningar fokuserar sålunda på

perioden från Lindaros undergång och framåt, och den har sannerligen varit händelserik nog för att bjuda på allt från tragik och drama till epik och storlagna triumfer.

MASSDÖDEN I LINDAROS

Stora delar av dagens Yndaros består av upprustade och tillbyggda strukturer från Lindaros tid. Detta gäller i synnerhet stadens största byggnader: palatset, Martyrkatedralen, Domen, Trillingtornen samt tornen vid hamninloppet. Genom analyser av dessa strukturer och fynd gjorda vid utgrävningar, kombinerat med klanernas berättelser och ett fätal efterlämnade textfragment, tycker sig Ordo Magicas lärde ha skapat sig en god bild av vilka lindarerna var och hur de levde.

De tillbad en entitet kallad Beskyddaren som gav dem krafter att påverka naturen – styra väder och vindar, berika marker och vatten, göda boskap och på så sätt skapa ett omåttligt överflöd. Att de sedermera gick under i en allomfattande blödarsjuka står klart, och merparten av nutidens lärde ser också ett samband mellan sjukdomen och den tygellösa livsstilen. Däremot går förklaringarna isär. Enligt den mest spridda tolkningen, formulerad av Solkyrkan, var undergången ett straff för den avgudadyrkan lindarerna gjorde sig skyldiga till: visst, de förmerade Prios gåvor, men genom att ”odla i svärtad jord, belysa med mörker och vattna med vätskor ur Den eviga nattens källa.”

Det ryktas att Ordo Magica har en helt annan syn på saken; vissa av Solgudens ivrigaste tjänare har även hörts predika att Drottningen delar ordensmagikernas uppfattning att lindarernas enda brott var att de gick för långt, att de blev arroganta och oförsiktiga. Denna, enligt kyrkan hädiska, hållning skrämmar många till vanvett – inte bara i rädsla för ett nytt sjukdomsutbrott utan eftersom ett återuppväckande av gamla Lindaros praktiker skulle kunna bli nådastöten för den redan sargade, döende Laggivaren.

KADIZAR KAPITULERAR

Klanen Kadizars kapitulation gör sig inte särskilt bra som ämne för spännande berättelser vid läge- redden – det är en kort, relativt oblodig och i de flesta avseenden odramatisk historia. Visst pratas det ibland om den (i många ambriers ögon) oförsvarligt rikliga belöning klanhövdingen Manvar fick i utbyte mot uppgörelsen, och nog berättas det ibland om hjältarna som dog i samband med ambriernas första stormningsförsök – visserligen misslyckat men en avgörande markering och styrkedemonstration. Men den detalj som ådrar sig mest intresse är splittringen inom klanhövdingens familj.

Manvars äldsta barn, dottern Maridja, vägrade se sin far förhandla bort hennes framtida position som klanens överhuvud. Det sägs att hon i familjekonflikten hetta tog till vapen och åsamkade sin fader det vanprydande ärr som nu löper tvärs över ansiktet och som krossade hans näsben. Legenden hävdar vidare att Manvar skulle ha dött den dagen men att hans älskade tredje hustru – den bedårande Unraga – ställde sig i vägen så att Maridjas yxa i ett och samma hugg klöv båda deras hjärtan, Unragas bokstavligen, Manvars i bildlig mening. En rasande dotter ska därefter ha flytt från de anstormande gardeskrigarna med orden: ”Far, ditt hjärta blöder, men mitt har du frusit till is; det ska inte slå ett enda slag förrän ditt har låtit sin sista droppe.”

Vilken roll sonen Lothar spelade i detta drama är oklart – enligt vissa berättelser ledde han de krigare som drev Maridja på flykt, enligt andra stod han på systerns sida men blev infängad och övertalad att vika sig för hövdingens vilja. Vad sanningen än må vara finns det inga tvivel om att relationerna inom familjen är frostiga: Maridja, mer känd som Ishäxan, gömmer sig med sitt rövarslödder uppe i Titanerna; Lothar gör en blek figur som Drottningens sändebud på Karvosti; och Baronen av Grendel håller sig med ett väldrillat och stort livgarde, sannolikt till skydd mot sin dotters (och kanske även sin sons) vrede.

DROTTNINGEN ANLÄNDER

De sju år som passerade innan Drottning Korinthia anlände till sitt nya, förlovade rike pratas det inte mycket om. Alla vet att det var en mörk tid – en tid av armod, utsatthet och ändlös utmattning; en slavdrivarnas tid; en dödens tid. Nog för att lidandet var nödvändigt och behövligt, till och med tvunget, och nog för att skulden till misären måste läggas på Mörkermästarnas förmultnade axlar. Men Drottningens folk låter hellre tankarna upptas av segrarna och triumferna än det nödvändiga onda som sker däremellan.

Det var en strålande sensommardag när Korinthia och hennes följe passerade posteringen vid Prios pass, färdades över slätternas guldgula böljer under dagarna tre och till slut höll in sina hästar just söder om dagens Tempeldistrikt. Redan innan hon red vidare för att motta invånarnas ovationer höjde hon rösten och proklamerade: ”Du, sköna nya hem och borg, ska bära den sanna hjältens namn; du ska heta Yndaros!”

Det sägs att varje gatsten, husfasad och nuna var fläckfritt putsad den dagen, och de som var med kan vittna om att glädjeruset och festandet pågick i sju fulla dagar och nätter. Om det är sant att Drottningens agenter kväste en handfull

”Från vad jag har förstått skulle det inte förvänta mig om Baron Manvar av Grendel faktiskt samarbetar med sin dotter, den där Ishäxan. Jag menar, hur skulle han annars överleva när ingen vill göra affärer med honom.”



Statyer av ljusbringare finns lite överallt i staden, i detta fall krigarmunken Olandan.

attentatsförsök under dessa dagar (varav två iscensatta av hennes egna undersåtar) var det i alla fall ingenting som festdeltagarna märkte.

BLODBADET

De flesta som lämnar det döende Alberotor, reser över bergen och erhåller Drottningens välsignelse att inträda i Det förlovade landet tror att deras vedermöder därmed är slut. Det är inte alltid sant. Långt ifrån alltid. Vanligtvis räcker tacksamhet och underdåigkeit långt när det gäller att hålla flyktingarnas frustration i schack; ibland tarvas allmosor och hårdas nypor för att ta udden av upprettade tongångar. Men vid ett fätal tillfället i stadens drygt tjugoåriga historia har inte ens det varit nog.

Det är allmänt känt att rikets fiender gömmer sig bland flyktingarna, och en lika vedertagen sanning säger att det är dessa som ligger bakom de gånger då missnöjesytringarna övergår i våldsamheter. Om det var någon barbarusling eller en agent för främmande makt som anstiftade Blodbadet år 14 är ett ofta debatterat ämne, där Ordenslandet brukar få flest röster följt av misstanken att någon överlevande Mörkermästare hade förhäxat flyktinglägrets invånare.

Det började redan tidigt en isande kall vintermorgon när en besviken hop flyktingar förgäves väntade på den utlovade frukostsoppan. Det blev i efterhand klarlagt att kokerskan Varga hade

försovit sig och bestämt sig för att somna om när hon märkte att hon redan var för sent ute, men den illgärningen ursäktar knappast vad som sedan häände. Protesterna växte till en klagokör och nära en trupp unga pansarer anlände för att försöka lugna stämningen var det några otacksamma därar som kastade sten mot dem, naturligtvis med följd att offren drog vapen för att försvara sig. Det blev gnistan som antände bräschkrukan!

Innan kvällningen kom hade pansärerna, med benäget bistånd från stadsvakten och en trupp jägarkårister, tvingats förpassa nära tre tusen flyktingar till den sista vilan. Själva kunde de rapportera om många döda och dussintals skadade. Under dagarna som följde skrubbades blod från gatorna i hela östra Yndaros och Drottningen lovade dels att utöka allmosorna under resten av vintern, dels att straffa den skyldige.

Varga hängdes från en galge mitt i flyktinglägret tre dagar efter Blodbadet. Det sägs att bödeln, vakterna och en skock ungar var de enda som såg på.

HERRAVÄLDETS APOSTLAR

Trots att varken stadsvakten, Nyckelmästaren eller någon annan auktoritet har bekräftat berättelsen florerar ett envist rykte i staden: det hävdas att en mörkerdyrkande dödskult uppdagades på våren år 17, till råga på allt med sin kultplats förlagd till en

vindsvåning i Tempeldistriktet. Att folk tillhörande olika grupperingar avslöjas som kultister och döms till fängsling eller avrättning är inte helt ovanligt, men situationen blir förstås extra delikat när den berör högtstående invånare.

I detta fall ska det ha rört sig om en större sammanslutning kallad Herravälrets apostlar samlad kring en kärna bestående av fem framstående ädlingar. Två av de namn som ofta nämns är Armangai av Brigo (Iasogois mindre lyckade, yngre bror) och Aldol av Attio (Nyckelmästarens äldste son). Ingen av dessa har setts till i staden sedan den omtalade vårdagen, och rykteskvarnen bryr sig föga om familjernas bortförklaringar (en resa till Alberotor respektive ett hemligt uppdrag i fjärran rike).

Historierna om apostlarnas gärningar är i sanning blodisande. Det sägs bland annat att de dyrkade en demon som hölls kvar i världen tack vare månadsvisa människooffer. Offren var alltid kvinnor och i utbyte fick herrarna kunskap och insikter som hjälpte dem att motarbeta kvinnliga makthavare, allra helst hindra dem från att nå utökad makt och vidare inflytande. De ska nämligen ha närt uppfattningen att allt kvinnfolk i grunden är häxor, uppfyllda av mörkrets begär och därfor skadliga. Om detta stämmer var de uppenbarligen så övertygade om hotet att pakter, mord och avgudadyrkan betraktades som helgade medel ...

ALOÉNAS BESÖK

Alver lever farligt i Yndaros. Inte för att särskilt många av invånarna har personliga erfarenheter av den ondska alverna anklagas för, men eftersom i stort sett alla är överens om att "spetsöronen" har utsett mänskligheten till sin absoluta fiende. Visst vet folk att det finns några alver som framställer sig i fredlig, diplomatisk dager, men en överväldigande majoritet tycker sig kunna genomskåda den charaden - dessa är ingenting annat än spioner med uppsåt att sabotera och insamla information!

Fram till sommaren år 20 kände sig Yndaros befolkning ändå distanserad och relativt trygg från alvhöten; det var något som främst berörde rikets norra provinser och invånarna där. Men så en solig sommardag kom Aloéna till staden. Det sägs att hon vandrade torrfotad över Doudrams böljande yta, landsteg i höjd med Pansárborgen och slingrade sig fram genom gator och gränder till sändebudet Eloris bostad nedanför palatsbacken. Nyheten att ett av Davokars naturväsen rörde sig genom staden spreds som en löpeld; alla blev mer eller mindre rädda men ingen som hörde talas om saken kunde motstå lockelsen att försöka få en glimt av varelsen, som oberörd och ohindrad fortsatte sin vandring genom ett folkhav som delade sig framför henne och slöt sig bakom.

Vad som sades mellan Aloéna och Elori är okänt, men när förtjusningen ("förtrollningen", enligt vissa) var över började misstänksamheten gro. Den dominerande uppfattningen är att Aloéna är Davokars mörka drottning, att Elori är en av hennes härförare och att deras möte handlade om någon människofientlig plan - ett attentat i Yndaros eller kanske ett fullskaligt krig. Ingen vågar förstås röra Elori och dennes medhjälpare, eftersom han uppenbarligen står på någorlunda god fot med Ambrias härskarinna. Men andra alver (och bortbytingar som i fyllan och villan misstas för alver) är sedan dess ännu mer utsatta för yndarosbornas misstänksamhet, avsky och aggressioner. Uttrycket "En död alv är en god alv" kan höras på offentliga platser i hela staden.

