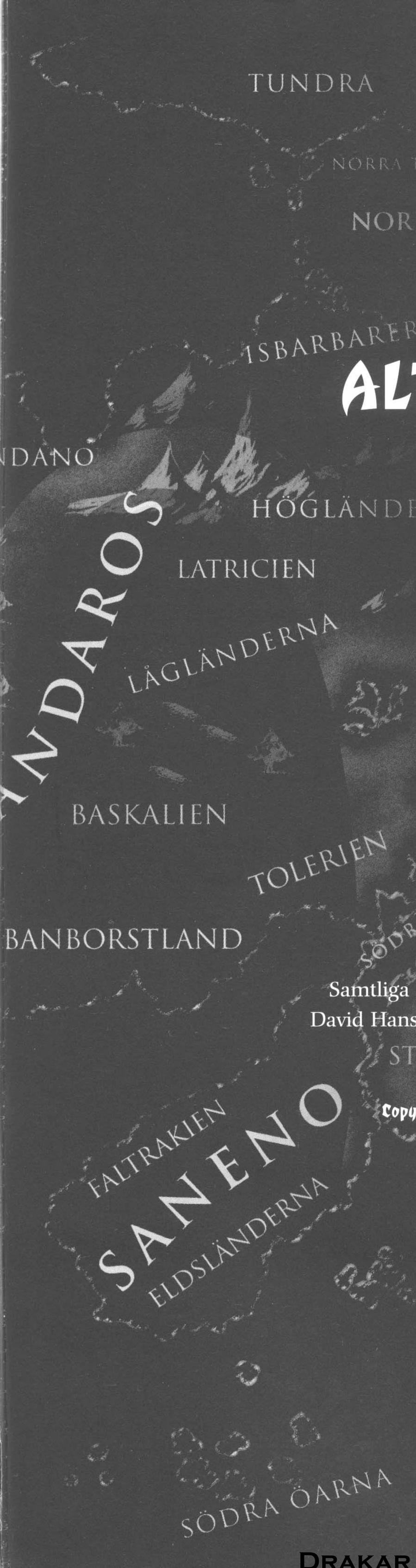
Drakar och Demoner™

TARGET GAMES

ALTORS BAKSIDA

Ett halsbrytande supplement till Drakar och Demoner. Innehåller äventyr.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



ALTORS BAKSIDA

Konstruktion
Johan Sjöberg

Illustrationer
Peter Bergting

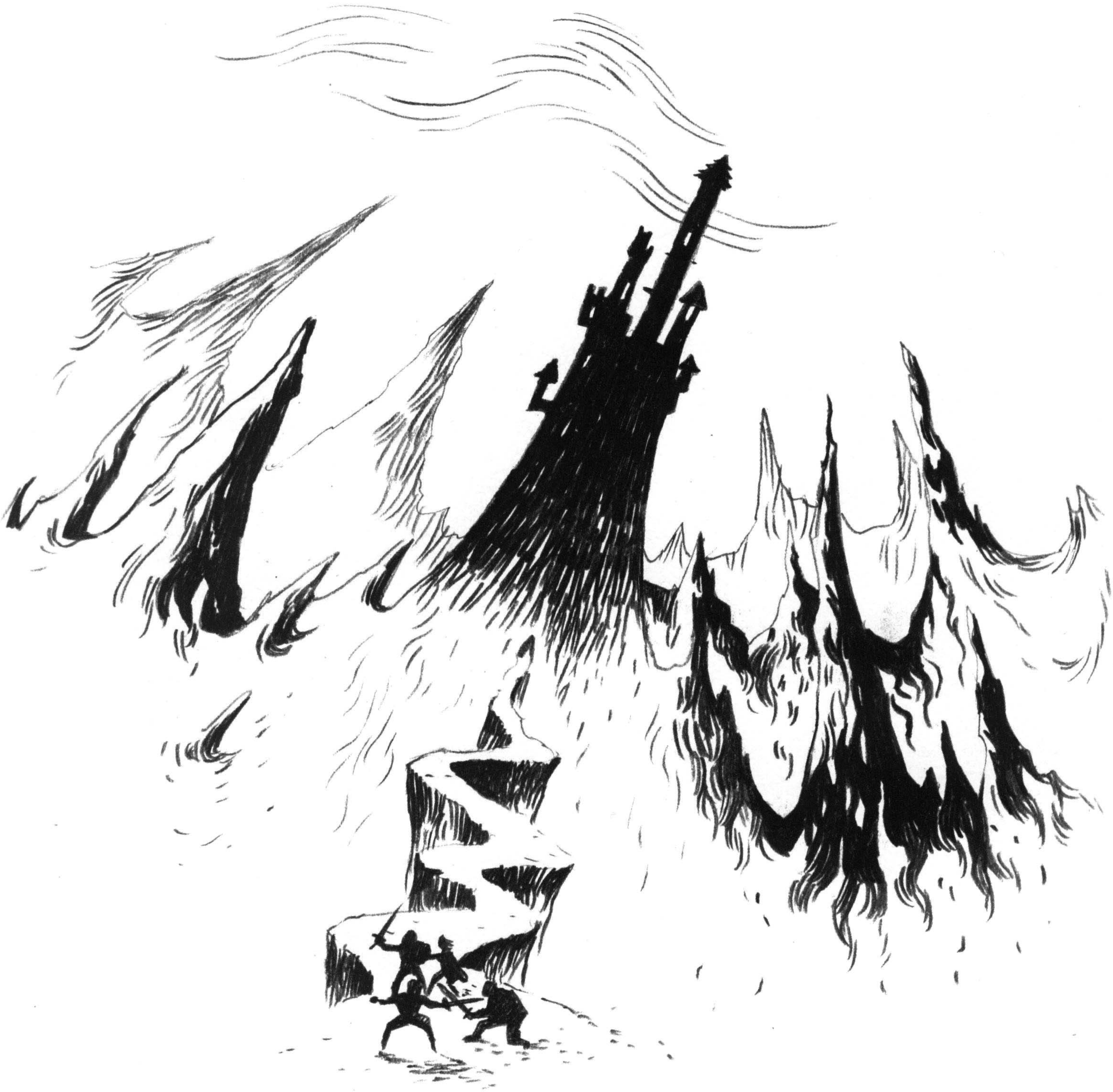
Grafisk form, original och kartor
Marcus Thorell

Koncept och Projektledning
Stefan Ljungqvist

Särskilt tack till
Samtliga speltestare, Andreas Roman, Svante Rendahl,
David Hanson, Magnus Eriksson och Hannes Kristoferson

Copyright © 1998 Target Games AB. Tryckt i Sverige.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

VÄRLDEN UTANFÖR CHRONOPIA

Även om det kanske är svårt för en inbiten chronopiabo att tro, så finns det faktiskt en värld utanför stadens murar, en värld som skiljer sig oerhört från den största staden i världen. I det här kapitlet kommer vi att ge en kort beskrivning av hur världen utanför Chronopia ser ut, bland annat kommer vi att göra ett besök på andra sidan av klotet Altor – där kontinenterna Ereb, Akrogal och Samkarna ligger. Här beskrivs också de i Chronopia mest vedertagna teorierna om världens utformning, Altors historia och de mystiska historiska vändpunkter som kallas konfluxer vilka har påverkat och kommer att fortsätta att påverka världens utveckling oerhört.

Altor

Den planet staden Chronopia, de sabranska ökenländerna, den södra övärlden, Tundra och många andra världsdelar som du ännu inte lärt känna, ligger på, kallas Altor. Varför det kommit att bli så är det ingen som vet, men vad som är säkert är att oavsett om man kommer från Ereb, Chronopia, Markelburg, Soluna, Brundusien eller Akrogal så kallar man världen för Altor. Vissa ambitiösa antropologer, från så skilda kulturer som de sabranska ökenländerna och wongosernas hemland, har lagt fram teorier om namnets tillkomst men de har alla varit lika spekulativa som skilda i sina slutledningar att man funnit det lämpligt att bara acceptera saker och ting som de är, Altor är Altor är Altor, som den kände sabranske filosofen El Hatanouel en gång sade.

Altors historia

Här beskrivs i mycket korta drag de viktigaste historiska händelserna på västra respektive östra halvklotet, de två har i stort sett alltid varit åtskilda, utom vid några enstaka tillfällen, men då har man sällan förstått att det har handlat om den andra sidan av den planet man lever på, utan en annan dimension. Anledningen till detta är att det är lättare att ta sig från Ereb till Chronopia via de Grå hallarna, det mystiska ingenmansland som knyter samman alla Multiversums delar, än att segla över oceanerna eller färdas till fots genom Akrogal och sedan förbi de sabranska öknarna och Pandaros inland.

Var de historiska händelserna ägt rum anges med hjälp av olika tidsangivelser. Anges tidpunkten i erebisk tideräkning (O) har den inträffat på västra halvklotet, och anges tidpunkten i chronopisk tideräkning (K) så har den inträffat på östra halvklotet.

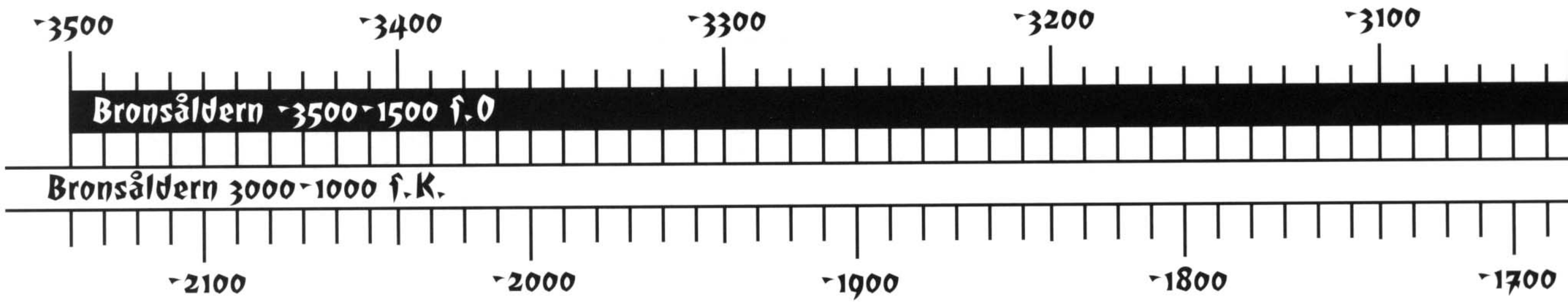
Den chronopiska och den erebiska tideräkningen

På planeten Altor är två tideräkningar förhärskande, den chronopiska (kejserliga) tideräkningen och den erebiska (arcivaliska, efter dess uppfinnare den Lysande vägens exark Arcival) tideräkningen. Bägge tideräkningarna utgår från historiskt oerhört viktiga händelser som har kommit att prägla människorna och kulturerna i sin närhet enormt. Den erebiska tideräkningen inleds när Odo, frälsaren och grundaren av den starka religionen Lysande vägen, började sina predikningar och den chronopiska tideräkningen börjar med kejsarens ankomst till Chronopia. Då dessa händelser inträffade långt ifrån samtidigt kan det var på sin plats för en liten redogörelse för hur de förhåller sig till varandra. År 0 enligt den erebiska tideräkningen är år 1359 efter Kejsarens ankomst (e. K.) enligt den chronopiska tideräkningen. Följaktligen lägger du till 1359 till erebisk tideräkning för att få chronopisk tideräkning och drar ifrån 1359 från chronopisk tideräkning för att få arcivalisk tideräkning.

Exempel: Den tredje konfluxen inträffade 599 f.0. erebisk tideräkning, Detta blir -599(före Odo)+1359=760 e.K. Enligt chronopisk tideräkning inträffade alltså den tredje konfluxen är 760 e.K.

OBS: När det verkar som att tidsangivelserna i erebisk och chronopisk tideräkning inte överensstämmer kan detta bero på att utvecklingsstadierna inte nås samtidigt på de två halvkloten. Rent generellt kan sägas att östra halvklotet utvecklade högkulturer långt före västra halvklotet.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Förhistorien

Innan den tidsålder vi lever i inleddes var Altor en annan värld, befolkad av andra varelser, andra högtstående kulturer, men i och med den första konfluxen, som markerar vårt tidevarvs början, tog deras tid på Altor slut och förhistorien inleddes. Detta skall ha skett för ungefär elvatusen år sedan, då världsdelar rämnade (de unga gudarnas hem Heria skall enligt legenden ha sjunkit), hav gröptes ur (Södra oceanen, Kopparhavet), kontinenter skapades (Saneno, Tundra), hav torrlades (slätterna i Solunas inre), skogar förstenades och länder förbrändes. Det sägs att det var då som polerna skapades, söder blev varmt och norr blev kallt.

Under förhistorien skapades också de stora folkens fäder, alvernas, dvärgarnas, svartblodens, ödlefolkens och människornas fäder, såg för första gången solens livgivande ljus. Raserna spriddes ut för att befolka världen, och man försökte skilja det östra halvklotet från det västra, genom att skapa vindar och myter som skulle förhindra de två världarna att mötas och bli en.

Stenåldern

9000-3500 f.0./7500-3000 f.K.

På det västra halvklotet skapades mindre stambildningar, man odlade marken, jagade bytesdjur och samlade frukter och bär. Samma sak skedde på det östra halvklotet, men av någon anledning gick utvecklingen betydligt snabbare där än på andra sidan Altor, och snart började högkulturerna att spira.

Bronsåldern

3500-1500 f.0./3000 f.K-1000 f.K.

Under bronsåldern börjar högkulturerna att blomstra på Altor. Detta sker något senare på det västra halvklotet än på det östra halvklotet, men utvecklingen bromsas sedan på det östra halvklotet i samband med den andra konfluxen och kejsarens ankomst. De olika högkulturer som uppstår gör det oberoende av varandra och utvecklas nästan utan att påverka varandra, då man har liten eller ingen kontakt. Här beskrivs i kort de viktigaste högkulturerna under bronsåldern.

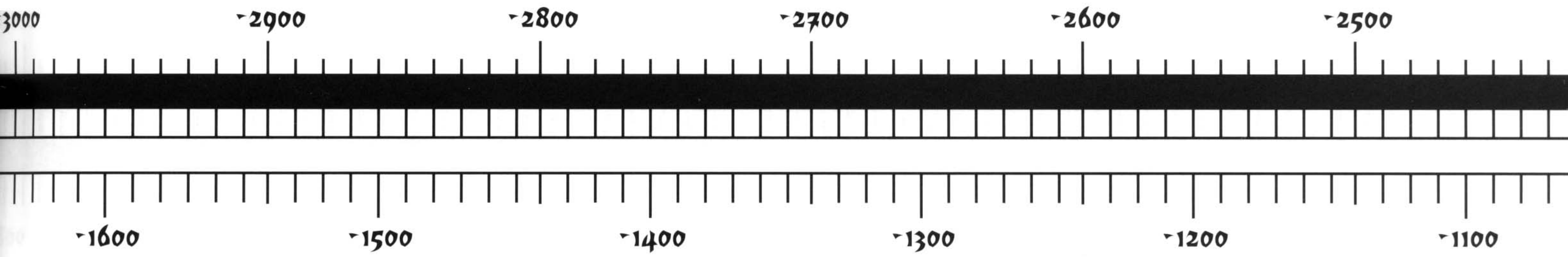
Melukha

Namnet Melukha betyder "den blomstrande lustgården" och enligt vissa historiker och astrologer på det västra halvklotet har ön pekats ut som mänsklighetens födelseplats. Om det är sant är det ingen som vet, men säkert är att melukhakulturen var en av de första högkulturerna att blomstra på Altor, och man lever fortfarande idag på ungefär samma sätt som man gjorde för nästan fyratusen år sedan. Kulturen har aldrig varit särskilt teknologiskt högtstående, men alvers och människors liv tillsammans skapade tidigt ett oerhört högtstående samhälle med avancerad konst, litteratur och musik. Även religionen, där man dyrkade Gudinnan, var oerhört komplex och har förblivit oförändrad fram till våra dagar.

Golwynda

Då kusterna kring Golwyndas sötvattenshav var extremt bördiga växte här tidigt fram en framstående odlarkultur. Tack vare den rika tillgången på spannmål, de vidsträckta markerna och den aldrig sinande tillgången på sötvatten som havet utgjorde frodades de mänskliga kulturerna kring Golwyndas sötvattenshav, precis på samma sätt som melukhakulturen, med den skillnaden att man runt Golwyndahavet tidigt blev tvungna att hänge sig åt krigets konst, då barbarstammarna från de kringliggande kontinenternas inland ständigt attackerade odlarna. Trots detta utvecklades flera magiskolor här, och man ägnade sig också mycket om divinatorisk astrologi och metafysiska frågor. Det var i den här kulturen som begreppet konflux, som är essentiellt för hela Altors historiska utveckling, för första gången förekom. Det var den här kulturens astrologer som först såg de möjligheter och faror som dessa tider av osäkerhet och instabilitet förde med sig.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Yndar

Ön Yndar, belägen i östra Valgussjön, invaderas på 3000-talet före Odo av de krigiska margylerna från Akrogal. De förslavade hela urbefolkningen, och byggde en högkultur på det ockuperade folkets arbete. När det fanns andra som gjorde grovgörat kunde margylerna ägna sig åt andliga utsvävningar av det mer suspekta slaget, som gjorde dem kunniga, grymma, dekadenta och ofattbart djärva. Deras missbruk av våld, mörk magi och tortyr för nöjes skull har aldrig senare sett någon motsvarighet - inte ens i de Hängivna. Det sägs att de Hängivna har lärt sig av margylerna, att de till stora delar har gått i deras fotspår. Här lade man grunderna för den utdöda nekromantin, som återuppväckts i en ny form av de Hängivnas tempelherrar.

Mosgilak

Ögruppen Mosgilak i söder, fick också tidigt en blomstrande högkultur, bestående av varelser som skiljde sig väldigt kraftigt från de människor som vid den här tiden befolkade världen i övrigt – ödlemän. Dessa varelser byggde en strålande högkultur baserat på ett stort tekniskt kunnande och en religion där man tillbad sydpolens salamandrar, de eldvarelser som var den livgivande värmens herrar. Mosgilak kom senare att vara nära att gå under på grund av ett intesivt inbördeskrig som slutade med att nästan hälften av öns befolkning drevs i landsflykt och skapade en ny högkultur på den ö som kom att kallas Drakonia.

Solens folk

Solnedgångens öar är för östra halvklotet vad Melukha är för det västra halvklotet – den förmodade mänsklighetens vagga. Om så är falllet tvista de lärde vid Vetenskapsakademin fortfarande om, men en sak är säker, att det redan väldigt tidigt, nästan 3000 år före kejsarens ankomst fanns en högkultur på ön, som redan då hade nått tekniska landvinningar som aldrig skulle komma att göras i resten av världen. Den tekniken finns kvar idag, men den är omgärdad av oerhörda mysterier och det finns fortfarande ingen utanför öarna som känner dess hemligheter.

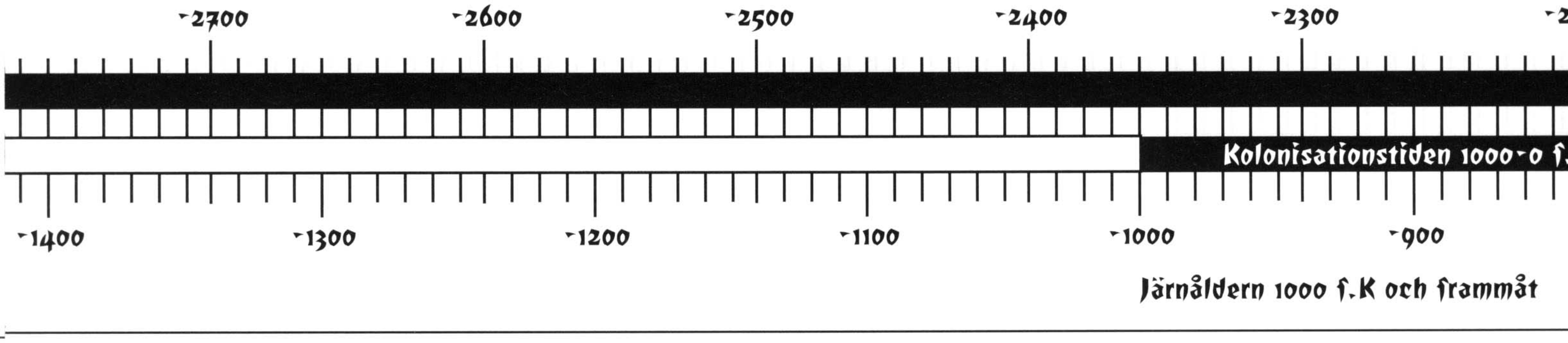
Berolerna

Berolerna var ett jättefolk, enligt sägnerna resultatet av de titaners och cyklopers som lever i den irendiska arkipelagen, beblandade med vanliga människor, och de levde ett relativt fridfullt liv på den ö som de kallade "vår trädgård", och som skiljer Valgussjön från Weneshavet. Enligt den historiska traditionen var de flesta av berolerna över tre meter höga och eftersom alla de kringliggande nationerna fruktade deras storlek och styrka, behövde de aldrig skaffa sig någon militär, utan man ägnade sig istället åt kroppsarbete, konst, matematik och musik. Detta skulle senare visa sig ha varit ödesdigert, men man fick i alla fall lämna några arv till eftervärlden. Den drakonitiska strupsången sägs vara ett sådant arv från berolerna.

Traunus

I de östra djunglerna levde redan mycket tidigt stora stammar med jägare och samlare. Man levde på skogens resurser ur hand i mun och hade inte några avancerade samhällsstrukturer. Men omkring år 2000 f.K. dyker det upp en gestalt i området som kallas "mystikern från flodens botten" och förändrar allt. Han organiserar de rikaste och starkaste stammarna, vilka alla finns samlade kring samma flod, Jurac, och leder dem i ett krig mot de andra stammarna. Precis som i många andra högkulturer bygger man sedan under "mystikern från flodens bottens" ledning ett samhälle på slavarnas skuldror. I djungeln reser sig snart enorma städer, magnifika palats och smäckra spiror mot himlen, ovanför trädtopparna – den trauniska eran har inletts. Än idag är det ingen som vet vem "mystikern från flodens botten" verkligen var och det har gått så långt att många till och med avfärdar hans existens som en "flummig legend". Legenden berättar också att han lämnade Traunus utan synbar anledning och att det var då förfallet inleddes.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Järnäldern

1500 f.O/1000 f.K

Det finns bevis för att dvärgarna på det östra halvklotet, bl. a. i den drogiska nationen, kunde smida järn nästan tvåhundra år tidigare, på det västra halvklotet gjorde dvärgarna i Grynnerbergen upptäckten åtminstone 1700 f.O. När upptäckten blev känd för omvärlden genom att dvärgarna använde järnvapen i krig, blev de dvärgiska furstendömena och nationerna omedelbart extremt populära mål för angrepp för barbarer, svartblod och andra civiliserade varelser som ville lära känna hemligheten. På det västra halvklotet blev ett övermodigt dvärgiskt fälttåg det som ledde till att människorna i Krun, och sakta men säkert resten av den civiliserade världen, fick lära känna järnets hemlighet. På det östra halvklotet var det tvärtom människornas och alvernas gemensamma ansträngningar som möjliggjorde invasionen av den fedorska nationen i Pandaros inre, och med hjälp av ganska oschysta metoder lyckades man få två av smidesmästarna att dela med sig av sina hemligheter. Varken i öst eller väst berättade dock dvärgarna allt, utan de är fortfarande betydligt skickligare smeder än människorna och alverna.

Kolonisationstiden

1500-1080 f.O/1000 f.K-0 f.K

Under högkulturernas blomstringsperiod, den så kallade bronsåldern, hade många av dem kommit att bli mer eller mindre överbefolkade, många hade drabbats av inre slitningar och det var ingenting annat än en logisk konsekvens att de skulle börja knoppa av sig. Sjöfarten hade nu utvecklats så mycket att man kunde färdas långa sträckor över haven – världen var öppen för den driftige.

Mergal

Traunus hade under en längre tid lidit av kraftiga inre slitningar, och flera av de ledande männen skall ha haft oerhört svårt att komma överens med 'mystikern från flodens botten'. Det var då man utvandrade, tog tre av de ursprungliga åtta stammarna och vandrade söderut, ut ur djunglerna. När man hade lämnat djunglerna bakom sig kom man till det rike som i dag kallas som Mergal, vilket var ett jättelikt land, utan härskare, men med ett välmående folk. Här stannade man, men inte utan att först att fördrivit en förhatlig, kortväxt ras av pladdrande viktigpettrar. Det var wongoserna som man hade tvingat ut i havet i deras donkas, små, knappt sjödugliga båtar.

I Mergal byggde man sedan ett strålande rike baserat på de kunskaper som 'mystikern från flodens botten' hade fört med sig till Taunus, med ett undantag. Man förslavade inte det folk som redan bodde i landet, utan man betraktade dem som jämlikar, men lät dem sköta de sysslor de bäst förstod. Själva ägnade sig utvandrarna från Taunus åt att skapa en ny kultur, en ny arkitektur och en ny religion, som skulle komma att särskilja dem från deras fädernesland.

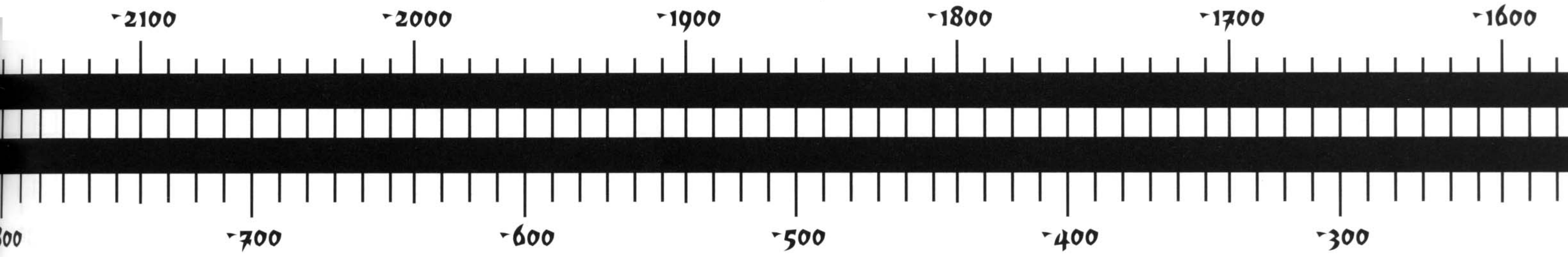
Mosgilak

Det var nu, när astrologerna hade konstaterat att en konflux var i annalkande, som Mosgilak på allvar började drabbas av inre slitningar. Man diskuterade hur man skulle försöka hantera konfluxen och det bildades två läger, vilket till slut, när konflikten trappades upp, kom att leda till ett inbördeskrig som slutade med att nästan hälften av befolkningen lämnade landet och gav sig av på "den långa resan österut", som skulle ge dem ett nytt hemland.

Chronopia

Det är också vid den här tiden som de första grundstenarna till Chronopia läggs vid den Södra oceanens strand. Det är inte en slump att stadens strålande läge, så centralt vid ett av de viktigaste haven (fiskekulturen, ett par alvriken, ett dvärgrike och svartblodens imperium i öster hade precis börjat växa till sig), gjorde Chronopia till den största och viktigaste staden i mänsklighetens historia. Alla de kulturer som nu hade börjat växa sig starka kring den Södra oceanen behövde en neutral mötesplats och den mötesplatsen blev Chronopia.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Det tog inte lång tid innan alver, dvärgar, svartblod och människor från nästan hela världen började dyka upp i Chronopia, ta sig en bit land och bygga sig en egen stad i staden. Nu blomstrade Chronopia.

Yndar

Yndarkulturen var under den här tiden oerhört aggressiv och expansiv. Gång på gång gav man sig av från sin ö för att kriga mot rikena längs Akrogals sydliga kuster. Man lade succesivt under sig hela kusten, från vad som skulle komma att bli Sabranien i öst till Furgia i väster. Det skulle dröja länge innan Yndar släppte greppet om sitt jättelika rike, man var havets okrönta konungar, mycket skickligt hjälpta av sin onda magi.

Krun

Efter att man lyckats erövra järnsmidets hemligheter från de oförsiktiga dvärgarna i grynnerbergen upplevde Krun en guldålder. Man expanderade i nordvästlig riktning och grundade koloni efter koloni längs Erebs kust mot Kopparhavet. Men ingenting varar för evigt, och Krun skulle komma att gå under i ett krig mot en av sina tidigare allierade, grannlandet Hynsolge.

Högländerna

Vid den här tiden lämnade också några av de mer krigiska berolerna, som inte ansåg sig ha någonting till övers för trams och fjams som deras landsmän ägnade sig åt, sitt hemland och sökte sig norrut, där de snart stötte samman med ganska ociviliserade barbarstammar till vilka de slöt sig. Resultatet av detta kom att bli de storvuxna högländarna, ett av de få tecken på att berolerna alls existerat som återstår idag.

Den andra konfluxen

1359 f.O/o f.K.

Den andra konfluxen inträffade på det östra halvklotet ungefär då det västra halvklotets högkulturer som bäst höll på att sprida sig över världen.

Kejsarens ankomst

Konfluxens inledning markerades av att oerhört kalla vindar blåste från norr ned över världshavet Tundra och frös det och dess innevånare till is. Det sägs att den man som skulle komma att kallas kejsaren och hans följe klev ur dessa iskalla vindar och tågade söderut, tills de nådde den plats de kommit för att besöka – Chronopia. Varför de kom är det fortfarande ingen som vet, och inte heller varför de har stannat kvar, men säkert är att kejsaren än idag styr Chronopia med järnhand, och att det till stor del är hans förtjänst att staden fortfarande är vid liv.

Berolernas undergång

När den andra konfluxen inträffade hade äntligen landsflyktingarna från Mosgilak nått sitt mål, ett nytt hemland. När man klev iland på berolernas ö var det bara med en sak i sinnet, att utplåna de som levde på ön nu, för att skaffa sig själva livsutrymme. Då berolerna var ett fredligt folk hade de ingenting att sätta emot när de översköljdes av vildsinta ödlemän och jättelika fjälliga bestar som slet deras kött till strimlor med sina kraftiga käkar. Berolernas undergång var ett faktum.

Härarnas tid

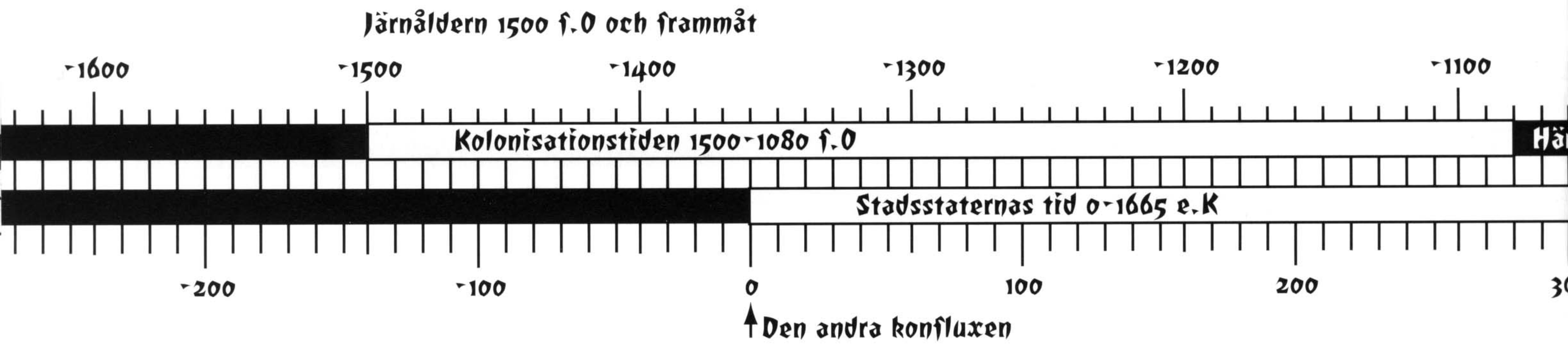
1080-950 f.O

Härarnas tid, vilken innebar en kraftig urladdning kring Kopparhavet på det västra halvklotet, saknar motsvarighet på det östra halvklotet. Här gjorde man upp om framtidens arv – det blev en kamp mellan områdets giganter som lämnade kraftiga spår i historien.

Krunska kriget

Kriget mellan de tidigare allierade Krun och Hynsolge blev hårt, blodigt och obarmhärtigt. Krun gjorde allt för att med hjälp av sina kolonier göra krig till havs omöjligt för hynsolgerna, men hynsolgerna svarade med att knyta allianser med Nargurs barbarstammar och snart kunde inte Krun stå emot barbarernas frenetiska anstormningar. Kriget förlorades i slaget vid Grivela, där

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



hynsolgerna nedgjorde den krunska delen av motståndararmén till sista man. Alla forna krunska kolonier svor trohet till barbarhövdingarna och med Grivela som huvudsäte grundade man ett nytt rike – kejsardömet Jorpagna.

Melukhas fall

Den underbart idylliska högkulturen på Melukha skulle under Härarnas tid att få lära sig samma läxa som berolerna gjort under den andra konfluxen. När sjöfararfolket från Morëlvidyn attackerade ön hade man ingenting att sätta emot och man tvingades ge sig nästan utan strid. Om inte morëlvidynernas konung blivit kraftigt berusad, ramlat i havet och dött under festligheterna efter segern och efter sig lämnat tvåhundrasexton söner, hade med allra största säkerhet ett nytt storrike uppstått. Nu kämpade man ett tag sinsemellan och lämnade sedan ön med plundringsbyte, men utan konung.

Stadsstaternas tid 0-1665 e.K.

När väl de gamla högkulturerna börjat sprida sig över världen, eller passat på att gå under i den andra konfluxen, började fler och fler att se den under kejsarens ledning extremt snabbt expanderande staden Chronopia som ett föredöme, och vid kusterna, inledningsvis främst vid den södra oceanen, och i inlandet började flera städer att växa sig enorma och förklara sig för självständiga, oberoende av länderna omkring dem. Stadsstaternas tid hade inletts.

Chronopia

Chronopia är det mest strålande exemplet på ett stadsstat i Altors hela historia, även om det på ett sätt kanske är missvisande att kalla Chronopia för en stadsstat, för även i staden finns det flera stater eller städer, beroende på hur man vill benämna dem. Vid den här tidpunkten i Chronopias historia växte den oerhört snabbt, resenärer från hela världen kom hit för att bosätta sig här, flyktingar från de olika krig som rasade på östra halvklotet sökte sig hit och alla fann de vad de sökte. Ännu hade inte ondskan lyckats rota sig i deras sinnen, ännu hade inte Avgrundens mörka inflytande perverterat dem, men snart skulle den tiden komma, när Chronopia sakta men säkert, och omärkligt för den som bodde där, kom att förändras på ett mycket avgörande sätt. Den kroppslösa ondskan skulle slå sina klor i staden.

Meckelsingsburg

Meckelsingsburg var en av de få stadstater som redan tiden växte fram i Banborstland. Man handlade intensivt med faltrakierna, var några av de som först knöt diplomatiska kontakter med drakoniterna och man utnyttjade på ett exemplariskt sätt den arbetskraft som fanns i inlandet. På många sätt var Meckelsingsburg för Banborstland och sydvästra Saneno vad Chronopia var för den norra delen av östra halvklotet. Det var en handelsmetropol och dessutom ett centrum för avancerad arkitektur och vågad konst.