TROLOVNINGEN

Ambria växer sig tryggare, mäktigare och vackrare för var dag som går, den saken är säker. Å andra sidan har det knappast undgått någon att den senaste tiden har bjudit på ett flertal oroväckande händelser - rasande styggelseattacker mitt i Tistla Fäste; en aggressiv, nordlig barbarallians som till och med hotar Storhödvingen; soliddarnas utträde ur Kurian och rykten om djupa schismer inom Prios kyrka; den djupnande konflikten mellan Drottningen och barbarfolket som slutligen ledde fram till belägringen av Karvosti. Regionens folk kan sannerligen behöva alla goda nyheter som kan uppbringas.

Nyligen annonserades något som satte ett leende på mångas läppar: det förestående bröllopet mellan Ärkehertiginnan Esmerelda av Kohinoor och Thabor av Yedesa, Storhöding Tharabans son. Självfallet är inte alla förtjusta över detta; det finns fortfarande många som jämförer alla barbarer med häxor, alver och andra representanter för Den eviga natten. Men även dessa litar på sin Drottning, på att hon vet vad som krävs för att göra Ambria starkare och tryggare. Dessutom finns det väl ingen som knorrar vid tanken på ett prinsessbröllop och den pompa, ståt och festivalstämning som följer med ett sådant!?

Det ska bli ett vinterbröllop och förberedelserna har startat sedan länge. Alla stadens hantverkare har händerna fulla med att tillverka möbler, ekipering, furstliga gåvor med mera, alternativt med att prova ut nya recept på allt från Prinsesskaka och Esmereldapaj till Tharabans kalaskorv och Thabors Beckjom. Därtill får förstås fasaderna längs Paradgatan en putsning. Att många av huvudstadens liturger predikar om faran med oheliga allianser, om barbarfolkets nedärva svärta och häxornas järngrepp om Storhödvingens själ leder snarare till irriterade miner än till oro.



Rykten

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



"Det är så mycket strunprat om bröllopet; enligt vad jag har hört, från ett mycket pålitligt ögonvittne, blev Esmerelda störtkär i Thabor redan första gången de sågs på Karvosti. Dom älskar varandra, djupt och innerligt."

Personer & inrättningar

ATT I EN VOLYM som denna erbjuda en fullständig beskrivning av Yndaros alla etablissemang och märkvärdiga personligheter är inte möjligt. Och uppgiften blir inte lättare när omsättningen på inrättningar och berömdheter är så stor – en taverna som drar fulla hus kan en månad senare vara utbytt mot en smedja; den hyllade stadsvaktskapten som brottade ner en överförfiskad rese glöms bort så snart nästa krogslagsmål startar.

HÄR FÖLJER ICKE desto mindre en redogörelse för ett antal platser och personer som de flesta i Yndaros känner till och har åsikter om. Det rör sig i flera fall om etablissemang eller individer som sticker ut ur mängden, så beskrivningen ska inte invagga läsaren i tron att hela staden är lika märkvärdig – det finns gott om aldeles ordinära butiker, tavernor, värdshus och personer i Drottningens stad.

För såväl nykomlingar som de boende är det dock ytterligheterna som tilldrar sig intresset, och det vet innehavarna lika väl som de berömmelsetörstande. Utan att alltid lyckas gör varje etablissemang sitt bästa för att utverka en nisch som attraherar kunder och får dem att komma tillbaka. Den mest populära nischen är att specialisera sig på ”hög kvalitet”, oavsett om det gäller

*”Du vet min son, i
Tistla Fäste, han skrev
att Fader Sarvola är
försvunnen. Kanske har
han flyttat, eller så har
templärerna kommit åt
han. Hur som helst är
han borta och Missions-
stationen står tom.”*

matkonster, bältesspänne eller kopparkittlar. Men eftersom smaken varierar är det påfallande ofta just dessa inrättningar som gör sig förtjänta av att kallas ordinära.

Mat & dryck

KANSKE BEROR DET på minnet av eller berättelser om knappheten under krigsåren och efterkrigstidens Alberotor; kanske beror det på stenhårt arbete; kanske på viljan att hylla Solguden genom att njuta hans gåvor – oavsett orsak är Yndaros invånare ett ätande, för att inte säga frossande, folk. Det äts, njuts och det pratas om mat med samma passion som det pratas om fyndmarker i Tistla Fäste.

Oavsett årstid finns det matförsäljare i varje gathörn och på varje torg, med sina vagnar eller magbrickor fulla av pajer, korvar, kebroger, bröd och annan enkel föda. Konkurrensen är stenhård och den som lyckas skaffa sig ett godare rykte än konkurrenterna kan leva riktigt gott på verksamheten (ett exempel är fru Elinora som efter tre år som gatuförsäljare hade samlat ihop tillräckligt för att öppna tavernan Segerhallen i Bohemkvarteret).

Vad gäller tavernor, krogar, barer och andra etablissemang finns det gott om alternativ i alla prisklasser och för alla smaker. Det klassiska ambriska köket, med anor från Alberetor och med ädlingarnas matvanor som förebild, är förstås mest utbrett, men många har också fått smak för klanernas mer rustika anrättningar. När det närmar sig kvällningen fylls staden av en mustig blandning munvattnande dofter som när vinden ligger på från väst får många av flyktinglägrets hungrande invånare att falla i gråt.

RÅDHUSLOFTET

I översta våningen av den byggnad som påstås ha varit Lindaros rådhus ligger tavernan Rådhushoftet. Uppe under snedtaket i en hemtrevlig men elegant atmosfär serveras exklusiv mat till exkluderande priser, på recept presenterade som utvecklingar av den legendariska hovköksmästaren Ebertos kreationer. Klientelet består främst av besuttna köpmän samt framgångsrika hantverkare och konstutövare; stämningen är dämpad, såväl i salongen som ute på balkongen där många tar ett glas när den sista av mellan fyra och tolv rätter har slunkit ner.

Det kan tyckas märkligt att krögaren Jalio har svårt att locka ädlingar till sina bord, men det har sin förklaring – bland rikets verkliga högdjur har Rådhushoftet rykte om sig att uppmuntra åsikten att det ärla blodets rättsmärtiga fördelar bör inskränkas till förmån för populansen; att sådant som meriter och ansträngning bör värderas lika högt som börd. När Jalio konfronteras med sådana påståenden brukar han bemöta dem med en fnysning följt av tystnad. Att många av hans stamgäster förfäktar en viss idé behöver förstås inte innebära att han själv gör det.

Fläsk- & bönspaj	3 skilling
Flodkräftspaté	6 skilling
Glas Bordsdricka	5 örtegar
Bägare Argona	2 skilling

DAVOKARS GILLE

Krogen Davokars gille ligger i stadens mest välbe-ställda kvarter och det är också därifrån merparten

av kunderna kommer. På menyn står klassiska, alberiska rätter men med alla råvaror hämtade från den väldiga skogen i norr, alternativt från Titanerna. Syltorna, pajerna, suffléerna och pastejerna bär alla på en tydlig viltsmak – bekant och exotiskt på samma gång.

Liksom värdshuset Zoltars anklagas gillet ofta för matfusk, kunder som hävdar att det som ligger på tallriken är något annat än det utmålas att vara. Och kanske är sådana påståenden mer befogade i detta fall. Ägarinnan Madelia påstås ha byggt sin förmögenhet på att förföra äldre, förmögna män och sedan utpressa dem på såväil information som tjänster och kontanta medel. Varifrån ryktet stammar är oklart, då inget av de förmodade offren har trätt fram för att bekräfta det hela. Men om det stämmer ligger det förstås nära till hands att misstänka henne för andra typer av ohederligt uppförande.

Vildsvinsstuvning med betor	1 skilling
Spädsvinskalops	2 skilling
Kanna Vesa	5 örtegar
Bägare Beckjom	2 skilling

TÄPPAN

Om Rådhushoftet och Davokars gille beskrivs som exempel på finkrogar måste Täppan placeras vid andra änden av skalan. Det är Herreman Dastans stamhak, beläget i Gamla Kadizar, nära porten mot Månglarnas torg. Tjuvkungen har till och med ett privat bord i matsalen, på ett podium som höjer sig en meter över golvet. Därifrån håller han hov, talar till sina undersåtar och eggar dem till att bjuda på olika former av underhållning (av vilka Sjöslag och Drängfylla tycks vara favoriterna).

Det sägs att stadsvakten alltid har ett flertal förklädda agenter på plats, i hopp om att komma över intressant information om förestående, brottsliga aktiviteter i staden. Andra spekulationer säger att även Kungliga Sekretoriet har infiltratörer bland gästerna. Detta ska i så fall bero på att Herreman Dastan misstänks samarbeta med agenter för Stadsstaterna och/eller Ordenslandet, eller att han rent av använder krogen som gömställe för beta-lande, efterlysta individer (tjuvar, mördare, rebeller och till och med överlevande Mörkermästare). Oavsett sanningshalten i dessa påståenden gör nog gästerna klokt i att inte prata för högt om sådant de vill hemlighålla för nämnda ordningsmakter.

Dagens gröt	2 örtegar
Dagens gryta med rovor	5 örtegar
Stop fuljom	1 örteg
Stop beckjom	2 örtegar



Herreman Dastans symbol





◆ MAT & DRYCK

1. Broder Humles
2. Davokars gille
3. Flammande näven
4. Klös & Rättan
5. Kumumas hörna
6. Mystikerns lärling
7. Rådhusloftet
8. Segerhallen
9. Soppkök
10. Staven & Luntan
11. Täppan
12. Ynedars minne

◆ BOENDE

13. Björnfällan
14. Kohinoors
15. Sökarrens skatt
16. Titanernas djup
17. Tornet

18. Ylande Ulven
19. Yxan & kitteln
20. Zoltars värdshus

◆ NÖJEN

21. Belgos källare
22. Domen
23. Femklövern
24. Holmön
25. Lyckosmeden
26. Palatsparken
27. Stålhandsken
28. Tuvinels
29. Vilde man
30. Vivisektoriet
31. Ångbadhuset

◆ HANDEL

32. Baldans ädla stenar
33. Boskas silversmiden

34. Grondels
35. Iskandros
36. Mäster Alinard
37. Slumpen
38. Stålmakas vapen

◆ ÖVRIGT

39. Anearias bibliotek
40. Elori
41. Fängelsetornet
42. Galleri Arvet
43. Garveriet
44. Herreman Dastan
45. Kungliga Sekretariet
46. Lerbruket
47. Martyrkatedralen
48. Nyckelsätet
49. Odbolg
50. Ordo Magica
51. Pansárborgen

52. Pansárkasern

53. Paradteatern
54. Riddarhuset
55. Riksarkivet
56. Sista ljusets
klostterskola
57. Stadsvaktens
högvärter
58. Stadsvaktskontor

◆ TORG & NATUR

59. Handelstorget
60. Immigranttorget
61. Månglarnas torg
62. Triumftorget
63. Tvärån

KLÖS & RÅTTAN

I en av de mest rangliga, skabbiga och fallfärdiga kåkarna i grovarbetardistriktet ligger Ambrias enda svartalfsdrivna krog. Den ägs av karabbadokkerna Unkh, Dudo och Pusulk, och är på intet sätt diskriminerande mot andra släkten – alla är välkomna och alla är garanterade att få äta tills de är mätta. Många mäniskor är dock så fulla av fördomar att de väljer bort stället; och detta trots att i stort sett alla som ger det en chans hävdar att Klös & Råttan erbjuder den mest prisvärdå maten i hela Yndaros. Visst kan råvarusortimentet (i form av iglar, insekter, möss, moss, granskott med mera) innehåra en viss tröskel för både sinne och mage, men när den väl har passerats vittnar flertalet om att de aldrig har mått bättre än med ”vättekrubb” i krävan.

På senare tid har ägartrion och deras inrättning blivit utsatta för kontinuerliga sabotageattacker. Det började harmlöst med någon som smetade smör på fasaden, senare även inne på sittbänkar och andra inventarier, utan att ertappas. På senare tid har den gäckande skuggan (eller skuggorna) spikat upp döda djur på de välvsmörade fasaderna och även försökt sätta byggnaden i brand. Stadsvakten

Hubble

Hubble är en svartalfsdelikatess nästan helt baserad på jäst humle. Den är fruktansvärt besk, men sägs också ha undergörande kvaliteter, vad gäller minnet, hårväxten och viriliteten. Mäniskor dricker ofta mer än ett, eller kanske bara ett halvt, glas, men vättarna själva har inga problem att hålla i sig flera liter – förutsatt att de lyckas undvika Hubble-stupet förstås.

tycks helt ointresserad av ärendet, särskilt eftersom Unkh, Dudo och Pusulk ihärdigt låtsas som om ingenting har hänt. Lyckligtvis har ett litet garde av stadslevande svartalfer bildats, med den självpåtagna uppgiften att hålla vakt kring Klös & Råttan, varför kunderna fortsätter att komma.

Skogsmus på barkbröd	2 örtegar
Fiskrenssoppa	4 örtegar
Kanna finvatten	1 örteg
Mugg Hubble	2 örtegar

Boende

JÄMFÖRT MED TISTLA Fäste är antalet värdshus och gästhus betydligt lägre i Ambrias huvudstad. Besökare kommer ofta i ett specifikt ärende, kallade till en specifik person eller organisation som också kan erbjuda tak över huvudet. Dessutom finns alltid möjligheten att slå upp ett tält i anslutning till flyktinglägret; visst medför det risker, men det är å andra sidan helt kostnadsfritt och kan även inkludera ett mål soppa och bröd om dagen.

En annan möjlighet är att bo inkvarterad hos någon som har en eller flera sängplatser över. Den som kan tänka sig ett sådant alternativ behöver bara fråga sig fram på torg, krogar eller ute på gatan – alltid är det någon som känner någon som gärna gör plats för gäster i kökssoffan, mot skälig ersättning. Men inte heller det är riskfritt, särskilt inte innanför Gamla Kadizars ringmur där tjuvgrillena har satt i system att sära på intet ont anande resesällskap genom att sprida ut dem i flera olika bostäder och ge dem ett obehagligt uppvaknande framåt småtimmarna.

TORNET

Stadens största värdshus heter Tornet. Byggnaden, vars skal är från Lindaros tid, ligger mitt i staden och kan tävla med Martyrkatedralen i höjd, om än inte i skönhet. Variationen mellan rummen

på de nio våningarna är så stor den kan vara – från två sovsalar som delar plats med kök och matsal på bottenvåningen till det översta planets två, mycket påkostade flerrumsbostäder. Till de senare kommer man med ett hissverk som löper utmed den södra fasaden; tack vare Ordensmästare Elareas sinnrika konstruktion kan kraftkällan (resen Bauta) vinscha upp eller ner en hel familj åt gången, inklusive bagage.

Tornet ägs och drivs av det åldrade paret Dunia och Safia som tog över byggnaden år 9 när stadens ordenskapitel flyttade till de restaurerade Trillingtornen. Städning, servering, kundbemötande med mera sköts oklanderligt av kvinnornas femton barn, alla adopterade från medellösa familjer i flyktinglägret. Det enda som får vissa att överväga andra boendealternativ är berättelserna om kvarglömda (eller medvetet efterlämnade) föremål från husets tidigare innehavare. Alla vet att Ordo Magicas lärde både studerar och mixrar med osunda krafter, och det sägs ju att Den eviga nattens ondska kan bita sig fast i smittade objekt och byggnader under väldigt lång tid.

KOHINOORS

Även om det händer att besökare av ädelt blod väljer något av Tornets lyxrum finner man de flesta

*”Järnpakten gömmer
flera krigsband här i
Yndaros, säkert tio.
Eller mer. Jag lovar
att det var dom som
släppte los bestarna på
Domen förra Festdagen!
Offrens blod är på deras
samvete, om dom nu
har nåt sånt mellan sina
spetsöron.”*

på gästgiveriet Kohinoors. Som namnet antyder öppnade etablissemanget på Drottningens initiativ, efter att hon anlät till Yndaros och upptäckt att det inte fanns något lämpligt boende för gäster av mindre nobelt blod (sådana som inte kan erbjudas boende i palatset eller äger en egen fastighet i staden). Mycket få andra har råd att bo på Kohinoors och frågan är om andra än ädlingar skulle känna sig hemma. Föreständaren Ribaios devis sägs vara att kunderna ska känna sig som Drottning Korinthias personliga gäster - med allt vad det innebär i form av etikettskrav, formaliteter och seder.

Allt som har med de mäktiga och förmögna att göra är föremål för skvaller och spekulatörer, så också Kohinoors. Det har utpekats som högkvarter för Herravälrets apostlar; påståtts vara ett näste för otukt och otyglat frosseri; och det sägs att snart sagt alla i personalstyrkan är spioner, betalda av olika fraktioner eller makter. Framför allt har dock vittnesskildringar från etablissemanget bidragit till ryktesfloran om splittringar inom och mellan Ambriaspakas nobla familjer. För även om Kohinoors ibland får stå värd för mer eller mindre hemliga kärleksmöten mellan rikets mäktiga tycks regelrätta grål och även blodiga uppgörelser vara vanligare.

TITANERNAS DJUP

Vägg i vägg med ett av stadens minsta soltempel ligger värdshuset Titanernas djup. Det hette tidigare Kronan och Spiran och var ett av Yndaros populäraste gästhus, åtminstone bland besökare med begränsade tillgångar. Sedan namn- och ägarbytet fyller man sällan mer än hälften av sängplatserna - trots att servicen och maten är den samma och personalstyrkan uteslutande består av män blir många tydligt avskräckta när de får veta att etablissemanget numera ägs av dvärgatten Valotzar.

Matsalen är dock fortfarande lika välbesökt som tidigare. Den tillhör bohemkvarterets mest livade och stojiga lokaler för mat, dryck, musik och sång. På den lilla scenen uppträder allt från hopfulla nykomlingar till storheter som diktaren Taubio och sångerskan Elia Sidenstämma. Ofta fortgår festandet ända in på morgonkvisten, till stor förtret för liturgerna i grannbyggnaden som gärna välkomnar Prios strålande anlete utan att mässandet dränks i vällustiga bröl.

Ägarna syns som sagt aldrig till i värdshusbyggnaden; deras inblandning märks bara på inrättningens namn och på att ätten Valotzars runa dyker upp på olika ställen: på en graverad silverplakett över ingången, inbränd på alla inventarier och broderad på förkläden, sänglinnen och servetter. Många är dock övertygade om att dvärgarna visst finns i byggnaden, eller snarare under den - i utgrävda tunnlar och hålrum, dolda bakom hemliga nergångar. Det mest vilda ryktet talar om ett tunnelsystem som sträcker sig ända bort till Küam Zamok; om att det myllrar av dvärgar under Bohemkvarteret och att Titanernas djup är en central del i den invasionsplan som bergsfolket ruvar på.



Valotzars runa

ZOLTARS VÄRDSHUS

Det finns flera gästgiverier i staden som drivs av barbarättlingar och som har specialiserat sig på att få Davokars folk att känna sig hemma. Nere vid hamnen ligger Björnfällan, vid Månglarnas torg finns Yxan & Kitteln och den som hellre upplever en iscensättning av ambriernas föreställning om barbarernas leverne kan ta in på Ylande ulven i distriktet som kallas Nya Staden - fyllt av pälsar, horn, djurtrofér, billig fuljom och grovt tillyxade trämöbler.

Det som brukar framhållas som mest genuint är Zoltars värdshus, inrymt i en ruin från Lindaros

Tabell 1: Kostnad för boende i Yndaros

VÄRDSHUS	TYP	1 NATT	1 VECKA	1 MÅNAD	ÄGARSKAP
Tornet	Sovsal/Enkelt Rum	0,5/1 skilling	2/4 skilling	2 daler	—
Titanernas djup	Två- eller fyrbäddsrum	1 skilling	3 skilling	15 skilling	—
Zoltars värdshus	Tvåbäddsrum	2 skilling	9 skilling	3 daler	—
Tornet	Svit	1 daler	4 daler	—	—
Kohinoors	Rum/Svit	3/5 daler	12/20 daler	—	—
Inkvartering	Hemma hos stadsbo	0,3–3 skilling	2–15 skilling	1–4 daler	—
Köpa fint	Trerummare vid Katedralen	—	—	—	2 000 daler
Köpa ordinärt	Trerummare i Nya Staden	—	—	—	600 daler
Köpa Simpelt	Enrummare vid Månglarnas torg	—	—	—	150 daler



Zoltars värdshus har ett av stadens populäraste kök – särskilt när det vankas äkta urornegryta

tid. Vajvods klanhövding har ingenting att göra med etablissemaget annat än att det påstås vara inrett som dennes lika fönsterlösa residens, stenfästet Vojvodar. Det handlar om skickligt hantverk rakt igenom, enkelt och robust, i material som trä, sten och linne. Kokerskan Aztri är omvittnat skicklig, inte minst de gånger då hon får tag i kött från urorne eller kanaran. Det händer bara om vinterhalvåret när färskvaror kan hållas nerkylda under färdens

längs Doudram, men så snart en transport är på väg ser ägaren Hadrik till att sprida ryktet och när det någon dag senare vankas Urnegryta eller Ormpaj ringlar köerna långa utanför ingången. Lurendrejeri, säger många, grymtande att det bara är gris- eller ålkött i rätterna. Men inflyttat klanfolk genmäler att detta är en lögner; självklart skulle de känna skillnad mellan äkta urorne och ambriskt fläsksvin!

Röjen

DEN SJUNDE DAGEN i varje vecka heter Soldagen men i Yndaros är den numera bättre känd som Festdagen. Kort efter att Korinthia anlände till sin nya huvudstad införde hon ett arbetsförbud från lunchtid fram till Jordagens morgon. Festdagens eftermiddag, kväll och natt ska mangrant ägnas åt att minnas och hylla de segerrika döda – med parader, skådespel, sång, dans, gladiatorstrider i Domen och allmänna festligheter.

Mellan festdagarna har merparten av Yndaros invånare inte mycket tid eller ork över till annat än att äta och sova; kanske stannar de till en stund inför någon gycklartrupp eller något teatersällskap som uppträder under öppen himmel; kanske orkar de med ett glas beckjom på en taverna där någon trubadur eller sagoberättare håller låda. Men det finns också många som har både tid och ork till övers, och som gärna stoltserar med sin privilegierade ställning. Dessutom måste ju besökare i staden ha något att ägna sig åt efter mörkrets inbrott.

HOLMÖN

Varje afton styr en smärre armada av lyktbehängda roddbåtar ut till Holmön och fru Elindra Aromas omåttligt populära nöjesinrättning. Om inga akuta olyckor eller sjukdomsfall inträffar är lokalen fullsatt kväll efter kväll och den som bokar bord kan få vänta i över en månad innan det blir dennes tur att njuta av den förstklassiga maten och högkvalitativa underhållningen.

Det kostar tre daler per person för ett bord på salongsgolvet, framför scenen. Pungar man ut med det dubbla får man plats på det meterhöga podium som kringgärdar salongsgolvet, komplett med en personlig servitris och fri tillgång till ambriska viner. Nöjer man sig inte med det kostar det femton daler att ta plats i någon av de tolv balkonger som finns utmed väggarna, men då kan väntetiden bli ännu längre eftersom fem av dessa är reserverade för, och på förhand betalda av, särskilda kunder – däribland Huset Kohinoor, Ordo Magica och dvärgätten Valotzar.

Palatsparken

Drottning Korinthia slår upp portarna till sin storlagna park under en Festdag varje månad. Trädgårdsområdets skulpturer, sångfåglar och inburade vilddjur lockar folk från alla skikt, men de mest förnäma väntar alltid till kvällningen då endast speciellt inbjudna gäster är välkomna.

Det påstås att många av de beslut som påverkar vardagslivet i Ambria fattas i balkongerna på Holmöns nöjespalats. Om det beror på risken för spioner eller det förnäma klientelelet i allmänhet är inte uttalat, men Fru Aroma sägs ha Kungliga Sekretariet till hjälp vid anställningen av ny personal. Hur som helst är det nog ingen tvekan om att sittningarna där ute i Doudrams strömmar kryllar av agenter för olika grupperingar och intressen – de flesta på plats för att insamla information, resten på jakt efter god mat och en stunds avkoppling.