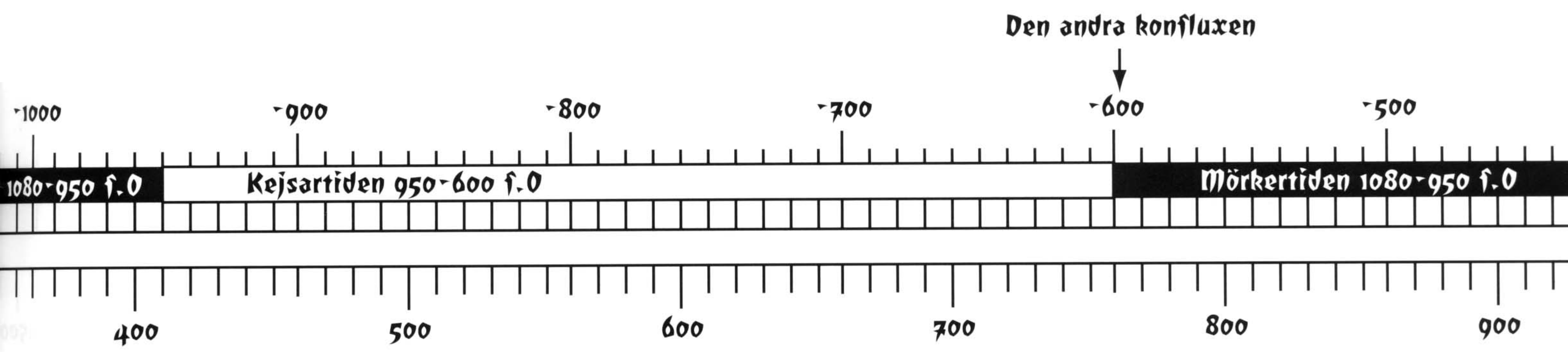
Turkir

Vid den södra oceanens östra kust anlade resen Gaaro staden Turkir, som kom att bli huvudstad i hans nyligen förenade svartblodsrike. Han hade lyckats med bedriften att samla alla svartblod under en fana, att kuva de upproriska orcherna och lära dem alla att rätta sig efter traditionerna. De enda svartblod som inte ingick i hans rike som skulle komma att sträcka sig ända till Jargals östra kust, var wongoserna, vilka för länge sedan hade fördrivits till sydligare trakter i det berömda Dvärgarnas krig, som faktiskt inte hade några dvärgar som deltagare, utan utspelade sig mellan goblinerna och wongoserna.

Meridiel

Meridiel var den första alviska jättestaden och den byggdes av den unge alvfursten Benidorios ledning på ön Noorn i den Södra oceanens mitt. Härifrån kom alverna under många århundraden att dominera handeln på oceanen, ända tills staden skövlades av resekejsaren Gaaros sonson Burbos.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Kejsartiden

950-600 f.O

De århundradena som följde närmast på Härarnas tid har kommit att kallas kejsartiden, främst av den anledningen att kejsardömet Jorpagna under den här tiden var det land som styrde och ställde som man önskade kring Kopparhavet.

Kejsardömet Jorpagna

Kejsardömet Jorpagna växte fram ur de rester av det krunska riket som barbarerna erövrat och kom att få sitt säte i Grivela, den plats där de föraktansvärda östlänningarna slutligen hade fått vad de förtjänade. Under kejsare efter kejsare fortsatte Jorpagna att föra en expansiv politik och man lade under sig hela sydliga Ereb från nuvarande Kardien-Zorakin i väster till Hynsolge i öster. I och med att man hade besegrat Krun fick man också del av all den kunskap som funnits i den gamla Golwyndakulturen och de av dvärgarnas hemligheter som ännu inte hade nått så långt västerut som till Jorpagna. Nästan hela Ereb talar idag någon variant av kejsardömet Jorpagnas officiella språk, jori.

Yndar och Akrogals nomader

Vad Jorpagna var i väster var Yndar i öster. Man behärskade så mycket Akrogal som var värt att behärska och man var stolt över sin brutalitet och de vedervärdiga orättvisor man orsakade de ockuperade folken. Men då det yndariska riket hade en oerhört lång gräns var det svårt att försvara, något som gjorde det sårbart för attacker från Akrogals ociviliserade nomader. Under hela kejsartiden tvingades Yndar att koncentrera alla sina krafter på att hålla ihop det enorma rike man skapat sig, att försvara det mot yttre fiender och därför kunde man aldrig, som man hoppats, färdas västerut för att göra också Kopparhavet till ett innanhav.

Den tredje konfluxen

599 f.O/760 e.K

Den tredje konfluxen torde, med undantag av den Andra skapelsen, vara den enskilda historiska händelse (om man nu kan kalla en konflux för en händelse) som betytt mest för det västra halvklotet. På ett år förstördes vad som hade tagit tusentals år att bygga upp, över hälften av Erebs befolkning dog och kvar lämnades inte stort mer än ett härjat slagfält. Ereb - ja, hela västvärlden – var ett öppet sår. Till och med avlägsna öar, som Monturerna, hade drabbats av konfluxen.

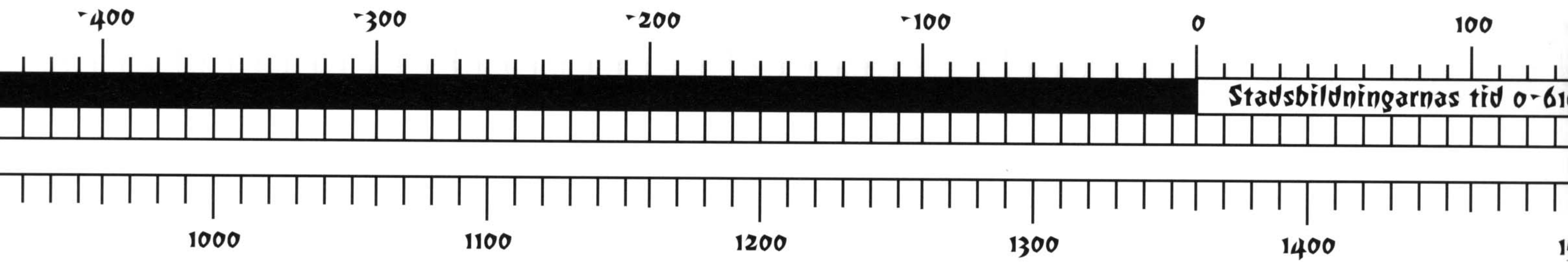
Konfluxen inleds

Någonstans i Samkarnas inre träskmarker vaknade i början på år 599 f.O. en slumrande insektskultur till liv. Miljardtals köttbitare, knappt en meter långa gräshoppor med aptit för levande kött, lyfte mot himlen och spred sig över det västra halvklotet. Föga anade man i Ereb vad som komma skulle.

Jorpagnas undergång

Jorpagna kom att bli det rike i Ereb som drabbades hårdast av köttbitarnas härjningar. Under ett par månader halverades befolkningen och nästan alla boskapsdjur föll offer för de hungriga, surrande bestarnas framfart. Det berättas fortfarande historier om hur människor stängde in sig i sina hus, låst dörrar, fönster och skorstenar, men att köttbitarna målmedvetet tuggade sig igenom väggar och tak, bara för att kunna slita de hjälplösa offren i bitar. Många av Jorpagnas präster såg det som en förbannelse skickad på dem av gudarna för deras orättfärdiga behandling av de ockuperade folken och försöka ge alla syndernas förlåtelse för att detta skulle kunna skona dem från köttbitarnas vrede. En berättelse från den här tiden förtäljer hur en präst som välsignade människor själv blev slukad av köttbitarna,

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



men att de lämnade dem han hade välsignat i fred. Om berättelsen är sann skulle det kunna tyda på att det kanske var ett straff. Andra påstår att det var insekterna själva som beslutat sig för att förinta de mjukhudade tvåbeningarna för att statuera exempel inför andra raser som skulle komma att försöka dominera världen.

Den yndariska depressionen

Också Yndar gick sitt öde till mötes under den tredje konfluxen. På samma sätt som Nattländerna senare kom att bestraffas försänktes stora delar av Yndar i mörker, bland annat den plats där den forna huvudstaden Krau-ki, som förintades av mäktig åska, hade legat. Panik utbröt på ön och många lämnade sitt hem för att söka sig till Kamsun eller andra delar av det yndariska riket. Men då inträffade det som ändade det yndariska riket. Från norra Akrogal kom ett stumt och märkligt folk av ansiktslösa krigare som förintade hela Kamsun och sedan vandrade under havet ut till Yndar och dödade öns alla innevånare. Det mystiska folket försvann sedan norrut och de har aldrig setts till igen, men ingen vågar längre färdas i nordöstra Akrogal, av rädsla för att stöta samman med dem.

Mörkertiden

599-1 f.O

Under perioden omedelbart efter den tredje konfluxen föll många av Erebs forna civilisationer i glömska, barbari spreds som en löpeld över kontinenten och allting förföll. Det fanns ingen glädje, ingen ork och framför allt ingen kunskap kvar hos de som hade överlevt katastrofen. Sakta men säkert började dock starka män och kvinnor över hela Ereb försöka ta tag i situationen och skapa en dräglig tillvaro för sig själva och sina medmänniskor. Återuppbyggnaden hade börjat.

Statsbildningarnas tid

0-610 e.O

Under tiden efter Mörkertiden började Ereb att hämta sig efter den chock den tredje konfluxen hade inneburit. Nya stater började växa fram och handeln kring Kopparhavet började åter igen att fungera. Vissa delar av den gamla jorriska kulturen levde kvar, men kom att blandas med äldre och helt nya traditioner, och på många ställen förvanskades den till oigenkännelighet. Stater som feodalrikena Kardien och Zorakin tog form, kungadömet Berendien växer fram och sjöfararstater som Erebos och Felicien skapas vid kusterna och på öarna i Kopparhavet.

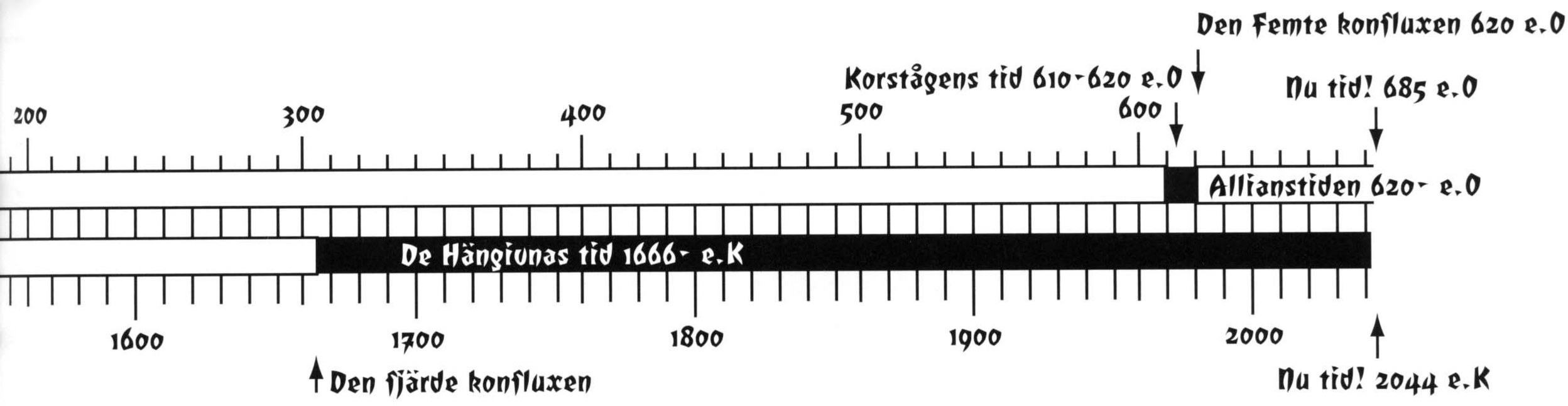
Den fjärde konfluxen

307 e.O/1666 e.K

För hela det östra halvklotet kom den fjärde konfluxen att bli oerhört ödesdiger. Upp ur magmaoceanernas djup steg Karon, den ondskefulle gud som sedan urminnes tider varit fjättrad av sin bror Kaleb, fängslad för sina illdåd mot människorna i en mytisk urtid. Han slöt en pakt med mörka demoner, slöt vildsinta eldbestar från sydpolen till sina led och inledde så sitt korståg mot resten av världen. Hans bror och alla andra gudar skulle knäböja inför honom, de skulle frukta och älska honom, de skulle hata och respektera honom, och framför allt – alla världens folk skulle lyda honom.

Sedan den dagen har hela det östra halvklotet varit indraget i en kamp om överlevnad. Man har kämpat mot varandra samtidigt som man har kämpat mot de Hängivna, vilket Karons följeslagare snart kom att kallas. De Hängivna växte sig under flera hundra år starkare och starkare och vi har nu kommit till en punkt när de behärskar väldigt stora delar av den civiliserade världen. Det enda som tycks vara en möjlig räddning för mänskligheten är kejsaren och att en sjätte konflux skall infalla som kan behärskas av någon med ett gott hjärta, starka armar och ett välsmitt svärd.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Korstågens tid

610-620 e.O.

Den korta tid som passerade mellan statsbildningarnas tid och den femte konfluxen kallas oftast korstågens tid på grund av de många korstågsliknande krig som utkämpades i Ereb under den här tidsperioden. Två av dem beskrivs mycket kortfattat här, de finns mer detaljerat beskrivna i beskrivningarna av de olika länderna.

Nidländska reningen

Den nidländska reningen initierades av den onde Vicotnik, en uråldrig varelse som en gång för länge sedan varit med om Yndars undergång, och som under drygt hundra år varit det östliga Nidlands härskare. Nidlänningarna sköljde över Ereb som en syndaflod och annekterade enkelt Krun och Hynsolge, men lyckades ta sig så långt som till Berendien och utplånade stora delar av alvriket Landori, innan man slogs tillbaka genom en gemensam ansträngning av nästan alla Erebs länder.

Feliciska piratkriget

Även om det feliciska piratkriget varit i annalkande under en längre tid, relationerna mellan flera av sjöfararnationerna hade länge varit oerhört spända, särskilt med anledning av Felicien vana att mer än gärna utfärda s.k. kaparbrev (därav namnet piratkriget). När den nidländska reningen hade sköljt över Ereb, men stoppats, var många av kontinentens stater mycket försvagade och kung Kuthegil utnyttjade detta till sin fördel och lyckades skapa ett rike runt Kopparhavet, vars like inte skådats sedan Jorpagnas dagar.

Den femte konfluxen

620 e.O.

Den femte konfluxen föregicks av korstågens tid, en orostid skapad av den förvirring som råder när en stor förändring är nära förestående. När själva konfluxen väl inträffade gjorde den det i Trakorien, och resultatet blev att det enda område som egentligen inte påverkats märkbart av de många krigen under decennierna innan kom att gynnas oerhört. Den västra delen av Ereb förblev lugn. För mer detaljerad historisk information se Trakorien.

Allianstiden

Efter den femte konfluxen rådde ett mycket förvirrat läge i hela Ereb, återigen hade en hel kontinent skakats av de nyckfulla himlakropparnas läge. Nu var ett tillfälle när man var tvungen att knyta nya vänskapsband, bygga nya allianser och försäkra sig om att man hade pålitliga bundsförvanter som skulle kunna försvara en i dessa tider av kompromisslöst krig. Om viktigare händelser under Allianstiden står att läsa i beskrivningarna av de olika länderna.

Nu!

685 e.O/2044 e.K

På västra halvklotet är läget oerhört spänt, man hoppas att några militärallianser skall kunna skapa en situation där det feliciska riket kan störtas i havet och på det östra halvklotet väntar alla spänt på när kejsaren skall göra det alla väntar på och förena alla världens folk i en sista kamp mot de Hängivna.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

0 100 200 300 400 500 MIL

SANITHSID

ORGHIN

AKROGAL

MASEVABUKTEN

TRAKORIEN

KARD

BARBIA

TRIMBUSBERGEN

SLIMPAKU

PANDAREALIA

NARGUR

KALMURRI

MARAJIEN

ÖRYLO

MIRELIEN

EREB

MONTURERNA

CERLONIA

KAMSUN

SABRANIE

AIDNÉ

TORPUR

TOLAN

DEMONTUNGAN

EREBOS

KRUN

FURGIA

VÄSTERHAVET

KOPPARHAVET

VÄGEN BORT

RÅÅS NARRAM

VALGUSSJÖN

EFARO

GRELGIFALLEN

MORELVIDYN

SIVOA

GLASHAVET

MELUKHA

PRINGUABUKTEN

JURONATRÄSKEN

KRYSTALERNA

DRAKRYGGEN

THELGUL

SOMBATZE

NIVRÅLERNA

GEARDONS GAP

BLINDHAVET

ORMSJÖN

POKTI

TRAXILME

IREND

SAMKARNA

SOLUNA

MOSGILAK

HORYNS GAP

MAAR LACRA

AMARGOH

DRAKARNA

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

TUNDRA

NORRA TORNET

NORRA ISHAVET

ISBARBARERNA

GRÄLDINGSÖN

INDANO

HÖGLÄNDERNA

BORGASVIKEN

PANDAROS

LATRICIEN

DE DÖDAS Ö

NATTLÄNDERNA

LÅGLÄNDERNA

SVARTBLODSIMPERIET

NARNA

ALEMARA

CHRONOPIA

JIH-PUN

BASKALIEN

TOLERIEN

DE ÖSTRA DJUNGLERNA

SÖDRA OCEANEN

BANBORSTLAND

NEESHAVET

JARGAL

MERGAL

STYGIA

RAKONIA

FALTRAKIEN

SANENO

ELDSLÄNDERNA

FRYVIEN

WONGOSTANI

ELAG

BRUNDUSIA

SÖDRA ÖARNA

ÖSTERHAVET

MAGMAOCEANEN

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Den chronopiska världsbilden

Den chronopiska vetenskapseliten har en mycket bestämd uppfattning om hur världen ser ut och fungerar, vilken tyvärr inte riktigt överensstämmer med sanningen. Enligt den chronopiska världsbilden, vilken till stor del är baserad på den lärde Bagarius så kallade skivteori, vilken när han lanserade dem betraktades som oerhört banbrytande. (Bagarius grundande den Platta skivans sällskap år 1579 och var ordförande för Vetenskapsakademin mellan åren 1597 och 1622 e.K.) Fram till det att Bagarius lanserade sin teori om att världen var en platt skiva, hade uppfattningen att världen var ett klot varit förhärskande inom den akademiska världen, något Bagarius med sitt skarpsinne och sina oerhört klargörande exempel lyckades ändra på. Det mest kända av hans exempel torde vara ″bollen och vattenkannan″, i vilket han demonstrerar det omöjliga i klotteorin genom att hälla vatten på en boll och förklara att om det vore så att världen var formad som ett klot skulle det samma hända med våra hav, och eftersom de inte rinner bort, kan vi konkludera att världen inte är ett klot. Om världen däremot är en platta med lagom höga kanter, kommer vattnet att stanna kvar. Bagarius teori om den Vita intigheten, det ingenting som finns bortom världen och himlen, förklarar också fenomenet med de dimbankar som i väster bildar en mur över havet, efter dimman tar verkligheten helt enkelt slut och den som försöker färdas bortom verkligheten är ″dömd att gå en inte alltför upphetsande död till mötes″, som Bagarius sa när några av hans kollegor vid Vetenskapsakademin försökte få honom att tilldela dem pengar för att segla till världens ände. (De finansierade sedermera resan själva och nådde efter flera månaders seglats Trakorien där de kom att leva som bönder under resten av sina liv. De vågade inte återvända till Chronopia av rädsla för att bli lynchade som kättare.)

Himlavalvet

Världsskivan hålls uppe i den Vita intigheten av himlavalvet, precis som en ostkupa fäst i sin bricka. Fästena som löper längs hela världsskivans kant kallas av de lärda för firmament och under senare år har det höjts röster om att det skulle vara ett stort genombrott om man kunde skicka en expedition som nådde fram till världens ände och kunde undersöka hur dessa firmament var beskaffade. På himlavalvet, finns det ett flertal himlakroppar som verkar snurra runt skivan – ibland finns de där, ibland finns de inte där.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Bortom Chronopia

Även om Chronopia är Altors i särklass mest magnifika stad, byggd på den kraftfullaste, mest sprakande och korrumperande maginoden i världen, vilket snabbt får de som kommer till staden att glömma världen utanför, så finns det en värld utanför Chronopia. Det östra halvklotet upptas till större delen av två kontinenter: Jargal och Pandaros, vilka skiljs åt av den södra oceanen och Ribetfloden, eller Kejsarkanalen som den också kallas, vilken knyter samman Borgasviken och den södra oceanen och på så sätt möjliggör handel mellan norr och söder. Förutom Jargal och Pandaros finns också det kyliga Tundra samt de stora öarna Saneno, Drakonia och Negoria. I det här avsnittet kommer dessa kontinenter att beskrivas kortfattat. En del information som finns i andra moduler sammanfattas här, men mycket av materialet är fullständigt nytt. Du kan också se fram emot detaljerade beskrivningar av flera av dessa länder och områden i kommande moduler i Drakar och Demoners världsserie.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Pandaros

Pandaros är det östra halvklotet överlägset största kontinent, men den är inte den mest välbefolkade då den till stor del består av karga slätter, livlösa bergsmassiv och stekheta öknar där knappt ens de Hängivnas elddemoner skulle kunna överleva. Här presenteras de viktigaste delarna av den pandariska kontinenten, som givetvis har mycket mer att erbjuda än den översikt vi kan ge här.

Högländerna

Större delarna av nordöstra Pandaros kallas högländerna, till stor del på grund av de oländiga markerna, de enorma bergsmassiven och de höga klipplatåerna som får berget Silvertopp att framstå som en nedkrympt goblin bland förvuxna troll. Djurlivet är relativt sparsamt, även om det finns ganska gott om smådjur av olika slag (bergshamster, gråflammig snokråtta och högländska klippräv), samt ett relativt stort bestånd av olika fågelarter, både småfågel och rovfågel. Dessutom håller sig högländarna själva med en ganska stor mängd nyttodjur, klippgetter, högländska urkvigor och gråsvin, vilka strövar omkring på slänterna, klipplatåerna och letar efter mat, vilket inte är alldeles enkelt eftersom växtlivet inte heller det är särskilt imponerande. Små, krumma av väder och vind förvridna dvärgträd av olika slag, svart ljung, mossor (spret-, grå-, klipp-, finger-, skall- och dvärgmossa), snölavar och olika gräs. Inte många växter klarar av att överleva under de extrema förhållanden som råder i högländerna, att bita sig fast i det tunna jordlagret, eller att uthärda den extrema kylan och den vidriga blåsten.

Högländerna befolkas till stor del av det storvuxna människofolk som fått sitt namn av den trakt de kommer ifrån: högländarna. De är ett extremt storvuxet folk som tillber sin allsmäktige gud Bathomet och tidigare ständigt var ute på korståg för att sprida hans ära. Nu har de Hängivnas frammarsch tvingat dem tillbaka in i sina ordenborgar för att försvara sig med allt de har mot de ovälkomna fienderna.

I högländerna ligger också två dvärgiska kungadömen, eller rättare sagt, ett dvärgiskt kungadöme och resterna av ytterligare ett. Under det allra mäktigaste bergsmassivet, Himmelsskraparna, vars högsta toppar mäter närmare 20.000 meter över havet, ligger den Kirigiska dvärgnationen, ledd av den välkända krigarkonungen Bogan Bergssprängare, som ensam sägs ha nedgjort ett kompani Hängivna som överraskade hans följe då de var på väg hem från ett rådslag i Nattkrigarordens ordensborg. Dvärgarna försörjer sig på gruvnäringen och handeln med högländarna, latracierna, isbarbarerna, och ibland även lågländarna. I kampen mot de Hängivna har de ofta valt att liera sig med högländarna, men de kommer aldrig att lita fullt ut på sitt storvuxna grannfolk, därav deras envisa vägran att låta högländarna besöka deras underjordiska kungadöme. Anledning är den att senaste gången en dvärg litade på en högländare, visade sig högländaren vara en Hängiven spion, och hela den Antorska nationen gick under. I den Antorksa nationens ruiner har de Hängivna byggt ett av sina starkaste fästen, från vilket tempelherren Heerem kommenderar sina styrkor.

I de sydliga högländerna ligger Latracien, vida klippslätter som befolkas av ett beridet nomadfolk, latracierna, vilka för den inbitne chronopiern mest är kända som de stolta, omutliga och fanatiska krigare som utgör det Svarta gardet. De har inga fasta bosättningar, men har trots - eller kanske just tack vare - det lyckats undvika att kuvas av de Hängivna.

Lågländerna

Nästan exakt i mitten av kontinenten ligger dess, med undantag av de sydliga kustländerna, bördigaste område, som i motsats till högländerna kommit att kallas lågländerna. Lågländerna är ett område med en enastående flora och fauna, med tusentals gröna dalar, lummiga kullar och ljuvligt porlande vattendrag överallt insprängda i landskapet. Åkrarna är bördiga, på de sydliggande slänterna ligger vidsträckta vingårdar, i snart sagt varje dal ligger ett välmående samhälle som njuter av det överskott som naturen så generöst har skänkt dem. Klimatet är behagligt, inte för kallt som i Tundra eller högländerna, men inte heller så tryckande varmt som på Saneno eller i den södra övärlden. Nederbörden är måttlig, det blir aldrig översvämningar eller torka, utan himlen skänker landet precis vad det behöver. Många människor sägs ha spekulerat i om inte lågländerna skulle kunna vara ett förlorat paradis, eller kanske en lustgårdarnas förgård, men troligare är nog att det helt enkelt är ett område som har haft turen att gynnas av Altors klimat.

Lågländerna består egentligen av fyra kungadömen, Gerdien, Tortien, Dykland och Eritos, vilka alla har varsin konung. De fyra folken

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

binds samman av tre saker, sin religiösa tro, sitt liknande kynne och det så kallade låglandsförbundet, vilket de fyra kungadömena ingick för att skydda sig mot högländarnas heliga anstormning norrifrån. Då lyckades det, men sedan, när de Hängivna kom, kunde man inte hålla emot. Låglandsreligionen är intimt förknippad med det levebröd de tjänar, deras beroende av himlen och jorden. Man dyrkar fruktbarhetsgudar av olika slag och många av lågländernas innevånare tror att man efter döden kommer tillbaka som en gröda, ett grässtrå eller ett djur, för att sörja för sina ättlingarnas fortlevnad. Den tron tangerar vad chronopiska vetenskapsmän brukar kalla för cirkelteorin. Lågländarna är också ganska lika vad det gäller gästfrihet, godmodighet och vilja till hårt arbete. Om man skall nämna något som skiljer dem åt kan det vara intressant att veta hur de brukar beskriva varandra: gererna anses vara vidskepliga, torerna nästan lika brutala som högländarna, dykerna ohälsosamt benägna att titta djupt i flaskan och eriterna förkastliga latmaskar.

Baskalien

Söder om lågländerna, nästan rakt västerut från Chronopia, ligger Baskalien, också det ett land vars befolkning till stor del försörjer sig på jordbruk. Utspridda över hela landet ligger små jordbrukssamhällen, vilka på några enstaka platser har växt till större städer där det idkas en flitig handel med både det ena och det andra. Exempelvis är det många köpmän som stannar till i Baskaliens huvudstad Trimera på väg till eller från de sabranska ökenländerna, Chronopia, Saneno eller högländerna.

Landets geografi är på gränsen till det otroligt tråkiga. Landet är obarmhärtigt platt, ofta så långt som ögat kan se, och detta bryts bara av några låga kullar, aldrig mer än hundra meter höga och en och annan skog som precis kan försörja landet med det virke man behöver. Trots geografin finns det ganska gott om djur och över slätterna och stäpperna rör sig stora hjordar trehornad hjort, strimmig antilop, velding, bröloxar och andra gräsätande fyrfotingar, något som också gjort att det finns relativt gott om större rovdjur som konkurrerar med baskalerna om bytesdjuren och ibland till och med söker sig in i mänskliga boningar för att hämnas de orätter som baskalerna gjort dem.

Baskalernas traditioner är vad många chronopier skulle betrakta som primitiva, barbariska och till och med ytterst märkliga. Skördefesterna är förvirrande lika barbaröverfall, nyårsfesterna och midsommarfesterna är vansinniga orgier i det otillåtna, i det förbjudna och fruktansvärda och jaktfesterna är påfrestande perversa. När mörkret faller släpper baskalernas hämningar, och under en månad om året, månaden för midvintersolståndet, är samtliga nätter oavbrutna fester, vildsinta orgier och dekadenta utsvävningar. På dagarna stannar folk inne för att läka sina trasiga själar, slicka sina sår och samla nya krafter inför kvällen och natten som komma skall. Under den månaden brukar ofta Degasalver och andra livsnjutare vallfärda från Chronopia till Trimero för att uppleva extasernas tid, som perioden kallas.

Men Baskalien är inte bara hem för baskalerna utan också till viss del för de hemlösa tygerna, ett kringflackande rövarfolk utan rötter. Tygerna är råa, gemena, baksluga och förrädiska rovdjur som drar omkring i Baskalien, de södra delarna av lågländerna, ibland så långt söderut som Banborstland och Tolerien, ibland så långt västerut som Alemara. Vart de än kommer rånar, plundrar, stjäl och röjer de. De sticker bosättningar i brand för nöjes skull, de mördar blott för skrattet och de stjäl för att de uppskattar pengars glans i solens sken. De senaste åren har de dock fått allvarlig konkurrens av de Hängivna, till vilka flera av de tygiska rövarbanden faktiskt slutit sig, efter viss övertalning förstås.

Gräldingsön

Mitt i den enorma Borgasvikens mynning ligger Gräldingsön, eller svartlandet och fågelön som den kallas av norrkustens fiskebefolkning. Gräldingsön är enorm, men enligt de allra flesta helt obebodd annat än av den enorma mängd fåglar som slåss om klipporna och grottorna på ön. Historien låter berätta att Gräldingön skall ha varit skådeplats för flera av de förhistoriska strider mellan gudarna som utbröt till följd av oenighet kring hur skapelsen skulle utformas och att det var dessa strider som kom att göra ön till det karga ofruktbara land det är idag. För de flesta folk har därför Grädlingsön kommit att bli något av tabu, och även de som den inte är tabu för, gör sitt bästa för att undvika den. Dessa svarta klippor tornar hotfullt upp sig mot varje besökare och dess underliga, ojämna klippformationer och avsaknad av naturliga hamnplatser i kombination med de kraftfulla, nyckfulla vindar som ständigt viner kring klipporna, gör att det nästan är omöjligt att ankra ens i närheten av ön utan att riskera att krossas mot klipporna. Det

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

fåtal personer som någonsin besökt Gräldingsön vet att berätta om ett klippigt landskap utan liv, inte ens mossor eller lavar förmår att hålla sig fast vid klipporna. Några påstår sig ha sett underliga, vagt människoliknande varelser och mystiska ljussken, men sådana berättelser avfärdas som struntprat av de flesta. Vem skulle väl vilja bo på Gräldingsön?

Tolerien

Vid södra Pandaros kust, alldeles där södra oceanen möter javiska sjön, ligger kejsardömet Tolerien, ett en gång rikt land, nu plågat av kriget och i starkt behov av en stark ledare. På tronen sitter idag kejsar Nueno, en av de Hängivnas många marionetter placerad där efter en intrikat statskupp regisserad av den förre kejsaren Torrins betydligt yngre bror Kretos. Kretos hade länge varit i onåd hos sin bror och hade under sina resor på Saneno kommit i kontakt med de Hängivna, vilka dessutom sedan länge förde ett oengagerat krig mot Tolerien, då de var upptagna med att först och främst se till att annekteringen av Saneno skulle kunna genomföras. När Kretos föreslog statskuppen lovade de honom en plats i de Hängivnas gyllene salar, i fredens och harmonins församling. Han accepterade och resten är historia.

Att Toleriens kejsare är en av de Hängivnas marionetter och att landet är mer eller mindre ockuperat, eftersom det finns Hängivna soldater och befälhavare i stort sett i varje arméenhet, betyder dock inte att landet är förlorat. Många av den förre kejsarens vasaller är oerhört upprörda över det inträffade och även om många av dem avrättades i samband med statskuppen, finns det fortfarande ett starkt motstånd kvar i landet.

Tolerien är inte enbart ett kejsardöme vid kusten, utan det sträcker sig ganska långt in i landet. Man har ett väl fungerande jordbruk, en magnifik fiskeflotta och en militär flotta som endast anses överträffad av Fryviens enorma armada. Landet har många större städer, även om ingen av dem kan mäta sig med Chronopia, och huvudstaden Gerneza, som till stor del är byggd på och under vattnet, skall med sina skimrande tinnar, undervattensvägar, ljuvliga sjötorg och enorma skeppsstäder vara en av världens vackraste städer.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Banborstland

Längs hela Pandaros sydkust, från Toleriens gräns ända bort till Drakonia, ligger en mängd små kungariken, hertigdömen och stadsstater. Dessa länder kallas med ett samlingsnamn för Banborstland. Kändast av stadsstaterna torde vara Meckelsingsburg och Nuurn, två jättelika städer som i storlek nästan tävlar med Chronopia. Meckelsingsburg styrs numera av en föredetta sabransk storsultan som avsattes och landsförvisades på grund av att han sades vara i maskopi med kejsaren av Chronopia för att göra Sabranien till en chronopisk koloni. Sultan Mararash har gjort sig känd genom att under kriget mot de Hängivna göra staden till en fristad för de piratskepp som har härjat på jariska sjön och för att han infört ett förbud mot svordomar. Meckelsingsburg är annars känt för sina magnifika spegelgårdar, ett glaspalats i mitten av staden som tyvärr till stora delar förstördes under en av de Hängivnas attacker för femtio år sedan, och för att man har den kända världens största elefantkavalleri, vilket till och med gett de Hängivna vissa problem under deras anstormningar. Nuurn däremot var tidigare mera känd som fridens stad, en lugnets högborg och fredens hemvist. Man var ytterst selektiv i vilka man lät bli medborgare i staden och man bedrev endast nödvändig handel med omvärlden. De flesta av stadens innevånare var religiösa på ett eller annat sätt, våldsamheter var förbjudna och stadens styrande råd av mäktiga magiker såg till att dessa regler efterlevdes. När de Hängivna kom hade man inte mycket att sätta emot, utan staden föll efter två dagars strider och hela befolkningen blev Hängivna slavar, välsignade beskyddare som fick äran att gå i första ledet för att skydda de sanna Hängivna från fiendens första våg.

Bortre Pandaros

Bortom lågländerna och Baskalien, ligger vad som brukar kallas bortre Pandaros, ett virrvarr av kungadömen, småstater och andra mystiska landsliknande sammanslutningar som numera till större delen kontrolleras av de Hängivna. Det är här Alemara, den omsjungne hjälten Benni Kroks hemland ligger, det är här alvernas djupa skogar ligger, och det är i de nordliga bergen som dimalvernas kungadömen ligger, effektivt skilda från den övriga världen av molnens slöjor.

Alemara är, precis som sina grannländer Nertina, Tovarien, Resina och Landuberien, under de Hängivnas ockupation. Det sägs att de Hängivna har gått särskilt hårt åt dessa länder just för att deras gud Kaleb var den som enligt de Hängivnas religion förrådde och fjättrade deras frälsare Karon vid en klippa i magmaoceanernas djup. De berättelser om de grymheter som dessa folk utsatts för som nått Chronopia är säkerligen inte sanna, men om de är ens i närheten av sanningen är de Hängivna ute efter allt annat än fred och harmoni. Flyktingar berättar om likbål, demonbesättelser, vedervärdig tortyr av det mest onämnbara slag, veckolånga plågoorgier och folkmord av magnitud aldrig tidigare känd i Chronopias historia.

I djupet av det skogsbälte som sträcker sig från Weneshavet i söder till halvön Indano i norr ligger alvfursten Terions domäner. Det sägs att huset Beslisarius såväl som huset Lysanders furstefamilj direkt härstammar från de alver som fördrivits från Terions rike, och det är förmodligen sant. De alver som lever i Pandaros skogar är ädla, stolta, sköna och har ideal som liknar de som hålls högt av vissa av deras erebiska släktingar. Terion själv, som numera är oerhört åldersstigen, men fortfarande verkar vara vid god vigör, påstår sig tillhöra den första generationen alver som skapades vid den Andra skapelsen, om det är sant är det inte särskilt förvånande att de Hängivna ännu inte lyckats tränga igenom den snårskog som omger furstendömet. Den del av skogen som styrs av Terion kallas den levande skogen, just för att den har en själ, verkar leva och ständigt förändras för att förvirra obehöriga inkräktare.