Dagens trerätters	1–2 daler
Pastejbricka	5 skilling
Flaska Söders sluttning (nytillverkad)	4 daler
Stop Kuruns ära	1 daler
Stop Zarekisk beckjom	3 skilling

DOMEN

Exakt vad den arena som i dag kallas Domen en gång byggdes för vet man inte – om lindarerna använde den för skådespel, massmöten eller avgudadyrkan debatteras friskt bland stadens historieintresserade. De två enorma statyer som flankerar huvudingången antas i alla fall symbolisera två aspekter

Festdagens undantag

Vid sidan om stadsvakter och andra oumbärliga yrkesgrupper finns det många som är undantagna från Festdagens arbetsförbud. Arbetsgivare har möjlighet att ansöka om undantag från reglementet och om de bedriver en verksamhet som på något sätt kan tänkas bidra till festligheterna går ansökan självfallet igenom – något som gäller mat- och dryckesinrättningar såväl som teatersällskap, danstrupper med mera. Undantagsreglernas utformning diskuteras ofta i stadens arbetarkvarter, särskilt det inslag av godtycke som ofta demonstreras. Hur Herr Manselm argumenterade för att undanta lerbruksarbetarna från ledigheten är lika mycket en gåta som det är en källa till ilska.

Dödsmatcher

Merparten av gladiatorstriderna på Domen går till första blod eller tills endera kämpen erkänner sig besegrat, men det finns undantag från den regeln. Bestar som jakaarer, leadjur och kotka-katter lämnar sällan arenan med livet i behåll; detsamma gäller infångade barbarer, svartalfer och resar som genom fientliga handlingar har förverkat sin rätt att leva.

Ett annat exempel är dödsdömda fångar som under vissa omständigheter kan välja att försöka vinna sin frihet genom att besegra Ripe, stadens sägenomsusade skarprättare, i enlig (hittills har ingen lyckats). Och slutligen finns möjligheten för gladiatorerna själva att utmana varandra till döden – något som i så fall bestäms och annonseras långt i förväg så att priserna kan anpassas till evenemangets attraktionskraft.

av Beskyddaren, den ena nästan styggelselik i sin mångarmade prakt, den andra barnsligt näpen. Och kanske var det så att Lindaros folk vallfärdade till strukturen av samma, varierade anledningar som ambrierna gör idag.

Som på många andra näjesinrättningsar erbjuds biljetter till olika priser, i Domens fall från någon enstaka skilling till tiotals daler. Prisfajter mellan gladiatorer sker varje kväll; de fyller sällan åskådarplatserna om inte någon av rikets mest populära kämpar råkar behöva ett extra tillskott i kassan. Annars lever Domen upp under Festdagarna. Det är då stormatcherna hålls, tillsammans med iscensättningar av berömda slag eller dueller. Det händer även att gladiatorstriderna får lämna plats åt andra underhållningsformer. Särskilt populärt är att besöka arenan när något av de kungliga konstsällskapen visar upp sig utanför palatsmurarna - Ambrias hovdansare, Korinthiakören eller Palatsdramatikerna.

Påståendet att det skulle vara farligt att besöka Domen ignoreras av nästan alla. Bara vid sexton tillfällen på tjugo år har det hänt att något eller flera av de vilddjur som hålls fängna under arenan har sluppit los och löpt amok på åskådarläktarna. Sålunda finns det fog för motargumentet att det är betydligt farligare att gå omkring på gatorna utanför.

Strut rostade mandlar	2 örtegar
Sötsalta stickor	4 örtegar
Bägare Stut (ospecificerad)	2 örtegar
Bägare Hertigens tröst	3 örtegar

FEMKLÖVERN

I Ambria finns olika sätt att riskera livet och hälsan i hopp om en tryggad framtid. De som har övertygelsen och förmågan att jaga efter gamla Symbaroums

skatter beger sig till Tistla Fäste eller Kastor, medan de som blir kvar får nöja sig med andra typer av vågspel. Förutom att satsa pengar på prisfajterna i Domen kan man spela tärning, kort eller brädspel som Prios sol. De riktigt karska (eller desperata) deltar i egna prisfajter på stället som Stålhandsken, där även förlorarna får en liten slant som plåster på sina brutna ben eller knäckta skallar.

Femklövern är känt som stället där stadens elitspelare håller till, men där finns också plats för vanliga, hårt arbetande spelentusiaster som satsar delar av sin sold i hopp om att se den förmeras. Den lågåttade ädlingen Beramei av Elderra tog över ruljangsen för tre år sedan och har förvandlat den tidigare så våldsamma atmosfären till en oas av koncentrerat lugn, mycket tack vare de två utkastarna Fula och Styggas. Visst händer det att gäster brusar upp, men då är någon av resarna snabbt där för att återställa friden.

Storspelarna håller till i rum på övervåningen medan alla andra får nöja sig med bottenvåningens rökiga och dunkelt upplysta lokal. Mångas dröm är att lyckas med den unga fröken Merlindas bedrift. Enligt berättelsen klev hon för två år sedan in på Femklövern med fyra skilling och sexton örtegar på fickan; sex veckor senare hade hon vunnit tillräckligt på Prios sol för att bli inbjuden till övervåningens spelbord och innan ytterligare sex månader hade passerat deklarerade Beramei att ett av spelrummen var hennes att förfoga över som hon ville. Trots att det innebär en mer eller mindre garanterad förlust hoppas många på en inbjudan till Fröken Sols privata kammar.

Dagens paj	2 skilling
Kanna Fuljom	5 örtegar
Kanna Beckjom (ospecifierat)	1 skilling
Bägare Urtal	3 skilling

ÅNGBADHUSET

Bassängerna i det gamla ångbadhuset från Lindaros tid användes ursprungligen för att undvika att rikets krigsfångar förvandlades till en katastrofal smitthärd - på ett rullande schema tvingades de ner i det lutblandade plurret med kläder och allt. År 8 köpte Gloreo av Garal byggnaden i utbyte mot den bergstrakt Drottningen hade tilldelat hennes ätt, vilken i krigets eftersvall endast bestod av änkefrun själv. I köpet ingick också medel tillräckliga för att renovera badhuset och införskaffa en vindsvåning i Tempeldistriktet.

Idag är den gamla byggnaden en av stadens vackraste, med skinande vita fasader, glänsande

"Jag vet varför så många döda vaknar till vanliv nuförtiden. Det beror på att Förstefadern är här; de är helt enkelt Den eviga nattens härskaror som är skickade för att sätta honom, och oss andra rättna, på prov."



kupoler och ett inre dekorerat med smakfulla mosaiker på golv, väggar och tak. Kvinnor och män håller till i särskilda avdelningar med kalla och varma bassänger samt ett flertal ångande basturum. Svartalfer och resar är portförbjudna, enligt Gloreas statuter på grund av sin "nedärvda lortighet", men annars är alla välkomna. Priset varierar med klockslagen och är som dyrast mitt på dagen, billigast efter solnedgången.

För lite knappt ett år sedan utsåg ägarinnan bortbytingen Grimorio Abramelin till ny föreståndare för Ångbadhuset. Många var skeptiska till att den välkände, tidigare gatuunderhållaren var

rätt person för uppgiften, men den klentrogenheten tycks vara obefogad. Visst finns det fortfarande vissa som tislar och skvallrar om att Herr Abramelin tidigare ägnade sig åt skumraskaffärer, men på det hela taget tycks inrättningen fungera lika bra som förr.

Skål isad frukt	5 örtegar
Oljekokat kanelbröd	2 örtegar
Oljekokat kanelbröd (sockerpudrat)	4 örtegar
Kanna vin (ospecifierat)	15 skilling
Källvatten	gratis

Handel

I YNDAROS FINNS förstås allt som den hågade konsumenten kan tänkas eftersöka. Det enda som inte får saluföras öppet är objekt som är korrumperade eller kan ha en korrumperande verkan, men även sådant sägs vara tillgängligt om man bara har de kontakter och den lokalkändedom som krävs. Lurendrejeri är vanligt förekommande och drabbar framför allt nykomlingar och besökare; att anmäla sådant hos stadsvakten renderar ofta bara i ett hånskratt tillbaka, om offret inte råkar vara en ädling eller någon med ett inflytelserikt kontaktnät.

Merparten av stadens handel bedrivs på torgen; där säljs och köps såväl råvaror som förädlade och begagnade föremål, födoämnen, elixir och kläder. I andra hand går yndarosborna direkt till hantverkarna eller råvaruproducenterna, där risken att bli lurad är mindre och där man kan anpassa både beställningens utformning och vem man beställer av utifrån hur mycket man kan spendera. Butiker av det slag som saluför varor tillverkade av andra finns också men har i många fall rykte om sig att hålla lägre kvalitet på produkterna. Det allra senaste exemplet är juvelerboden Baldans ädla stenar som sedan den togs över av dvärgatten Statzak mestadels säljer smycken tillverkade av barbarer eller amatörer på landsbygden – visserligen billiga och vackra men utdömda som "krimskram" bland de bättre bemedlade.

SLUMPEN

Strax öster om Triumftorget ligger handelsboden Slumpen. Ägarparet Davido och Lyssa köper in föremål som folk har fört med sig från Alberetor och säljer dem vidare med god förtjänst. Kunderna är primärt framgångsrika Ambrier som kan lägga en del av sina slantar på att tillfredsställa sin nostalgi och gödsla sina minnen, men många av alla de som egentligen bara besöker lokalens för att titta,

förundras och minnas passar på att köpa med sig något litet innan de går – ett smycke, ett prydnadsföremål eller en sten som påstås vara huggen ur muren kring ätten Kohinoors palats i Kandoria.

Affärerna går så utmärkt att Davido och Lyssa kan bekosta en trio bårgare: tre före detta officerare som har sadlat om och numera ägnar sig åt att söka igenom övergivna egendomar söder om Titanerna och skicka det de finner norrut med bergsledernas karavanner. Det kan handla om allt från kläder och skor, via möbler och linnen, till smycken och konstföremål. Ägarna betalar sedan Ordo Magica för att undersöka objekten innan de ställs ut för försäljning, för att säkerställa att de är fria från smittor och skuggor. Ryktet som säger att en uppsättning broderade sänglinnen sålda på Slumpen låg bakom utbrottet av bleksjuka häromåret är alltså med största säkerhet felaktigt.

MÄSTER ALINARD

Sedan år 19 då Korinthias påbud om inrättandet av ett skräsystem trädde i kraft verkar Yndaros

Alinards sortiment

Alla typer av vapen och rustningar (även alkemiska) kan beställas i Mäster Alinards smedja. Priset är 10% lägre än det som listas i *Grundboken* och *Spelarens handbok*, och väntetiden är ungefär en månad plus en vecka för varje kvalitet som ska tillföras. Vad gäller mystiska kvaliteter kan Alinard tillverka vapen med kvalitéerna Hypnotiserande och Bräckande (se sidan 78).

hantverkare inom strikt hierarkiska system. Varje skrå har en Stormästare, utsedd från och av ett varierande antal Mästare, vilka i sin tur kan utdela gesällsigill till de noviser som visar framfötterna. Alla ambriska skränen – från murare och gjutare, via smeder och bryggare, till skräddare, krukmakare och så vidare – har sin Stormästare bosatt i huvudstaden medan merparten av Mästarna återfinns i andra städer och byar. Efter en konfliktfylld inledning börjar systemet fungera riktigt bra.

Det finns dock en företeelse som komplicerar situationen, tydligast exemplifierad inom smedernas skrå: inflytningen av hantverksmästare från andra regioner. Inte nog med att många ädlingar idag beställer sina duellsvärd från barbarsmeden Ranomar av klan Vajvod; de ambriska vapenmakarna har dessutom sedan fyra år tillbaka konkurrens av Mäster Alinard, inflyttad från stadsstaten Koral. Smedernas stormästare Petrona Stål maka har ännu inte lyckats förhandla fram ett förbud för Alinard att kalla sig Mästare; inte heller har hon och hennes bröder och systrar lyckats framställa bevis på att ”utbölningen” spionerar för sitt moderlands räkning.

Smutskastningskampanjer (både bildliga och bokstavliga) till trots verkar folk i allmänhet ointresserade av Mäster Alinards härstamning – han och hans gesäller tillverkar förstklassiga föremål till jämförelsevis låga priser och att mängden beställningar medför någon extra veckas väntetid kan de flesta acceptera. Frågan är dock hur länge Petrona och de ambriska vapensmederna stillatigande accepterar den ovälkomna konkurrensen.

ISKANDROS

Läkdroger och andra elixir kan man hitta överallt i Yndaros. Priserna varierar beroende på var i staden man befinner sig, trots att själva produkten är densamma. Ändå sägs just prissättningen vara den tydligaste indikatorn för att avslöja en charlatan – ett jämförelsevis lågt pris i Tempeldistriktet bör väcka misstankar, liksom ett jämförelsevis högt pris i stadens östra delar kan innebära att försäljaren försöker kränga på dig en flaska färgad sirap eller ett skålpond malda solrosfrön. Nej, vad gäller alkemiska preparat är det alltid klokt att handla direkt från medlemmar i alkemisternas skrå.

“Har du hört talas om templärernas Solar, deras hämnartrupper? Nu har dom slagit till igen, massakrerat en hel utbrytarby i Davokar, på Vajvods område. Tydligent tillbad invånarna Vildungen, öppet.”

Gällande mystiska artefakter är saken en annan. Hittills håller Ordo Magica artefaktmakandets hemligheter till sig själva; den som inte har goda kontakter bland Davokars häxor, alver eller troll måste vända sig till Södra Tornet för att inhandla lägre artefakter. Ett undantag finns dock: den nyöppnade handelsboden Iskandros i Nya Staden som specialiserat sig på ritualcodexar, formelpergament samt sigill för både ritualer och krafter.

Det spekuleras visserligen i att Mäster Iskandro, själv tidigare verksam vid Ordo Magicas raveniakapitel, driver butiken på hemligt uppdrag av Stormästare Seldonio, som ett test för att se hur verksamheten av det slaget fungerar. För hur skulle det annars vara möjligt för Iskandro att erbjuda artefakter kopplade till alla ritualer och krafter som ingår i ordensmagikernas tradition?

GRONDELS SKRÅPUKBUTIK

Är du bjuden till maskerad på något lantgods? Önskar du tillgodogöra dig delar av kraften hos barbarfolkens häxor? Eller vill du bara skrämma livet ur någon kär bekant? Oavsett vilket har Grondels Skräpkbutik det du behöver!

Den väldige Grondel stammar från klanen Godinja och är själv en skicklig tillverkare av ansiktsmasker. Därtill har han ett stort kontakt-nät bland Davokars folk, med personer som både skapar masker och vidareförmedlar sådana som har tillverkats av andra. Det har också hänt att han har köpt föremål av äventyrare och andra upptäcktsresande, för att sedan ställa ut dem i butiken till ett högre pris. Han är förstås primärt intresserad av äkta häxmasker eller andra ansiktsprydningar som ingjutits med mystisk kraft, men även rena prydnadsskräpuker kan vara av intresse, förutsatt att de bär på en historia. Bland annat skryter han med att ha sålt Ärkehertiginnan Esmerelda den målade glasmask från Lindaros glansdagar som hon bar vid Nyårsbalen år 21.

Mindre smickrande är att ett av Yndaros ligistgäng, de så kallade Beckavandalerna, har lagt sig till med att bärta barbarmasker i samband med sina härföringar. Enligt ryktet är alla dessa inhandlade hos Grondel och påstås vara ”inpyrda med mörker” som bidrar till gängets allt våldsammare uppförande.

Kunskap & information

DET HAR SAGTS FÖRUT och tål att sägas igen: i Drottningens huvudstad finns både Ambrias starkaste muskler och dess klipskaste hjärnor. Kanske är det inte alltid lätt att få tillgång till bildningens och klokskapens högborgar, men med rätt kontakter (alternativt, gott om väl spenderade daler) kan

vem som helst komma åt den kunskap som finns samlad i Trillingtornen, Sista ljusets klosterskola och Riksarkivet.

Detta ska dock inte tolkas som att all eftersökt information är åtkomlig. Vissa delar av alla kunskapsbanker är säkerhetsklassade eller så hemliga

att inte ens merparten av de som arbetar där känner till dem. Detta gäller alla tidigare nämna exempel, dessutom Stadsvakten, Arméns, Kungliga Sekretoriet och hospitalet Skepphems arkiv. För att nämna några. Den som önskar komma åt sådana informationskällor måste tillgripa betydligt brutalare metoder – inbrott, infiltration eller möjligen skaffa hållhakar för att sätta press på personer med tillträdesrätt. Med andra ord, ingenting som görs i en handvändning.

GALLERI ARVET

Nere vid hamnbassängen ligger den femvåningsbyggnad som huserar Galleri Arvet. En spiraltrappa löper upp mellan planen, vilka är fulla med föremål bärade från det döda Alberetor. Ett plan är fullt av möbler, ett annat av smidesföremål och på översta våningen trängs skärmväggar behängda med målningar, bonader och gobelänger. På marknivå finns bland annat ett rum med reliker relaterade till de av De unga gudarna som numera är att betrakta som avgudar i Laggivarens skugga, dessutom en liten estrad där skalder och sångare turas om att framföra verk som var populära i det forna hemlandet.

Störst trängsel brukar det vara på våning två, kring utställningen som redogör för viktiga skeenden under Det stora kriget. Där finns bland annat den vita klänningen som Korinthia bar när hon räddades av Förstefader Jeseebegai, även en reproduktion av det som påstås vara självaste Mörkermästarens krona. Den som inte är stressad kan läsa om andra viktiga händelser – exempelvis Kung Ynedars död, slaget vid Haaras (numera Svarta Haaras) samt betydelsen av den så kallade Upphöjelsen, när Prios erkändes som den Ende och som givaren av folkets lagar.

FACKLAN

Om Galleri Arvet kan anklagas för att glorifiera historien är det många som beskyller Facklan för att orätfärdigt dra både historia och nutid i rännstenens dynga. Redan år 10 dök de första nyhetsutroparna upp – barn från simpel bakgrund som äntrade sina karaktäristiskt blodröda pallar och skrek ut sina nyheter i stadens östliga kvarter. Än idag är budskapet detsamma: makthavarna är korrupta, stadsvakten behandlar folk olika, andra nyhetskällor är fulla av förskönande lögner och det är dags för folket att stå upp mot orättvisor!

Det är knappast någon tvekan om att Kungliga Sekretoriet gör sitt allra yttersta för att hitta finansiären och källan bakom de osanningar som Facklan sprider, men någon framgång tycks de inte ha haft. Och kanske spelar det ingen större roll; så länge deras åhörare måste slita för brödfödan och

hoppas på allmosor från de baktalades visthusbodar ska det mycket till innan uppmaningen till revolt slår rot. Däremot är det många som inte kan låta bli att fantisera om Facklans grundare – vilka motiv denne har, hur denne kommer över uppenbart hemlig information och hur det kommer sig att han eller hon har lyckats att undgå upptäckt.

Vad sanningen än må vara finns det vissa som menar att Facklans nyhetsutropare är en ovärderlig kunskapskälla, eftersom de har indirekt tillgång till information som annars är sekretessklassad. Men det är klart, detta förutsätter förstås att man tror att det finns inslag av sanning i deras ambriakritiska utrop.

ODBOLG

Det sägs att till och med Drottningen är rädd för att hamna i onåd hos Odbolg. Den åldrade svartalfsherren var fram till för ett par år sedan Herreman Dastans högra hand, men lämnade av oklar anledning tjukvungens sida och har sedan dess vuxit fram till en av stadens verkliga skräckfigurer. Hans nätverk av gatubarn och infiltratörer påstås ha sniffat fram hållhakar på alla (bokstavligen!) personer i Yndaros, och det sägs att han lever gott på att sälja dessa till högstbjudande. Uttrycket "Odbolg ser dig!" används inom alla samhällsklasser som varningens ord när någon planerar att göra något olagligt eller diskutabelt.

Odbolg lever i en vindsvåning i Gamla Kadizar och står uppenbarligen fortfarande på god fot med Herreman Dastan – på grund av någon graverande hållhake, enligt vissa; på grund av lång och trogen vänskap, enligt andra. Byggnaden han lever i bevaskas av en grupp välbelalda krigsveteraner och det fätabil tillfällen då skyddsobjektet har varit hotat har tydligt gjort att dessa även kan kalla Dastans folk till sin hjälp. Frågan är dock hur länge detta är nog för att skydda den gamla ryktesspridaren. Om inte annat skulle nog många vara beredda att riskera livet för att få tag på innehållet i hans personregister ...

ANEARIAS BIBLIOTEK

Den institution som kallas Anearias bibliotek grundades för över två sekel sedan i Berendoria, Alberetor. Verksamheten har alltidit det mål som stipulerades av dess förste intendent, Anearia: att skapa "ett komplett arkiv över all vettvärdig kunskap". Finansieringen kommer från ädlingar som velat stoltsera med sina donationer till biblioteket, men dess främsta beskyddare och även förvaltare av finanserna är Huset Karnak, nuförtiden representerat av Hertig Sesario – drottningmodern Abesinas nya man och fader till Ärkehertiginnan Esmerelda.

"Hela Yndaros är underminerat av tunnlar och håligheter, så är det bara. Vissa är från forntiden, jämnnåriga med ruinerna ovan jord; andra är nygrävda, av dvärgar och andra brottslingar. Smuggelvägar."

*"Uttrycket 'Odbolg ser dig!', det är helt sant.
Odbolg är en bortbyting som jobbade åt Herremann Dastan, men nu jobbar han bara åt sig själv. Om du gör minsta lilla dumhet kommer han att veta, sedan kommer utpressningen som ett brev med kurir!"*

Man kan undra hur det gick till när man flyttade bibliotekets uppenbart enorma samling över Titanerna. Men den som frågar lär knappas få något svar från den hemlighetsfulla skara bibliotekarier som förvaltar kunskapskatten. Å andra sidan, om man ska tro vad som sägs torde flytten ha gått som en dans eftersom nästan hela arkivet är förlagt till Bortomvärlden, Andevärlden eller någon annan verklighet bortom människornas. De imponerande volymer som fyller bibliotekets blygsamma trevåningsbyggnad i Tempeldistriket skulle i så fall bara var den snöklädda toppen på kunskapsberget.

Att bli medlem i Anearias bibliotek, och därmed erhålla rätten att ge bibliotekarierna uppdraget att söka svar på ens frågor, är något som många drar sig för. Det kräver nämligen inte bara en underskrift i någon liggare, utan även att man överlämnar ett knippe hårstrån för arkivering. Men med detta gjort är det fritt fram att betala de nio daler som krävs för att få sina tvivel skingrade, rörande sådant som har hänt, som händer eller kommer att hänta. Om svaren alltid stämmer är svårt att veta eftersom medlemmar är förbjudna att vidareförmöda vetskapan till andra.

Åuktoriteter

MED NÅGRA FÅ undantag finns Ambrias mäktigaste individer samlade i Yndaros – Drottningen, Fältmarskalken, Ordo Magicas Stormästare, stormästarna för rikets hantverksgillen, ägarna av de framstående handelshusen för att nämna några av de allmänt kända. Till detta kommer även en mängd informella men ändå mycket inflytelserika personer i form av rådgivare, assistenter och agenter, samt naturligtvis de ljusskygga ledarna för skuggsidans brottsyndikat och kulter.

Det råder knappast någon tvekan om att förhållandet mellan dessa maktpersoner är konfliktfyllt; de företräder organisationer med olika intressen, intressen som dessutom ofta kolliderar när de omsätts från tanke till handling. Men precis som i Tistla Fäste och rikets andra städer tycks bråken

hållas bakom stängda dörrar, så täta att bara svavande rykten sippar ut till vanligt folk. Undantag finns, men oftast kopplat till kontroverser som berör själva huvudstaden eller dess närområde, och då sällan med de riktiga högdjuren som representanter för trötofrågans olika positioner; yndarosborna kommer nog aldrig att få bevittna en publik konflikt mellan Korinthia Nattbane och Förstefader Jeseebegai utan får näja sig med att se Nyckelmästaren bråka med Förste Teurg Peonio.