De Stora öknarna

På den breda landtunga som förenar Panderos med den västliga kontinenten Akrogal ligger de Stora öknarna, jättelika, torra ödemarker utan vara sig liv eller hopp. De är inte stekande heta som ödemarkerna i Solunas inland, utan de är torra, döda och öde. På sina ställen i öknarna finns det oaser där man kan vila ut, skaffa vatten och samla krafterna, men även de håller sakta men säkert på att försvinna.

För ett par tusen år sedan var det område som i dag är livlöst blomstrande betesmarker och bördiga jordar. Människor levde lyckliga där, mellan Valgussjön och Norra salthavet, och odlade sina grödor. Sedan en dag, samtidigt som kejsaren steg in genom Chronopias portar, kom vindarna, de torra, tysta vindarna. Vindarna förde med sig salt från norr och började torka ut och förgifta det en gång så bördiga landet. Ett

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

tag försökte man, men det var lönlöst att göra motstånd mot naturens krafter och snart var slaget förlorat och landet blev en död saltöken. Enda anledning att ta sig igenom öknen är att komma från de sabranska ökenländerna till Chronopia, utan att behöva segla på den riskabla Saltoceanen eller ta sig förbi det förbannade Yndar eller det mytomspunna Irendor.

Sabranien

Sabranien, eller de sabranska ökenländerna som de under senare tider har kommit att kallas (eller Kamsun som Marajien och Sabranien benämns av folken i väster), är ett fantastiskt furstendöme beläget mittemellan två skilda världar. I väster har man Akrogal, Ereb och Soluna och i öster Pandaros, Saneno och Chronopia. Sabranerna är förmodligen ett av de få folkslag på det chronopiska halvklotet som faktiskt har någon som helst kontakt med folken på Altors västra halvklot, men det är en väl bevarad hemlighet, eftersom de flesta chronopier skulle bli mycket skeptiska om de fick reda på att sabranerna handlade med några som bodde ännu närmare världsskivans kant än dem själva (det är en ganska vitt utbredd uppfattning i Chronopia att sabranerna bor så nära kanten att de är på vippen att trilla över och det är bland annat därför de kommit att kallas demonernas folk, eftersom de flesta chronopier också är mer eller mindre övertygade om att det bor demoner på världens undersida).

Sabranien styrs av storsultan Mermal ne Radash från hans palats i huvudstaden Kebal. De chronopier som skådat palatsets otaliga lökkupoler påstår att det är lika stort som Evighetspalatset och alla alvhusen torn tillsammans, men chronopier överdriver ju gärna. I vilket fall som helst är Kebal, Marmesh, Titor och Negorinco (Sabraniens största städer) alla fantastiska platser, fyllda av glädje och energi, mystik och demonisk magi. Man är kända för sina exklusiva varor, okända kryddor, utsökta tyger, väldoftande vatten och magisk parafernalia, sina marknader, basarer, trånga gränder, magnifika palats, enastående kollektiva seanser och tarmsnörpande åkallande av de vildsinta demoner man tillbeder. Den sabranska armén, som ännu så länge inte behövt kämpa mot de Hängivna annat än för att i vissa fall eskortera exil-sultaner eller rika handelsmän till Chronopia, är månghövdad och har ett kraftfullt ödlekavalleri, bestående av lansiärer på keriksbestar.

Marajien

Marajien är Sabraniens nordliga grannland och de två länderna är för obildade utomstående, särskilt västerlänningar, så lika att de ibland förväxlas, eller anses vara ett land. Marajiputterna blir dock oerhört upprörda om man blandar ihop dem med sabranerna, särskilt av religiösa skäl och många nyfikna västerländska upptäcktsresande har aldrig återvänt hem av den enkla anledningen att de sagt något olämpligt.

Marajiputternas huvudsakliga försörjning är jordbruk och fiske i saltoceanen, men deras huvudsakliga sysselsättning är religionen. Allt de gör, allt som sker har anknytning till deras religion på ett eller annat sätt, Deras präster, kadisherna, går ständigt omkring på städernas gator och tillrättavisar människor när de gör ogudaktiga saker. Otaliga marajiputter livnär sig på att tillverka föremål med religiös betydelse; bönemattor, heliga hättor, välsignade snabeltofflor, renande vattenpipor, radband, särskilda dammvippor för att hålla kultföremål rena. Överallt finns den Ende.

Landet armé består till stor del av de beryktade bahadurerna, religiösa fanatiker, men man har också ett enastående kamelkavalleri, mängder med skickliga mekaniker och finurliga krigsmaskiner och domedagsänglarna, ett fågelburet självmordskommando som attackerar fiendens härförare bakom linjerna, likt änglar som faller ur himlen.

Jargal

Det östra halvklotets näst största kontinent är Jargal, Pandaros systerkontinent – de två skiljs åt endast av Kejsarkanalen – men trots den geografiska närheten är skillnaderna mellan de två kontinenterna enorma. Där Pandaros är tråkig och öde är Jargal rik, exotisk och fascinerande, och där Pandaros är isande kall, uttorkad och vindpinad är Jargal ångande, levande och mystisk. Eller som den chronopiske upptäcksresande Ralfnar Bläckfot en gång skrev: ”Jag skulle kunna byta en resa genom högländerna, över Pandaros slätter och till städerna vid Weneshavet mot nageltrång, magknip och lungröta, men en resa till Jargal ångande djungler, det vidströckta svartblodsimperiet och det nästan aldrig omskrivna Mergal skulle jag inte byta mot tronen i Evighetspalatset.” (Ragnar Bläckfot försvann spårlöst dagen efter att han hade reciterat dessa två meningar vid ett av Vetenskapsakademins sammanträden.)

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kustrikena vid Borgasviken

Borgasviken är ett oerhört viktigt område för Jargals ekonomi. Längs hela kusten ligger flera större och mindre statsstater, feodalriken och ockuperade kejsardömen, vars främsta näring är fisket. Hela kuststräckan bort mot Nättländerna är idag under Hängiven ockupation, men många har flytt från sina hembyar ut på de små, tidigare obefolkade öar som ligger utanför kusten och där har de Hängivna än så länge valt att lämna dem i fred, men tids nog kommer säkerligen även de att falla i de Hängivnas händer.

Av alla staterna vid Borgasviken är Markelburg den största och viktigaste. Markelburg är, precis som Chronopia, en stadsstat och man har till allra största delen ägnat sig åt fiske, handlat med högländernas dvärgar för att byta till sig malm och skaffat både det ena och det andra från det något mer sydliga svartblodsimperiet. Staden har under de senaste tusen åren regerats av ätten Batanius, och den senaste härskaren bär också detta nämn, men han går i de Hängivnas ledband och låter sitt folk lida absurda kval för att öka produktionen, de Hängivnas oändliga arméer måste födas. Det ryktas att kejsaren har långt gående planer på att låta en grupp tidsmagiker organisera en motståndsrörelse i Markelburg för att ge de Hängivna lite motstånd.

Innan de Hängivna kom var kustrikena vid Borgasviken ständigt inbegripna i det så kallade Fiskekriget, vilket handlade om vilka staters båtar som fick fiska i vilka vatten. Man brukade förstöra varandras nät och sänka och kapa varandras båtar. Under Fiskekriget seglade många av Södra oceanens pirater norrut för att låta sig lejas av de olika härskarna. De flesta härskare värda namnet hade åtminstone en piratkapten i sin sold.

Svartblodsimperiet

När svartbloden skapades skedde det på två platser samtidigt, en på det västra halvklotet och en på det östra halvklotet, för att gudarna ville se hur de olika omgivningarna skulle påverka rasernas utveckling. Skillnaden blev ganska stor. De östliga svartbloden är mycket mer civiliserade och högtstående än de vildsinta erebiska svartfolken. Det imperium som resekejsarna har byggt upp i Jargal har ingen som helst motsvarighet på Erebs västra halvklot.

Svartblodsimperiet sträcker sig från områdena kring nattländerna i väster till den södra oceanen i väster och djunglerna i söder. Man gör sitt bästa för att kämpa mot de Hängivnas överväldigande makt och vissa generaler lyckats barrikadera sig i sina städer, general Oghir i Resalasat och general Ween i hamnstaden Turkir. Dessutom har generalerna Toor och Beerin lett sina arméer söderut, genom träsken och in i de djupa regnskogarna, och de Hängivna har ännu inte besvärat sig att följa efter.

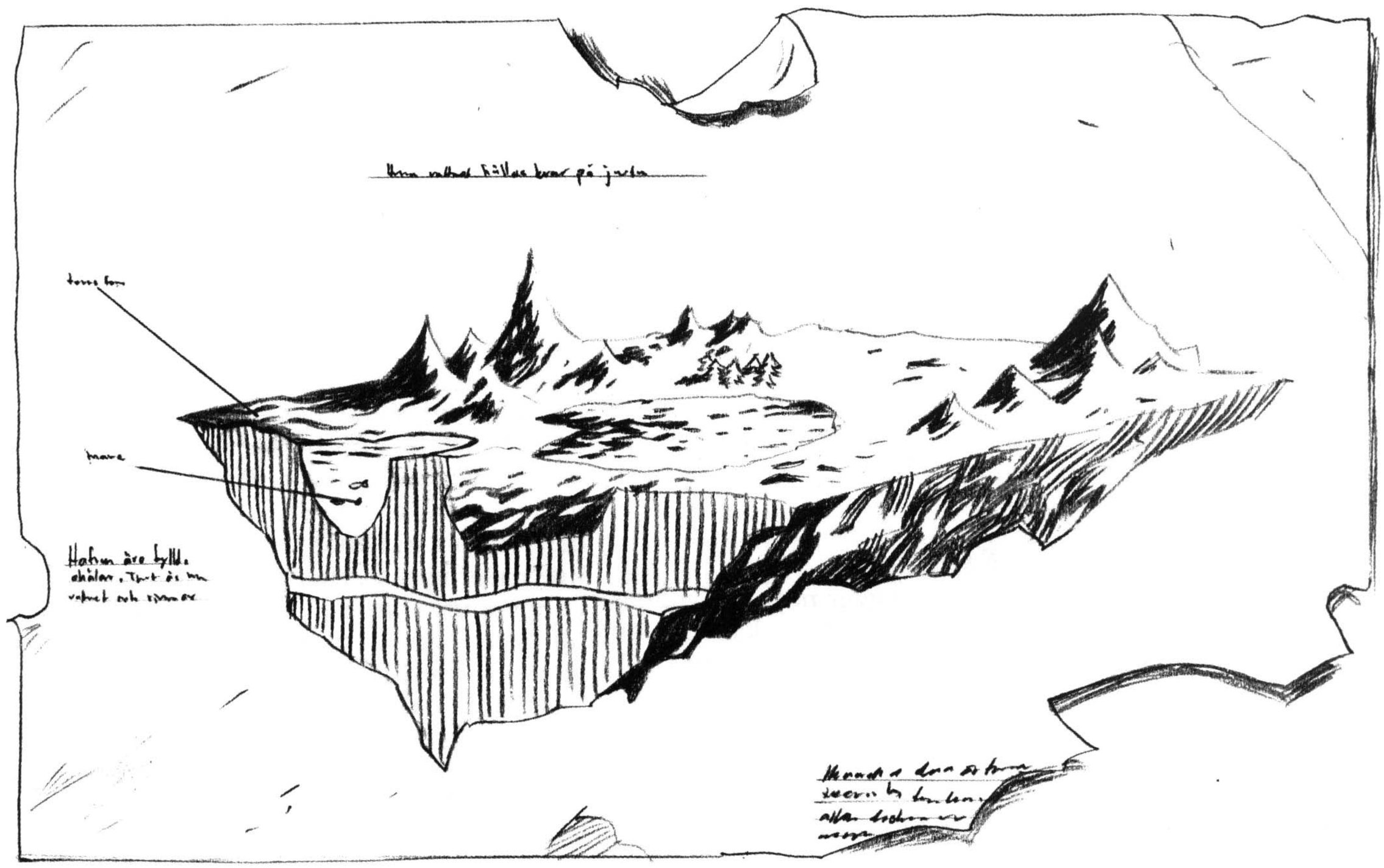
De traditionella värdena är bevarade i svartblodsimperiet på ett annat sätt än bland svartbloden i Chronopia. Resarna härskar över trollen, de mest vildsinta av alla varelser, orcherna, mellanklassen, och goblinerna, vilka utgör samhällets slavar. De får slita på fälten, i gruvorna, som städare av de enorma städerna, de ljuvliga marmorpalatsen och som simpla tjänare åt de större, starkare och bättre bemedlade, sida vid sida med de slavar som man erövrat i krig mot sina grannländer. De enda av svartbloden som inte finns representerade i imperiet i någon större utsträckning är wongoserna, som håller sig till sitt sydliga hemland.

De östra djunglerna

De östra djunglerna går under många namn, Dograsdjunglerna kallas de av svartbloden, Reglasskogen av mergalerna och de blomstrande skogarna (tiko-vi-tooo) av wongoserna, men de allra flesta kallar dem rätt och slätt för de östra djunglerna. Precis som Samkarnas Morginnerskog är de östra djunglerna mycket mytomspunna. I dess inre vilar resterna efter forna civilisationer som skall ha gått under i samband med den andra konfluxen, när kejsaren krönte sig själv till Chronopias härskare. Spillrorna består av otaliga tempelruiner, förstörda städer begravda under en ogenomtränglig grön matta, igenväxta kanaler och underjordiska katakomber som rasat igen på så många ställen att deras hemligheter för alltid förstörts. Här inne sägs andarna härska, spöken och gastar efter djunglernas forna härskare, vilka besätter de vilda, förvridna djur som lever i skogens djup och terroriserar varje man eller kvinna som tränger djupare in i skogen än de borde.

Det sägs att härskaren över andarnas rike är Rautan, det trauniska rikets forne överstepräst, som dräptes av gudarna för upprepad olydnad och viljan att själv upphöja sig till en gud. Han styr från resterna av sitt forna tempel som han nu vigt åt sig själv, men som samtidigt blivit hans eget fängelse, då han inte får lämna det. Gudarna har fjättrat honom där.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Mergal

Söder om djunglerna ligger Mergal, östra halvklotets största och också en gång mäktigaste rike. Under sina forna glansdagar var Mergal mäktigare än något annat land, men när kejsaren anlände till Chronopia, och man nåddes av berättelser om hans storslagenhet, insåg man att makt inte längre kunde mätas i antalet soldater i ens armé, guldmynt i skattkammaren och länder man regerade. Man förstod att det fanns en makt bortom det – och den makten ville man nå, något man aldrig lyckades med och all den energi och det guld man lade ned på att försöka nå kejsarens fullkomlighet ledde till rikets förfall.

Mergal styrs av en kejsare som under sig har ett antal ståthållare vilka i sin tur styr och kontrollerar var sin provins. Kejsaren, som anses vara son till gudarna, är ståthållare i den förnämligaste provinsen, Junso, där också Derino, landets huvudstad ligger. Varje ståthållare kontrollerar sin provins, tar ut skatter, sköter bestraffningar och för krig efter eget huvud. Under Mergals glansdagar var varje provins lika mäktig som ett land och man förde framgångsrika krig mot såväl Brundusien som Fryvien och wongoserna.

Nu, efter de Hängivnas ankomst, ligger större delen av landet i ruiner. Efter sönderfallet som uppstod efter de många upproren som följde på den andra konfluxen, försvagades landet, och när sedan de Hängivna kom, hade återuppbyggnaden precis börjat, tron på kejsaren var visserligen återigen stark, men militärt och ekonomiskt var Mergal fortfarande en nation i djup kris och man hade inte en möjlighet att stå emot när de ondskefulla horderna sköljde över landet som en syndaflod. De Hängivna behärskar i stort sett hela Mergal, även om det i nästan alla större städer finns en aktiv motståndsrörelse.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Saneno

I vad som kallas Södra oceanens käftar, mittemellan Jargal och Pandaros ligger kontinenten Sanenos norra spets. Saneno är en stor ö, som enligt legenden skapades när en av de frustrerade skapargudarna inte längre stod ut med att se sina inkompetenta kollegor göra hela världen som en enda stor klump och med ett kraftigt slag, där den Södra oceanen är idag, klöv världen i tre. Saneno är den sydligaste av de kända kontinenterna (Brundusien och wongosernas hemland är inte kända av några andra än dem själva) och den absolut varmaste. På sydspetsen blir det så varmt att bränder ofta startar av sig själva. Upptäcksresanden berättar hur man har sett sten ta eld och luften vibrera så kraftigt av värmen att det är omöjligt att orientera sig.

Faltrakien

Faltrakien är en stat som ligger mitt på Sanenos nordöstra kust och framför allt är känt för att det nästan ständigt pågår ett inbördeskrig i landet där man inte skyr några medel för att göra sig av med sina motståndare. Landets huvudstad Kanderra ligger alltid mer eller mindre i ruiner efter de brutala strider, de hänsynslösa attentat och oerhört populära mordbränder som varje faltrakier ser som en naturlig del av vardagen. De Hängivna har utfört attacker mot landet, men anser det fullkomligt ointressant och dessutom livsfarligt, då de olika sidornas fanatiska anhängare inte är rädda för döden, utan snarare välkomnar den om den har gett deras sida ett försprång i kampen om makten över landet. I de områden som de Hängivna lyckades ockupera i landets utkanter fortsatte inbördeskriget med samma intensitet som tidigare, bara att det tog sig nya former, och då valde man att dra ut sina trupper ur landet.

Fryvien

Fryvien består till största delen av en ögrupp som ligger utanför Sanenos sydöstra kust, men rikets huvudstad ligger på fastlandet. Fryvierna är ett av det östra halvklotets skickligaste seglarfolk och vansinnigaste köpmän. På ytan verkar de extremt trevliga, men i själva verket är de vansinniga.

Alla fryvier är fanatiska dyrkare av havets krafter och deras mål är att en syndaflod skall skölja över Altor och dränka hela världen, utom Fryvien förstås, som skulle få finnas kvar som ett paradis för de utvalda (vilka givetvis är fryvierna själva). Precis som i stort sett alla andra sydligt belägna länder har dock de stackars fryvierna fallit offer för den Hängivna faran och blivit inlämmade i det ständigt växande Hängivna riket, vilket har blivit särskilt jobbigt för just dem, eftersom de Hängivna kräver ovillkorlig konvertering till Karondyrkan, faktiskt just för att förhindra att deras gud hörsammar bönerna och skickar en syndaflod över världen.

Eldsländerna

Den sydligaste delen av Saneno kallas för Eldsländerna, detta av en mycket enkel anledning – det är oerhört varmt, nästan varmare än i en dvärgisk kolugn. Landet består nästan enbart av vida slätter, förångade sjöar och en och annan klippformation. På marken finns ett begränsat växt- och djurliv, få arter överlever i den stekande hettan, endast vissa ödlor och övernaturliga elementarvarelser står ut med temperaturer som ibland når upp mot kokpunkten. Men trots att det är dött och öde på ytan, frodas Eldsländerna under marken, där olika stammar bygger underjordiska städer, gräver sig ned till det grundvatten som finns och gräver milslånga kanaler, genom vilka de tar sig från gruva till gruva för att utvinna mineraler vilka de använder i sin handel med den södra övärlden. Det enda tecken på att det finns en stad under marken är oftast ett klippliknande torn som reser sig ett par hundra meter över marken och fungerar som vindfång och leder ned luft i rikena under marken.

Ett av rikena under eldsländernas yta är en dvärgisk nation, den huriska nationen. De lever totalt isolerade från de andra folken, flera kilometer under markytan, där de har byggt ett avancerat system för slussning och rening av vatten från de omkringliggande oceanerna.

Haven i söder

Så långt söderut som en människa kan färdas utan att förgås av den enorma värmen, ligger den Södra övärlden, mänsklighetens sista utpost före magmaoceanerna och de Hängivnas hemö Volcano. Här är vattnet stundtals så varmt att det bubblar, sjuder och ångar. En människa skållas nästan omedelbart om hon skulle vara dumdristig nog att kasta sig i vattnet. Haven i söder är trots sina höga temperaturer väldigt levande, men fiskefänget blir av en helt annan karaktär

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

när man tvingas harpunera röd havsorm och brinnande barracuda och fånga hetspätta, glöding och wermare med särskilt värmeresistenta nät, samtidigt som man helst bör vara ordentligt rustad så att inte de oundvikliga vattenstänken, vilka ibland kan blandas med magma, förstör dagen helt.

Kannibalöarna

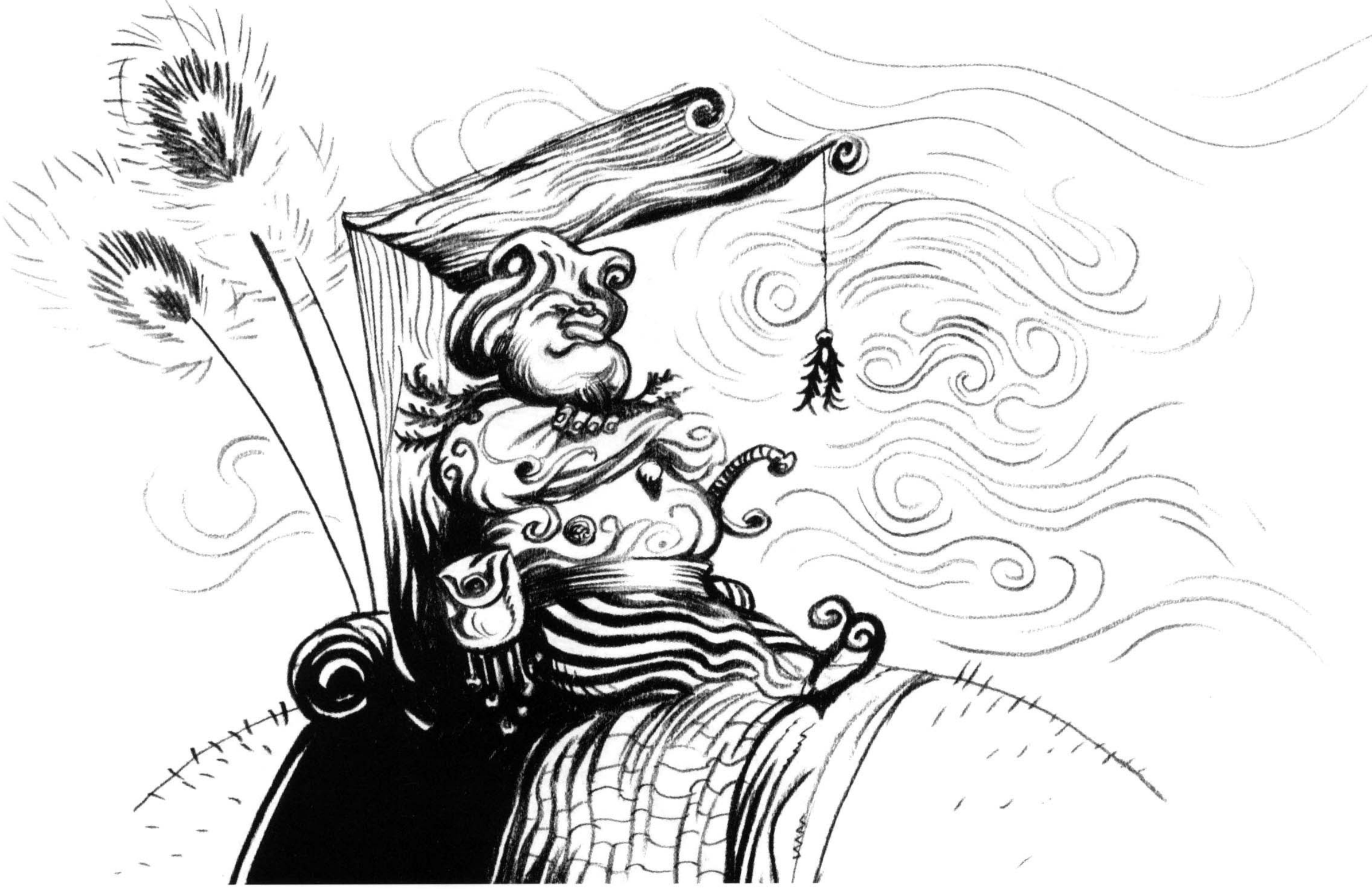
Precis lika ökända som chariberna är i Chronopia för sina barbariska traditioner med förtäring av andra människor, andetillbedjan och mystiska riter, är de respekterade för sina uråldriga traditioner och sin skicklighet i magi och fiske av de andra folken. Chariberna spenderar väldigt stor del av sin tid under marken, i sina katakomber, kanaler och underjordiska städer, vilka liknar de Dödas stad i Chronopia (se Mörkrets väktare).

Större delen av öarnas yta är täckta av kryliska taggsvampar, jättelika, stenhårda, svampar, vilka utgör i stort sett den enda växtligheten, är fullkomligt oätliga och egentligen inte är någonting annat än står vägen (men de är några av de få växter som kan överleva de höga temperaturerna.

På huvudön Maines har man ur de två största taggsvamparna huggit statyer föreställande de två ursprungliga gudarna som skapade Kannibalöarnas folk, vid vilka man nedlägger olika offer så fort man får tillfälle. Statyerna har raserats av de Hängivna och ersatts med en jättelik staty föreställande Karon, vid vars fot man har tagit sig friheten att korsfästa ett stort antal bångstyriga häxbaroner, som till de Hängivnas stora förvåning kunde överleva både trettio och fyrtio år utan mat.

Solnedgångens öar

Solnedgångens öar är den enda av de östra halvklotets högkulturer som klarat sig undan alla konfluxerna, även om den fjärde konfluxen skakade landet betänkligt genom att det besattes av de ondskefulla Hängivna. Solfolket har



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

utvecklat en oerhört avancerad teknologi, vilken är på gränsen till magisk och till stor del styrs genom tankekraft, något som imponerat oerhört på de Hängivna. Man har beslagtagit nästan alla solfolkets högteknologiska föremål för att studera dem, men då de bygger på principer bortom våra dagars begrepp har man inte kunnat penetrera deras hemligheter. Trots hot om grava repressalier har man inte fått några av solfolkets präster eller prästinnor att avslöja hemligheterna.

Magmaoceanerna

Allra längst i söder, mot den av eldelementarer befolkade sydpolen ligger magmaoceanerna, hav som består av glödande lava och inte av vatten och i vars yttersta gränsband den fruktansvärda ön Volcano ligger, vid vilken Karon fjättrades och sänktes till havsbottnen av sin bror Kaleb. Hit kan man endast färdas om man är skyddad av extremt kraftfull magi, och inte ens då kommer man att känna sig manad att stanna en längre tid. Brinnande hav är ganska ogästvänliga platser.

Drakonia

Nordöst om Drakarnas arkipelag ligger Drakonia, drakoniternas hemland, dit de kom under den andra konfluxen efter att de fördrivits långt tidigare från Mosgilak. Från Mosgilak tog de med sig sin kultur till Drakonia och byggde en fantastisk stat, ett pampigt land med många udda företeelser. Om Drakonia berättas mer i Drakarnas söner.

Tundra

Längst i norr, i närheten av det frusna helvete som kallas nordpolen, eller i Chronopia, fryskanten. Strax söder om nordpolen ligger de frusna ödemarker som en gång var ett av de tio världshaven, isbarbarernas hemland Tundra. Tundra är iskallt, men trots det befolkat av så väl människor som djur och under den kilometertjocka isen vilar fler hemligheter än man någonsin skulle kunnat tro. Om Tundra berättas mer i Frostviddernas härskare.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Andra sidan Altor

På andra sidan Altor ligger en annan värld, en värld som Chronopias innevånare, sällan eller aldrig bekantat sig med, dels på grund av alla de mystiska geografiska fenomen - kraftiga stormar, tyfoner, ogenomträngliga dimbankar och heta magmaoceaner - som skiljer de bägge världarna åt, men också på grund av den enorma vidskeplighet som i Chronopia är förknippad med att närma sig världsskivans kant. Här, på andra sidan (det västra halvklotet), ligger flera kontinenter som alla skiljer sig lika vitt ifrån varandra som Tundra skiljer sig från den södra övärlden och de sabranska ökenländerna. Det västra halvklotet är en fantastisk värld för äventyr, med piratriken, mäktiga mörkermagiker, outforskade ödemarker och krig mellan grannstater som aldrig verkar ta slut. Här beskrivs kortfattat de olika kontinenterna och de viktigaste länderna, med bland annat innevånare, viktiga historiska händelser och flora och fauna, samt ett par ord det nuvarande politiska läget.

Ereb Altor

Nästan mitt på det västra halvklotet ligger kontinenten Ereb, som av sina innevånare ofta kallas Ereb Altor, för att visa att det är den enligt dem viktigaste kontinenten på planeten (konstigt nog är det ett namngivande som inga andra har anammat, Ereb är den enda kontinenten som använder sig av det). I en viss mening är det också den viktigaste kontinenten på det västra halvklotet, då de händelser som under de senaste hundra åren kastat världshistorien än hit än dit alla har initierats ifrån eller ägt rum i Ereb. Ereb är också den kontinent av vilken störst del är befolkad, nästan ingenstans hittar man vidsträckta ödemarker, så även om Ereb inte ens är i närheten av att vara det västra halvklotets största kontinent, så är den definitivt den folkrikaste. Ereb har ett ganska behagligt klimat, i söder, exempelvis i Krun, är det ungefär lika varmt som i Chronopia, medan det längre norrut, i Jorduashur, är nästan lika kallt som i de allra nordligaste Högländerna.

Den senaste och viktigaste enskilda händelsen i Erebs historia torde vara den femte konfluxen som inträffar år 622 e.O. Det årtionde som föregått konfluxen har varit extremt påfrestande för hela Ereb, krig har slitit sönder nästan varje del av kontinenten, riken har gått under, mark rämnat och nya kungadömen stigit upp ur förintelsens aska. Många av de historiska händelser som refereras till i texten nedan inträffade under denna historiska period (den femte konfluxen beskrivs nedan vid Konfluxernas tidevarv).

Barbia

Ett drygt dussin år innan den femte konfluxen äger rund och för alltid förändrar maktbalansen i Erebs västra delar stiger en mycket viktig gestalt fram i detta vidsträckta nordliga kejsardöme - den uråldriga, men undersköna, trollkonstnärinnan Siratsia, som lyckas fånga landet i ett magiskt grepp, för hennes makt är oerhört stor - hon har makten att utplåna, förinta föremål, platser, människor, till ingenting med blotta tanken. Dåvarande kejsar Yddris, de rebelliska klan Tridor och ishavspiraterna gör tappert, men lönlöst motstånd och snart är landet i Siratsias händer. Sedan Siratsia tog över styret av Barbia - hon styr från sitt palats Skymningsros, som ständigt förflyttar sig över landet, har man haft mindre och mindre kontakt med omvärlden. Inga handelsmän får färdas längre än till huvudstaden Babor, piraterna har drivits bort från Ardibukten, klan Tridor har kommit att sluta sig till Siratsias led och blivit hennes personliga armé, och kejsartronen är hennes egen, men som en ynnest låter hon Yddris släkt fortsatt sitta kvar på tronen.

De som besökt Babor berättar om ett land i ett dignande överflöd som endast önskar guld, silver och ädla stenar i utbyte mot de förunderliga varor som börjats produceras sedan Siratsia fick makten. De berättar att alla verkar lyckliga, att stämningen är uppsluppen och att hela landet verkar extremt välmående, något som sticker i ögonen från handelsresande från de krigshärjade områdena i södra, östra och västra Ereb, som på flera platser, nu ett och ett halvt sekel efter krigen, fortfarande inte har återhämtat sig fullständigt. Det har till och med gått så långt att det ryktas att några av staterna i öster planerar ett gemensamt krig mot Barbia för att få ta del av det överflöd som uppenbarligen finns.

Felicien

Felicien ligger på södra delen av Tolanhalvön, med den forna stormakten Berendien som närmaste granne. Riket är kraftigt, expansivt och har alltid ägnat sig intensivt åt handel och krig,

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

varför man har Kopparhavets, och säkert också hela Erebs, i särklass starkaste flotta. Efter som man ägnar sig åt en offensiv politik, inte tvekar att annektera svaga grannländer eller låta frilansande pirater kapa fartyg, har man kommit att få två vitt skilda klasser i det feliciska samhället: slavarna och herrarna. Slavarna utgörs till väldigt stor del av krigsfångar, ockuperade länders befolkning och besättningarna från de skepp som kapats av rikets pirater. Under de senaste etthundrafemtio åren har de feliciska riket vuxit oerhört, genom att man erövrat mer eller mindre varje stat kring Kopparhavet, och man har idag en av de i särklass största krigsmakterna.

Ungefär vid samma tid som Siratsia återvände till Barbia bestämde sig Feliciens dåvarande konung Kuthegil Halvskägg för att inleda en offensiv mot sina närmaste och mest försvagade grannländer, den nidländska reningen hade tärt hårt på både Berendien och Hynsolge. De första två länderna som föll offer för Kuthegils expansiva politik var öriket Erebos, vilka länge varit utsatte för feliciska piraters räder, och den lilla ön Caddo, som inte hade mycket försvar att uppbära. Berendien hotade med repressalier, men stod ensamt eftersom både Erebos och Caddo fallit så fort och när Kuthegil sedan tog tilfället i akt och färdades till Morëlvidyn, där han utropade sig själv till konung över piratrikena slöt man fred med Felicien för att undvika att själva bli förslavade. Berendierna, med Melindor, som hade krönts till drottning efter sin faders bortgång, som statsöverhuvud, började dock omedelbart planera att bryta freden, då man misstänkte att felicierna tids nog skulle komma att anfalla också dem. Man skickade budbärare till Jorpagna, Kardien, Zorakin och det krigshärjade Krun, och började planera för Kopparhavets befriande från feliciernas klor, men man misslyckades. Kort efter att freden slutits intog Felicien även Berendien och Hynsolge och fullbordade på så sätt sitt Kopparhavsrike. Inga båtar kunde nu segla över Kopparhavet utan att betala tribun till den feliciska konungen.

Det feliciska riket har överlevt in i våra dagar, och nu drygt ett och ett halv sekel senare är det som en gång var Berendien, Caddo, Erebos, Hynsolge och Morëlvidyn inget annat än delar av det största rike Kopparhavet någonsin skådat. Den nuvarande konungen Gervinyl Näsbräcke är i rakt nedstigande led släkt med Kuthegil Halvskägge och en minst lika skicklig härskare som sin farfars farfars far.

Kardien-Zorakin

Kardien och Zorakin är både stolta feodalriken som efter det fruktansvärda feliciska piratkriget nästan omedelbart ingick en allians för att försäkra sig om att kunna freda sig mot felicernas anfall. Då Kardien-Zorakin har en mycket stark armé, till stor del bestående av ypperliga riddare från de olika feodalherrarnas hov och riddarordnarnas ordensborgar, är de säkra på att de kan motstå en attack, om den sker via land – däremot har de svårare att försvara sig mot attacker från havet, där också felicierna är starka. Man har befäst samtliga hamnstäder oerhört, och vissa mindre hamnstäder har till och med övergivits, rivits, och lämnats tomma, eftersom de ändå bara skulle komma att skövlas av den feliciska flottan.

Pendon, som tidigare var Zorakins huvudstad, har kommit att bli alliansens huvudsäte och Zorakins konung härskar också över Kardien, men de zorakiska och kardiska medborgarna betraktas ändå som lika värda. Alliansen är inte särskilt märkbar för människorna på landsbygden eftersom deras liv ändå kontrolleras av deras feodalherre.

På grund av att felicierna i stort sett kontrollerar hela Kopparhavet har Kardien-Zorakin kommit att förflytta i stort sett hela sin flotta till nord-väst där den inte kan nås av felicierna eftersom det är extremt nära trakoriskt vatten. Större delen av handeln bedrivs nu på Trakorien, Magilre, Klomellien och Ransard, och eftersom felicierna inte ännu verkar tro sig vara tillräckligt starka för att utmana treländersalliansen (Trakorien, Klomellien och Magilre) i kampen om västerhavet är den delen av handeln relativt säker, även om det givetvis finns feliciska piratskepp ganska långt norrut. Huvudstaden Pendon har befästs oerhört och över hela landet byggs nya borgar, starka befästningar, av den sten som kommer från de rivna gamla hamnstäderna.