NYCKELSÄTET

Även om staden Yndaros formellt styrs från Nyckelsätet är det allmänt känt att Herakleo av Attio och dennes kollegor verkar i Drottningens skugga, att allt de gör i slutänden faller tillbaka på Korinthias tysta eller uttalade gillande. Att beskylla Nyckelmästaren för de allt hårdare tongångarna och åtgärderna mot misshagliga element är därför knappast rättvist.

Det är Herakleo som styr och samordnar Nyckelsätets verksamheter men alla större beslut fattas i samråd med ledarna för sätets övriga grenar, eller på nivån ovanför – det vill säga av Drottningen och hennes råd. Förste Rättskipare, Fader Matheo av Brigo, har en plats i både stadens och Drottningens råd; det sägs att han ofta skickar en av sina två underlydande Domare till Nyckelsätets sammankomster, men den ärevördige solprästen måste nog ändå beskrivas som en av stadens mäktigaste personer – inte minst eftersom han nedtecknar och därmed förmedlar Prios lagar.

De övriga två rådsmedlemmarna är Skattmästaren Eudora av Garlaka och Byggmästaren Jurlio av Berakka, vilka båda basar över omfattande organisationer med flertalet underavdelningar och förgreningar. Skattmästaren är själv ansvarig för stadens kassa medan hennes underhuggare sköter det dagliga arbetet med inköp, utbetalningar, indrivning, kontroller och så vidare. Mäster Jurlio har

Brott & Straff

Att hålla brottslingar i fängelse är både dyrt och osäkert, varför olika former av kropps- och skamstraff är långt mycket vanligare än frihetsberövning. Ordningsbrott medför ofta en kortare eller längre tid i de stupstockar som finns på flera av stadens torg; upprepade ordningsförselser leder till förlusten av ett eller två öron, som ett permanent tecken på skam och skuld. Egendoms- och otuktsbrott renderar först i ett antal piskrapp, därefter i förlusten av fingrar eller en hand men kan i förlängningen göra att den oförbättrige missdådaren hamnar i galgen. Grövre brott som mord, förräderi, kätteri och upprorska aktiviteter bestraffas nästan undantagslöst med döden.

Nej, olika former av fängslig förvaring är endast till för tre sorters brottslingar. Högt uppsatta ädlingar kan få leva ut sitt liv bakom lås och bom; detsamma gäller spioner och andra agenter för främmande makt, då dessa kan pressas på information och även användas för diplomatiska syften. Den tredje typen är förstås de som på ett eller annat sätt är smittade av korruption och vilka därmed har ett värde som studieobjekt för svartkappor och ordensmagiker.

i sin tur underställda ansvariga för sanitet, vägar, nybyggnationer, renoveringsprojekt och parker (inklusive monument och andra dekorationer).

Envisa rykten säger att den erfarte Byggmästaren, Hertig Junios fader som innehade motsvarande position i Kandoria vid krigsslutet, ofta hamnar på kollisionskurs med den betydligt yngre, lågåttade men fullständigt respektlösa Eudora. Grälen handlar förstås om att Skattmästaren inte tillför tillräckliga medel till byggnationer och underhåll, åtminstone inte som Mäster Jurlio ser det. Befolkningen är lika splittrad som de trätande tu – de som lever i stadsens östra kvarter, med knaggliga gator, opålitliga brunnar, underdimensionerade avrinningssystem och utan någon form av barriär mellan sig själva och flyktinglägrets sjuka och desperata tenderar att stå på Byggmästarens sida; merparten av övriga invånare ser gärna att man fortsätter på den inslagna linjen, med ytterligare pengar till stadsvakten, fängelserna och andra trygghetsskapande åtgärder.

Mer nyktra betraktare hörs ibland undra om inte behovet av stadsvakter och fängelser skulle minska drastiskt om bara livet bland flyktingar, daglönare och grovarbetare blev lättare att leva.

ORDNINGSMAKten

Yndaros stolta stadsvakt styrs av Kommendant Alvo Stålnacke, en femtioårig krigsveteran som förtjänade sitt tillnamn under flytten över Titanerna – han blev tillfångatagen av en grupp rövare som trots upprepade försök misslyckades halshugga honom; en historia som betvivlas av många trots att ären finns kvar som bevis.

Stålnacke lyder direkt under Förste Rättskipare Matheo av Brigo och har på senare år sett sin budget och personalstyrka växa. Högvarteret ligger just nedanför palatsbacken; därutöver finns stadsvaktskontor i alla stadsdelar, bemannade av mellan två och sju kapitener, var och en med mellan fem och femton vaksoldater under sitt befäl. Störst är kontoret vid Månglarnas torg, då det även ansvarar för patruller genom, utryckningar till och bemanning av kurerna i flyktinglägret.

Alla stadsvaktskontor kan korttidsförvara upp till en handfull fångar, i enkla celler eller fälttrade till väggen med block och kedjor. Högvarterets två källarnivåer har plats för ett större antal häktade, vilka kan bli kvar i flera månader innan domslut förkunnas (vissa i den djupare nivåns isoleringsceller, där de misstänkt styggelsesjuka och korruptionssmittade hamnar). Efter att dom har fallit bär det oftast av till Triumftorget för någon form av kropps- eller skamstraff; mer sällan till Fängelsetornet på palatsområdet eller till Skeppshem – ett sanatorium i Ordo Magicas regi beläget på en älvs holme någon



Den väldige skarprättaren Ripe har blivit symbolen för lag och rätt i Yndaros.

timmes seglats västerut, där lindrigt styggelsesjuka förvaras, vårdas och studeras.

Riktigt allvarliga fall av stigmatisering ser man sällan i Yndaros, varken i häktet, på Triumftorget eller bland Skeppshems interner. Förmodligen förs dessa till Skymningsklostret i Titanerna, även om somliga hävdar att även dessa blir kvar i staden – i hemliga nivåer under stadsvakten högvarter, Trillingtornen, Martyrkatedralen eller till och med under palatset.

MARTYRKATEDRALEN

Året efter Korinthias ankomst till Det förlovade landet stod den färdig att invigas – De helgade martyrernas katedral, eller Martyrkatedralen som den kallas i vardagligt tal. Den är uppförd på ett ramverk från Lindaros tid, försedd med Prios halvsfäriska kopparkupol och med nya ornament på utsidan och målningar invändigt. Ljusgården med sina läktare har rum för över tusen bedjande att rikta sina blickar mot det förgyllda solpodium där Förste Teurg Peonio står när han predikar, upplyst av skenet som faller in genom tempelfönstret föreställande en triumferande Drottning Korinthia på sin stegrande stridhäst. Längs salens kanter finns tornande statyer av martyrer och ljusbringare, samt rökelsekar som avger samma dofter som känns igen från templet i gamla Alberotor.

I Yndaros är Prios närvarande i allt. Hans ande vilar över familjemiddagar, rättsprocesser, affärsuppgörelser, högtidigheter, nöjesevenemang, födslar och död, och folket är förpliktat att tacka ”Prius, den Ende” i med- och motgång. Stadens invånare lever ännu lika mycket i ofredens skugga som i segerns strålgång, och ingen tillåts glömma

”Akta dig för att hoppa på vagnarna som kommer till östra Yndaros för att hämta daglönare. Minst häften rövar bort folk och säljer dom som slavar till barbarerna eller som offer till kultister. Kliv upp på flaket och du är död!”

vem Ambrierna har att tacka för utgången av Det stora kriget. Skulden, tacksamheten och plikten är återkommande teman, oavsett om det är Förste Teurgen eller någon av dennes framstående liturger som talar - det ambriska folket har långan väg att gå innan Prios har återfått sin styrka; mörker måste utrotas, det vilda renas och den Endes gavor skördas och förädlas. Och det är knappast någon tvekan om att dessa teman har fått en allt mer framträdande roll för varje år som gått.

Sedan två månader tillbaka har utvecklingen accelererat ytterligare, i och med Förstefaderns flytt från Tempelvall till Yndaros. Sannolikt hänger solprästernas strängare betoning på plikt och skuld, liksom deras ökade närvärko på stadens gator och torg, samman med både Jeseebegais ankomst och stadsvaktens ökade resurser och aktivitet; sannolikt är allt detta ett svar på upproriska eller rent kätterska tendenser inom såväl kyrkan som riket i stort. Man ska naturligtvis inte fästa allt för stor vikt vid rykten om splittringar inom kyrkan, konflikter mellan Förstefadern och Drottningen och ett växande, tyst stöd för Fader Sarvola och dennes gelikar. Men kanske ligger det ändå något i påståendet att frånvaron av yttre hot har gett utrymme åt många mer eller mindre allvarliga interna konflikter att växa sig mer och mer hotfulla.

ORDO MAGICAS TRILLINGTORN

Precis som den närlägna katedralen är Ordo Magicas residens i huvudstaden baserat på stommar från Lindaros - tre högsmala tornkroppar som påstås ha tjänat ett liknande syfte när de en gång uppfördes. Norra tornet är uppdelat mellan traditionens tre skolor - pyromantikerna längst ner, illusionisterna på mellanplanen och mentalisterna närmast toppen, främst att de översta två planen inrymmer lokaler för Stormästare Seldonio och dennes stab av noviser och gesäller.

Södra tornet är vigt åt alkemi, medicin och numera även artefaktmakande, medan det östra huserar magistrar och studenter av de lärda disciplinerna - språk, historia, kultur, konst, filosofi med mera. Ska man lita till berättelser från de som har studerat eller arbetat i Trillingtornen är Ordo Magicas domän en stormkokande konfliktgryta, där alla strider mot alla i kampen om resurser, erkännande och tolkningsföreträde. En av de mest spridda historierna tros stamma från en notarie vid namn Tera och handlar om den bokstavligen blodiga planeringen inför en husfest i Södra tornet. Berättelsens slutsats tycks vara att inom Ordo Magica har ingen annat än temporära vänner och endast i syfte att mobilisera i kampen mot en (för stunden) gemensam fiende.

Hur illa det än är lockas många av den trygghet som studier vid, eller till och med medlemskap i, Ordo Magica kan erbjuda. Sådant som kontakter, förmögenhet och släktskap är mindre avgörande för tillträde än i andra organisationer, till förmån för flit och demonstrerad skicklighet. Otaliga berättelser kan vittna om personer från blygsam bakgrund som tack vare Ordo Magica har vunnit rikedom och inflytande, men kanske är det också detta som eldar på konflikterna - många av uppkomlingarna är rädda att förlora, bli avslöjade eller utmanövrerade och kämpar därför med näbbar och klor för att inte falla tillbaka mot den misär de kommer från.

HERREMAN DASTAN

Yndaros undre värld har sina kungar och drottningar, precis som den övre. Och det är ingen tvekan om att den snart sextioåriga Herremans Dastan är den sitiga och våldsamma hönsgårdens överkucku. Det sägs att han inledder sin bana som föräldralös flicktjuv i Berendoria och att han innan flykten över bergen hade detroniserat sin adoptivfader och tagit över dennes växande organisation av tjavar, bedragare och utpressare. Väl i Yndaros höll han inledningsvis låg profil, medan konkurrenterna stack ut näsan för tidigt och blev utrensade. Men så snart staden hade vuxit sig tillräckligt stor för att tolerera ett visst mått av organiserad brottslighet (ja, till och med välkomna hjälpen att hålla någon form av ordning i undre världen) klev han fram ur skuggorna för att erövra Gamla Kadizar.

Staden har dock fortsatt att växa och blivit så folkrik att Dastan inte kan kontrollera allt. Flera mindre gäng sägs kämpa för att behålla sin självständighet i förhållande till Tjukvungen, exempelvis Brödrabandet som gömmer sig bland flyktingarna och en liga med rötterna i Bohemkvarteren vars medlemmar kallas Schamanerpåstår sig lyda under någon som betitas Häxmästaren. Till detta kommer också dvärgarna.

På ytan framstår visserligen dessa välklädda och höviska individer som respektabla affärsidkare, men det finns flera mer eller mindre tydliga tecken på att de har mycket gemensamt med Gamla Kadizars tjukvung. En sak är förstås de brutalas gänglagsmål som stundtals blossar upp i stadens västra delar, en annan det faktum att påfallande många av de som tidigare ägde verksamheterna som dvärgarna har anskaffat tycks som uppslukade av jorden - utflyttade för att leva gott på sina rikedamar enligt dvärgarna; begravda eller dumpade i Doudram enligt de mer misstänksamma. Oavsett vilket är det uppenbart för alla att åtminstone ätterna Valotzar, Alzerek och Baldysik börjar växa fram som starka spelare på stadens skuggsida!

Yndarien

DROTTNING KORINTHIAS HERTIGDÖME är Det förlovade landets folkrikaste och också mest tätbefolkade, med uppskattningsvis en miljon invånare fördelade på fem grevskap, åtta baronier och två områden som står under Kronans direkta förvaltning.

LANDSKAPET I SKUGGAN av Titanerna är bördigt och böljande, genomskuret av älven Veloma och många mindre vattendrag och sjöar. Vältrampade landsvägar löper kors och tvärs mellan vajande fält av korn, vete och solgula rapsblomster. Ibland skymts sikten av äppelträd, vinstänglar eller fält fulla av solrosor, men annars är den obegränsad om man väl befinner sig på de rullande kullarnas krön.

Ja, vore det inte för rovdjurens, rövarbandens och smittorna skulle Yndarien nog vara exakt så paradisiskt som ryktena gör gällande. Andra välkända men mindre omtalade fläckar på fasaden är de många egendomslösa flyktingar som sliter för sin överlevnad, i byarna och i gränstrakterna

mot bergen, samt det hat och den rädsla som ännu grumlar många invånares sinnen. Myten må säga att Det förlovade landet har plats och trygghet för alla, men man behöver inte vara särdeles cynisk för att förstå att slika påståenden har mer med drömmen än med sanningen att göra.

Detta kapitel inrymmer kortfattade beskrivningar av ett antal regioner som på olika sätt utmärker sig och som det ofta pratas om i Yndaros – först avhandlas fem grevskap eller baronier, varefter blicken riktas mot några naturområden. Fokus ligger på vem eller vilka som domineras respektive område samt vad som gör dem omtalade, inte minst i form av vilka faror som hotar invånarna.

*"En jag känner sa att
Kapten Kathia snart
har tvåtusen soldater
i sin flyktingarmé –
krigsveteraner, före
detta rövare, utstötta
mystiker, galna präster
och så vidare. Upproret
startar när som helst,
garanterat!"*

Grevskap och baronier

ÅR 22 EFTER SEGERN är Ambria indelat i sextiofem regioner, undantaget Prios Domland som utgör ett sextiosjätte. Till detta kommer också en handfull friherredömen, varav Tistla Fäste är det största och mest välkända.

Det hävdas att Drottningen och hennes rådsförsamling delade upp och fördelade Det förlovade landets egendomar enligt principen "håll dina vänner nära men dina fiender närmare". Oavsett sanningshalten i detta huserar Yndarien ett flertal av de ätter som genom historien, på mer eller mindre goda grunder, har anklagats för förräderi och upproriska verksamheter. Bland

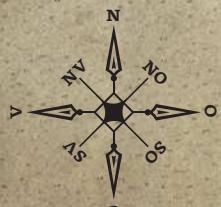
deras grannar finns flera av de ädla hus som av tradition står ätten Kohinoor närmast, inte minst Herengol och Brigo.

För närvarande är antalet öppna konflikter mellan ädlingarna litet, och de som omtalas framstår med något enstaka undantag som mindre allvarliga – förmodligen eftersom de flesta ännu är helt fokuserade på att etablera och bygga upp sina territorier. Det självständiga "kungariket" Nya Dekanor är ett av problemen, ätterna Vereo och Elsbets allt hetare diplomatiska strid om det bergsområde som fortfarande förvaltas av Kronan är ett annat. Men med tanke på historien och den



Konungariket Ambria

År 21 Efter Segern



0 45 KM



◆ YNDARIEN

1. Kronans mark
2. Vearra (Grevskap)
3. Grendel (Baroni)
4. Brigo (Grevskap)
5. Dekanor (Baroni)
6. Soleij (Baroni)
7. Harl (Baroni)
8. Meleon (Baroni)
9. Attio (Baroni)
10. Vereo (Baroni)
11. Dresel (Baroni)
12. Elsbet (Baroni)
13. Kronans mark
14. Karella (Grevskap)
15. Herengol (Grevskap)

18. Galeia (Baroni)

19. Kalfas (Grevskap)
20. Mirelda (Baroni)

◆ NARUGOR

21. Kronans mark
22. Salamos (Baroni)
23. Patio (Baroni)
24. Erebus (Baroni)
25. Argona (Grevskap)
26. Derego (Baroni)
27. Elderra (Baroni)
28. Gorinder (Baroni)
29. Dardall (Baroni)
30. Loramon (Baroni)

◆ SERAGON

31. Kronans mark
32. Odaal (Baroni)
33. Kaldel (Grevskap)

◆ KASANDRIEN

16. Kronans mark
17. Karnak (Baroni)

Erebus
Argona
Kalfas
Patio
Salamos
Mirelda
Agrella
Redina

KASANDRIEN

- 34. Elvelin (Baroni)
- 35. Oralak (Baroni)
- 36. Argom (Baroni)
- 37. Mekele (Baroni)

◆ NYA BERETOR

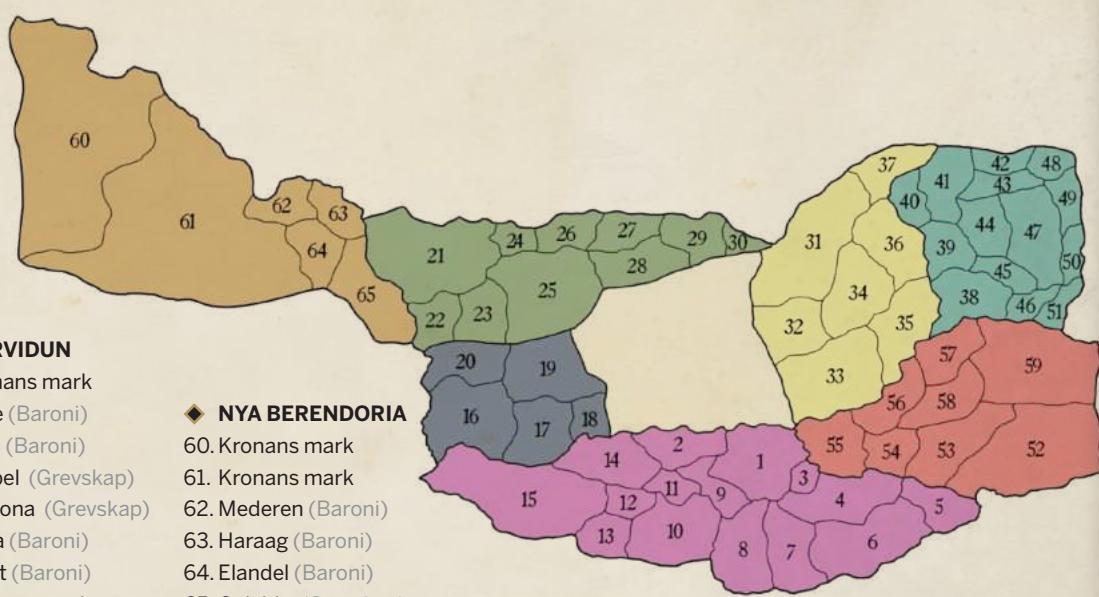
- 38. Kronans mark
- 39. Nidel (Baroni)
- 40. Ferlas (Baroni)
- 41. Melion (Grevskap)
- 42. Garlaka (Baroni)
- 43. Konlos (Baroni)
- 44. Heranor (Baroni)
- 45. Mirelgos (Baroni)
- 46. Parfas (Baroni)
- 47. Kronans mark
- 48. Starak (Baroni)
- 49. Kronans mark
- 50. Kronans mark
- 51. Kronans mark

◆ MERVIDUN

- 52. Kronans mark
- 53. Kirte (Baroni)
- 54. Iesel (Baroni)
- 55. Aobel (Grevskap)
- 56. Lethona (Grevskap)
- 57. Furia (Baroni)
- 58. Erast (Baroni)
- 59. Kronans mark

◆ NYA BERENDORIA

- 60. Kronans mark
- 61. Kronans mark
- 62. Mederen (Baroni)
- 63. Haraag (Baroni)
- 64. Elandel (Baroni)
- 65. Galaldo (Grevskap)



allmänt ädla strävan efter mer, bättre och större lär det väl inte dröja innan fler och allvarligare oroshärdar dyker upp.

VEARRA

Alla ambrier vet att den ärevördiga ätten Vearras medlemmar gärna skulle se Korinthia detroniserad och tronföljden överförd till dem; så har det alltid varit, så kommer det att förbli. Greve Demetro syns oftare i Tempelvall än i huvudstaden och sägs stå på god fot med Förstefadern, trots att kusinen Iakobo och dennes solriddare har lämnat Kurian - gissningsvis eftersom Greven är omvitnat from och mycket frikostig mot Prios representanter under himlen.

Ett tydligt bevis på det senare är den katedral som byggs i anslutning till staden Nya Vearra. Den uppförs från grunden och kommer så småningom att bli både större och pampigare än Martyrkatedralen, förutsatt att inte något framtida sabotageförsök lyckas där de redan avvärvjda har fallerat. Om det är rebeller, kättare, den rivaliseraende ätten Argona eller rent av Drottning själv som vill se planerna grusade är än så länge okänt, men på några av Yndaros mer frisinnade tavernor pågår vadshållning om när och hur konstruktionen kommer att raseras.

BRIGO

Ätten Brigo var aldrig särskilt betydande innan flytten från Alberotor, men dess representanter har länge stått huset Kohinoor nära och vid ankomsten till Det förlovade landet passade Korinthia på att förära ättens överhuvud titeln Greve. Grevskapet Brigo är med sina hundratrettio tusen invånare Yndariens näst största region, och förfogar över rikets mest fruktsamma åkermarker – något som sägs bero på en kombination av älven Nooras biflöden och mystisk assistans.

På Greve Edogais landegendomar finns nämligen Månskensmonoliten, en gigantisk kristallklippa,



Vearra



Brigo



Grendel

formad som en högsmal kristall och med en yta som ser ut att vara slipad i oregelbundna fasetter. Den står mitt ute på slättlandet, genomskinligt mörkblå med gråsvarta stråk, och påstås vara ett slags mystisk kraftkälla eller en skärningspunkt för mystiska kraftlinjer. Och den är definitivt källan till en djupnande konflikt.

Greven har sedan fem år tillbaka, sannolikt på initiativ av sonen Iasogui, avsatt medel för etableringen av en mystikerorganisation fristående från Ordo Magica. Den kallas Ordo Ambra, leds av den före detta ordensmagikern Mergoi av Soleij och sägs ha som sitt främsta syfte att utveckla praktiker som helt skyddar mystiker från mörkrets inflytande. I detta arbete är tydlig Månskensmonoliten central, varför Mäster Mergoi och dennes kollegor har ensamrätt när det gäller att studera och använda den. Stormästare Seldonio och de ordensmagiker som fram till för fem år sedan arbetade med monoliten bedriver kontinuerliga och enligt ryktet allt mer hetsiga diskussioner med Drottningen om saken, som enligt samma rykten hänvisar till Grevens rätt till självbestämmande i frågan.

GRENDEL

För de flesta som bor i Yndaros är Huldran mer som en saga än ett verkligt hot, men Ishäxan är man rädd för på riktigt. Hennes rövarband attackerar karavarner, älvsseglare och sämre befästa byar med jämma mellanrum och tycks inte visa någon nåd mot de som ställer sig i vägen. Dessutom är alla övertygade om att hennes bekloade fingrar har stora delar av flyktingläget i sitt grepp, genom agentceller som gömmer sig utspridda bland tälten och vagnarna. Ishäxans mål i livet är att hämnas på de ambriska inkraktarna, med svärd och eld och häxkonster.