Kardien-Zorakins nuvarande härskare, Nivar II, tillbringar en stor del av sin tid i Pendor, med att planera landets försvar. Omkring sig har han en kraftfull stab strateger, byggherrar, ordensfurstar och skickliga sjöfarare, landsflyktiga från exempelvis Erebos. Eftersom man inte kan försvara sina hamnar och fiskebyar har en stor del av landets befolkning fått flyttas omkring, transporteras in mot landet, där det egentligen inte finns tillräckligt mycket bördig jord för att föda dem. Resultatet har blivit viss hungersnöd och landet har många gånger stapplat, nästan gått

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ned på knä, av den yrsel som följer på svält. Lyckligtvis har treländersalliansen, eller Trakoriska alliansen, som den också kallas, insett nödvändigheten av att Kardien-Zorakin håller stånd mot Felicien. Därför skickar man med jämna mellanrum stora mängder spannmål, saltat kött, smör, ost, tyg och andra förnödenheter, vilka man också hjälper till att distribuera till de nödställda i de olika landsändarna.

Nidland

Nidland är det östligaste av Erebs alla länder och ligger precis på gränsen till Akrogal. Allt som skiljer de bägge kontinenterna åt är den kraftigt befästa Demontungan, genom vilken vatten forsar ned från Röda sjön til Golwyndas sötvattenhav. Landet har ett varmt klimat, på vissa platser kan värmen bli tryckande, och i inlandet finns det en stor öken, Kabsahs sandöken, som sakta men säkert växer, och enligt vissa profeter en dag hotar att sluka hela östra Ereb, precis som Solunas öknar sakta men säkert förtär den kontinenten.

Den tidpunkt i Nidlands historia som är mest känd för omvärlden torde vara den så kallade nidländska reningen, som inträffade omkring åren 611-613 e.O. (erebisk tideräkning). Det var då den nidländska krigsmaskinen, under ledning av den onde tyrannen Vicotnik skull skölja som en renande eld över världen och förena alla Erebs länder under en flagga. Vicotnik var nära att lyckas, men med gemensamma ansträngningar så kunde Landoris alver, Berendiens, Caddos, Felicien, Kardiens, Hynsolges, Magilres och Zorakins arméer, Nidabergens dvärgar och Erebs samlade hjältar förgöra hans arméer och

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

befria Ereb från ett av de allvarligaste hot som någonsin riktats mot landet. (Det var i de sviter som Ereb led efter det här som Felicien, vilka undkommit i stort sett oskadd, tog tillfället i akt och inledde sitt erövringskrig, vilket lyckades betydligt bättre.) När Nidland och Krun, som varit ockuperat, är befriat från sina förtryckare, instiftas ett råd som skall styra Nidland under den närmaste framtiden. Efter en kort tid blir dock motsättningarna för starka och man beslutar att dela upp Nidland emellan sig och ett fredsavtal upprättas mellan provinserna. Kort därefter utbryter uppror i flera av provinserna, motståndsrörelser bestående av mörkermagiker, religiösa fanatiker och tidigare medlemmar av den nidländska armén omkullkastar flera av provinsledningarna och samtidigt bryter det feliciska piratkriget ut, varför alla ockupationsmakter drar tillbaka sina styrkor för att försvara sina hemland. Nidland lämnas återigen att sköta sig självt.

Under de drygt hundra år som gått sedan Nidland lämnades ifred av ockupationsmakterna har mycket hänt bakom den nidländska muren. Landet har fått en fungerande organisation, kuzherismen, den religion som förbjöds av ockupanterna, predikas återigen och man talar ofta om hur mycket bättre det var förr, innan fienden kom. Nidland handlar intensivt med både Furgia och Kalmurri i öster, och även med Sombatze i sydöst. Särskilt relationerna med Furgia har kommit att bli mycket starka då det var dit som en stor del av den nidländska flottan flydde efter kriget och slog sig ned. De är nu fjärde generationens invandrare i det nya landet och ganska väl rotade och hierarkin, man talar om att återvända, att återigen öppna befästningen vid Demontungan och erbjuda Furgia en allians, kanske kan man tänka sig att tillsammans anfalla Furgias ärkefiende Kalmurri.

Trakorien

Trakorien är ett örike väster om Ereb och var det rike som i särklass drabbades hårdast av den femte konfluxen, då den faktiskt utspelades mitt i landet. Kampen om dominansen av konfluxen var oerhört hård och hotade att utplåna stora delar av Trakorien. Om fel person hade vunnit kampen hade definitivt många människor förlorat sina liv, hela landsändar hade dränkts i eld, sänkts under havet eller förpestats av onda krafter. Nu blev det lyckligtvis inte så. Konfluxen kom att domineras av en man vid namn Arn Dunkelbrink, som själv snart försvann från den politiska scenen, men lämnade efter sig ett rike med en blomstrande handel, en framstående krigsmakt och ett lyckligt folk, vars liv till stora delar styrs från Dunkelbrinks eget kungadöme Stegos. De bägge öarna Trinsmyra och Paratorna gavs sin självständighet åter, medan Saphyna ansluts till det stegosiska riket, som även omfattar ön Palamux.

När Arn Dunkelbrink lämnade den politiska scenen ersattes han av en åldrig, men stark hjälte vid namn Rudolf Hammare, som sedermera efterträddes av den yngre Torkel Solek, vars ätt fortfarande sitter på tronen i Mea Plakole, Stegos huvudstad. Länderna lever i samförstånd och man har dessutom ingått ett förbund med Magilre och Klomellien för att sätta stopp för feliciernas expansion. Det har till och med gått så långt att vissa rådgivare hävdar att man bör göra som på Dunkelbrinks tid, söka upp draken Batifagus och hans bröder för att utplåna det hot som felicierna faktiskt utgör. Direkt efter den femte konfluxen slöt man också ett handelsavtal med ransarderna, det nordliga barbarfolket, men tyvärr så fungerande inte avtalets överenskommelser särskilt länge, utan ransarderna har återigen kommit att hänge sig åt den typ av barbari de var så kända för före den femte konfluxen. Man har lyckats erövra sitt grannland Palinor, och stärkta av den femte konfluxen, har ransarderna gått från ljuspunkt till ljuspunkt i sin historia. Det enda grannland som nu återstår att lägga under sig är alvriket i Kardskogen, men det kommer säkert att dröja.

Trakorien är idag fortfarande ett välmående land, utan större inre motsättningar. Det stegosiska riket låter Trinsmyra och Paratorna sköta sig själva till väldigt stor del och den öppenhet som förordades av Arn Dunkelbrink innan han spårlöst försvann har man lyckats hålla fast vid. De olika rikenas innevånare handlar och reser fritt emellan öarna och det finns ytterst få spår kvar av etniska motsättningar. Det finns dock rykten om att ransarderna återigen, snara att glömma allt gått trakorierna gjort dem, planerar ett anfallskrig, eller en statskupp, något som skulle hota hela västra Ereb.

Akrogal

Kontinenten Akrogal ligger öster om Ereb och väster om Pandaros och utgör på så sätt en naturlig gräns mellan de bägge, nästan fullständigt skilda hemisfärerna. Då Akrogal till stor del utgörs av i det närmaste obeboliga ödemarker som enligt

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

traditionen hemsöks av bisarra varelser, hemskheter från andra sidan, lever endast ett mindre antal nomadstammar här. Inga av nomadstammarna är intresserade av att knyta kontakter med andra folk och de enda gången man stöter ihop med dem är när de enstaka sabranska karavaner som tar sig över Akrogal för att sälja sina varor i Furgia, blir attackerade av dem. Sabranska vetenskapsmän som har följt med expeditionerna påstår att vildarna är ″mer som djur än som människor″ och att de ″talar med grymtanden och frustanden″. Ibland anordnas jakter på dessa djuriska barbarer, så väl av furgiska som sabranska adelsmän, men då nomaderna är ytterst skygga och skickliga på att gömma sig i den oländiga vildmarken blir expeditionerna sällan lyckade. Flera gånger har det hänt (ofta efter en lyckad jaktexpedition) att de många stammarna samlat sig och dragit västerut för att ge igen.

Akrogals djurliv är ytterst begränsat och växtligheten är på sina ställen nästan obefintlig, så expeditioner måste bära med sig nästan all sin proviant, eftersom man inte kan räkna med något tillskott från jakt, vilket kraftigt bidragit till att Akrogal till stora delar fortfarande är outforskat och så förmodligen kommer att bli.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Demontungan

Demontungan är den landremsa som skiljer, eller sammanbinder, Akrogal och Ereb. Den har under alla tider varit oerhört viktig för handeln, men under den tid som Vicotnik satt vid makten avstannade handeln nästan helt. Nu mera har Demontungan återigen kommit att bli en viktig plats då nidländska, furgiska, sabranska och kalmurriska karavaner alla måste färdas igenom den för att nå Ereb.

Bahaz

Norr om Demontungan ligger den befästa ön Bahaz, som för många år sedan utgjorde mötesplats för de erebiska och akrogalska skepp som ville handla med varandra. Nu hålls Bahaz av den återuppbyggda nidländska flottan, men är fortfarande, av traditionella skäl, betraktad som en fristad i Röda sjön där inget våld mellan folken får förekomma och dit alla är välkomna. Nidlänningarna har förklarat att man inte skall betrakta deras armés närvaro som en ockupation utan som ett beskydd.

Kalmurri

Landet direkt öster om Demontungan var förut landet Kalmurris sydligaste del, men landet har skänkts till Nidland, med hopp om en allians och för att underlätta handeln mellan länderna, eftersom Kalmurri är medvetna om att Nidland är beroende av att bland annat furgiska handelskaravaner kan ta sig in i landet. Då Kalmurri och Furgia är ärkefiender kan man inte låta en furgie beträda kalmurrisk mark, och man hade egentligen inget annat val än att ge landet till Nidland, om man inte ville ha krig. Man hoppas kunna övertala nidlänningar till ett gemensamt erövringskrig mot Furgia om Kalmurri i gengäld hjälper nidlänningarna att återvinna det förlorade Krun.

Kalmurri styrs av en enväldig härskare som anses vara mångudinnans son. Folket är oerhört underdånigt och man ser i sin dyrkan av månen en gemenskap med den nidländska kuzherismen och mörkermagin – som sägs hämta sin kraft från månen (se där ytterligare en anledning att de inte drar sig för att försöka koka ihop något med de ondskefulla nidlänningarna). Det enda problemet med Kalmurris folk är att underdånigheten är ett del av ett spel, ett spel för gallerierna, där månen är den viktigaste åskådaren. Detta gör att man är moraliskt tvivelaktiga, särskilt när inte månen håller ögonen öppna, och att man egentligen inte anser sig ha några skyldigheter annat än mot andra av månens folk. Detta har gjort att nidlänningarna är oerhört tveksamma till en allians med Kalmurri, däremot verkar Furgia vara ett betydligt mer intressant alternativ.

Furgia

Söder om Kalmurri, vid stranden av Golwyndas sötvattenshav, ligger Furgia, ett stolt kungadöme, vars härskande adelsätter bevarat urgamla traditioner, och ständigt gör sitt yttersta för att bekämpa de kätterska, barbariska, vedervärdiga måndyrkarna från Kalmurri. Landet har påverkats ytterst litet av de konflikter som pågått i Ereb under de senaste hundra åren utan istället frodats, förutom när man känt sig nödtvungna att tåga över gränsfloden Harytis för att rikta ett korståg mot Kalmurri. Huvudstaden Kertoriam, är en av Altors rikaste och vackraste städer, även den skulle te sig futtig, men dock vacker, för en besökare från Chronopia. Dessutom är staden hem för flera tusen nidlänningar, ättlingar till de sjömän och deras familjer som lämnade landet när reningen misslyckades. Fortfarande ledare för den nidländska nation som har tillåtits växa fram i stadens hamnkvarter, är mörkermagikern och kaptenen Eloth, vars magi hållit honom vid liv i gått och väl över tvåhundraår.

Furgias härskande ätt, Ykitisfamiljen, leds av överhuvudet Uyths, som via Eloth haft mycket ingående samtal med den nidländska ledningen om ett eventuellt erövringskrig mot Kalmurri. Nidlänningarna vill gärna inlemma Kalmurri i sitt rike och Furgia har äntligen hittat en bundsförvant som de tror kan lyckas förgöra deras ärkefiende, dessutom utan att de själva behöver göra en alltför stor uppoffring. Planen har dock stött på motstånd från flera andra adelsfamiljer som hävdar att man inte skall samarbeta med nidlänningarna, antingen för att Kalmurri enligt traditionen måste besegras enbart av landets egna styrkor, eller för att man helt enkelt inte (givetvis alldeles korrekt) inte litar på nidlänningarna.

Vildmarkerna

Akrogals inre kallas vildmarkerna och är vansinnigt vidsträckta ödemarker som befolkas av en rad olika nomadfolk som bekämpar varandra i kampen om naturens gunst. Mellan Trimbusbergen och Kamsun ligger de stora slätterna och i norr tar de oändliga, döda skogarna över, där de kusliga vildmännen lever ett liv utan kontakt med vad en chronopier skulle kalla för civilisation.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kamsun

Kamsun är erebernas namn på Marajani och de Sabranska ökenländerna. Dessa både länder beskrivs vid Altors östra halvklot.

Soluna

Söder om Ereb och Akrogal, gränsande till så väl Kopparhavet, Golwyndas sötvattenshav och Glashavet, som Ormsjön, ligger kontinenten Soluna. Soluna bjuder på färgsprakande kulturer, ett rikt djurliv och flera forna högkulturer. Klimatet är i det närmaste tropiskt och blir hetare och hetare ju längre söderut man färdas. De sydligaste delarna av kontinenten sägs vara omslutna av de sjudande magmaoceanerna, men ingen har återvänt för att berätta att så verkligen är fallet. I det här avsnittet kommer vi att stifta bekantskap med några av Solunas största och viktigaste länder, som av någon underlig anledning till stor del hållits utanför Erebs politiska spel, intriger och krig. Det var mycket länge sedan någon av Solunas stater var inblandad var sig i krig eller någon annan fientlig handling riktad mot Ereb, även om det händer att religiösa solunska fanatiker beger sig till kontinenten på andra sidan Kopparhavet för att försöka sprida smittsamma sjukdomar, mörda religiösa dignitärer eller starta sekter.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Efaro

Nordvästra Soluna kallas Efaro, efter den man som en gång enade de åtta stammar som sedan urminnes tider ständigt krigat mot varandra. De åtta stammarna respekterar sin forna konungs minne och man hedrar honom genom att följa de lagar han gav till dem. En av lagarna var ett de olika stammarna skulle styra i cykler om åtta år. Var gång en ny cykels inleddes skulle den styrande stammen välja en ny konung. Konungaval fick aldrig hållas annat än när stammen regerade och därför gick många av stammarna ofta utan en vald konung. Dessutom gav Efaro den styrande stammen rätt att göra vad de önskade med de andra stammarna, och därför säljer härskarna ofta de andra stammarnas medlemmar som slavar till felicierna, vilka behöver dem för att bygga upp sitt rike (det är faktiskt mycket tack vare detta som man kunnat expandera så kraftigt som man gjort).

Det efariska folket är högväxt, mörkhyat och blont. Vad som gjort dem blonda är osäkert, men det enligt legenden gavs Efaro gyllene hår av gudarna för att kunna blända en demon som hemsökte landet och hotade de uråldriga gudarna. När demonen var dräpt fick Efaro en önskning och han önskade sig att hans folk skulle se ut som honom. Sedan den dagen har efarerna varit gyllenblonda.

Sombatze

Sombatze, vilket är beläget sydöst om Efaro, var ett av de allra första kulturområdena kring Golwyndas sötvattenshav, och tack vare sitt undanskymda läge har de aldrig dragits in i några av de stora krig som härjat i Ereb. De enda problem av krigisk karaktär som landet då och då dras in i är när efarerna får för sig att de skall plundra sitt rika grannland. Ofta lyckas man dock avstyra kriget genom att muta folk hit och dit, samtidigt som man startar ett litet inbördeskrig i Efaro, vilket brukat falla väl ut.

I Sombatze försörjer man sig på ett fullkomligt strålande jordbruk, där man odlar majs, socker, säd och mycket annat. Landet styrs av landets rikaste godsägare (en mans rikedom mäts i hur stort hans land är, hur många arbetare han har och hur stor hans armé är) vilka sedan väljer en stormogul som blir enväldig härskare under en kort tid (vanligtvis bara ett par tre år). Det ryktas att det finns planer på en kupp som skulle göra den sittande stormogulen Hrieton, till Sombatzes allsmäktige härskare för all framtid. Hrieton är en av de godsägare som förespråkat att Sombatze skall bygga en starkare krigsmakt och göra sitt bästa för att expandera i öster såväl som att ta sig över till Akrogal och Ereb för att göra Golwyndas sötvattenshav till en sombatzisk insjö.

Traxilme

Traxilmes ökenslätter är återstoden av vad som en gång skall ha varit ett blomstrande land med stora städer, hängande trädgårdar och allt tänkbart överflöd. Ökensanden är mångfärgad och luften skiftar färg från dag till dag då de virvlande sandkornen ger ljus åt solens strålar. Men vissa av de mineraler som ger sanden dess färg är oerhört giftiga, och ibland, när det blåser upp till storm, skapas enorma giftmoln som drar fram över slätterna. Det sägs att resterna efter den gamla kulturen ligger begravda under sanden någonstans i Traxilmes inre, men få har vågat sig dit.

Thelgul

På Solunas fastland, i höjd med Nivralerna ligger teokratin Thelgul, vars folk är hängivna tillbedjare av himlakropparna, och dess granland Niferland, vars starka galärflotta behärskar norra Ormsjön. I och med det behärskar de också sjöhandeln, medan Thelgul behärskar karavanvägarna som löper genom Solunas inre. De bägge staterna är oerhört beroende av varandra av ekonomiska skäl, vilket är den enda anledningen till att de inte krigar med varandra mer öppet än de gör, men man ägnar sig med stor förtjusning åt att sabotera för varandra.

Samkarna

Samkarna, som är en ungefär lika stor kontinent som Ereb, ligger sydväst om densamma, betydligt närmare den heta sydpolen än sin systerkontinent (det sägs att Ereb, Samkarna och Soluna en gång alla satt ihop i en enda gigantisk jättekontinent som man kallar Tandaros). Norra Samkarna utsätts ständigt för massiva skyfall, när de kraftiga vindarna bär med sig havfukten in över kontinenten och dränker markerna i kraftiga regn, något som har skapat otaliga träskmarker i de områden som drabbas hårdast av regnen.

Längs Samkarnas östkust löper Drakryggen, tillsammans med högländernas berg, Altors högsta bergskedja, vars toppar sträcker sig över 15.000, ibland så högt som 20.000, meters höjd.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Samkarnas djurliv är rikt och dess växtliv blomstrande. Överallt står att finna alla upptänkliga varelser, blommor, örter, insekter och fåglar som på olika sätt anpassat sig till de levnadsvillkor som råder i kontinentens olika delar.

Morëlvidyn

Den del av Samkarnas kust som gränser till Kopparhavet kallas Morëlvidyn och består av ett knappt hundratal små piratriken, stadsstater och andra mystiska sammanslutningar som ytterst sällan stått enade under en och samma konung. Nu är Morëövidyn en del av det feliciska imperiet, och betydelsen av den förstärkning som den feliciska flottan fått genom Morëlvidyns piratflottor kan inte överskattas, särskilt som deras brist av respekt för människoliv och omvittnat brutala metoder får fienden att hellre fly än illa fäkta och se fram mot en tid morëlvidynsk fångenskap.

En stor del av Morëlvidyns befolkning utgörs av en ras som är fullkomligt okänd på östra sidan Altor, ankorna. De ser ut som förvuxna ankor (men är fortfarande långt ifrån så stora som människor) och är ypperliga sjöfarare.

Sivoa

För länge sedan var Sivoa ett blomstrande skogsalvsrike, mycket mäktigare än Landori i Erebs inland, som led fruktansvärda förluster under den nidländska reningen, men de har länge tryckts tillbaka av de förskräckliga morëlvidynerna, och efter att hela folket drabbades av en oförklarlig förbannelse splittrades riket. Fortfarande lever ett fåtal skogsalver kvar i Sivoas ädelträskogar, men de skulle aldrig kunna motstå en invasion. Många av pirathövdingarna har föreslagit för den feliciske konungen att man skall utvidga sitt rike ytterligare, men än så länge har han avstått från möjligheten.

Melukha

I farvattnen väster om Sivao ligger paradisön Melukha, som av vissa påstås vara mänsklighetens vagga, och om man ser till deras civilisation är tanken inte alls omöjlig. På Melukha lever alla i fred och delar rättvist på det enorma överflöd som det bördiga landet och de talrika djurstammar ger befolkningen. Istället för att ägna sig åt fruktlösa inre stridigheter så njuter man livets goda, förädlar de sköna konsterna och ägnar sig åt allt annat än konflikter och intriger. Trots detta kan man på kort tid mobilisera en stor armé, tillräckligt stor för att kunna hålla eventuella potentiella fridstörare stången.

Melukha handlar regelbundet, men sparsamt med andra nationer och byter då oftast till sig metallföremål, främst järn och stål för militära ändamål, mot värdefulla kryddor, sällsynta droger och ovärderligt hantverk av en sort som enbart finns på Melukha.

Paringuabukten

Paringuabukten är utflöde för de tre stora floderna Ulimen, Ghaldoil och Maur, vilka avvattnar Morginnerskogen. Det har egentligen aldrig funnits några större människokulturer runt bukten, utan den har befolkats av enstaka oerhört primitiva stammar som till största delen har hållit sig för sig själva, men under de senaste hundra åren har stammarna börjat växa sig större och starkare och har till och med börjat attackera de skepp från Melukha som årligen kommer ned hit till bukten när träden savar som mest för att föra med sig det eftertraktade ″söta blomvattnet″ hem till Melukha. Melukherna har därför numera alltid tungt beväpnade skepp som eskort, men det har ännu så länge inte avskräckt infödingarna från att skydda sin bukt.

Morginnerskogen

Morginnerskogen, som sträcker sig från Kopparhavet i norr till Paringuabukten i väster och Drakryggen i öster, är tillsammans med Jargals östra djungler, den största regnskogen på hela Altor. Skogen befolkas av en urbefolkning som söker sig till de yttre delarna av skogen, ned mot bukten och upp mot bergen, enligt legenden av rädsla för det som döljs i det gröna djupet. Melukherna påstår att det är denna legendariska kraft (varelse, ande, demon eller vad det nu kan tänkas vara) som har sökt sig ut mot skogens kanter och gjort urbefolkningen vid Paringuabukten så aggressiva.

Joruna och Blindhavet

I söder övergår den täta regnskogen sakta men säkert i oländiga träskmarker, befolkade endast av otaliga insekter, vildsinta parasiter, bisarra vattenlevande amfibiebestar och köttätande växter. Hettan i dessa områden är outhärdlig för en vanlig människa och så kraftig att vattnet nästan förångas, vilket skapar en mystisk dimma som alltid vilar över Joruna och havet väster om Joruna, det så kallade Blindhavet, genom vilket ingen sjöman klarat sig levande under de senaste tvåtusen åren.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Mosgilak

Det finns legender som berättar om att det skall finnas länder bortom dimman, bortom intigheten, länder som behärskas av intelligenta och oerhört civilserade reptilmän som dyrkar sydpolens och magmaoceanernas salamandrar och föraktar människorna. Drakoniterna härstammar från Mosgilak, ur vars gemenskap de blev fördrivna av den dåvarande översteprästen, eldens herre, och begav sig till det östra halvklotet.

Drakryggen och Krystalerna

Längs Samkarnas östra kust löper den jättelika bergskedja som kallas Drakryggen och vars högsta toppar når samma höjder som högländernas istäckta berg och till väster om den ligger Krystalerna, de tusen mystiska sjöarna vars fullkomligt klara är legendariskt även i Ereb. Kring dessa sjöar och i bergen lever stammar som ligger i ständig konflikt med Morginnerskogens urbefolkning. De senaste hundra åren har det pågått ett oavbrutet krig mellan de många folken, men då Morginnerskogens barbarer varit de enda som stått enade har man kunnat nedgöra och förslava stora delar av Drakbergens djurgudsdyrkande stammar. Slavarna har sedan sålts till felicierna i utbyte mot vapen, något som gjort Morginnerskogens öststammar oerhört farliga.

Golwyndahavet

Ur Altors inre, i mitten av de tre kontinenterna Ereb, Soluna och Akrogal, väller en enorm sötvattenskälla upp, och skapar vad som kommit att kallas Golwyndas sötvattenshav. Havets centrum, där källan springer fram, ser ut som ett jättelikt berg av levande glas, och på dess ginstrande, glimmrande sluttningar leker ständigt olika vattenfolk parningslekar. Sötvattenshavet har tre utflöden – Raas Narram, Demontungan och Grelgifallen. Att segla in i sötvattenshavet är i stort sett omöjligt (i alla fall har ännu inte någon lyckats) så om man prompt vill segla på havet får man antingen bygga sig en båt i något av de länder som gränsar till havet, eller bära dit sin båt.

Haven i väster

Bortom Ereb och Trakorien breder ett jättelikt hav ut sig, Västerhavet kallas det i Ereb och Östra oceanen i Chronopia. Västerhavet är nästan helt obefolkat, med undantag av några få, mindre ögrupper och blir mer och mer svårseglat ju längre västerut (från Ereb sett) man kommer. Vindarna blåser starkare, dimbankarna blir tätare och vattnen mer förrädiska. Det finns srkäckhistorier som berättar om fartyg som slukats av gigantiska malströmmar, slitits sönder av kolsvarta tromber och krossats av jättelika havsodjur.

Monturerna

Monturerna är en liten ögrupp som ligger 80 mil nordväst om Melukhas norra udde och upptäcktes omkring år 1300 f.O. av krunska sjöfarare och strax därefter koloniserades ön. Monturerna tillhörde en av de öar som drabbades mycket hårt av den tredje konfluxen (bland annat skall huvudön rämnat i två vid en kraftfull jordbävning som dödade nästan en tiondel av befolkningen). Under de senaste hundra åren har det varit mycket tyst om Monturerna, fartyg som seglat dit har inte återkommit och inte heller har några monturiska fartyg löpt an utländska hamnar. Historikerna befarar att de odödas härskarinna Imaria tog makten över ögruppen i samband med den femte konfluxen och fortfarande styr ön med järnhand med befolkningen som hennes odöda slavar.

Pandarealia

Pandarealia består av sju större och ett stort antal mindre vulkanöar belägna ungefär två veckors seglats från Ereb och koloniserades för ungefär sexhundrafemtio år sedan av klaner från Caddo, vilka effektivt utplånade nästan varje spår av urbefolkningen. Man har vissa udda traditioner, bland annat visar man sig aldrig utomhus utan mask (maskerna är ofta djuriska – grisar, tjurar, bockar o s v). Den religion man praktiserar på huvudön Pandarea är den hedniska tro på djurgudarnas panteon som var förhärskande på Caddo innan Odo spred sitt budskap, men på de södra öarna dyrkas Iao, världens skapare och herre. Konflikterna är många mellan de bägge religionerna och särskilt iaotisterna, vars tro är strängt lagbunden, är fanatiska på gränsen till galenskap. Ungefär vartannat decennium blossar ett mindre religionskrig upp.

Jih-pun

Långt väster om Ereb, Monturerna och Pandarealia ligger den mytomspunna ögruppen Jih-pun vars innevånare lever i enlighet med urgamla traditioner och ytterst sällan tillåter

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

främlingar att stiga iland på deras mark. Att ta sig till Jih-pun är mycket riskabelt på grund av de ogynnsamma förhållanden som råder i de västra farvattnen och de är nästan ännu värre bortom Jih-pun. Det i samband med att Jih-pun är förvånansvärt ointresserade av ett handelsutbyte med länderna i öster gör att ytterst få handelsmän från Ereb gör sig besväret att söka sig västerut.

Jih-puns innevånare lever som sagt efter urgamla traditioner, är oerhört principfasta och har en stark hederskodex. Detta gör att man hyser en stark ovilja till att låta främlingar lägga sig i landets affärer och kultur, man är helt enkelt rädd för att utländskt inflytande skulle kunna förstöra landets traditioner. De kontakter som Jih-pun haft med Mergal (eller Tsun-kuo som jih-punerna kallar det) är lätträknade, och det har nästan alltid rört sig om krigshandlingar från antingen det ena eller det andra landets sida.

De Östra haven

De östra haven utgör gränslandet mellan det östra och det västra halvklotet på ett annat sätt än det öde och svårseglade Västerhavet. Haven i öster är fulla med liv, öar befolkade av högt stående civilisationer och ledsamma spillror, lämnade av de människor som av vissa betraktas som ondskans skapare. Ytterst få vågar någonsin bege sig till de östra haven på grund av dess innevånare – till och med de Hängivnas flotta känner sig vilsekommen om den ständigt riskerar att bombarderas med mindre berg av argsinta jättar eller förbrännas av upprörda drakarméer.

Drakarnas arkipelag

Drakarnas arkipelag är den ögrupp i södra Valgussjön där enligt legenderna en gång drakarna lekte med varandra under sina parningstider. Nu sägs det att de återvänder dit vart hundrade år för att hålla rådslag, för att besluta huruvida de som skapelsens väktare måste agera i kampen mot ondskan, eller om de, i sedvanlig ordning, bara stillatigande skall titta på och ge sig ut på någon enstaka plundringsfärd. Drakarna har vid ett flertal tillfällen gripit in i historiens gång på det västra halvklotet (bland annat vid den nidländska reningen och den femte konfluxen), men de har aldrig deltagit i stridigheterna på det östra halvklotet, något som vissa påstår beror på att kejsaren skall ha förbjudit dem att störa hans planer för världen, men det kan knappast vara sant. Om kejsaren vore så mäktig skulle han väl knappast låta de Hängivna hållas?

Glashavet

Glashavet är ett osegelbart hav fyllt med tusentals svärdsskarpa osynliga rev och klippor som ofelbart sänker vart skepp som ger sig ut på havet, något som gjort att Irendors folk fortfarande inte tagit sig ifrån sina öar till Soluna för att terrorisera Sombatzes och Traxilmes befolkning. Det sägs att över tiotusen skepp ligger på Glashavets botten, något som har en enorm attraktionskraft på giriga äventyrare.

Irendor

Irendor, som är nästan helt omgärdat av Glashavet, är en märklig övärld befolkad av alla de varelser som det inte finns någon plats för i de vanliga samhällena. Här ligger cyklopernas jättelika städer, titanernas himmelsborgar, jättarnas bergasalar och sfinxernas katakomber. Att bege sig till Irendor är att be om problem, och de resenärer som förvillar sig in bland Irendors öar tas ofelbart tillfånga, görs till slavar, leksaker eller tilltugg, och överlever sällan mer än ett par veckor. Irendor är bara en hälsosam plats att vistas på om man mäter över sex meter och kan lyfta ett träd med tänderna – och knappt ens då. Den enda anledningen till att Irendors folk inte har svept över Altors kontinenter och förslavat deras folk är deras blygsamma antal.

Yndar

Längst i öster finns Yndar, den mörka magins ursprung, ondskans födelseplats och tillsammans med Chronopia en av de kraftfullaste maginoderna i världen. Här fanns en gång den fantastiska staden Krau-ki, som av gudarna flyttades till norra Marjura och utövade dåligt inflytande på kontinentens nordvästliga delar.

Yndar har varit skådeplats för många hemskheter och också skapat och förstärkt många mörka krafter. Såväl de Hängivna som den ondskefulle Vicotnik har hämtat mycket inspiration från de yndarska syndaböckerna.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Att spela i Ereb Altor

Om du tidigare har spelat i Ereb Altor är det fullt möjligt att de kampanjer (Den femte konfluxen, Den nidländska reningen, Siratsias vita formelbok) som styrt det historiska förloppet har avlöpt på samma sätt som beskrivs här. I sådana står det givetvis dig fritt att ändra i texten efter eget tycke och smak, men historien, som den presenteras här, är konstruerad på ett sätt som dels är troligt, sett till hur de gamla kampanjerna är utformade, och dessutom skapar en intressant politisk scen med otaliga möjligheter till episka och halsbrytande äventyr. Dessutom lägger den grunden för vad som komma skall.

Har du tillgång till gamla Drakar och Demoner moduler (finns i välsorterade leksaksbutiker) som behandlar Ereb Altor skall du inte tveka att använda dem. Detta kan göras på två olika sätt. Antingen kan du välja att spela i förhistorien, d v s före den tid som utspelar sig i kampanjen Skuggtronen, som är en del av den så kallade världsserien. Om du gör det måste du och dina vänner konstruera nya rollpersoner som på ett eller annat sätt kan ta sig från Chronopia till Ereb. Annars kan du välja att använda modulerna, men för att skapa äventyr i den tid som är nu, vilket görs enklast genom att helt enkelt ändra tidsangivelserna i äventyret så att de stämmer överens med den nu rådande tidslinjen.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Konfluxernas tidevarv

Den tid vi nu lever i har, av många av de lärda män, ledamöter av Vetenskapsakademin och visa astrologer, som försedda med teleskop och kartor över stjärnhimlen försöker sia i framtiden, kommit att kallas för Konfluxernas tidevarv. Detta på grund av den stora betydelse de tillfällen av kosmisk instabilitet, så kallade konfluxer, då himlakropparna gynnar omkullstörtande händelseförlopp på en eller flera platser, har kommit att få för historien. Vad som händer vid en konflux är att himlakropparna ställer sig i ödesdigra positioner som på ett sätt upplöser historiens logik och möjliggör det omöjliga, det förfärliga och det häpnadsväckande. Den som kontrollerar en konflux har en oerhört stor makt. Han kan förgöra kungariken, få världsdelar att resa sig ur havet och slita ned stjärnor från himlen – för honom är ingenting omöjligt.

Hittills i Altors historia har det inträffat fem konfluxer. Två av dem har ägt rum på det västra halvklotet, vilket de chronopiska astrologerna betraktar som en värld bortom vår verklighet, och två har ägt rum på det chronopiska halvklotet. Den femte, eller rättare sagt den första konfluxen, ägde rum för evinnerliga tider sedan, någonstans kring år 7500 f.K, och inträffade samtidigt över hela Altor, då inträffade den Andra skapelsen. Här redogörs i något mer detalj än i historieavsnittet för vad som faktiskt inträffade under de olika konfluxerna och hur de tolkades av astrologer, spåmän och profeter över hela världen.

Dessutom redogörs för ytterligare två konfluxer som ännu inte har inträffat, men som förutspåtts av flera framstående profeter och astrologer. Den sista, och sjunde konfluxen, som man har kunnat förutse kan enligt vissa domedagsprofeter mycket väl komma att innebära mänsklighetens undergång och Altors slutgiltiga förstörelse.

Första konfluxen

Den Första konfluxen inträffade för mer än 9000 år sedan, tusentals år innan Chronopia skulle komma att bli den mest strålande staden världen någonsin hade skådat. De varelser som levde på Altor innan människa, alv, dvärg och svartblod gjorde planeten till sin boning, hade misshagat gudarna och dessa var hjärtligt trötta på vad de hade skapat en gång i tidernas begynnelse, samtidigt som de skapade Altor. Därför lät de sin vrede skölja över skapelsen och utplåna alla levande varelser utom drakarna, som tilläts leva, men tvingades glömma. När alla spår efter deras första skapelse sopats undan, samlade de sina krafter och genomförde den Andra skapelsen, då de skapade de varelser som nu befolkar planeten. De första människorna, dvärgarna, alverna och svartbloden, såg dagens ljus och spriddes över kontinenterna för att befolka och berika den värld som deras föregångare hade missbrukat. Tidpunkten för den Första konfluxen har fastställts i efterhand av chronopiska vetenskapsmän och man har kommit att häpna över det faktum att det inte verkar vara bättre än att himlakropparna kontrollerar även gudarna – det är det enda sätt på vilket man har kunnat förklara deras nyckfulla agerande vid den Andra skapelsen.

Andra konfluxen

Vissa anser att den Andra konfluxen är den chronopiska historiens viktigaste enskilda händelse, andra påstår att den Fjärde konfluxen var av betydligt obehagligare och mer central natur för världens utveckling. Åter andra säger att det säkraste är att vänta på den Sjätte konfluxen, för det är då allt kommer att förändras och en ny värld skall se ljuset.

Den andra konfluxen skakade Altors östra halvklot betänkligt. Berolerna, det folk som då levde på den ö som i dag kallas Drakonia, drakoniternas hemland, blev fullständigt utplånade. De hade betraktats som en av världens förnämsta och mest högtstående folk, men en dag steg fruktansvärda ödleliknande monster upp ur havet på deras stränder, följda av monsterliknande krigarbestar, och slet detta fredsälskande och civiliserade folk i bitar. Bestarna slog sig till ro i ruinerna efter den civilisation de utplånat och började lägga ägg. Drakoniterna hade kommit till det östra halvklotet.

Det var också nu som Tundra, vilket en gång inte var mer än ett hav, frös till is, när köldgudarna andades över norra Altor, och blev vad som idag är isbarbarernas hemland. Alla som en gång hade levt på öarna i havet frystes in djupt under isen som stelnade statyer, påminnelser om en svunnen tid.

Men det viktigaste som inträffade under hela den andra konfluxen var att kejsaren kom till Chronopia. Han anlände med ett följe av magiker och mäktiga krigare ur nordanvinden och beföll

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

chronopierna att de skulle lyda honom, och det gjorde de. De gav honom sin stad och han blev deras beskyddare, i alla fall för en tid.

Tredje konfluxen

Den tredje konfluxen var förmodligen den viktigaste och mest omvälvande konfluxen som någonsin ägt rum på västra halvklotet. Under den gick de två största rikena, Yndar och Jorpagna, under och efterlämnade en förvirrad värld. Yndar förstördes på grund av att man hade retat gudarna med sina kätterska experiment, sina vidriga tortyrmetoder och sitt förnekande av några av andra gudar än margylerna själva.

Jorpagna drabbades av den förbannelse som drabbade hela Ereb, när miljardtals hungriga flygande jätteinsekter slukade stora delar av befolkningen och nästan alla tamdjur. Det tog över sexhundra år innan kontinenten hade återhämtat sig från den chocken.

Fjärde konfluxen

Den fjärde konfluxen inträffade på det östra halvklotet och innefattade egentligen bara en enda händelse av vikt, Karons befrielse ur kejdorna som fjättrade honom vid ön Volcano på magmaoceanernas botten. Hans jakt på hämnd för de oförrätter som hans bror gjort honom kom att bli det som skulle forma östra halvklotet under nästan ett helt millenium.

När Karon hade lossats ur kedjorna började han omedelbart sitt korståg över världen. Han anförde en här av demoner och utomvärldsliga kreatur formade av en onämnbar ondska och till den slöt sig snart tusentals människor, hängivna följeslagare som gav Karons folk dess namn, de Hängivna.

Femte konfluxen

Den femte konfluxen hade, precis som den tredje konfluxen, en mycket omskakande effekt på Altors västra halvklot. De rykten som florerade om att konfluxen var i annalkande upprörde hela den vetenskapliga eliten, förbluffade spåmännen och hetsade konungar och kejsare. Nästan alla större händelser som inträffade i Ereb under tiden 610-625 e.O. inträffade på grund av den femte konfluxen.

Den främsta anledningen till att Vicotniks arméer tågade ut ur Nidland, för att erövra Ereb, var att han redan när han ett ″dussin dussin år″ tidigare förutspått sitt eget korståg visste att konfluxen var i annalkande. Om han hade behärskat konfluxen så skulle utan tvivel Ereb varit ett enda stort Nidland under oöverskådlig framtid.

Siratsia, Barbias skugghärskarinna, var också aspirant på att lägga sig i kampen om konfluxen, men någonting, ingen vet vad, hindrade henne från att försöka behärska konfluxen.

När den femte konfluxen ägde rum gjorde den det i Trakorien och då den då behärskades av Arn Dunkelbrink, det närmaste en mystisk sagokonung man kommit i den erebiska historien, ledde den till en guldålder för Trakorien, men en ansträngd tid för övriga Ereb, bland annat med det feliciska piratkriget som följd.

Sjätte konfluxen

Enligt många av de framstående astrologerna på det östra halvklotet, däribland kejsarens tidsmagiker, är den sjätte konfluxen i antågande med stormsteg. Det kommer att bli den tidpunkt då kejsaren har sin sista möjlighet att förgöra de Hängivna innan de besätter hela världen, innan hela det östra halvklotet inte är någonting annat än Karons land. De lärda tvistar om när och var den kommer att inträffa, men att den kommer är det ingen som tvivlar på och den som behärskar den sjätte konfluxen kommer att styra världen.

Sjunde konfluxen

Många astrologer, både i Chronopia och i Ereb, i Soluna och på Solnedgångens öar, har skådat en sjunde konflux, bortom den sjätte konfluxen. Denna konflux sägs komma att vara oerhört kraftfull, av samma magnitud som den första konfluxen, och många tror att den kommer att bli slutet på mänsklighetens behärskande av Altor, kanske till och med hela planetens undergång. Som en känd filosof en gång sade, ″en cirkel av sju, måste slutas av tu, och då blir nu, när världen faller itu″.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Drakar & Demoner™

RUDOLF BRÅKENHIELMS FANTASTISKA RESA

De allra flesta känner säkert till min farbror Rudolf Bråkenhielm. Om man bor i Chronopia bör man göra det – annars lyssnar man alldeles för lite på skvaller för sitt eget bästa. Otaliga är de historier som finns berättade om hans eskapader, äventyrliga utflykter och halsbrytande äventyr i fjärran länder. Många av de berättelser som ni hört är säkert sanna – på ett eller annat sätt – även om sanningen med tiden ofta fått stiga åt sidan för det makalösa och fantastiska. För vad vore väl en bra historia utan nervkittlande bataljer, magiska under och exotisk mystik? Inte mycket.

Med vägledning av de historier som berättas har alla chronopier skapat sig en egen bild av vem Rudolf Bråkenhielm var. Vissa påstår att han var hemlig agent för de Hängivna (eller kanske Kejsaren), några säger att han jobbade för Belisarius och åter andra påstår sig från säkra källor ha fått höra att han varit Snöhäxans älskare. Några kallar honom för förrädare, avfälling och hycklare, medan andra hyllar honom som en hjälte och frälsare. Både bilderna förefaller mig, som nog ändå var den som kände honom allra bäst, en smula överdrivna – även om det säkert finns ett korn av sanning i båda ståndpunkterna. Och låt oss inte heller glömma att i Chronopia handlar sådana åsikter, mer än någon annanstans i världen, om vem man själv är.

När nu tjugo år har passerat sedan någon sist hörde av honom och jag själv för länge sedan har förlorat hoppet, om att någonsin få återse den fantastiska man som tog hand om mig, efter det att min far hade dödats på Arenan, tycker jag att det är dags att ni, kära chronopier, får ta del av hans fantastiska äventyr som han själv berättade dem för mig i sina fantastiska brev. Hur han alltid lyckades få dem att nå fram till min dörr här i Chronopia, oavsett i vilken del av världen han befann sig, kan jag faktiskt inte riktigt förstå, men det verkar onekligen så att det är som sägs i ordspråket, att alla vägar leder till Chronopia, även om de kan vara långa och krokiga ibland.

Jag hoppas att ni, precis som jag, när ni läser hans brev kommer att njuta, förvånas och imponeras av det som döljs utanför stadens murar. Och samtidigt som ni fångas av hans äventyr, det dramatiska i hans berättande, kanske ni också kan lära er ett och annat om världen utanför Chronopia.

Med hopp om mycket trevlig och fascinerande läsning framför brasan, under gaslyktornas sken eller på parkbänken, när ni nu upplever det min farbror Rudolf Bråkenhielm upplevde för tjugo år sedan.

Ana Borgkvast

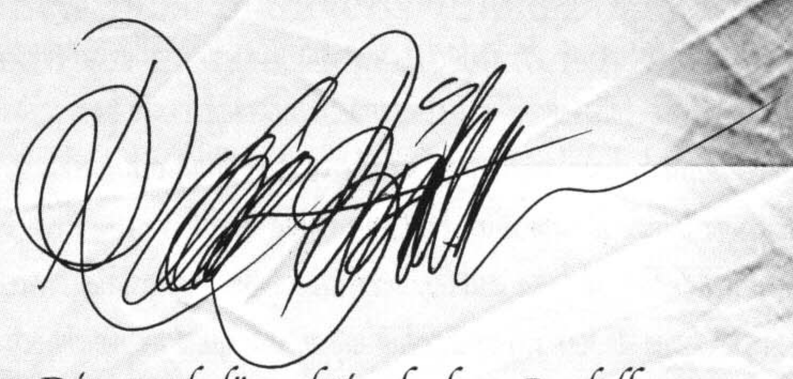
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Ett brev förvål

När du läser det här brevet är jag redan långt borta, Ana, men jag kommer att återvända – det lovar jag dig och jag tror inte att du kan minnas den senaste gången jag bröt ett löfte till dig. Jag vet att det kommer att oroa dig att jag har rest, och att jag återigen skall riskera mitt liv på barnsliga äventyr, med livsfarliga dueller, desperat jakter och intrigerande på alla platser, med alla människor och andra varelser som jag kan komma nära. Men sådant är mitt liv, mitt kall är den djärve äventyrarens och även om jag inte skulle önska något annat än att stanna här i Chronopia och ta hand om dig som jag en gång lovade din far (löften till honom har jag brutit betydligt oftare än vad jag brutit löften till dig), så skulle det inte gå. Jag måste resa, det är den sorgliga, men enkla sanningen – den här gången måste jag verkligen resa. Det kan kännas hopplöst nu, men en dag kommer du att förstå varför jag gav mig av, det är jag säker på.

Jag har berättat för några av mina vänner att jag skall ge mig av och de kommer att ta hand om dig, i alla fall en tid. Dessutom kommer jag att göra mitt bästa för att skicka dig en slant då och då, när jag råkar ramla över någon gammal undangömd skatt som ingen annan behöver bättre än du och jag. Dessutom har jag pratat med bagaren Bertram, den drakonitiske slaktare Sween och Barborius, du vet han som äger den där tavernan – den Skrikande Grisen – dit vi brukade gå så ofta. Alla tre har fått rikligt betalt av mig i förskott för att du skall kunna ha en långfristig kredit hos dem. Bröd och kött skall i alla fall inte behöva saknas dig (säkerligen inte mjöd, hamsterstuvning eller syltade lärkvingar heller, men utsätt inte din gamle farbror Rudolf vänners penningpungar för påfrestningar som kan få dem att spricka).

Så då ett sista farväl innan jag går ner till den Stora bazaren för att ansluta till den brundusiske paschan Bondors karavan för en spännande färd ut i vildmarken, kanske enda bort till de sabranska ökenländerna. Jag lovar att skriva, även om det inte kommer att bli regelbundet, så att du alltid vet att jag är välbehållen och ständigt redo att kasta mig in i nya äventyrligheter. Till dess vi talas vid nästa gång, lev väl – Ana Mori Borgkvast.



Din gamle lögnaktige farbror Rudolf

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Skördefest i månsken

Jag behöver kanske inte påminna dig om att det är höst, även om jag vet att sådant sällan märks i en så varm och livfull stad som Chronopia annat än genom att kloakerna fylls till bredden av regnvatten och gatorna fylls till bredden av dyngsura gobliner. Det är nu snart två veckor sedan vi lämnade Chronopia bakom oss och jag tänkte att det var dags för dig att få veta hur allting går. De första dagarna gick vår färd genom de tre Cirklarna, ja, du vet de områden direkt utanför staden (och så långt man kan se) där man odlar säd, majs, bokra och torfu, föder upp hamstrar, getter, får och kor och gör allt annat som möjliggör att vi chronopier kan gå och lägga oss om kvällen, mätta och belåtna.

Under den tid som gått sedan vi sist sågs har jag haft det stora nöjet att lära känna flera av mina märkliga medresenärer, som – precis som jag – betalar den gode Bondor för mat och dryck genom att se till hålla tygiska rövarband och annan pack borta från vår värdefulla last (vad det är har varken hans fethet själv eller hans fethets skattmästare Dobir (eller den skelögde som vi livvakter skämtsamt kallar honom) ännu avslöjat).

Som sagt, medresenärerna är alla sympatiska och lätta att komma överens med. Jag har inte nödgats att tillrättavisa mer än tre av dem med min sabel, visserligen då alla tre på en gång, men sedan dess har de uppfört sig minst sagt städat och en av dem – högländaren Torex, en orolig själ, på väg hem för att återupprätta sin personliga ära och dräpa ett par klanhövdingar, har kommit att bli min närmaste vän. Om du bara hade varit lite äldre skulle han ha kunnit bli ett utomordentligt gott parti för dig.

Det enda ordentliga tillbudet hittills på resan, inträffade för två dagar sedan då vi just hade anlänt till de yttre delarna av det område som kallas Baskalien och ligger en dryg veckas väg väster om Chronopia. Baskalerna är ett på ytan ganska normalt folk, som ägnar sig åt jordbruk, hantverk och jakt – precis som de som lever i Cirklarna, och det händer till och med reser den långa vägen in till Chronopia i sina gigantiska kärror (sjuhjulshusen som de kallas) för att sälja sina varor på basarerna. De ser ut som vanligt folk, ja, de ser till och med vanligare ut än många, arbetar som vanligt folk och uppför sig som vanligt folk, bara något lågmäldare och lugnare, och därför hade inte jag, som aldrig varit i Baskalien tidigare, väntat mig att det skulle bli några problem, men givetvis bedrog jag mig som vanligt. Vårt besök samföll med den årliga skördefesten – och det skulle den inte ha gjort.

När vi hade slagit läger, mörkret kommit krypande (jag vet inte om du kan tänka dig hur mörkt det blir om natten ute i vildmarken där du inte har ljuset från gaslyktorna, från de höga tornen, från Vetenskapsakademin och lufthamnarna som lyser upp himlen) och de flesta av oss för länge sedan krupit till kojs och somnat in, kom vakten rusande in i vårt tält och skakade liv i oss. Han berättade att han hade sett en brand en bit bort, kanske hade de illasinnade tygerna slagit till mot en av de baskaliska bosättningarna som vi hade besökt tidigare på dagen och som hade visat oss stor, men tystlåten gästfrihet? I sådana fall var det inte mer än rätt att vi steg upp på mitt i natten för att skydda dem. När man

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

befinner sig utanför staden – ja, Chronopia alltså – tenderar man alltid att bli lite mer 'mjukhjärtad', än vanligt, man 'skiter' inte lika mycket i andra som man brukar göra. Varför vet jag inte, men andra som reser mycket kan bekräfta det jag säger, att efter en eller ett par veckors bortavaro från kullersten=stumultet på de överbefolkade stradorna och i de trånga gränderna blir man ofta en helt annan män=niska. Därför var det inget märkligt med att ett gäng hyrsvärd satte upp mitt i natten för att skydda ett gäng bönder mot ett tygiskt rövarband. Ursäkta min passus, jag skall nu fortsätta historien. I alla fall, vi satte av mot vad som uppenbarligen var ett eller ett par brinnande hus. Att döma av tumultet, skri=na, metallklangen och de uppgivna vrålen som hördes var striden i full gång och jag hoppas att du tror mig när jag säger att de erfarenheter jag har haft av tygiska rövarbands barbariteter fick mig att känna mig ganska övertygad om att de stackars baskalierna hade förlorat både en eller annan lem och kanske redan nu dinglade i sina inälvor från de brinnande husens taknockar.

När vi nådde fram stod det klart att någonting var fel. Folk slogs som galningar, skrek, sjöng, drack och dansade kring det brinnande huset. Man kopulerade vildsint, hojtade, ylade, vrålade och plågade sig och mitt i allt, framför det brinnande huset hängde fem personer på pålar och sprattlade desperat. I tron att det var vilda tyger som våldförde sig på stackars baskalier kastade vi oss givetvis över dem, men det var ett fruktansvärt misstag. Nästa dag fick vi berättat för oss av en av kockarna, som uppenbar=ligen hade varit i Baskalien tidigare, att vi hade sprungit rakt in i en baskalisk skördefest. Tydligen är det kutym att den familj som arbetat hårdast och bärgat störst skörd belönas med ett nytt, större hus. För att fira det hela bränner man ned det gamla huset, samtidigt som familjen får hänga på pålar och titta på. Resten av bosättning festar så det står härliga till, smetar lera över kroppen och i håret och upp=för sig som ett gäng druckna jättelika barbargobliner (kejsaren vare lov att sådana inte finns). Så det vi råkade göra var att mer eller mindre utplåna en baskalisks bosättning i tron att de var barbarer vilket har föranlett en lätt höjning av den takt i vilken karavanen förflyttar sig.

Du kanske känner till uttrycket "i mörkret är alla gobliner grå"? Om du inte gör det, så lägg det på minnet och tänk på ytterligare än sak. Om man vet att gobliner är gröna så hade man förstått att gobli=nen var en goblin även fast den såg grå ut i mörkret. Jag vet inte om du förstår vad jag menar, men jag önskar i alla fall att jag den natten hade kunnat skilja gobliner från gobliner även fast det var mörkt.

En smula ångestladdade hälsningar från din älskade farbror Rudolf. Hoppas att du har det bra i Chronopia = här är det i alla fall annorlunda.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Gudar och gravkummel

Är inte världen helt fantastisk, kära Ana? Jag menar, vissa saker sker, andra sker inte, ständigt i en fantastisk skimrande harmoni som kontrollerad av en tanke bortom verklighetens yttersta gräns. Så, hoppa inte ut genom fönstret av rädsla för att din gamle farbror Rudolf har blivit galen, orden är inte mina utan den gamle munken Janius, jag är inte ens säker på om jag tror att det han säger stämmer, men jag tyckte att det var tillräckligt intressant för att kunna slå an några av de mer poetiska strängar jag vet att du har spända på din Atriuslyra. Jag skall återkomma till Janius senare i brevet, men först skall jag berätta lite om de områden som vi färdats genom sedan jag sist skrev till dig.

Efter vår fadäs i Baskalien styrde karavanen kosan norrut. Vår skicklige kartläsare Eran Urned, diplomerad orienterare och vetenskaplig ledamot av den Platta skivans sällskap, tog ut kursen och vi följde hans lärda beräkningar. Jag har faktiskt studerat hans anteckningar och han har haft den stora vänligheten att visa mig hur man med största säkerhet kan sluta sig till att världen är platt. Dessutom har han lärt mig enklare matematik och annat som man kan behöva. Hans upplysande ord har fått mig att förstå varför vi så ofta, på den tiden då jag härjade som pirat på de tio världshaven, hamnade fel. Vår navigatör räknade ständigt med att vi lever på ett klot, men nu inser jag hur fel han hade och Eran har med det enklaste exempel förklarat varför. Levde vi på ett klot skulle ju allt vatten rinna av, om haven däremot ses som skålar på en bricka blir allting uppenbart.

Vi har nu flytt Baskalien, utan några värre tillbud, utom att vi faktiskt passerade några gårdar där tygerna verkligen verkade ha slagit till (mer än ett hus var nedbränt), och nått lågländerna, eller de gröna dalarnas land som lågländarna själva hellre kallar sitt hemland (att det kallas lågländerna beror inte på att länderna är varken platta eller lågt belägna, utan – i alla fall enligt Torex – på att högländarna gav länderna det namnet på grund av de helt enkelt inte var lika bergiga som högländarnas hemländer). Här är underbart vackert. De på sommaren gröna dalarna, nu ljuvligt färgsprakande, tack vare höstens ankomst, avlöser varandra åtskilda av lummiga kullar och berg fyllda med hemligheter som kittlar min äventyrarfantasi. Jag undrar hur många mystiska gravkummel det kan tänkas finnas för mig att plundra här. Torex har redan föreslagit en nattlig utflykt och jag måste säga att det känns oerhört lockande. Djurlivet är rikt och växtlivet blomstrande. Vår botaniker, Samuel, talar sig varm för den här platsen och beklagar bara att den inte låg lite längre söderut, närmare värmen.

Det som håller låglandsfolken – dykerna, eriterna, gererna och torerna – samman verkar vara deras religiösa tro. Här tror man inte på kejsaren, vissa påstår till och med att de aldrig har hört talas om honom, även om jag är övertygad om att det bara är nonchalanta skitsnack för att försöka få oss stadsbor att framstå som ointressanta. Överallt ligger det kloster och kapell, snart sagt varje liten by har en helgedom eller två, tillägnad obskyra gudar som Ratve – regnfågeln, Atam – stengeten eller Skera – hon som vandrar bortom och genom. Främlingar är tyvärr förbjudna att delta i religiösa cermonier, en gammal kejsartrogen som din farbror skulle behöva några ordentliga hedniska impulser, bara för att stärka sin tro på mannen i Evighetspalatset, men både jag själv och flera andra talade med flera av dem och de berättade en del intressanta saker. Bland annat fick vi veta att det det skall finnas ett kloster i en by längre norrut dit endast barn och vissa synska munkar har tillträde och där man tydligen ägnar sig åt spådomar – den store Labenius skall visst en gång ha varit klostrets abbot. Vi har också lyckats byta till oss en hel del religiös parafernalia ifrån dem, mest för skojs skull givetvis, men man vet aldrig när den kan komma till användning. Dessutom hade vi turen betrakta en oerhört högtidlig gerdisk begravning på avstånd. Eran lånade mig sina tredubbla kikarglas så jag såg en hel del av spektaklet, mycket imponerande på min ära. Nu måste jag sluta, men snart, mycket snart skriver jag igen min kära brorsdotter.

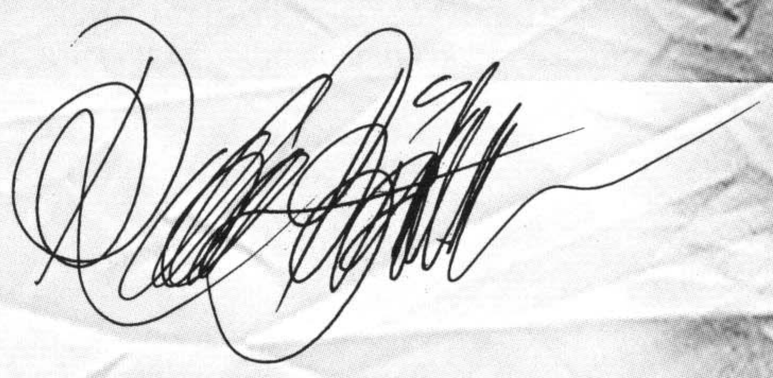
Hoppas allt är väl i Chronopia. Din virrige, men virile farbror Rudolf.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

En stor profet bland små profeter

Nu har jag varit där. Vi lyckades övertala Bondar att ta en omväg upp till den där lilla byn som jag berättade om i mitt förra brev, där jag ju också i en bisats nämnde den store Labenius. Ja, stor och stor, om jag skall vara helt ärlig så visste jag själv inte särskilt mycket om honom innan jag Eran berättade för mig vem han var, men då kom jag faktiskt ihåg att jag hade hört berättas om honom tidigare. Labenius är, eller rättare sagt var, eftersom han är död sedan flera hundra år tillbaka, en oerhört stor profet som enligt lärda uttolkare skall ha förutsett både den ena och den andra katastrofen, bland annat piratbandens invasion av de dödas ö, de Hängivnas ankomst, ett flertal av konflikterna mellan alvhusen och både den andra och den fjärde konfluxen (vad det är skall jag berätta för dig någon gång när jag har tid och utrymme – det skulle krävas betydligt mer än det futtiga papper jag har tillgängligt för att berätta allt om vår världs historia, inte för att jag vet så mycket om den, utan för att det är så). Eran förklarade allt detta för mig och som det slumpade sig hade han till och med tagit med sig ett exemplar av Vetenskapsakademins kraftigt begränsade utgåva av denne Labenius profetior med lärda tolkningar av tiotals gråhåriga virrhjärnor. Om jag skall vara helt ärlig verkar det mesta vara rena rama bluffmakeriet, även om jag hyser full respekt för den gode Eran. I dag skall vi dock besöka klostret för att se om Eran kan övertyga mig om att det verkligen kan ligga någonting i den originalitet och den profetiska kraft som tillskrivs Labenius. Jag skriver mer om det senare.

Hej, igen. Nu har vi varit på besök i klostret. Det var minsann en upplevelse som jag sent kommer att glömma, av flera anledningar. När vi hittade en lönngång råkade Eran snubbla och föll handlöst nedför en trappa och bröt nacken. Så kan det gå om man inte ser sig för. I vilket fall som helst måste jag erkänna att jag tror att jag kan ha kommit någonting på spåret – den gamle Labenius var nog inte så dum som man trodde i alla fall. Lägg den här delen av hans profetia på minnet om du någon gång känner att du behöver tänka på mig. "Förföljaren vinner vad vi trott var förlorat, verkliga hjältar skall hylla hans namn. När allting är stilla och stjärnorna vridna, skall himmel och helvete vila i hans hand." Så kommer det att bli om jag får som jag vill.



Sorgsna och betänksamma hälsningar från din skelögde favoritfarbror Rudolf.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

De röda vildarnas länder

Jag och Torex har nu lämnat karavanen, med den gode Bondars godtycke, och även om vi givetvis skulle ha lämnat karavanen oavsett vad han sagt så kändes det faktiskt skönt att veta att vi hade hans välsignelse och ärliga önskningar om lycka och välgång med oss när vi styrde kosan ytterligare norrut för att undersöka de upptäckter vi trodde oss ha gjort ibland den gamle slitne Labenius anteckningar. Jag vill inte skriva någonting ännu om vad det är vi tror oss ha upptäckt, men när vi hittar det då lovar jag dig att du skall få veta allt (och lite till). För ett par dagar sedan kom vi in på de röda korsarernas område, men det enda vi än så länge har sett av dem är de varningstecken i form av kraniumkrönta pålar som de placerar ut för att avskräcka äventyrare, lycksökare och annat löst folk för att tränga djupare in i de marker de betraktar som sina. Landet är kargt, bergsknallarna saknar nästan helt växtlighet, och kylan börjar att bli märkbar. Vi försöker att dryga ut våra dagsransoner med bär, rötter och smådjur. De små, röda hervonbären, som växer nära marken i små bladbuskar är utsökta och den slokörade bergskaninen är inte alltför svår att fånga, för den som är ung och driftig. Torex har berättat många makalösa historier för mig om de röda korsarerna för mig, om hur de pryder sina kroppar med ringar för att visa sin status och hur de unga pojkar som klarar av att genomgå klanens mandomsprov får klanens mönster inbränt över hela ryggen. Detta sker genom att fyra klanmedlemmar håller pojken i armar och ben och en femte med brutal kraft driver ena hälften av ett glödgat harnesk mot pojkens rygg. På insidan av harnesket finns det otaliga taggar och spikar, precis som i den järnjungfru som är ett så populärt tortyrredskap i Chronopia, vilka bildar klanens emblem, som så för alltid bränns in på den unge pojkens rygg. Det sägs att om en röd korsar lämnar sin klan och sedan återfinns av sina forna klanbröder, kommer de att långsamt avlägsna huden på ryggen och täcka köttet med salt, men sådant skall inte unga flickor som du behöva bry dig om. Fortsättningen är faktiskt ännu värre. Jag skriver mer i morgon, innan jag skickar brevet.

Igår när jag hade skrivit till dig och skymningen hade börjat falla passerade vi förbi en av de röda korsarernas begravningsplatser, en liten dal som omgavs av stendösen krönta av skelettresterna av alltför nyfikna vandringsmän. Från dalen verkade det komma ett pulserande ljussken, som skiftade i rött, gult och vitt, något som givetvis intresserade mig oerhört (du vet att det mystiska lockar även en gammal man). En smal väg kantad av pålar med varningsrunor ledde in i dalen, men blockerades av en port av trä, ben och sten. Nyfiken som jag är propsade jag på att vi skulle besöka dessa korsarernas sälla jaktmarker, och efter ett par minuters argumentation lyckades jag få Torex att göra mig följe. Jag måste säga att det var en av de mer makabra upplevelser jag haft. I Chronopia begraver vi, kremerar eller i värsta fall mumifierar våra döda och gömmer dem i sarkofager djupt under marken. Behöver jag säga att de röda korsarerna skiljer sig från oss. Istället för att begrava sina förfäder ställer de dem på vakt. På upphöjda

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

plattformar över hela dalen satt, stod och låg de av väder och vind sargade liken av korsarernas förfäder, och stirrade ut över dalen, betraktade varandra, himlen och oss, och så här i skymningen, endast belysta av det mystiska pulserande ljuset såg de nästan levande ut. Det första jag kom att förundras över var att asfåglarna inte hade tagit dem, men Torex förklarade för mig att liken behandlades med ett giftigt ämne som gjorde att asfåglarna höll sig borta och som dessutom förhindrade förruttnelseprocessen = det var där= för liken såg så levande ut. I samma ögonblick som Torex hade betonat att så givetvis inte var fallet, bör= jade några av liken på de närmaste plattformarna att röra på sig. Jag kanske är modig, men jag är inte dum och därför vände vi och sprang – så intressant var det kanske inte att besöka en av de röda korsa= rernas begravningsplatser trots allt. Att slåss mot en redan död fiende är som att försöka dränka en havs= orm, det går inte, helt enkelt.

Lyckligtvis är jag fortfarande i livet för att skriva till dig och berätta om våra eskapader, även om de lysande liken, som vi numera skämtsamt kallar dem för att bearbeta vår rädsla, var nära att lyckas för= passa oss till benhögarna kring dalen.

Hälsningar från rätt sida om graven, från din äventyrlige farbror Rudolf.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

En naken svartgardist

Under den tid som gått sedan jag skrev senast har jag blivit jagad över stäpperna av tjutande röda korsarer, jag har blivit torterad, brännmärkt, piskad och slängd till hundarna. Jag har fått löpa gatlopp, blivit levande begravd och hängts upp för allmänt beskådande på ett kors mitt i en by. Jag har upplevt all tänkbar smärta, men det har varit värt det, eftersom jag och Torex numera är hedersmedlemmar av röda korsarklanen Brinnande vargarna. De hade tänkt att servera mig som middag åt sina hundar först, men när de såg hur jag bunden lyckades bita ihjäl två av byns största hundar, insåg de att jag kanske kunde bli en god, röd korsar. Vi stannade ett par veckor i stammen och jagade, tränade, festade, tävlade och plundrade (bara lite grann) i våra nyfunna vänner lag. Sedan, efter det att jag hade tagit farväl av den gode hövdingen Blodiga tanden, begav vi oss ytterligare norrut, med siktet inställt på Torex hemtrakter.

Under vår färd mot högländerna har vi också passerat genom Latracien, det Svarta gardets hemland, där jag har sett både en och annan sak som förvånat mig och fått mig att skrattande tänka på den makt Svarta gardet har i vår hemstad Chronopia. Latraciernas länder liknar i mångt och mycket de röda korsarernas länder och de två folken gör ofta anspråk på varandras jordar (i ärlighetens namn skall jag erkänna att vi under tiden med de Brinnande vargarna faktiskt ett par gånger deltog i räder mot latracierna, brände deras byar, pålspetsade ett par av deras hövdingar och tillfångatog, kvinnor, barn och annan lämplig arbetskraft, men som du säkert förstår var detta någonting som vi givetvis talade ganska tyst om när vi försökte bekanta oss med latracierna).

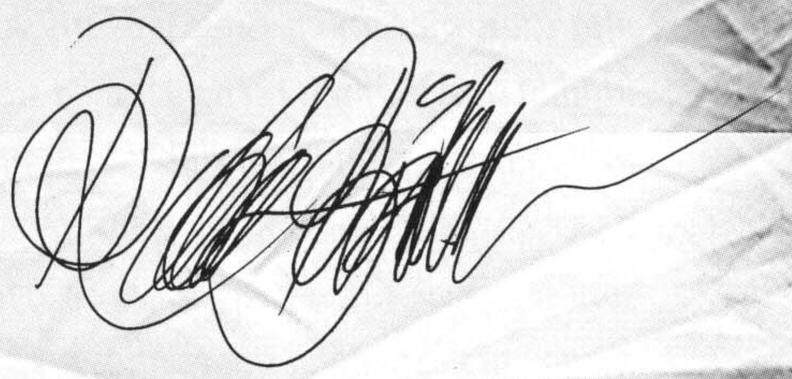
Det latraciska folket är sympatiskt och uppfriskande barbariskt, men ändå samtidigt betydligt mer civiliserat än de röda korsarerna och betydligt mer benägna att välkomna främlingar med annat än hugg och slag. Även om vi inte fick ha vårt läger närmare deras än hundra meter, inte fick äta tillsammans med dem eller tilltala vare sig kvinnor, barn eller gamla, så kände man sig ändå som hemma. Någonting som imponerade på mig var den ständig tuppfäktning som pågick mellan stammens manlig medlemmar om vem som var uthålligast, farligast, vresigast och mest lojal mot kejsaren. Denna kamp visade sig genom att inga av männen någonsin sov i tält, utan alltid på bar mark, gärna stenar, ofta utan mer än en tunn päls till skydd mot kylan, aldrig bar varma kläder utan alltid var så lättklädda som möjligt, men i gengäld ständigt utföra onödiga, men fysiskt krävande arbeten som att bära klippblock och andra fånigheter. Stammens hövding berättade för mig om det prövningar genom vilka de krigare som får resa till Chronopia för att ansluta sig till Svarta gardet väljs ut. Eftersom den klan som får skicka flest krigare till Svarta gardet av tradition blir alla latraciers härskare fram till det att krigarna nästa gång skall väljas ut, ägnas större delen av de unga krigarnas uppväxt till att härda dem så att de skall klara provet och få resa till Chronopia. Vi fick faktiskt till och med äran att från avstånd betrakta en sådan härdning när tio av byns unga krigare skulle lära sig att utstå kyla. Härdningen

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

genomfördes vid en ström älv, en knapp halv dagsmarsch från stammens läger. Där fick de unga krigarna klä av sig i bara födslodräkten och sedan kliva ut i älven för att sedan stå där tills de svimmade eller benen inte längre bar dem. Jag måste säga att jag är glad över att jag inte är uppväxt under sådana förhållanden, samtidigt som jag är oerhört glad att de som skall skydda vår stad faktiskt är det. Inte förrän den siste unge mannen tio timmar senare klev upp ur det iskalla vattnet förstod jag vilka övermänskliga krafter svartgardisterna måste besitta, för enligt hövdingen var det tyvärr ingen av spolingarna som levde upp till de krav som skulle komma att ställas vid Prövningen några månader senare. Om tio timmar i iskallt vatten inte är nog, var går då gränsen? Jag vågar inte ens tänka på det.

Innan jag glömmer det skall jag också berätta lite om kejsaren och latraciерna. Enligt latraciernas legender är kom kejsaren till deras folk för två och ett halvt millenium sedan. "Han kom från norr på morgonen den första vinterdagen med ett svärd i sin högra hand och folkets frälsning i sitt hjärta." Så inleds Kejsarsagan, som berättas nästan varje kväll kring lägerelden vid vilken barnen, kvinnorna och de gamla får värma sig. Den fortsätter med berättelser om hur kejsaren ledde latraciernas frihetskamp mot de vildsinta högländarna (ett under att Torex kunde hålla sig lugn när sagoberätterskan kom till den delen), hur han frälste dem från de röda korsarerna och hur han instiftade Prövningen för att välja ut de krigare som skulle få sluta sig till hans följe och utgöra hans personliga livvakt. När den första Prövningen var till ända skall han ha sagt: "Och varje år skall ni åter förrätta Prövningen på samma sätt som jag förrättat den, och de krigare som blir utvalda skall färdas till min stad, för att skydda den, mig och vår världs välgång."