Trots släktskapet är Ishäxans far, Baron Manvar av Grendel, lika drabbad som alla andra. Detta hindrar dock inte att många yndarosbor anklagar honom för att i hemlighet stötta och kanske även gömma dottern på sitt gods. Det verkar inte finnas några bevis, inte ens några egentliga indicier på att så är fallet, men allt sedan sin ädla upphöjelse har ätten Grendel kämpat för att vinna ambriernas förtroende. Många bojkottar varor producerade i deras baroni och trots goda jordan de har haft svårt att locka torpare till sina marker – de får nöja sig med nyanlända flyktingar (som flyttar vidare så snart de har chansen) och barbarättlingar som lockas att prova på drottningfolkets livsstil. Omsättningen på invånare är stor och de enda som har förmått att stanna under en längre tid är den ostyriga svartalsstammen Lokkmalakk, vars megalomaniska hövding Garulubbulug öppet säger sig vilja erövra regionen.

Månskensmonolitens krafter

Den som råkar befina sig på tavernor som Staven & Luntan eller Den flammande näven när Månskensmonoliten diskuteras kan förvänta sig uppröra och uppskrämda tongångar. Enligt Ordo Magica är kristallen potentiellt livsfarlig – så kraftfull att ett oförsiktig hanterande kan orsaka en detonation som dränker stora delar av södra Ambria i Den eviga nattens mörker. Att en sådan artefakt får handhas av andra är Stormästare Seldonios underställda är inte bara en skandal; det riskerar att föröda allt som byggts upp efter Det stora kriget.



Valtar av Brigo, Kung Ynedars
vapenbroder, har förärvats en staty
på Handelstorget i Nya Staden.

ATTIO

Baron Valero och Baronessan Herela av Attio, stolta föräldrar till Nyckelmästare Herakleo, stod Kung Ynedar nära och är lika nära allierade med hans dotter. Däremot står de inte längre varandra särskilt nära. Ska man lita till det skvaller som sprids i Yndaros är det ett långdraget och uppslitande bråk om deras andra son, den ökände suputen och slagskämpen Serex, som ligger till grund för konflikten - en konflikt som med tiden har fått katastrofala konsekvenser.

Rykten har florerat om Nyckelmästarens föräldrar sedan deras ankomst till Ambria, men i detta fall tycks sanningen formligen krossa dikten. För några månader sedan flyttade Baronessan hela sitt bohag till det nyligen upprustade fästet Stormhem nära sydgränsen, tillskansade sig det mycket erfarna, trehundra män starka soldenärsförbandet Fria ligans lojalitet och proklamerade att halva baroniet nu stod under hennes styre och beskydd.

Det hela kan kanske framstå som ett galet eller rent löjeväckande tilltag, men det är ingen som skrattar (utom sonen Serex, som enligt ryktet ska ha gnäggat sig lila när han fick höra vad som hänt). Alla som känner Herela av Attio vet att hon menar blodigt allvar, så det är inte särskilt förundrande att invånarna snabbt har fogat sig och att Baron Valero nu för intensiva diskussioner med Drottningens strateger i hopp om att finna en diplomatisk lösning.

Vildmarken

TROTS ATT YNDARIEn är relativt tätbefolkat finns det gott om utrymme för det otämjda och vilda. Rovdjur, rövare och andra som utmanar Drottning Korinthias ordning gömmer sig i älvdalar och småskogar, i ensamma ruinkomplex från Lindaros och Symbaroums tid, eller bland befolkningen på mindre orter.

Att leva och överleva utanför de större städerna och byarna är en utmaning, men många är beredda att betala ett högt pris för den relativa frihet som landsbygden erbjuder - det är där de känner sig hemma, det är där de mår bra, även om de ibland måste lyfta svärd och båge till hemmets försvar.

Nedan ges en kort och svepande beskrivning av några särskilt utsatta områden, tillsammans med exempel på historier som berättas om respektive områdes farligheter. Tillsammans ger de förhoppningsvis en bild av varför så många samlas i rikets huvudstad, trots den trängsel, brottslighet och fattigdom som finns där.

SOLEIJ

Det är ingen slump att någon ur ätten Soleij så småningom fick bestiga Skymningstronen i Solkyrkans viktigaste helgedom, numera katedralen i Tempelvall. Sedan långt innan Prios upp höjelse har ättens medlemmar tillbett Solguden som den Ende, och öppet försakat resten av De unga gudarna. Oavsett vilken slags ämbeten familjens representanter har haft - kyrkligt, världsligt eller av det lärda slaget - har de lojalt och osjälviskt tjänat sin gud. Och även om vissa konspirationsteoretiker anar någon form av bestraffande intentioner var det säkerligen därför som Huset Soleij utsågs till förvaltare av Yndariens mest utsatta territorium.

Änkebaronessan Eudela av Soleij, mor till Förstefadern och den framstående ordensmästarrinnan Levia, tycks dock inte rygga för uppgiften. Rövarbanden som rör sig i bergstrakterna, de flyktingar som försöker smita in i Ambria efter att ha avvisats från Prios Pass, ja även de grupper av vilsna Dragouler som stundtals förirrar sig norrut genom Titanerna - alla har de fått smaka på hennes hårdhänta bemötande. Men risken bedöms också vara stor att hon ska vända sin isande blick inåt, mot den kätterska grannen Nya Dekanor. De flesta antar att det är änkebaronessan som ligger bakom de två kända mordförsöken på den självutnämnde Kung Mergai, även att hon snart kommer att skicka sina trupper österut om inte Korinthia tar tag i problemet.



Attio



Soleij

ÄLVARNA

Älvarna Doudram, Noora och Veloma är en av anledningen till att koloniseringen av landet mellan Titanerna och Davokar har gått så snabbt. Längs de breda och lugna strömfårorna transporteras såväl personer som råvaror och förädlade produkter, av vilka merparten passerar Yndaros godshamn på sin väg mot slutdestinationen. Pirater är vanligare i norr men de finns också på Yndariens älvar, förklädda till handelsmän i nöd, eller med lätta, snabbseglande långbåtar gömda på landbacken tills nästa lockande byte kommer seglande. Mest beryktad är sjörövardrottningen Aganda, kallad Kapten Trollpacka eftersom hon antas nyttja trollkonster för att gömma sin tvåmastade älvssegelare mellan attackerna - annars borde jägarkåren ha hittat hennes gömste för länge sedan.

Andra historier berättar om vattenbestar som hotar älvsresenärer. Vissa är av det mindre slaget. Ett exempel är Drillarigeln som fäster sig under skrovet i stora klungor, och som gnager sig genom

"Blodsdottern, hon som ledjer Härskareden, hon dricker människoblad, en kanna om dagen. För att hålla sig ung, säger dom. Det borde väl betyda att hon är en häxa? Knappast särskilt förvånande..."

träet på ungefär ett dygn innan de kan kalasa på det sjunkna skeppets besättning; ett annat är Vapayan som har lärt sig att följa i piraternas spår och ta hand om alla som faller över bord. Större vattenvidunder, som Flodjägaren, Slagålen och den giftdrypande jättepadda som barbarfolken kallar Skallan, är vanligare i norr men kan alla förirra sig så långt söderut som till Titanernas rötter.

TITANERNA

Där älvarna har sina pirater har Titanerna sina rövarband. De största och mest fruktade är Ishäxans barbariska banditer samt den väldiga resen Berges brokiga skara av svartalfer och rovtroll – de förstnämnda hemmahörande i bergens östliga regioner, de senare oftast härjande längre västerut. Men dessa är ingalunda ensamma om att terrorisera karavaner och resenärer; mindre grupper av usliga skurkar dyker upp tätt som tätt, beredda att döda och dö för att lägga beslag på andras surt förvärvade egendomar. Vissa hävdar att det handlar om utstötta flyktingar och andra som motvilligt har tvingats in på brottets bana för att alls överleva, men den sortens snyfthistorier är ingenting som mildrar jägarkårens och de större rövarhövdingarnas beslutsamhet. Enligt vad som sägs dröjer det sällan mer än någon månad innan uppstickarna har blivit nerstuckna.

Vad gäller består är Kotkan bergstrakternas kung – ett storvuxet, flocklevande kattdjur som ibland söker sig ner på slättlandet i jakt på lätta byten. Jakaarer är det också gott om, vilka ibland har sällskap av någon ensamvandrande hungerulv. Vildare berättelser talar om jättar, ofta kallade Titaner, som ska leva i gömda raviner eller i underjorden. Men Ordo Magicas lärde avfärdar föreställningen om ett jättelikt, okänt folkslag och menar att de observationer som berättelserna bygger på sannolikt har varit av härskar- eller ärketroll. Samma tvärsäkra avfärdade har förresten historierna om drakar och flockar av människoulvar stött på.

GASTHEDENS KULLAR

Inklämt mellan baronierna Vereo och Elsbet och grevskapet Herengol finns ett kuperat område som står under Kronans förvaltning. Förstasigpåarna framhåller två anledningar till att Drottningen valde att betala dyrt för att återta regionen från änkefru Glorea av Garal: lättåtkomliga gruvfyncheter och Gasthedens kullar.

Vad gäller det förstnämnda är förstås ingenhet i Det förlovade landet lättåtkomligt i ordets bokstavliga mening, men enligt uppgift ska där finnas ett vidsträckt nätverk av gruvgångar med

ännu rikhaltiga tillgångar på järn, bly, koppar och andra värdefulla metaller. Samma rykten säger dock att rovdjur, rövare och det faktum att gruvorna ansluter till Undervärldens farofyllda tunnar har inneburit tuffa utmaningar och att verksamheten på plats fortfarande är av militär, snarare än gruvbrytande, art.

Gastheden kallas det böljande fält av gravkullar som breder ut sig i Titanernas skugga. Drottning Korinthia har gett Ordo Magica ensamrätt att gräva ut och studera gravarna, inte minst i ett försök att klärlägga platsens historia. Mäster Lasandro, som leder arbetet, säger sig fortfarande inte veta exakt vilka som har begravts i området och varför just där, inte heller om grifterna är kopplade till Symbaroums eller Lindaros högkultur. Men sådana saker spelar förstås ingen roll för de plundrare som vågar utmana Gasthedenas vaktpatruller i hopp om att hinna före ordensmagikerna till någon gravkulles hjärta.

VELOMADALEN

Velomadalen kallas den sträcka där älven rinner i rakt öst-västlig riktning, från landsvägen mellan Prios Pass och Yndaros, till den plats där grevskapet Herengols biflöden rinner samman med huvudfåran. Det är ett omvälvat naturskönt område, ett populärt utflyktsmål för både målare och andra konstnärer som söker motiv eller inspiration till sina stordåd. Vinrankorna som klär sydsluttningarna är också grunden till Ambrias finaste viner; bland annat har ätten Karella återupptagit produktionen av det utsökta Söders sluttning, även om man ännu kämpar med att återskapa den djupa och sträva fruktighet som karaktäriserar tunnorna producerade i Alberotor.

Inte ens Velomadalen är dock utan sina problem. Rovdjuren och rövorna tar sig sällan ända dit, men den glesa bebyggelsen med enstaka gårdar utspridda bland sträckans odlingar tycks locka till sig andra mörksinnade element. På tavernorna i Yndaros kan man höra om inte mindre än tre blodskulter som har haft sina kultplatser förlagda till gårdar i regionen, en av dem ledda av den fallna ordensmagikern Maragandol, dömd för att också ha giftmordat tre av sina kollegor i Agrella. Än mer omtalad är den tjughövdade grupp korruptionsmittade flyktingar som lyckades smita förbi jägarkårens patruller och ta sig ända till Veloma, där de massakrerade en vinodlarfamilj med drängar och allt för att sedan ta deras gård i besittning. Det tog ett halvår innan de blev upptäckta; därefter dröjde det inte mer än ett dygn innan en trupp sammansatt av teurger, solriddare och pansärer renade platsen från såväl smittade som smittor.

"Enligt mina källor inom armén är Härskaredens huvudstyrka bara några dagar från Karvosti. Det handlar om tiotusentals barbarkrigare, säkert understödda av en massa häxor. Snart smäller det, sanna mina ord!"