Lyktan slocknar snart, sekudaoljan börjar ta slut. Från din farbror Rudolf, kvällen innan avfärd från latraciernas land, vidare norrut.



P. S. Detta brevs avlämnande torde vara enda gången du kan släppa in en svartgardist i ditt hem utan att behöva oroa dig för följderna. D. S.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Blodig upprättelse

Jag skriver till dig, min kära Ana, med blandade känslor. Rättvisa har skipats, Torex heder har återupprättats och de klanhövdingar som en gång stal hans hedersvärd och slungade det i den vildsinta vulkanen Heraks gap ligger döda under jorden, sörjda av ingen utom sina allra närmaste. För sådan är högländarnas kodex, att den starke alltid har lagen på sin sida och förlorarna är inte värda ens det blod de blöder. I går natt vid tvekampen på Svärdsryggen, var Torex den starkaste. Men jag undrar om den starkes rätt verkligen skall styra vår värld, jag undrar...

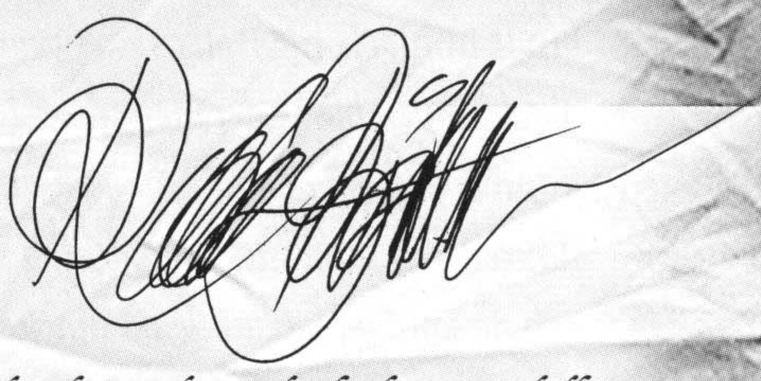
Vår färd genom Högländerna har inte varit lätt, överallt rasar det Heliga kriget, kriget för Bathomets, deras guds ära. Men nu krigar de inte för att vinna ny mark, för att kuva svagare folk och omvända dem till Bathomets lära med svärdet och bilan som enda argument, nu krigar de för sin egen frihet mot de fruktansvärda Hängivnas till synes oändliga legioner. Otaliga var de gånger under resan som vi var tvungna att gömma oss för Hängivna patruller och två gånger lyckades vi faktiskt nedkämpa små patruller av de krigare som jag tror att de kallar de Edsvurna. Hade det inte varit för Torex kännedom om landet är jag långtifrån säker på om vi överhuvudtaget hade lyckats ta oss fram dit vi skulle – Vredesordens borg i Kamiljepasset. Det var där som de män, numera klanhövdingar, som en gång förödmjukat och förnedrat Torex hade flytt med sina mannar. Jag överdriver inte när jag säger att det var med blandade känslor som vi släpptes in i borgen, Torex, den förskjutne, med sitt nysmidda tvåhandssvärd – förvillande likt ett hederssvärd – i ena handen och jag, en möjlig Hängiven spion, två steg bakom honom. Ytterst få vågade tala med oss, men Torex fick audiens hos stormästaren, och berättade för honom om den komplott han påstod sig ha blivit utsatt för tio år tidigare av Raxes och Nervil, när de begått den största synd en högländare kan begå, de hade förstört ett hederssvärd, Torex hederssvärd. Då, i förvirringen, hade Torex fördrivits och eftersom han fortfarande hade varit ung hade han inte vågat säga något till någon, men nu fick stormästare Gymer höra allt. Torex anklagelser var allvarliga, men Gymer lyssnade, och fattade det beslut Torex hade hoppats på – tvekamp. Under sina år i Chronopia hade Torex tränat hos både mäster Moleros och Meriel, blivit antagen till Bolts svartyxor, men lämnat kompaniet, och nu skulle detta äntligen betala sig. Tvekampen blev kort men intensiv – de bägge syndarna på ena sidan och Torex och hans utvalde förkämpe, jag, på den andra – en virvlande stormvind av slag, pareringar, riposter och viga undanmanövrer. Jag skall inte säga att jag minns vad som hände, men när striden var slut var det vi som stod och de som låg blödande på marken och bad för sina liv. Gymer gjorde tummen ner, precis som kejsarens sändebud så ofta gör på Arenan, och vi avslutade deras beklämmande existens. Till min förvåning var stämningen inte alls tryckt efter den forne utstöttes seger över klanhövdningarna, utan alla

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ville gratulera segraren och spotta på lögnarnas lik.

De senaste dagarna har jag funderat mycket över det som hände. Jag gläds visserligen med Torex, jag tror att de som dog förtjänade det, men samtidigt kan jag inte låta bli att förundras och oroas – för tänk om Torex faktiskt hade varit en lögnare? Då hade ju lögnaren gjorts till en sanningssägare genom sitt svärds kraft. Om det verkligen är så att högländarna tror att den som är starkast alltid har rätt, så är det i alla fall min fromma förhoppning att vi kan förhindra att den uppfattningen sprids. I Chronopia har vi i alla fall domstolarnas och den rikes rätt, det känns på något sätt tryggare, även om det egentligen förmodligen är samma sak. Det kan verka som konstiga saker att fundera över för en gammal svärdsvingare som mig, min kära Ana, men ibland känner jag mig orolig, för dig, för världen, för framtiden.

Om en vecka bryter vi upp, då skall Torex och några av hans kamrater slå mig följe upp mot norra ishavet, till Tundra, isbarbarernas hemland. Det ryktas att deras länder fortfarande lyckats undvika de Hängivnas besudlande beröring och stormästare Gymer och många med honom hoppas att vi skall kunna få isbarbarerna att sluta sig till våra styrkor i kampen om de Hängivna.



Kärleksfulla hälsningar från en vindpinad ordensborg, din stolte farbror Rudolf.

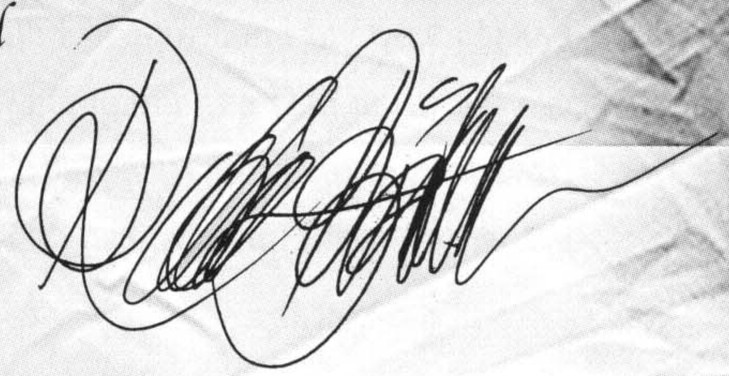
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Ett hopp om fred

Jag vet att jag inte skrivit på länge och jag lovar att jag snart skall bättre mig, men den senaste tidens stra=patser har inte lämnat mycket av varken tid eller kraft till brevskrivande. Under vad som känns som evin=nerlig tid har vi kämpat mot snöstormar, förrädiska snöormar, vildsinta och utsvultna snölejon och isbjör=nar och tagit oss över förrädiska isbroar som brustit under oss och lämnat tomt gapande avgrunder till synes utan botten, skrikande under våra fötter. Kylan har ätit sig igenom våra kläder, vårt kött och etsat sig fast längst in i vårt väsen, i våra ben. Mitt skägg och mina mustascher liknar istappar och mina ögonbryn har blivit vita, som en gammal mans.

Färden över norra ishavet, var något av de absolut mest äventyrliga jag någonsin företagit mig och jag tror helt ärligt att det endast var genom gudarnas försyn som vi nådde Tundra med livet i behåll. Vi hade vid ishavets södra strand råkat hitta en liten isbarbarskoloni där det fanns personer som kunde tänka sig att hjälpa oss, då de delade vår oro inför hotet från de Hängivna. Redan ett par dagar efter vår avkomst satte vi av i en båt, inte stort mer än en gisten skorv, men enligt vår kapten och hans besättning, stryktåligare än vilket skepp som kom till Chronopia, främst tack vare de magiska runor som under krymplingarnas led=ning hade ristats in i skrovet. Jag var övertygad om att skeppet skulle sjunka redan innan vi kommit ut till sjöss, men mina förväntningar kom på skam. Trots att det blåste vindar som fick tidsstormarna i Chronopia att framstå som lätta brisar, regnade hagel lika stora som knytnävar. På vägen över ishavet måste man göra an vid de fem istornen, gigantiska ispelare som reser sig ur havet likt frostiga titaner från svunna tider, för att få sina resedokument godkända. Utan väktarnas välsignelse kommer man inte att bli en långvarig besökare i Tundra. Istornen fungerar som både gränsstationer och jättelika befästningar, i vilka hundratals isbarbarer tjänstgör natt och dag i spänd förväntan på om de Hängivna skall börja våg röra sig norrut. Ett råd till dig kära systerdotter är att aldrig resa till Tundra, men om du måste resa till Tundra så res i alla fall via tornen. Om vi inte hade övernattat i deras hamnar och fått runorna förstärkta och isen rensad från skrovet så hade vi sjunkit lika säkert som kejsaren sitter på sin tron in Evighetspalatset.

Nu har vi äntligen nått fram till barbarkonungens palats, djupt inne i det istäckta landet och vän=tar spänt på om vi skall få audiens för att diskutera Gymers och de andra ordensstormästarnas förslag om samarbete. Bara ett sista ord om isbarbarerna innan jag slutar. Det som har imponerat mest på mig hittills är deras fantastiska sjömansskap och deras vansinniga härdighet mot kyla, de verkar födas tuffare än de mest härdade latracier.



Ett frostigt farväl från en farbror som endast är varm i hjärtat, Rudolf.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

En flyktings klagan

Förra gången jag skrev till dig hade jag genomlidit oerhörda svårigheter, kämpat mot elementen och min egen kropps klagoskrin, för vad jag hoppades var en god sak. Dessutom var jag säker på att vårt förslag skulle mottagas med stor glädje av barbarkonungen, eftersom han måste ha förstått att för eller senare skulle turen komma till hans land, hans folk, honom själv och hans ispalats. Därför blev min förvåning enorm när jag fick höra att hela det högländska sällskapet hade tillfångatagits vid förhandlingarna och skulle avrättas för förräderi – de påstods vara Hängivna agenter med avsikt att leda isbarbarernas folk i en fruktansvärd fälla. Jag blev givetvis bestört när jag hörde några av tjänarna skvallra om det inträffade, och det enda jag kunde göra var givetvis att fly från palatset, vilket var allt annat än enkelt. Barbarkonungens ispalats är oerhört hårt bevakat, varje sal, varje pelargång, varje ljushall, varje port, varje murkrön, ja, nästan varje skrymsle i hela den fantastiska borgen var bevakat och det var inte stort mer än en slump att jag lyckades smyga mig ner i en av de avskrädestransporter som ständigt går till och från palatset ut till ett område sydväst om palatset som kallas de Stinkande källornas dal. Där, vid något jag tror kan vara svavelosande källor, samlar man allt sitt avfall, låter det dofta ikapp med källorna. Jag vågar inte tänka på vad som hade hänt om de vakter som skulle köra den frosthingstdragna avfallskärran hade varit lite mer på alerten och inte så frusterade över att de tilldelats en i deras ögon (och mina också faktiskt) oglamorös uppgift. Hade jag dröjt mig kvar i palatset eller upptäckts av vakterna skulle jag med all säkerhet ha gått samma öde till mötes som Torex och de andra högländarna. Jag tackade min lyckliga stjärna för att konungen hade förbjudit mig att deltaga vid förhandlingarna eftersom jag inte var högländare, men svor samtidigt att jag skulle hämnas Torex, för jag vet i mitt hjärta att Torex inte var en Hängiven agent.

Jag skriver det här brevet från ett skepp som seglar någonstans i norra ishavet, på väg mot Pargal i söder. De påstår att de hittade mig medvetslös och kraftigt nedkyld, nästan som en isstod, i en knappt sjöduglig kanot som drev omkring i ishavet där de var på valjakt. Förmodligen talar de sanning, eftersom det sista jag minns är hur jag i skydd av en snöstorm stal en kajak i en av isbarbarernas hamnar – jag tror den heter Burbang. Kaptenen, jag tror att han heter Rustock och är en före detta vingorisk pirathövding, och jag har haft många givande, men stundtals förvirrade samtal. Jag har feber och yrar ofta, säger han, men ibland verkar jag vara vid mina sinnens fulla bruk och då brukar han ta tillfället i akt och diskutera kring allt, livet och ingenting med mig innan jag får återfall, eftersom jag, enligt hans egen utsago, är "förbannat mycket trevligare och mer fantasieggande sällskap än den pöbelliknande skock imbecilla sjöbusar" som utgör skeppets besättning. Han har lovat att du skall få det här brevet, och jag tror att han kommer att hålla sitt ord.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Om valar och de Hängivnas rädsla för mörker

Jag är nu betydligt piggare och kryare än när jag skrev till dig senast. Kapten Rustock lämnade mig till en kvinna han kände i en fiskeby på Borgasvikens sydöstra strand, eftersom jag hade propsat på det. Själv fortsatte han till Chronopia för att lämna mitt brev, sälja de magnifika valar vi nedgjorde vid Gräldingsöns stränder. När jag var frisk nog övervakade jag harpuneringen av valarna och njöt i fulla drag av den styrka den friska luften gav mig. Tyvärr ådrog jag mig vad de i byn kallade 'elakartat lungtjut' (jag undrar om det kan vara det samma som det vi kallar enkel lungröta). Men efter ett par månaders konvanlecens var jag åter på benen och redo att ta mig an världen.

Då kom de Hängivna till byn. De var på jakt efter ståndaktiga rekryter, och även om jag inte var fullständigt återställd hade jag tyvärr ingen annan möjlighet än att anmäla mig som frivillig (de som inte anmälde sig som frivilliga brändes på bål, halshöggs eller hängdes, allt beroende på befälhavarens tycke och smak). Så kom det sig att jag under ett par månader fick möjligheten att studera detta makalösa, vedervärdiga maskineri inifrån. Jag tjänstgjorde i slavarnas ranker, d v s jag var en sten i den levande mur av kött som de Edsvurna driver framför sig i striden som skydd mot fiendens missilattacker, och deltog i flera slag, bland annat drabbningen vid Kentali horn, där en enorm svartblodsarmé mötte ett öde värre än döden. Jag vet att det kan kännas orättvisst för en så ung flicka som du att behöva höra det här, men din farbror dräpte i den striden fler svartblod än han kan räkna till, och bröt sida vid sida med Edsvurna, Fördömda och eldsdjävlar igenom den sköldmur som skulle försvara svartblodens befälhavare, resebaronen Sinostro. Det är ingenting som jag är stolt över att berätta, men jag känner att du om någon förtjänar att få veta sanningen. Om jag skall vara ärlig var livet i de Hängivnas armé ett helvete, ett rykande, skrikande, vansinnigt helvete, och det var därför jag tog chansen att desertera så fort jag fick den, vilket var mycket snarare än jag någonsin hade hoppats.

Vi hade marscherat längs Borgasvikens östra kust under en ganska lång tid och därför kommit ganska långt österut. De Hängivna rekryterade slavar i fiskebyarna och hamnstäderna, och då och då drog vi söderut för att krossa någon av svartblodens befästa gränsposteringar. Plötsligt vägrade dock tempelmästarna och de mörkerherrar som ledde armén att marschera längre mot öster. Du vet att jag alltid har varit mycket nyfiken, och när vi utan synbar anledning stannade och inte rörde oss på över en vecka, så var jag givetvis tvungen att ta reda på varför. Oförsiktig och dumdristig som jag är smög jag mig in mot stabstältet för att lyssna till mörkergeneralernas och tempelherrarnas överläggningar. Döm av min förvåning när jag fick höra att anledningen till att vi inte fortsatte att marschera österut, mot de mytomspunna Nattländerna, var att de Hängivna verkade vara rädda för vad som dolde sig i mörkret (varför förstod jag aldrig, eftersom man kan tycka att om de fruktade mörkret så borde dö av hjärtklappning så fort de tittade omkring sig, eller i en spegel). De sade sig inte våga riskera en hel armé för en sådan futtigt och i allt oväsentlig avkrok som Nattländerna. Därför beslöts att armén skulle vända söderut, för att angripa svartbloden på allvar, något jag inte ville vara med om. Därför smög jag, och ett par andra slavar ut ur lägret och försvann i riktning mot Nattländerna, förvissade om att inga Hängivna skulle jaga efter oss. Därtill var de alltför rädda.

Jag skall berätta mer i nästa brev, men jag kan avslöja att jag befinner mig i trygghet och att jag nästan är säker på att jag har lyckats undgå att befläckas med Karons märke. Min tanke är fortfarande en fri mans och mitt hjärta tillhör Kaleb och kejsaren.

Nattsvarta hälsningar från din numera mörklagde farbror Rudolf.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Magiska tempelmysterier i Jargals djungler

Att jag skulle få tid att skriva till dig från detta gröna helvete var mer än jag hade hoppats, men ibland, när inte irriterande andar, frenetiskt surrande jätteinsekter eller blodtörstiga rovdjur, gör allt som står i deras makt för att äta upp mig, besätta mig, eller åtminstone sticka mig lite lätt med sina infekterade gaddar, har jag funnit tid och ro att sätta mig ned och nedteckna dessa små ord till dig. För det första skall jag säga att min vistelse i Nattländerna blev mycket kort, betydligt kortare än vad jag hade räknat med. Det var dock inte, som det brukar vara, så att folket inte var gästvänligt eller att jag hamnade i problem så fort jag klev över gränsen, utan den här gången handlade det snarare om atmosfären. Jag hade inte kunnat föreställa sig vad ett liv i totalt mörker kan göra med människor och deras land.

När man kliver över gränsen, från ljuset in i mörkret, passerar man en skarp gräns, där solen inte längre lyser på marken, utan där istället en enorm skugga vilar, ogenomtränglig och obarmhärtig stänger den ute solens livgivande ljus. Utanför gränsen är slätten lika blomstrande som alltid förr, men innanför gränsen är landet dött, marken är torr och ofruktsam, djurlivet är oerhört begränsat, och består av till mestadels blinda skalbaggar, elaka borrdjur och skrangliga stäpphörningar som ser ut som svältfödda gobliner på fyra ben, mer än stäpphöringar. Och människorna är de som har drabbats värst. Jag vet inte om du någonsin har träffat en nattlänning i Chronopia, så jag skall berätta för dig hur de såg ut. En nattlännings hy har aldrig träffats av solens strålar, precis som hans far och hans farfars hy aldrig träffats av solens strålar, och detta har gjort dem svaga, och deras kött vekt. Många av dem ser ut som spetälska straffångar som slitit hela sitt liv i saltgruvorna. Det är så tragiskt att man omedelbart vill vända om, tyngd av misären, äcklet och deras olycka, men samtidigt, du vet hur jag är, så kittlas fantasin, nyfikenheten väcks till liv inom mig, precis som hos ett litet barn som för första gången ser en fågel, och jag vill veta mer. Så jag gjorde vissa efterforskningar, pratade med dem om när mörkret kom (ingen levande minns det längre, det är bara en tradition som förts vidare från generation till generation), och konsulterade deras förnämsta astrologer om hur det egentligen kommer sig att Nattländerna är ett enda stort svart hål. Teorierna är många och man säger sig känna till orsaken (gudarna har lagt en av Altors månar som ett lock framför solen för att hindra dess strålar) samt att det finns flera svarta hål på andra platser. Eftersom man här fortfarande tror att Altor är ett klot påstår man sig veta att det finns minst två svarta hål på Altors baksida och man vet också vilka månar de orsakas av (de månar som de själva kallar Mena och Levo, men som jag förmodar att våra astrologer har helt andra namn på). Men, som jag inledningsvis antydde, blev äcklet snart starkare än min nyfikenhet och jag kände mig tvingad att lämna landet. Att leva sida vid sida med ett helt folk som ser ut som levande lik är inte det mest upphetsande jag upplevt under mina resor runt Altor, det skall jag villigt erkänna.

Nu måste jag avbryta mig då ett lätt svavelosande duggregn som blåst in från träsken varslar oväder och hotar att förstöra mina pergament, men jag lovar att skriva snart för att förtälja dig något om vad jag sett i Jargals djungler. Jag kan lova dig att du inte kommer att tro mig.

Din alltid lika hemsökte älsklingsfarbror Rudolf.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Ett ord från riket i mitten

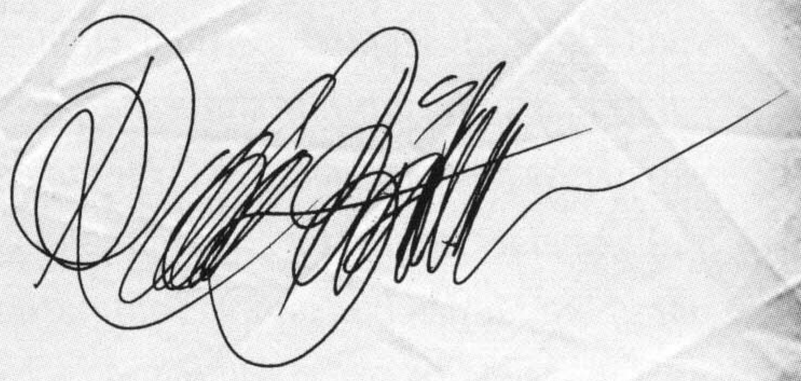
När jag hade skrivit färdigt det förra brevet (hoppas att du fick det då jag skickade det med en opålitlig orchguide som av rädsla för de övernaturligheter som dolde sig i djunglernas inre vände om och svor att han aldrig mer skulle sätta en fot i djungeln – det var efter att halva vår grupp hittades halshuggna, hudflängda, tarmvridna och klara i trädkronorna ett hundratal meter från vårt läger) insåg jag att det var flera saker som jag hade utelämnat. Jag hade till exempel inte skrivit en rad om mina äventyr hos svartbloden, med resegeneralen Rothar och hans mannar, hur jag hjälpte några handfallna orcher i den ockuperade staden Lorginstan att organisera en motståndsrörelse och hur jag, tack vare min tid i den Hängivna armén kunde förse Logath, överbefälhavare för svartblodens nordöstra armé, med förstklassig information som gjorde honom till segrare i slaget om Mathaspasset (där jag själv, tillsammans med en grupp orchiska lönnmördare, red genom fiendens linjer i magen på en av stridsdroger till vansinnets gräns uppretad elefant och lyckades dräpa flera av de Hängivnas viktigaste befälhavare). Men nog om mina hjältedåd och åter till djungeln, som – det måste jag verkligen säga – översteg mina allra vildaste förväntingar vad det gällde mystik, dramatik, storslagenhet och vansinnighet. Jag tänkte beskriva en scen så att du verkligen förstår djungelns trollbindande mystik.

Tänk dig att du efter flera dagars oavbrutet hackande genom lianer, kvistar, buskage och undervegetation, kämpande med köttätande växter, vildsinta blodtörstiga små råttdjur i alla tänkbara färger och former och piskande av det varierande vädret, duckande för mordlystna fåglar och annat, när du hugger genom den sista gröna väggen, helt plötsligt, utan förvarning, befinner dig på kanten av ett bottenlöst stup . På andra sidan stupet forsar ett magnifikt vattenfall, skimrande i gyllene, ned i den oändliga avgrunden och inte nog med det, utan vattenfallet rinner ut under ruinerna efter ett gigantiskt palats, byggt i grön sten, med våghalsiga tinnor och torn, som nästan helt är övervuxet av den vilda djungeln. Palatset utstrålar en nästan magisk aura och du kan se hur det blixtrar lätt från de fallfärdiga spirorna, hur statyerna på balustraderna rör sig lika smidigt som om de vore verkliga varelser av kött och blod. Då lovar jag dig att du skulle låta dig trollbindas av djungelns mystik.

Det palats jag just berättade om skall enligt legenderna och våra guider, som blev oerhört nervösa när vi hittade det, härstamma från tiden innan människorna skapades, men jag tror att det är en sanning med modifikation. Allt jag såg och upplevde tyder på att det en gång varit en mänsklig boning, även om den nu bara var hem för magiska varelser, av sigill fjättrade andar och maktfullkomliga gastar som vägrat ge sig av till dödsriket för att de hellre stannar här, i vår värld, där de är mäktigare än nästan alla levande varelser. Tro det om du törs, men jag hade faktiskt ett samtal med en ande som, efter att ha försökt besätta mig och tack vare min utomordentliga juriska skyddsamulett misslyckats, påstod sig ha varit rådgivare vid den siste trauniske kejsarens hov, och blev mycket upprörd när jag ifrågasatte sanningshalten i hans påståenden. Han berättade en rad saker av historiskt intresse (om

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

kejsarens kärleksliv, vilka som intrigerat för att mörda honom, vad han åt till frukost, hans preferenser vad gällde toalettbestyr, förströelser och kärleksliv (han påstod bland annat på fullt allvar att kejsaren inte kunde älska annat än materiella ting och att han därför var gång han såg en kvinna som behagade honom, gjöt in henne i en staty föreställande henne själv och ställde den i sitt 'harem' där han sedan låg på kvällarna och njöt av att vara omgärdad av tusentals undersköna kvinnor). Jag har nedtecknat allt och hoppas kunna presentera mina upptäckter för Vetenskapsakademin vid min hemkomst för att få deras riktighet bekräftad. Kan hända föräras man hedersdoktorsgrad och kan leva på frikostiga stipendier resten av livet? Jag kan då garantera att jag inte skulle klaga. Nej, nu blir jag långrandig igen. Sluta nu din gamle stolle, får jag säga till mig själv ibland när jag bara babblar på så där omotiverat mycket i mina brev. Dags att ta adjö för denna gång och hoppas att jag hittar någon som jag kan skicka det här brevet med. Bli inte orolig om det knackar ett spöke på fönstret en natt. Det kan vara någon av de gamla stötarna från Jargals djupaste djungler som beslutat sig för att återgälda de tjänster jag gjort dem.



Tack och adjö för denna gången från din nänstan spöklikt nära andebesatte farbror Rudolf.

P.S. Jag styr nu kosan mot Mergal och hoppas att kunna, om inte avstickarna blir vansinniga på grund av alla argsinta Hängivna gränspatruller, kanske kunna skicka en souvenir eller två i nästa paket. Inte alla flickor i Chronopia får presenter från så fjärran länder, det hoppas jag att du vet. D.S.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Inga ljuva porslinshundar

Det smärtar mig att behöva berätta att jag (och indirekt du) har förlorat något som varit mig mycket kärt (och säkert skulle ha blivit även dig mycket kärt om jag bara hade fått tillfälle att skicka dem till dig. Jag befinner mig nu i södra Mergal, i en liten hamnstad som heter Idoru, och som – precis som resten av landet – till väldigt stor del kontrolleras av de Hängivna. Under resan genom landet har jag varit överallt och sett nästan allt som går att se – gigantiska drakar (ja, i papper och tyg alltså), enorma fyrverkerier, magnifika palats från kejsartiden, fantastiska slussanordningar och jättelika konstgjorda sjöar, nästan som små hav, utsmyckade med smakfullt utvalda plantor och djur. Det är nästan så att man tror att de satans wongoserna har hämtat sin inspiration från Mergal när de byggt sina bostäder i Chronopia. Det är nämligen väldigt, för att inte säga kusligt, likt, både till stil och form. För att inte komma ifrån ämnet tänkte jag nu berätta vad det var jag förlorade. När jag befann mig i landets huvudstad, Derino, som är ett underverk av god smak, trots att det raserats av inbördeskrigen och de Hängivnas härjningar, och att ännu ingen, annat än på direkta order från de Hängivna, orkat påbörja återuppbyggnade av staden (tänk på att det har gått tusentals år), råkade jag av en fullkomlig slump, under ett i vanlig ordning oplanerat inbrott, komma över två vansinnigt söta porslinshundar, en röd och en gul, vilka jag omedelbart insåg skulle utgöra fantastiska presenter till min brorsdotter – alltså dig Ana. Sättet på vilka de tillverkats är sedan länge bortglömt, vilket gör dem ännu värdefullare, och nu i den djupa depression som genomsyrat landet ända sedan de Hängivnas ankomst, trots att ockupationsmakten faktiskt gör extremt mycket för att pigga upp stämningen, anordnar käcka parader, karnevaler och annat vilka innevånarna pliktskyldigt men förkrossande likgiltigt deltar i, skulle jag komma att få erfara att inte alla Mergals innevånare hyser någon respekt för den gamla tiden. Jag tog dem nämligen till en första klassens hantverkare, som dessutom hade rykte om sig att vara alldeles ärlig, för en värdering. När jag visade honom de bägge porslinshundarna blev han vansinnig. Han började skrika, gestikulera och förbanna mig för att jag hyllade det gamla genom att ens så mycket som ta i sådana upprörande, kätterska, obscena symboler som dessa hundar och sedan – innan jag hann hindra honom – krossade han dem till smågrus och började att skrika på ordningsmakten. Jag anslöt till honom i hans rop på ordningsmakten då jag givetvis ville ha ersättning för vad han hade förstört. Jag var fullkomligt övertygad om att hundarna var värda en smärre förmögenhet och i det ögonblicket framstod problemet med att förklara hur jag, en utlänning och fullständig främling, hade fått tag i dessa åtråvärda reliker från en svunnen. När väl den bepansrade och av Hängivna edsvurna förstärkta stadsvaktspatrullen anlände för att reda ut problemet insåg jag snabbt mitt misstag och förstod samtidigt varför porslinshundarna varit så oerhört väl gömda. Innehav av föremål från kejsartiden var belagt med grova straff, och innan jag visste ordet av var jag på väg till dödscellen för att invänta verkställandet av min dom, men fru Fortuna log mig för en gångs skull rakt i ansiktet. Av någon, för mig fortfarande okänd, anledning dömdes jag bara till straffarbete och det är därför jag är där jag är. Jag inväntar ordern om att vi – jag har fått äran att bli galärslav i de Hängivnas armé, vilken jag ju redan en gång tidigare lyckats desertera ifrån – skall avsegla mot Drakonia, för att – som de säger här, köra ned svansen i halsen på de där fjälliga missfostren. Jag hoppas på att vi förlorar och jag återigen får chansen att fly.

Hoppfulla hälsningar om att du inte saknar porslinshundarna alltför mycket (du fick ju trots allt aldrig chansen att lära känna dem) från din fängslade farbror Rudolf.

P.S. Om brevet har en smula prekär, stickande, nästan kväljningsframkallande stank beror det på sättet på vilket det lämnade det här fängelset. Oroa inte ditt unga huvud med tankar på vilka baciller som lever på dessa blad, men försök undvik att kyssa dem, om du inte önskar dig ordentligt tarmvred. D.S.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

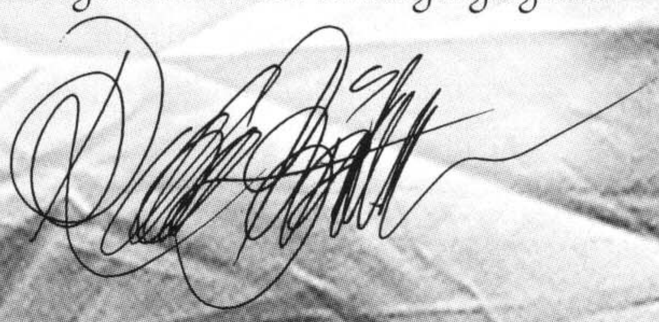
I de fjälliga slickarnas land

Återigen kan du pusta ut kära flicka, din förträfflige farbror Rudolf tycks ständigt hitta en väg ut ur de mest nattsvarta bekymmer, och nu är jag återigen en fri man, även om det inte var helt enkelt. Flottan lade ut från Idoru för idag en månad sedan och styrde stäven mot drakoniternas land, Drakonia. På vägen anslöt fartyg från de Hängivnas befästningar i Fryvien, på Solnedgångens öar och Eldsländarna till flottan och när vi började närma oss Drakonias kust, vi kunde se den på väldigt långt avstånd, var stämningen på skeppet mycket god. Generalerna var segervissa, tempelherrarna höll mässa även för oss slavar och gav oss sina mörka välsignelser, slavdrivarnas piskade oss extra kärleksfullt och kraftigt, för att stärka oss inför de kommande striderna, och soldaterna marscherade ständigt av och ann på däck. Flera av skeppen, bland annat Karons vilja, det skepp jag seglade med (eller rodde på) var så stora att hela falanger kunder exercera på däck och träna framryckningar, omgrupperingar och utfall samtidigt som de skanderade hymner till sina smutsiga härskare. Jag måste säga att deras goda humör smittade av sig på flera i besättningen, som bad och befrielse från synderna och få bli en av Karons skara, men själv höll jag mig lugn, av rädsla att få Karons märke, att för livet vara märkt av de Hängivnas inflytande och aldrig, inte ens inför Kaleb, kunna stå ren och fri från skuld. Lyckligtvis gick inte riktigt allt som planerat.

Dagen då vår flotta skulle drabba samman med drakoniternas huvudflotta, deras drakskepp skulle sänkas och de Hängivna skulle styra över ytterligare ett folk, blev en oerhört dålig dag för vår flotta, men en bra dag för mig. Uppenbarligen hade de Hängivna drabbats av hybris och inte gjort några noggrannare efterforskningar om drakoniternas flotta, för de verkade lika förvånade som jag, när hornförsedda gigantiska, hårdfjälliga monster (de kallas kyloser, har jag sedan fått lära mig) emanerade ur djupen, attackerade skeppen underifrån och bröt sönder skroven på samtliga större fartyg under slagets första minuter, långt innan drakoniternas riktiga flotta var inom skotthåll för våra flamkatapulter, ballistor och trebucheter. Innan ett enda Hängivet fartyg hade hunnit avfyra något av sina vapen var slaget förlorat och man flydde. Nog om deras otur och åter till min tur. Min tur bestod i att jag råkade befinna mig på ett av de stora skeppen, ett skepp som sänktes och med vilket jag så sakteliga började sjunka till botten med. Vad är det för tur med det? frågar du dig säkert. Vissa av mina medslavar frågade sig samma sak, gav upp omedelbart upp och sjönk verkligen hela vägen ned till botten med spillrorna av de Hängivnas skepp. Jag tog istället tillfället i akt, utnyttjade all min styrka, min list och smidighet till att, efter säkert fem minuters intensiv undervattenskamp, lyckas få loss mina bojor från de sjunkande skrovet, och bröt en knapp minut senare vattenytan kippandes efter andan och i ett desperat behov av hjälp. Drakoniterna tog mig som krigsfånge, och resten, som alltid i mitt fall, historia.

Jag är numera en av de högst uppsatta icke-drakoniterna vid hovet i Kerasch, lever i ett liv i lyx och överflöd (jag har faktiskt till och med fått ett litet hus längst ned på huvudgatan, alldeles mittemot stadens förnämsta badhus) och frotterar mig med all sköns bisarra ödlemän och kvinnor (men man får aldrig nämna ordet ödlemän, för det påminner dem om deras ursprung, något avlägset land jag tror de kallar Moo's g'iilâkk och som är tabu har på ön – om någon av dem läste det här brevet skulle det vara "uppläxaren" nästa för mig). Jag upplever att jag har anpassat mig väl, efter omständigheterna, jag har till och med tagit mig en ung draknitisk älskarinna – Teesah, som är mycket älskvärd och har introducerat mig till en rad intressanta saker, särskilt öns för-drakonitiska tid. Det enda jag har svårt att vänja mig vid är det eviga slickandet. Drakoniterna luktar nämligen med tungan, när man hälsar på varandra skall man också alltid lukta på varandra, dels som en artighetsgest (att inte lukta på någon är att kalla honom smutsig eller illaluktande, en oerhört grov förolämpning bland drakoniterna), men också för att försöka utröna den andres intentioner, allmäna sinnestämningar och så vidare. Trots att jag inte luktar med tungan (vi chronopier använder som du kanske vet näsan och öronen till sådant), kräver sedan att även jag slickar på de jag hälsar på, något jag har svårt att vänja mig vid. En man vid namn Tobalt som jag träffade vid hovet och som härstammar från Solnedgångens öar, påstår att slickandet kommer att bli drakoniternas undergång. Han menar att om någon gång en farsot drabbar ön kommer den ovillkorligen att spridas snabbare än chronopiskt skvaller och utplåna hela befolkningen. Han kanske har rätt, men i mina öron låter det mest som bisarra domedagsprofetior, nästan i stil med virrhjärnan Labenius.

Skallrande, slickande tunghälsningar från en ö fylld av märkliga personer (Raasekh, page vid hovet och min evige guide, Tooseef, astrolog och slickmotståndare, Nusiien, hedersgardets kapten och far till Sheebar som påstås kunna bli en stor gladiator om han bara någon gång kommer till Chronopia) och ibland dem ständigt din fjärran farbror Rudolf.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Det börjar brännas

Det var oerhört länge sedan jag sist skrev till dig och jag skall undvika att återigen göra samma misstag, men min vistelse i Drakonia, kom under de sista månaderna att få mig att fullkomligen gå upp i de uppgifter vid hovet som jag åladdes, och du vet hur jag är. När jag får en viktig uppgift lägger jag allt annat åt sidan för en lång tid och ägnar mig inte åt något annat. Nu är den tiden slut, jag har lämnat Drakonia och färdats söderut, först via det härligt ogästvänliga Faltrakien där jag både en och två och tre gånger höll på att mördas, hackas, hängas och styckas av uppretade innevånare som kallade mig allt ifrån blekfis till Hängiven överlöpare. Sedan, när jag lyckats ta mig över Saneno, till östkusten, via det bisarra inlandet, där jag stötte på både oförskämt rika baroner, fisförnäma slavdrivare, excentriska magiker med enorma mindervärdeskomplex och vilsegångna eremiter på jakt efter meningen med livet mitt ute på Sanenos slätter, och väl nått Fryvien, vilket givetvis var ett stort misstag eftersom jag återigen var oerhört nära att bli slagen i bojor och såld som galärslav. (Det skulle just ha varit snyggt om jag, den gamle hjältemodige äventyraren Rudolf Bråkehielm, återvänder hem till Chronopia som slav för att säljas till någon vedervärdig översittartyp från de höga tornen.) Med hjärtat i halsgropen och benen på ryggen (en fryvisk köpman var fortfarande efter mig eftersom jag lite oförsiktigt hade uppvaktat hans dotter som var trolovad med en av de Hängivnas diplomater, och eftersom jag nära på hade enleverat henne, vilket skulle ha renderat honom fruktansvärda repressalier för det uteblivna bröllopet, var han aningens upprörd) lämnade jag Fryvien i en smuggelbåt från Kannibalöarnas systerö Maricha och styrde kosan söderut.

Du kanske minns vad jag skrev om Tundra och den nästintill outhärdliga kylan i norr? Om du gör det kan du notera det omvända för de södra eldhaven, där vattnet var så varmt att fisken nästan var färdigkokt när den kom upp i näten, där vattnet i ett öppet vattenskinn ibland avdunstade på bara några minuter (om det stod mitt i solen och under ett glasbord, till exempel). Jag måste säga att jag aldrig hade trott att det skulle kunna bli så varmt, men alla var tvungna att bära tjocka skor för att vi inte skulle bränna oss när vi gick över däck. Det kanske låter som en historia hämtad ur en sagobok för vuxna barn, men jag såg faktiskt en dag en man, han var ganska ovan vid så härsydliga farvatten, som gick omkring i bar överkropp på däck, råkade snubbla på en tross föll huvudstupa in i en plåthink som stod på däck och brände bort halva ansiktet. Det var ingen vacker syn och sedan dess går jag alltid omkring med nödvändiga skyddskläder för att undvika att mitt ljuva anlete skall behöva förstöras.

När vi hade seglat i några veckor nådde vi den södra övärlden, ett av Altors mest mytomspunna områden som verkligen är befolkat av riktiga människor. Enligt en klok man som var med på smuggelbåten, de kallade honom Tok-Torkel för att han påstod att han en gång hade sett en flygande båt (inte att förväxla med våra chronopiska luftskepp, de är något helt annat) och för att han hade sina små egenheter, så är den södra övärlden den plats på Altor från vilken alla människor härstammar. När jag frågade honom varför inte alla människor (isbarbarerna, nattländarna, högländarna och sabranerna till exempel) såg ut som solfolket eller chariberna, hade han faktiskt ett mycket intressant svar. Han förklarade för mig att alla givetvis hade sett likadana ut från början, men att de efter det att gudarna hade sett till att de inte kunde förstå varandra (han pratade om hur alla helt plötsligt hade kommit att tala olika språk) bestämt sig för att lämna varandra och sedan när de färdats över Altor kommit att blekna i färgen, eftersom solen alltid lyste starkast på den södra övärlden och det var solen som gav människan dess färg (precis som ugnen ger leran dess färg). Även om han inte kunde förklara för mig varför isbarbarerna var blå (han förskte med någonting om kyla och sånt tjafs) gör mina inte alltför avlägsna erfarenheter av nattländarna beklämmande blekhet att jag inte kan annat än tro att hans teorier är riktiga. Särskilt som jag själv har fått en klädsam brun färgton, vilken kommer, antar jag, av de många stärkande och hälsosamma timmar jag spenderat i solen.

Saltstänkta hälsningar från en smuggelgodsfylld kajuta. Din alltid lika påhittige gamle farbror Rudolf.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Utsikt från ett övergivet torn

När jag blickar ut från detta magnifika torn, som en gång, av den oerhört högstående solfolkskulturen, ansågs vara världens medelpunkt, kan jag inte annat än förundras över hur världen förändras, hur idéer förändras och hur människor förändras. Du kanske tycker att jag låter sentimental och gråtmild när jag fäller en tår över att de Hängivna kommer att riva tornet och snart kommer det inte att vara mer än en flyktig legend om hur saker och ting var för, innan historieskrivningen började. För så är det, att även om vi nedtecknar allt, kommer man om tvåtusen år inte att tro på oss. Om tvåtusen år skulle ingen kunna tro att det här en gång varit världens mittpunkt, världens, lärdomens och mänsklighetens centrum. Jag är övertygad nu om att Tok-Torkel hade rätt när han sade att mänskligheten en gång steg upp ur haven på just den här öns stränder och skapade sitt första rike här. Solfolket har så många hemligheter att de aldrig kommer att gå att upptäcka. De ligger begravda under historien, i ruiner, gömda lönngångar, sinnen, bortom magiska portaler och ristade folkets själ. Solfolkets gåtor går inte att lösa och jag, kära Ana, är oerhört frustrerad.

Aldrig har jag stått så utanför ett samhälle som jag gör här. Aldrig har jag, Rudolf, den virile, glade och alltid festvillige, äventyrslystne, behövt söka efter sällskap som jag gör nu. Ingen vill tala med mig, ingen vill hjälpa mig och jag ångrar att jag lämnade de i jämförelsevis gästvänliga Kannibalöarna för att komma hit. Det enda sättet på vilket jag har kunnat skaffa mig en bostad var att ansöka vid de Hängivnas ockupationskontor om arbete, vilket jag nu har, och det är därför som jag kan stå här uppe i tornet som skall rivas och skriva dessa ord till dig min brorsdotter för att du skall förstå att din farbror inte alltid är en rättskaffens man, som ibland förstör historien för att försöka skapa en bättre morgondag. Jag hoppas att du lever för att uppleva den dagen då allt blir bra igen, då kejsaren befriar solfolket och hela världen från de Hängivnas förtryck, och jag hoppas att jag kan stå vid din sida och säga, jag var en av de som bidrog till det här. Jag hoppas det.

Innan jag blir för gråtmild skall jag berätta lite om situationen här på Solnedgångens öar, så att du har något att diskutera med dina väninnor när ni går på de där dekadenta alviska bjudningarna (du borde väl vara i den åldern nu då du har kommit att uppskatta den sortens förlustelser). Det hela är oerhört tragiskt. Solnedgångens öar var det första land de Hängivna lade under sig efter det att Karon uppstigit ur magmaoceanernas djup och nu, många hundra år senare, har man såväl folket som landet i ett järngrepp och dess skratt har tystnat. Man är inte lycklig längre på Solnedgångens öar, man är slagen, förödmjukad och förnedrad. De flesta har gett upp, men inte alla och jag hoppas verkligen att de aldrig ger upp.

Hopplösa hälsningar från den obehagligt botade optimisten (arbetare nummer 1332 i barack 24).
Din evige farbror Rudolf.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Muntert möte i mörker

Det verkar som att mitt förra brev lästes av betydligt fler än dig och mig, vilket kunde ha blivit allt annat än helt lyckat, med tanke på dess innehåll. Lyckligtvis var det inte några nyfikna Hängivna som lyckades lägga beslag på brevet, utan en del av motståndsrörelsen. Deras uppmärksamhet var anledningen till att jag en dag efter avslutat värv i tornet, plötsligt befann mig bakbunden i ett nedsläckt rum med ett svagt minne av att ha blivit träffad av någonting hårt i bakhuvudet. Att huvudet dessutom värkte betänkligt bekräftade mina misstankar. De hade uppmärksammat mitt brev och insett att jag var en utmärkt person för dem att förhöra om de Hängivnas arbetsmetoder (jag visste ju inte mycket, men ändå något), och att använda för att vidarebefordra vissa uppgifter och hälsningar till landsflyktiga medlemmar av solfolket i Chronopia. Mötet med dessa individer gjorde att jag fick hoppet åter. Kanske hade solfolket ändå en chans att klara sig under de Hängivnas ok. Efter att vi hade bytt tjänster med varandra, lämnade jag frivilligplaceringen i de Hängivnas led (tredje gången gillt som man brukar säga, i mitt fall var frågan om jag skulle klara mig undan de Hängivna för alltid eller bli bestraffad med besked) och lämnade solnedgångens öar. Jag återvände till Kannibalöarna, och diskuterade vissa saker med de häxbaroner jag lärt känna och fick slutligen värvning på ett handelsfartyg, eller rättare sagt, på en jättekanot, som skulle segla västerut. Utan att veta vad som väntade mig beslöt jag mig för att följa med, för vad som helst skulle garanterat vara bättre än den stekheta södra övärlden.

Nu har fartyget seglat i flera veckor, vi har passerat mellan Saneno och Drakarkipelagen (även om jag tror att varenda drake i hela världen dog långt innan kejsaren kom till makten), förbi Drakonia – där jag var frestad att stanna – och bort mot Valgussjön, de stora öknarna, det mytomspunna Sabranien och dess grannland, teokratin Marajani. För att komma in i Valgussjön måste man segla förbi Yndar, ett land vars invånare för länge sedan bestraffades av gudarna för sin ondska och som till och med är en plats som de Hängivna avskyr. I norr måste man genom Valgusgapet och i söder måste man ta sig genom Irendor, de öar där enligt legenderna jättefolk, från tiden före den första konfluxen, fortfarande lever sida vid sida med besynnerliga sagomonster. Jag, och resten av besättningen med mig, bävar inför de dagar då vi måste segla förbi Yndars kust. Förmodligen kommer vi att försöka gå så långt norrut i Valgusgapet som är möjligt utan riskera att fångas i de nyckfulla kastvindar och stormbyar som obarmhärtigt sägs lyfta fartyg ur vattnet och slunga dem mot de rakbladsvassa klipporna på Karkassuddens spets.

Önska mig lycka till!

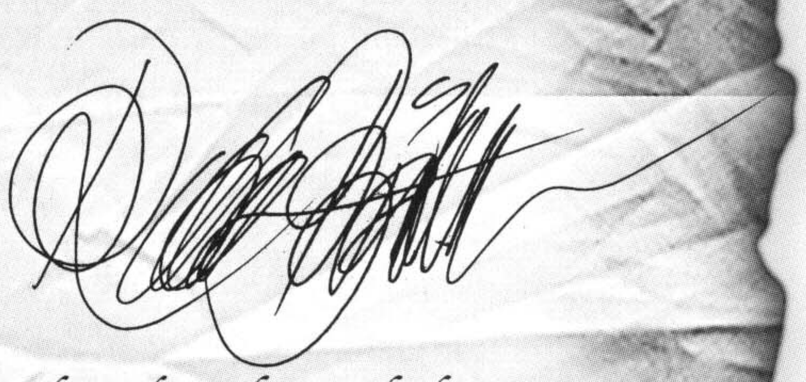
Hjärtliga hälsningar från din underbare, men ängslige farbror Rudolf. (Alla känner sig inte bekväma tillsammans med en båtlast barbarer som man vet skulle kunna tänka sig att dinera på en vid brist på mat, eller ett särskilt behov av att äta kött.)

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Bortom de stora öknarna

Nu är vi där – i landet dit jag alltid velat resa. Vi är i Sabranien, världens ände för många chronopier, men om man frågar en sabran så är det här världen börjar, hit dit de Hängivnas styrkor ännu inte har orkat slå sig fram. Landet är allt jag trodde och oerhört mycket mer, mer mystiskt, magiskt, energistrålande, demoniskt, förvirrande, hemligt, ljuvt och sagolikt, precis som Sabranska nätter, men med en färg, intensitet och kraft som inte det skrivna ordet någonsin kommer att kunna förmedla. Resan hit var visserligen plågsam, vi höll på att gå under flera gånger, vi förlorade ett tag såväl mast och segel och var nära att driva iland på Yndars kust (tänk dig att vandra på död, förbannad mark), men vi klarade oss och den ångest vi utstod under resan har blivit mer än kompenserad. Om du var här skulle jag aldrig lämna det här underbara landet. Jag skulle köpa mig ett hus (ja, jag har faktiskt lyckats samla ihop lite pengar), skaffa mig ett jobb eller försöka hitta en bra bank och leva på räntorna (så som alla chronopier med lite värdighet gör). Vi skulle kunna bli lyckliga här – men å andra sidan kan man vara lycklig i Chronopia också, även om det är svårare. Strunt samma, jag kastar mina drömmar, för nu återvänder jag hem. Snart, väldigt snart, kommer jag att knacka på din port i Chronopia. Men nog med sådant snick snack nu, och åter till den sabranska verkligheten.

Jag tror inte att du kan föreställa dig den sabranska mångfalden, den sabranska färgstyrkan, den sabranska energin eller den sabranska eldigheten. De sabraner du träffar i Chronopia är blott skuggor av sina landsmän, tyngda av storstadens allvar kan de inget annat än hänfalla till våld, brutalitet och beräknande manipulation. Här gör man det visserligen också, men på ett ack så mycket mer njutbart sett, med den demoniska glimten i ögat. Otaliga är de sabranska sultaner jag har haft nöjet att möta, Shafas, Juraf, Toofar, Keemar och deras vänner är alla personer vilka jag har haft det stora nöjet att sitta vid samma bord som. Och deras kultur, deras palats, deras konst, deras ljuva kronor på verket. Moong-palatset, Teoriustornet, den begravda staden Reshieda, den Stora bassängen och Lilla lyktan är alla storslagna exempel på hur föredömligt uppfinningsrika sabranerna är. Om man bytte ut alla rötägg i Chronopia, mot sabraner, då skulle världen vara underbar.



Återvändande hälsningar till en snart inte längre ensam brorsdotter från en farbror i retur. Din Rudolf.

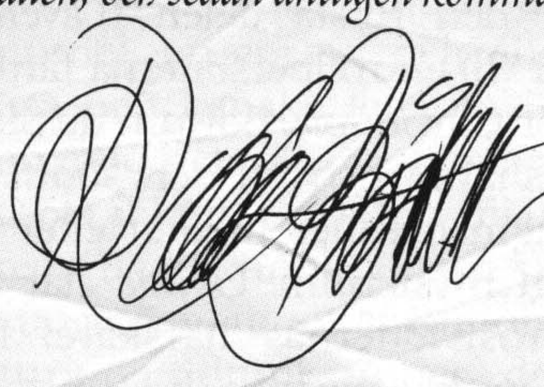
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Återresa

Älskade Ana, nu har jag styrt kosan hemåt igen, precis som jag lovade i det förra brevet jag skickade. Jag har sällskap med en stor sabransk karavan ledd av den mäktige sultanen Brashariv, som har lovat mig en plats vid sitt chronopiska hov. Ja, det är sant, den store sultanen reser med hela sitt hushåll till Chronopia för att slå sig till ro i den bästa staden i den bästa av alla möjliga världar. Det kommer att bli helt enormt att få möjligheten att dela med mig av de erfarenheter jag gjort under mina resor till dig, den människa i världen, näst efter kejsaren givetvis, som jag saknat mest sedan jag (för hur länge sedan är det nu? ett år? två eller tre, jag vet inte) lämnade Chronopia bakom mig.

De senaste veckorna har vi färdats genom de stora öknarna. Ett par gånger har vi varit riktigt illa ute, men sultanens förträffliga mystiker, demonbesvärjare och andra hokuspokusmakare, har sett till att avstyra alla byggande sandstormar och driva tillbaka rosslande sandormar, gyllene bältbestar och aggressiva svartgamar. Vi i livvakten har inte behövt göra någonting, utan stilla tittat på när de spänt sin hypnotiska blick i de stora bestarna som sedan fromt lunkat därifrån som om ingenting hade hänt. Enda gången jag överhuvudtaget har varit tvungen att dra min nyinförskaffade kroksabel av ypperste sabranska smide (jag kallar den sångklingan, då den ger ifrån sig ett sjungande ljud innan den skär igenom mina fienders kroppar) var när vi lät oss överraskas av ett gäng kalebiter som blivit rövare i ren desperation, eftersom deras länder är ockuperade av de Hängivna. Sorgligt nog var vi tvungna att döda dem allihopa eftersom de vägrade att ge upp. Hade hela deras folk varit lika envist som dessa rövare hade landet aldrig blivit ockuperat av de Hängivna.

Nu kommer vi att färdas sydöst, genom Tovarien och Landuberien, de sydligaste av kalebiternas länder, utmed Weneshavets kust, via Banborstland och Baskalien, och sedan äntligen komma hem till underbar Chronopia.



Med fantastiskt förväntansfulla hälsningar om snart återseende. Din ende farbror Rudolf.
P.S. Det är över nu. Det lovar jag. D.S.

Efterord

Rudolf Bråkenhielm återvände aldrig till Chronopia, i alla fall inte till mig, Ana Borgkvast, utan han försvann någonstans i Pandaros inland, efter det att han lämnat brevet till en besättningsman på ett faltrakiskt handelsskepp på seglats i Weneshavet. Vart han tog vägen är än i dag, tjugo år senare, ett mysterium. Själv har jag ingen möjlighet att försöka söka rätt på honom, mina pengar räcker inte till. Men var och en som vill försöka och tror sig ha en chans att lyckas: Lycka till!

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Drakar & Demoner

ÖDESHJULET

Ödeshjulet är den första delen i äventyrsserien Skuggtronen, i vilken rollpersonerna färdas genom världen utanför Chronopia, bortom de Stora öknarna, över världshaven och till den södra övärldens brinnande magmaoceaner på jakt efter lösningen på ett uråldrigt mysterium. Övriga står att finna i modulerna Frostviddernas härskare, Drakarnas söner, Eldshavens betvingare och Demonernas folk. Samtliga delar går givetvis att spela separat, men då förloras en stor del av känslan av att rollpersonerna deltar som hjältar i ett episkt skeende.

Om du har tänkt att delta som spelare i det här äventyret bör du sluta läsa omedelbart.

Innan själva äventyret börjar kommer en förklaring av legenden om Skuggtronen, vilken utgör bakgrunden till äventyret. Sedan följer själva äventyret och avslutningsvis en kort vägledning till äventyrets spelledarpersoner.

Bakgrund

För mycket länge sedan, långt innan de Hängivna anlände till världen och när Kejsaren ännu inte hade suttit oräkneliga eoner på den chronopiska tronen, fanns det en grupp mäktiga män och kvinnor som kallade sig själva för Sällskapet. Sällskapets medlemmar sökte efter svaret på den största av alla frågor, frågan om vad allt består av, hur världen är uppbyggd och vart historien skall föra oss, hur framtiden kommer att gestalta sig, och de fann det. Det svar de då formulerade skiljer sig oerhört från de sanningar som Chronopias vetenskapsmän ständigt proklamerar för folket på stadens gator och torg, från de sabranska mystikernas tro och de charibiska mörkermagikernas åsikter om alltings ursprung. För Sällskapets medlemmar var eld, jord, vatten och luft, som enligt en i stort sett enig Vetenskapsakademi, Galdermästarna, isbarbarernas krymplingar och till och med vissa tempelherrar utgör grunden för all existens, bara fyra olika materialiseringar av samma kraft – materien, som själv är en av fem olika grundpelare i vår existens. De övriga fyra är sinnet, självet, tiden och den onämnbara kraft som kallas k'ar, och representerar kontroll, koordination och fokus.

Till dessa fem krafter byggde Sällskapets medlemmar fem helgedomar, lika spridda över världen som deras hemliga sammanslutnings medlemmar.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

I varje helgedom fanns nyckeln till den helgedomens kraft och en poetisk karta till nästa helgedom och i den femte och sista helgedomen, Skuggtronen, som var tillägnad k'ar, fanns det fokus som lät den som satt på tronen att bli en av världens mäktigaste män, Sällskapets okände stormästare. Om alla portar var öppna, varje helgedom flödade av kraft, så samlades all den kraft i den person som satt på Skuggtronen, och då kunde han styra Sällskapets medlemmar, var de än befann sig.

Sällskapets medlemmar fanns spridda över världen, organiserade i kretsar bestående av män och kvinnor hängivna det mål Sällskapet hade, att manipulera, intrigera och säkerställa Sällskapets totala makt inför det slutgiltiga, omärkliga övertagandet av världen.

Vid två tillfällen tidigare i historien har Sällskapet misslyckats med det de har förutsatt sig, vid den andra konfluxen, då kejsaren kom till makten i Chronopia, och vid den fjärde konfluxen, då de Hängivnas oändliga led av plågade krigare började terrorisera alla världens folk och förslava dem.

Den sista gången, vid tidpunkten för den fjärde konfluxen, hade man vidtagit rigorösa förberedelser – ingenting skulle kunna gå fel. Trots det blev resultatet katastrofalt. Sällskapets astronomer, magiker och kunskapare hade beräknat tidpunkten och platsen för den fjärde konfluxen exakt, men verkligheten spelade dem ett spratt, och den fjärde konfluxen inträffade tidigare och på en annan plats än vad de hade beräknat. Den temporalmagiska urladdning som ägde rum vid den fjärde konfluxen tog Sällskapet på sängen och stormästaren dödades, där han satt på Skuggtronen, av den skrikande kraft som slungades ut längs de magiska linjerna. Utan en stormästare, utan en ledare att styra dem, började Sällskapet att vittra sönder och snart fanns nästan ingenting kvar av det som en gång var en av världens mest inflytelserika hemliga sällskap. Endast på några få platser i världen fortsatte kretsarna sömnigt sin verksamhet, slumrande, men i väntan på en ny stormästare. De skulle få vänta länge, men inte förgäves.

En ny mästare

När dekreten från Skuggtronen, från den allsmäktige stormästaren, slutade att anlända, stannade Sällskapets verksamhet av. Vissa av dess medlemmar kände sig manade att ta upp kampen om Skuggtronen, en uråldrig hemlighet så väl bevarad att endast ett fåtal inom Sällskapet kände till den. En av dessa män var den ökände profeten och astrologen Labenius, känd för sina ytterst oprecisa och spekulativa uttalanden om framtiden, forntiden och samtiden. Från sitt astrolabium i klostret i Venigia i lågländerna, mer precist Gerdien, gjorde han otaliga beräkningar och skrev flera profetiska verser för att själv försöka närma sig mysteriet. När hans arbete började närma sig sitt slut var han dock alldeles för skröplig för att kunna kontrollera om de uppgifter han fått fram var riktiga och när han dog av finkelbetingad lunginflammation och tredubbel tarmröta låg den första lösningen på Skuggtronens mysterium bland de tusentals papper han lämnade efter sig. Dessa samlades av hans munkbröder och har sedermera givits ut på ett antal språk och i stort sett varje vers har givit upphov till att mystiska sekter skapats, att man fördjupat sig på gränsen till vansinnigt mycket i petitesser och att tusentals hyllmetrar med lärda tolkningar skrivits. Men det dröjde länge innan någon lyckades knäcka det största av alla mysterier, det om Skuggtronen och detta av en enkel anledning. Det fullständiga svaret fanns inte i anteckningarna, utan i hans gamla arbetsrum, ristat på väggen. Det dröjde till år 1993 e.K. innan någon snubblade över hemligheten och mannen som gjorde det hette Rudolf Bråkenhielm.

När Rudolf Bråkenhielm gav sig av från Chronopia för vad som kom att bli hans sista resa, hade han föga räknat med att trilla över en av världens bäst bevarade hemligheter. Visst, han hade hoppats på att kunna plundra några hyggliga gravkummel, erövra ett och annat sabranskt kvinnohjärta och kanske leda en belägring eller två i främmande och fjärran länder, men att han skulle snubbla rakt in i maktens hjärta var mer än han någonsin hade kunnat önska sig.

Nu, femtio år senare, sitter Rudolf Bråkenhielm på Skuggtronen, djupt under den sabranska ökensanden och börjar bli desperat. För även om han lyckats nå ända till den femte helgedomen har han fortfarande ännu inte lyckats lösa hela gåtan och han börjar nu att bli en mycket gammal man. Om han inte kan lösa den fjärde helgedomens gåta – den enda som fortfarande gäckar honom – är hans dagar räknade, för först då får han en sådan kontroll över de fem krafterna att han kan förlänga sitt liv, dominera Sällskapet totalt och väcka alla de slumrande kretsarna.

För att nå sitt mål gör han nu ett sista desperat försök. Han måste finna någon som kan följa i hans spår och lyckas där han själv har misslyckats, som kan hitta fram till den fjärde helgedomen och släppa loss fördämningarna. Några av dessa utvalda är rollpersonerna.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Att använda Rudolf Bråkenhielms fantastiska resa

Tidigare i den här modulen finns boken "Rudolf Bråkenhielms fantastiska resa", en brevroman utgiven av Rudolfs brorsdotter som han trots sin ständigt eskalerande maktfullkomlighet höll kontakten med under nästan hela sitt sökande efter Skuggtronen. Tjugo år efter sin farbrors försvinnande och nästan barskrapad såg Ana Borgkvast en publicering av sin farbror Rudolfs, som redan då var en legend, brev som en sista utväg till ett bättre liv. Boken blev en chronopisk bästsäljare och den finns i de flesta familjer och betraktas som någonting mittemellan en faktabok och en sagobok. De unga läser den för underhållning och de vuxna läser den både som underhållning och upplysning.

I spelet är boken tänkt att användas på två sätt (för dessa ändamål får ni gärna fotokopiera den – det kan nämligen bli en smula krångligt om spelarna och spelledaren skall dela på samma bok). För det första är tanken att spelarna skall kunna använda boken för att bekanta sig med den värld som de står i begrepp att möta, att boken kan ge dem vissa förkunskaper som deras rollpersoner borde ha. För det andra är den tänkt att användas som en guide på vägen fram till de olika platser där de fem helgedomarna finns och dessutom är det meningen att det skall, i alla fall till en del, vara boken som till att börja med sätter rollpersonerna på rätt spår. Jag kan garantera att boken kommer att kännas som ett ovärderligt komplement för rollpersonerna när de skall orientera sig i de olika kulturer de kommer att möta samtidigt som den är fylld med intressanta ledtrådar och uppslag till äventyr som kanske egentligen ligger utanför Skuggtronens ramar, men som säkerligen bidrar till att göra rollpersonernas resa än mer fantastisk än Rudolf Bråkenhielms.

Sällskapet idag

Det som idag återstår av Sällskapet är inte mycket att skryta med, i alla fall inte om man jämför med storhetsdagarna före kejsaren och före de Hängivnas ankomst. Här och där i världen finns det dock fortfarande kvar slumrande kretsar, till stor del bestående av ättlingar till Sällskapets gamla medlemmar. Medlemmarna besitter ofta inte alls samma makt som sina föregångare, intrigerande för Sällskapets skull har avstannat och i och med att Skuggtronen så länge saknat en resident har också de övernaturliga krafter som stormästaren kan förläna sina undersåtar för länge sedan sinat även hos kretsledarna. Sedan Rudolf satte sig på tronen har vissa impulser gått ut till de olika kretsarna och vissa av dem har verkligen vaknat till liv. I Fryvien, på Solnedgångens öar, i det östra svartblodsimperiet, i Mergal, i Chronopia och till och med i de Hängivnas led finns det väckta kretsar som målmedvetet har börjat verka för ökat inflytande och på tusentals andra platser finns det kretsar som fortfarande slumrar i väntan på väckelsen.

Sällskapet kommer med största säkerhet att ha stort inflytande på spelet i er kampanj och de kommer att förekomma mer och mer frekvent i äventyren allteftersom upplösningen närmar sig. Inledningsvis kommer de att hjälpa rollpersonerna framåt, men när rollpersonerna har fullgjort det stormästaren ville ha dem till kommer Sällskapet att göra allt som står i deras makt för att förinta dem. Tänk på att Sällskapet är en oerhört hemlig organisation, så hemlig att ingen utanför den känner till att den existerar – det enda bevis som finns är helgedomarna och den förvirrade profeten Labenius ord.

Intrigen

Chronopia skakas av en skandal som hotar att sända staden rakt in i ett fruktansvärt och sönderslitande inbördeskrig. Under den senaste tiden har den anlänt en strid ström av flyktingar från landet Gerdien, ett av de så kallade lågländerna, precis som många andra länder i världen, ockuperat av de Hängivnas kohorter. Många av flyktingarna har spritt berättelser om fruktansvärda övergrepp, tortyr, våldförelse, folkmord och hänsynslöst, urskiljningslöst och barbariskt våld. Man berättar om brända byar, plundrade städer och skövlade landsbygder. Alla dessa berättelser har upprört Chronopias innevånare, och flera Hängivna dignitärer har lynchats av upprörda folkhopar på öppen gata. De Hängivna, som bestämt tillbakavisar alla anklagelser om att man skulle kunna uppföra sig oetiskt mot ett besegrat folk, är givetvis oerhört upprörda och har förklarat att om dessa orättfärdiga våldsdåd fortsätter ser man ingen annan utväg än att replikera med samma metod och då kommer förödelsen att bli tusenfald. Samtidigt pekar dvärgar, alver, handelsfurstar, sabraner och brundusier fingrar och kallar ömsom de Hängivna, ömsom flyktingarna för svarttungade lögnare. För att få ett slut på allt detta innan konflikten bryter hans stad mitt itu har kejsaren beslutat att skicka en opartisk observationsstyrka till de ockuperade områdena för att studera de förhållanden som råder. Kejsaren är givetvis inte särskilt intresserad av att höra något utlåtande från gruppen, men han vet att han genom att skicka iväg en expedition åtminstone för en tid kommer att

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

dämpa konflikten. Dessutom har han själv hotat med att alla aktiviteter eller uttalande som rör konflikten i Gerdien kommer att bestraffas med det straff hans svarta garde finner lämpligt, vanligtvis alltså en ytterst plågsam död.

Genom Sällskapets försyn kommer det sig inte bättre än att rollpersonerna väljs ut till att delta i expeditionen och så har det första steget på en mycket lång väg, som förhoppningsvis skall leda till Sällskapets världsherravälde, tagits.

Inledning

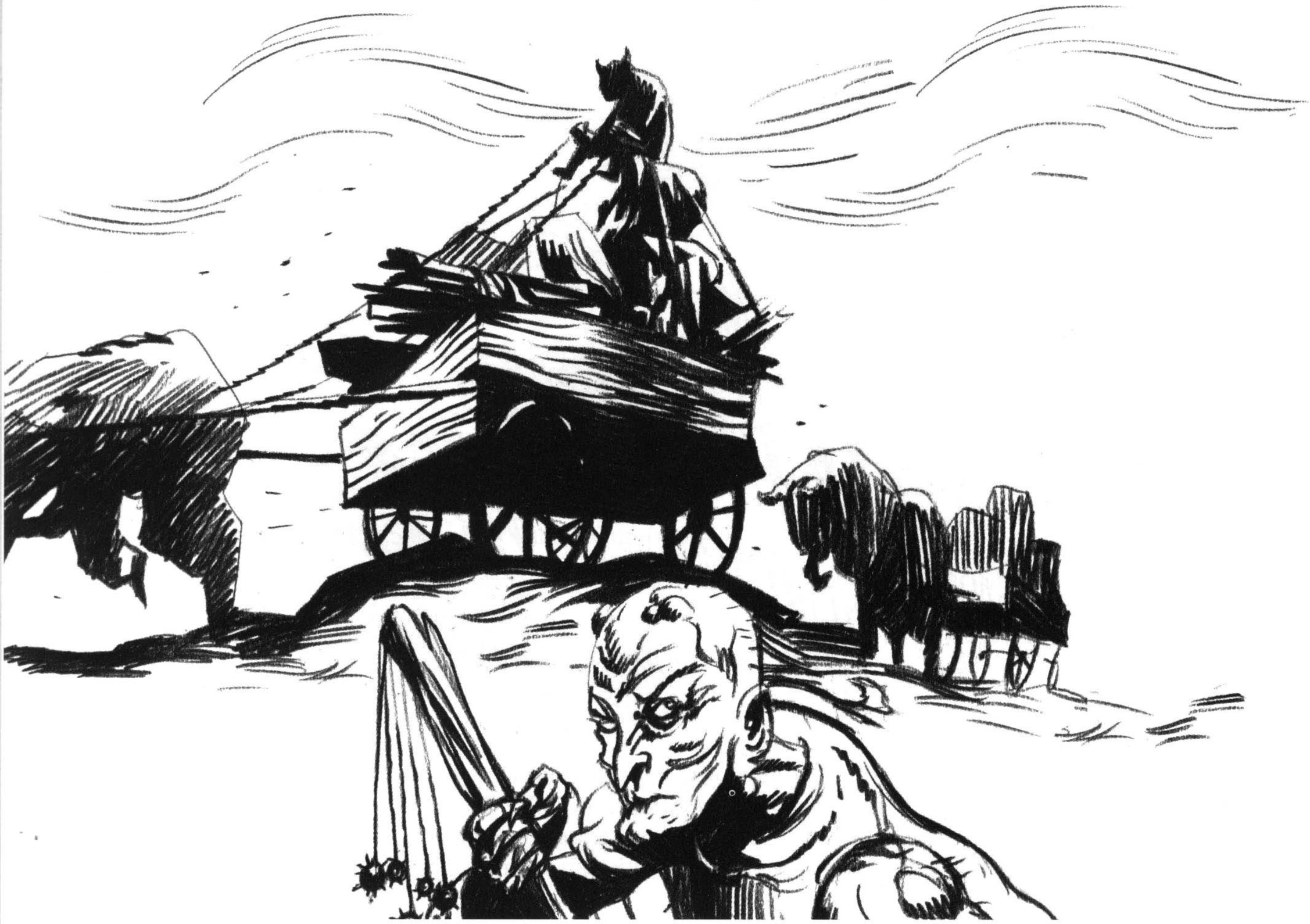
Innan spelet börjar bör rollpersonerna ha upplysts om den senaste tidens konflikter och om kejsarens uttalande (givetvis via ett av sina kända språkrör) om att en opartisk delegation skall skickas för att undersöka ryktena om de hemskheter som sägs förekomma i Gerdien. Delegationen skall sättas samman av representanter för samtliga grupper i Chronopia som visat något intresse i frågan och kommer alltså att vara ett nästan lika brokigt lapptäcke som staden själv.

När äventyret inleds befinner sig rollpersonerna på en plats där man kan anses någorlunda säker på att finna dem (ett gemensamt arbete, någon av rollpersonernas hem, på den lokala stamkrogen eller på jakt efter arbete på Klingornas allians). Där kontaktas de av en representant för någon av de grupper som skall deltaga i expeditionen och som frågar dem om de är intresserade av att följa med. Varför just rollpersonerna skall följa med är en öppen fråga. Det troligaste är att de besitter expertkunskaper som expedtionen kommer att behöva ha tillgång till (någon av dem kanske är, helare, magiker, jägare, hantverkare, astrolog, skrivare, spejare eller kock) eller också hyrs de in som livvakter och vagnförare. (Här kan tidigare bekanta knytas in på ett mycket lämpligt sätt. Om rollpersonerna har goda kontakter i Stubbstan är det troligt att dvärgarna vill ha med dem i sin del av expeditionen o. s. v.) Eftersom delegationen betalas av den gode kejsaren är inte pengar något problem, d. v. s. även de mest gnidna rollpersoner kan få tillräckligt och räcker inte det kan man istället se till att hemställan att rollpersonerna skall delta i expeditionen kommer direkt från högt uppsatta kejserliga tjänstemän. Om inte rollpersonerna lider av en oerhört kraftig dödsdrift, kommer de i sådana fall att tacka ja.

Avresan

Dagen för avresan samlas hela delegationen vid Elysiska porten tidigt på morgonen, strax innan portarna öppnas. Delegationen består av närmare ett hundratal personer – dvärgiska bergsexperter och medicusar, alviska poeter och förklädda lönnmördare, Hängivna gesanter och skrivare, sabranska ökenriddare, gerdiska krigsflyktingar och givetvis en stor andel kejserliga experter, en tidsmagiker och

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



tungt beväpnade krigare, aspiranter från stadsvakten som hoppas på att en dag få träna med det svarta gardet. Ledare för expeditionen är den kejserlige diplomaten Ivan de Regio, som enligt vissa rykten själv skall härstamma från Gerdien, något som upprört vissa i den Hängivna delen av delegationen. Redan innan den Elysiska porten slås upp och delegationen ger sig av står det klart att det kommer att bli en allt annat än behaglig resa, konflikterna kommer med största säkerhet att stå som spön i backen.

För att krydda stämningen ytterligare kan du:

- Låta det vara uruselt väder. Ösande regn har alltid en tendens att lägga sordin på den mest upphetsade spelares humör.
- Låt Ivan de Regio hålla ett ihåligt tal om hur viktig den här expeditionen är, att man kommer att göra något unikt och hur skönt det är att kunna se att alla expeditionens deltagare redan så här före avresan verkar komma överens, eftersom ″vi har tillräckligt många problem att reda ut, för att behöva öda tid på att intrigera mot varandra″.
- Låt en medlem i en annan delegation vara en gammal fiende till rollpersonerna. I sådana fall kommer med största säkerhet deras tid på resande fot att upptas av funderingar hur de skall komma åt fienden och hur de skall hindra honom från att komma åt dem.

Resan till Gerdien

Resan till Gerdien är ganska lång, närmare bestämt två veckor lång, och under den tiden kommer det att hinna hända både det ena och det andra i delegationen. Konflikter kommer att blottläggas och människor kommer att dö. Hur det hela går till är upp till dig som spelledare att avgöra, men här kommer det att presenteras ett antal olika förslag på händelser som kan inträffa under resan, samt inledningsvis en kort beskrivning av hur en typisk dag för delegationens deltagare ser ut.

En typisk dag på resande fot

Varje morgon, strax före gryningen, bryter delegationen upp, man äter en stadig frukost, packar ihop tält och andra bekvämligheter och sätter av. Sedan

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

färdas man stilla fram till lunch då man har ett ungefär timmeslångt avbrott för att vila och äta. Efter det sätter man upp igen och färdas vidare med vissa kortare pauser för att framåt kvällen slå läger. När man slår läger väljer varje grupp en lägerplats och man slår upp sina tält på ett tryggt avstånd från varandra, dvärgdelegationen på en plats, de Hängivna lite längre bort, alverna åter på en annan plats och alltid den kejserliga delen i mitten – som navet i ett hjul – och på så att sätt hoppas man gå säker för angrepp från ränksmidande oliktänkande.

Händelser under resans gång

I rollspel blir ofta längre resor händelselösa transportsträckor från en del av intrigen till en annan. I Ödeshjulet är det ytterst lämpligt att se till att så inte blir fallet. Av platsbrist har vi inte här kunnat beskriva expeditionens deltagare, eller ens namnge dem alla, men om du känner att du har tid, kan det vara en god idé att göra en kortfattad förteckning över kanske tjugo expeditionsdeltagare och deras lojaliteter. Här presenteras i alla fall en kort beskrivning av vilka grupper som finns med på resan och vilka lojaliteter de olika gruppernas deltagare har. Efter den korta beskrivningen följer ett antal förslag på händelser som kan utspela sig under resan för att den skall bli så spännande som möjligt. Om du har tid och möjlighet är givetvis det allra bästa om du kan göra själva resan till Gerdien till ett äventyr i sig, även om vi här kommer att koncentrera oss på vad som händer när rollpersonerna slutligen anländer till den lilla byn Arhus.

- Expedition Fredsbevararen. Expeditionen består av sex delegationer: en alvisk, en dvärgisk, en Hängiven, en gerdisk, en kejserlig och en all-chronopisk. Den all-chronopiska är sammansatt av representanter för Klingornas Allians, Galdermästarna, de sabranska sultanerna, handelsfurstarna och brundusierna. Den kejserliga delegationen är den som är klart störst, tätt följd av den Hängivna. Sedan följer alverna, gerderna och den all-chronopiska delegationen. Den dvärgiska delegationen är den utan tvekan minsta av delegationerna. Intrigerna mellan de olika delegationerna är är många, även om de som givetvis intrigerar flitigast är de Hängivna, gerderna och de Hängivna. Följande agenter/infiltratörer finns i de olika grupperna. Alviska delegationen, en dvärgisk agent (som givetvis själv är alv); dvärgiska delegationen, en alvisk och en Hängiven agent; den Hängivna delegationen, en kejserlig infiltratör; den kejserliga delegationen, en Hängiven dubbelagent; den all-chronopiska delegationen, samtliga medlemmar kan sägs vara agenter för de organisationer de representerar, dessutom finns det en Hängiven och en dvärgisk agent i gruppen; och i den gerdiska finns det totalt tre Hängivna agenter och en kejserlig agent. Dessutom finns det, i den grupp som rollpersonerna tillhör, en medlem av Sällskapet, vid namn Belonius Borst, som säkerligen kommer att göra sitt bästa för att försöka utröna vilka rollpersonerna är - för att se om de uppfyller de krav hans överordnade har gett honom för de Utvalda.
- Rudolf Bråkenhielms fantastiska resa. Eftersom resor ofta är ganska tråkiga, särskilt för en rollperson som inte rider själv utan kanske färdas i vagn, är det lämpligt att rollpersonerna under resan får bekanta sig med den förträffliga klassikern Rudolf Bråkenhielms fantastiska resa. De kan få låna den av en medresenär eller så kanske någon av dem faktiskt har med sig ett eget exemplar, något som faktiskt är vanligare än man vill tro bland chronopier som beger sig utanför stadens murar. Vad det beror på, staden Chronopias sagolikhet eller Rudolfs korrekthet i sina brev skall låtas vara osagt. Se i alla fall till att de kommer i kontakt med boken.
- Resan kommer att gå genom de allra östligaste delarna av Baskalien, som numera givetvis är ockuperat av de Hängivna. Ockupationen har gjort att baskalierna är förbjudna att utföra vad de Hängivna betraktar som "hedniska riter" (exempelvis den skördefest som Rudolf beskriver), men givetvis har de inte låtit sig kuvas utan fortsätter med hedniska riter så fort de får tillfälle. Det kan bli oerhört intressant om du låter delegationen slå läger på eller i närheten av en sådan hemlig kultplats.
- De Hängivnas ockupation till trots lever de gamla tygiska rövarbanden fortfarande kvar om idag dock i betydligt mindre skala än på Rudolf Bråkenhielms tid. Många av dem har dragit söderut, mot kusten och fiskarfolken vid Karandiska viken. En dag slår de till med full kraft mot den dvärgiska delen av delegationen som på grund av vissa problem med hästar och vagnar sackat efter (att problemen orsakats av alviskt sabotage kan konstateras av ingenjörerna och att tygerna är betalda, är något man kan få veta om någon tillfångatags).
- Under resans gång kommer det att hållas ett flertal möten med representanter för gererna, de Hängivna och kejsaren diskuterar situationen, de

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

andra delegationernas medlemmar får lyssna men inte yttra sig. Vid dessa möten kommer man, efter många heta diskussioner, att nå den slutsatsen att de Hängivna inte får hindra gererna från att utöva sin religion (kejsarens representant frågar exempelvis hur de Hängivna skulle uppleva det om man inte tillät dem att dyrka sina herrar). Däremot ges de tillstånd att riva religiösa byggnader, så länge så mycket som möjligt av innehållen i templen sparas för att sedan transporteras till Chronopia där gerera kan använda föremålen när de bygger upp sin egen stadsdel och sina helgedomar, i världens vackraste stad. Låt rollpersonerna delta vid ett sådant möta, eftersom de beslut som fattas där kommer att få konsekvenser för det som händer i Arhus.

Gerdien

Gerdien är ett av de fyra så kallade lågländerna (de övriga är Dykien, Erita och Tore) som är belägna bland de lummiga kullarna nordväst om Chronopia och sydväst om de, för alla gladiatorspelsintresserade arenabesökare så välbekanta, högländerna. Landet har alltid varit relativt fredligt och de enda ansatser till en vilja till väpnad konflikt landet har gjort var när det ingick i låglandsförbundet med Dykien, Erita och Tore för att försvara sig mot de ständigt expansiva högländarna och deras spridande av Bathomets lära genom det heliga kriget. Förutom sin sköna, gröna natur, sitt rika djurliv och sina underbara blomsterodlingar är landet känt för sitt folks gästfrihet, den påtagliga livsglädje som, i alla fall ända fram till de Hängivnas ankomst genomsyrade hela nationen, från norr till söder. Gerdien har egentligen inga större städer, utan består till större delen av mellanstora jordbrukssamhällen utspridda över landets bördiga jord. Det finns inga stora borgar eller befästa städer, utan när kriget kom, i form av högländerna, tygerna, eller nu senast de Hängivna, har man sökt skydd i de kloster som står att finna vid i stort sett var lite större by.

De Hängivnas ockupation har tärt på landet, så mycket kan var och en av expeditionsdeltagarna konstatera när man korsar Gråpiggarna, en ganska låg bergskedja mestadels bestående av vad högländarna skulle kalla för "förvuxna kullar", som skiljer Gerdien från Baskalien. Överallt finns nedbrända hus, plundrade gårdar och stormade, skövlade och raserade kloster, som vittnar om allt annat än erövrarnas barmhärtighet. Samtidigt kan man skönja ett visst hopp hos folket, som under de Hängivnas legioners stränga övervakande tillåts återuppbygga sitt land och odla sin mark för att föda det gigantiska maskineri som den Hängivna krigsmakten utgör. Men ingenting av det som rollpersonerna eller några andra kommer att se tyder på att de Hängivna behandlar gerderna sämre än vad något annat folk skulle ha gjort – exempelvis högländarna skulle säkert ha varit mycket mer fulländade i sin brutalitet. De hade inte tvekat att pålspetsa alla munkar på klostermurarnas krön, att bränna hela landsändar och lämna gamla och barn att dö av svält eller på gigantiska krigsbål till Bathomets ära.

Resan i Gerdien

Även om det på de vissa platser som expeditionen passerar ser ut som en alltförtärande helveteseld har svept över landet, så är det långt ifrån överallt som misären är förhärskande. Eftersom expeditionens uppgift är att kontrollera huruvida de Hängivna är omänskligt brutala i sin behandling av det ockuperade folket kommer man att besöka flera ockuperade byar, stenbrott där straffarbetare sliter i sitt anletes svett och odlingar där dömda krigsfångar skördar den säd deras nya herrar skall leva på under vintern. Man kommer att få se orättvisor, men ingenting utöver det vanliga, ingenting som överträffar de hemskheter de själva har upplevt under sin tid som äventyrare i Chronopia. Gerera kommer ständigt att gnälla om att allt har ordnats till det bättre bara för att kommendanterna på de olika platserna i förväg har vetat om att de skulle få besök av expeditionen. Till slut återstår egentligen bara en av expeditionens uppgifter; det kyrkobygge i den lilla byn Arhus som man skulle övervaka.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Arhus

Efter några dagars resa genom Gerdien kommer expeditionen fram till Arhus, den by som skall utgöra bas för deras fortsatta efterforskningar om de villkor som råder för det ockuperade landets befolkning. Arhus är en ganska liten by med inte mer än ett drygt hundratal innevånare (alltså ungefär lika många som expeditionens deltagare). Byn ligger i en dal mittemellan fyra stora kullar och ett litet vattendrag passerar byn och delar den i östra och västra Arhus. De som bor på östsidan är något bullrigare och mer odrägliga än de som bor på västsidan som har ett större religiöst engagemang och är betydligt mer gästfria än sina grannar. Byns äldste, Ragnolf, bor på västsidan och anklagas ofta av östsidans Honkel, en ganska liten, men mycket smutskäftad, bråkmakare, för att vara ockupationsmaktens handgångna. Så är självklart inte fallet, däremot tillhör Honkel motståndsrörelsen som opererar från kullarna och klosterruinen, vilken de Hängivna just är i full fart med att börja bygga om till en kyrka helgad åt Karon. Just ombyggnationen är en av de saker som diskuteras allra flitigast i Arhus just nu. Många tycker att det är rena rama helgerånet att man skall bygga om klostret, i stället för att riva det. Man känner att deras egen religion besudlas av att en av deras heliga platser helt plötsligt vigs åt Karon. Om rollpersonerna väljer att bege sig in i byn för att tala med lokalbefolkningen kommer de garanterat att få höra både ett och annat - särskilt de på östsidan är inte av den typen att de skräder orden.

Ockupationsmakten i Arhus

I Arhus har de Hängivna stationerat en mindre styrka anförd av den en smula ålderstigne tempelherren Rees. Man har slagit läger ett par hundra meter utanför byn, för att slippa bo inpå urbefolkningen, som de föraktfullt kallar gererna i inofficiella sammanhang. Styrkan består av ett drygt tjugotal Edsvurna, och en stab rådgivare, samt en byggmästare, Asek, som fört med sig stora vagnar dragna av perverterade kreatur som de kallar dragbestar, fyllda till bredden med byggmaterial och slavar från delar av det ockuperade landet som blivit så hårt åtgångna av kriget att det inte har funnits anledning att tro att de skulle kunna återställas till urssprungsskick inom rimlig framtid och därför har det ansetts lämpligare att förflytta dess innevånare till platser där det behövs arbetskraft.

De Hängivna håller på att förbereda sig inför ett mycket viktigt projekt: byggandet av en kyrka

helgad till den främsta av alla gudar, Karon. Man har precis påbörjat uppmätandet av det gamla klostret för att man skall kunna räkna ut hur man skall gå tillväga för att behöva riva så lite som möjligt av det gamla klostret, eftersom då kommer arbetet att kunna utföras på kortast möjliga tid.

Motståndsrörelsen

Långt ifrån alla gerer låter sig ockuperas hursomhelst. Många av dem avskyr den Hängivna ockupationsmakten, och vissa av dem går till och med så långt att de inte tvekar att ta till vapen mot sina fiender eller att försöka motarbeta dem på annat sätt. I Arhus finns det en liten motståndsrörelse bestående av ett knappt dussin män och kvinnor från byarna runt omkring som flytt från de Hängivnas förtryck för att försöka befria sina bröder och systrar från detsamma. Motståndsrörelsen har under en längre tid haft sitt högkvarter i det nu hotade klostret och det är dels därför som man har börjat sabotera de Hängivnas arbete med uppmätningen av klostret. Gruppen leds av en man vid namn Joran och hans hustru Minna, som lyckades rädda sig undan de Hängivnas attack mot en by två dagsmarscher söderut. Horkel, den vresige, men sympatiske ledaren för östsidan, har som sagt en intensiv kontakt med motståndsrörelsen och om rollpersonerna beger sig in till byn kommer han att göra sitt bästa för att på ett eller annat sätt få ur dem allt de vet om expeditionen och vad de Hängivna planerar.

Rollpersonernas roll

Vilken kommer då att bli rollpersonernas roll i allt det här? Exakt vilken uppgift kommer de att fylla, och hur kommer det att komma sig att de snubblar över lösningen på en av vår tids största mysterier?

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Svaret är att det beror på. Troligtvis kommer rollpersonerna, efter den senaste tidens upprepade sabotage, ibland med dödlig utgång, som utförts mot byggherrens stab, dels att få ingå i den staben, att ansvara för delar av de Hängivnas säkerhet, samt att se till att ingenting av kulturhistoriskt eller religiöst värde går förlorat. Allt som har någon som helst anknytning till gerernas religion skall enligt det avtal som ingåtts mellan de kejserliga diplomaterna och de Hängivnas gesanter, förpackas och transporteras tillbaka till Chronopia. De kommer förmodligen också att väljas ut av den kejserliga expeditionens ledare för att försöka skapa en kontakt med byborna och förklara för dem att de sabotage som utförs mot de Hängivna och kanske till och med mot expeditionens medlemmar av misstag, inte kommer att ses med milda ögon vare sig av kejsaren eller de Hängivna.

Oavsett vad du sysselsätter rollpersonerna med, se till att de får största möjliga frihet, och kan strosa omkring i Arhus med omnejd. Ju mer de vistas i klostrets omedelbara närhet, desto bättre.

Händelser i Arhus

Under rollpersonernas vistelse i Arhus kommer det att inträffa en rad händelser. Den kejserliga delegationen kommer ofta att sammanträda med de Hängivna för att diskutera lämpliga lösningar på de komplikationer som uppstått, hur man bör behandla fångarna o. s. v. Här nedan följer några förslag på vad du kan låta rollpersonerna uppleva.

- Under arbetet i klostret, där slavarna håller på att förbereda vissa delar av muren för påbyggnader, rasar en stor pelare ned över arbetarna och dödar flera slavar samt en Hängiven arbetsledare (läs: slavdrivare). Vid närmare undersökningar kommer det att stå klart att det var en fälla gillrad av motståndsrörelsen, som oturligt nog till största delen råkade döda deras egna istället för fienden, men det faktum att en Hängiven strök med gör att den kejserliga delegationen nödgas låta de Hängivna ta i med hårdhandskarna mot motståndsrörelsen.

- Flyktförsök. Av någon anledning försöker flera av slavarna att fly, men misslyckas och tillfångatas och pryglas ordentligt. Anledningen till att flyktförsöket över huvud taget genomfördes var att de Hängivna har flera infiltratörer bland slavarna som ibland manar till uppror för att de Hängivna skall kunna motivera sin råa behandling av arbetskraften.

- Kontakt med motståndsrörelsen. Om du vill kan du låta rollpersonerna knyta kontakter med motståndsrörelsen, antingen som skickliga infiltratörer eller som genuint intresserade hjälpare. Tänk på att rollpersonerna säkert kan bli skuggade av medlemmar ur den Hängivna delegationen om de tycker att det finns någon anledning till det.

- Brand! En natt fattar plötsligt flera av den dvärgiska delegationens tält eld och man gör allt som står i sin makt för att smutskasta alverna. Det finns flera vittnen (däribland rollpersonerna) som sett en man springa iväg bort mot alvernas läger (rollpersonerna kanske till och med är så driftiga så att de förföljer honom). Det är den dvärgiske infiltratören i det alviska lägret som tänt eld på tälten, för att ge dvärgarna en anledning till vedergällning. Han kommer att försöka lägga skulden på en annan medlem av alvernas delegation, men går inte det tar han själv på sig skulden, men hävdar att han agerade på order från sina överordnade. Den kejserliga delegationen fördömer handlandet och det kan mycket väl gå så långt att det blir en improviserad rättegång i Arhus. Det viktigaste här är att du fortsätter att så intriger mellan de olika delegationerna så att det råder en i det närmaste krigisk hets som vida överstiger den intensitet som råder i Arhus i övrigt.

Den store Labenius

Labenius är något av en legend i trakten, och man är alla mycket stolta över att han en gång sägs ha bott och verkat i klostret på kullen. Man vet däremot inte särskilt mycket om hans gärning, men berättar gärna historier om hans liv och leverne, för den som orkar lyssna. Om du vill att rollpersonerna sakta men säkert skall lära känna Labenius kan du låta olika byinnevånare berätta olika historier för dem. Historierna kan innehålla några av följande påståenden.

- Labenius är den största profet som någonsin levat.

- Labenius har förutsagt att det skall inträffa en mycket viktig händelse, straxt före och straxt efter det att ″min boning för alltid fördärvats″. Vissa av byborna tolkar det som att allting kommer att gå mycket illa, nu när de Hängivna gett sig på Labenius boning. Labenius berättar också om några ″förföljare av förföljaren som söker i stenarnas tecken″. Dessa tror man är de Hängivna som försöker att finna Labenius hemlighet i klostret.

- Någon gång under sitt liv fann Labenius meningen med livet och tanken med hela universum, men den hemligheten tog han med sig i graven.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Enligt vissa är den gömd någonstans i klostret, men det är ännu ingen som har hittat den.

- Som ung hade Labenius en älskarinna, om vem han har skrivit. "Hennes blod skall åter knyta banden bak, men driva blomman ur". Detta betyder ingenting och är bara vanligt profetiskt trams.

Spår efter Rudolf

I byn finns det flera ganska gamla människor och ett par av dem var unga när Rudolf och karavanen besökte byn. Särskilt en gammal munk, Barius, som blivit utslängd ur klostret av de Hängivna, minns den unge Rudolf mycket väl, särskilt eftersom han varit så nyfiken på den store Labenius. Han berättar att Rudolf satt med honom flera kvällar och fick hjälp med att studera Labenius skrifter, tolka dem och se om de pekade i några konkreta riktningar. Han minns egentligen inte vad de diskuterade, men han minns mycket väl att den unge mannen försvann mycket plötsligt och att han inte sågs till efter det. Om man frågar honom om de delar av profetian som Rudolf citerar i sitt brev till sin brorsdotter svarar han att Rudolf ställt samma fråga, men att de strofer de nämnt inte var en känd del av profetian och att de förmodligen inte var skrivna av Labenius. Han minns också att när han frågade Rudolf var han hade sett stroferna svarade han: "äh, det var bara någonting som jag hörde som barn och kom att fundera över nu när man befinner sig i den store mannens närhet." I själva verket finns stroferna inristade bakom skåpet i Labenius arbetsrum där de fallit i glömska.

Klostret på kullen

Klostret på kullen är med, de kamrar där Labenius skrev sina profetior, samt de bisarra modeller han lät bygga av jordskivan och universum runt omkring, nyckeln till ett mycket stort mysterium – till ett sökande som Labenius själv tänkte påbörja, men som han var för gammal för att kunna orka företa sig. Under sin vistelse i Arhus kommer rollpersonerna säkerligen att vistas mycket i klostret, med att mäta, förpacka religiösa reliker o.s.v. och för eller senare kommer de att snubbla på nyckeln till hemligheten, bara de själva förmår att tolka den.

Labenius kammare:

Labenius kammare är belägen i ett tornrum (10) som saknar ingång och vars fönster är relativt små. Att det är något lurt kommer man att upptäcka när man mäter upp klostret, och man sätter ut tygstycken i samtliga fönster – då kommer det fortfarande att

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

saknas ett tygstycke i några av fönstren i det torn där Labenius utförde sina experiment. Nu när Labenius gått bort och förseglat tornrummet bakom sig finns det bara ett sätt att ta sig in i tornrummet, och det är genom att lyfta en enorm staty (som väger säkert närmare ett ton och står direkt utanför dörren (3). Då öppnas dörren. Hur rollpersonerna kommer att lyckas med det återstår att se, men det troligaste är att de, tillsammans med några krigsfångar, får i uppdrag att se till att den förbannade statyn kommer ut och förpackas ordentligt så att den överlever resan tillbaka till Chronopia.

När rollpersonerna lyckas ta sig in i tornet kommer de att hitta en rad saker. Kammaren är fylld av märkliga apparater, modeller över Altor (bara det östra halvklotet som en skiva) med oproportionerligt stora modeller för Chronopia och andra viktiga platser. Här finns mängder med sextanter, stjärnkikare i utomordentligt skick, och – inte minst – delar av Labenius profetior som inte skådats av någon annan än Rudolf, Torex, Labenius och Barius.

Beskrivning av klostret

Byggnadsställningar är uppmonterade kring klostret för att underlätta arbetet. Generellt är rummen kala och tomma på saker. En del inventarier är redan utplockade, då invånare lämnade klostret. Många väggar har börjat rivas och en ödsligt kall atmosfär vilar i de övergivna salarna.

Takhöjden varierar i templet. Särskilt mellan våningarna i tornen. Variationerna gör det avsevärt svåra att räkna ut att det hemliga arbetsrummet finns där.

1. Entrésal. Sex pelare sträcker sig upp mot taket. . Flera statyer finns längs väggarna, avbildade i ställningar som visar vördnad och dyrkan.

2. Klostrets tempel. Här finns de flesta reliker och värdesaker staplade i högar. Många andra prylar från klostrets andra kammare har flyttats hit för genomgång. Den rundade trappavsattsen leder upp till ett runt altare. Taket ovanför altaret är kupolformat och stöttas längs bortre väggen av en halvcirkelformation av pelare.

3. Hemlig ingång. Här står den staty som rollpersonerna måste flytta på för att den hemliga dörren bakom skall öppnas. Detta är den enda vägen till Labenius kammare (10).

På trappan som leder upp i tornet finns det mörka fläckar. Detta är Erans blod, som föll på trappstegen eftersom Rudolf ansåg det vara säkrast att dräpa honom hellre än att han skulle berätta hemligheten. (Anledningen till att Rudolf inte dödade Barius var att han ansåg att det betydde otur att döda en helig man.)

4. Tornrum. Mottagningsrum.

5. Matsal.

6. Kök och förråd. Nu mera gapar utplockade skåp och tömda kistor tomt åt rollpersonerna.

7. Skafferi.

8. Sovsal. Detta var sovsal för gäster

9. Stall och badhus. Användes även som tvättstuga. Här finns tomma badtunnor och tvättkärl och en stor mangel.

10. Labenius kammare. De mest egendomliga apparaterna fyller kammaren. Finurliga modeller över Altor (bara det östra halvklotet som en skiva) med oproportionerligt stora modeller för Chronopia och andra viktiga platser dominerar kammarens mitt. Här finns mängder med sextanter, stjärnkikare och en uppsjö av astrologisk och geografisk utrustning. Följande står att finna här:

- Modellen av Altor visar på det östra halvklotet var den andra och fjärde konfluxen ägt rum, var den sjätte kommer att äga rum och var -- på undersidan – som den tredje och femte konfluxen ägt rum. Ristat i modellen står

  ”Stjärnornas gång förvrider verkligheten,
  när allt har hänt går världen under.”

  Detta syftar på att Labenius inte såg något ljus för mänskligheten efter den sjätte konfluxen (som enligt kartan – rätt tolkad – kommer att äga rum i Chronopia).

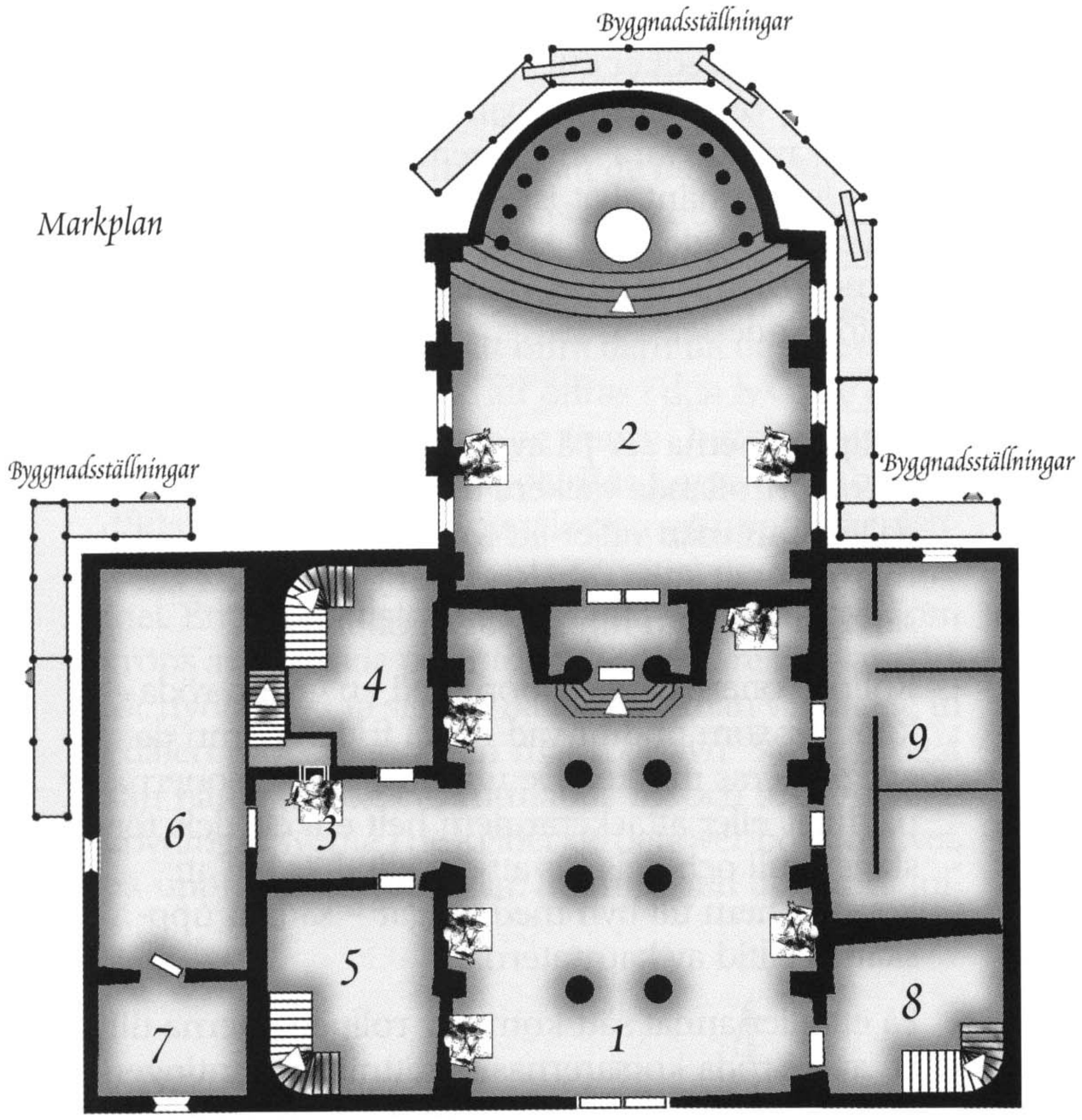
- Bakom ett av sina många skåp, fyllda med verktyg, skrivdon o. s. v., finns resterna av en oavslutad profetia – den som handlar om skuggtronen och Sällskapet. Rollpersonerna måste hitta den och förhoppningsvis lyckas uttolka den. Profetian lyder som följer:

”Under tusen år regerades världen av män som ingen brydde sig om. De var tysta, stilla, styrda från tronen, blev vilsna, mulna när tronen gick bort. Men då kommer förföljaren, tydaren av orden, och söker orädd konungens grav. Förföljaren vinner vad vi trott var förlorat, och verkliga hjältar skall hylla hans namn. När allting är stilla och stjärnorna vridna, skall himmel och helvete vila i hans hand. Hans första steg till frälsning finnes bortom ringprydd död, i svept förruttnelse, mot köldens hem. När han stiger ned i dödens lysande boning, är mitt liv hans liv och jag kan vila i frid.”

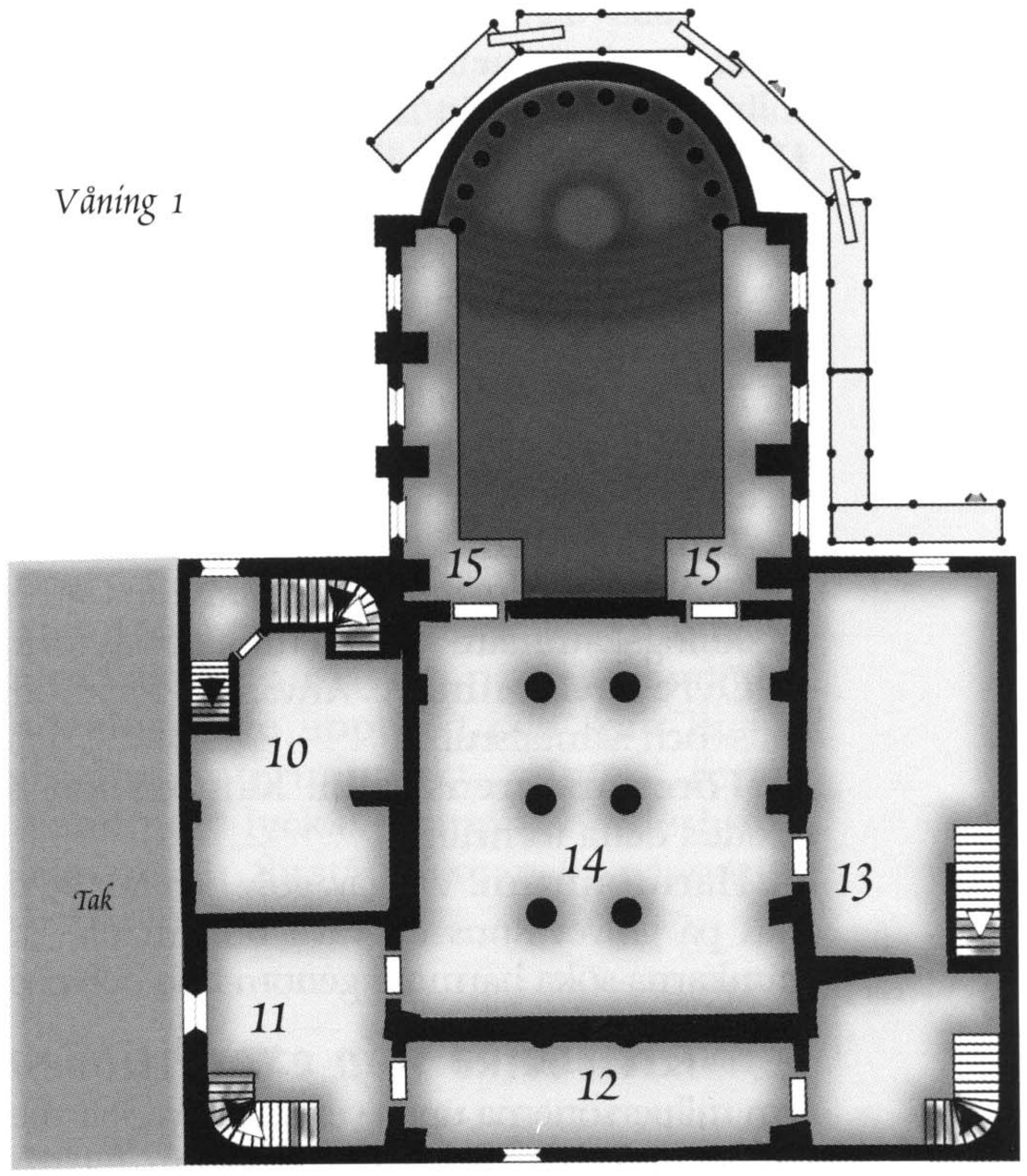
Profetian skall uttolkas som att Labenius söker någon som kan ta vid där han slutade och nå Skuggtronen. Det första steget på vägen är att ge sig norrut mot de röda korsarernas länder, till den lysande dalen som Rudolf oförsiktigt nog berättar om i sitt brev till sin brorsdotter, innan han förstår magnituden av sin upptäckt. Om rollpersonerna

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

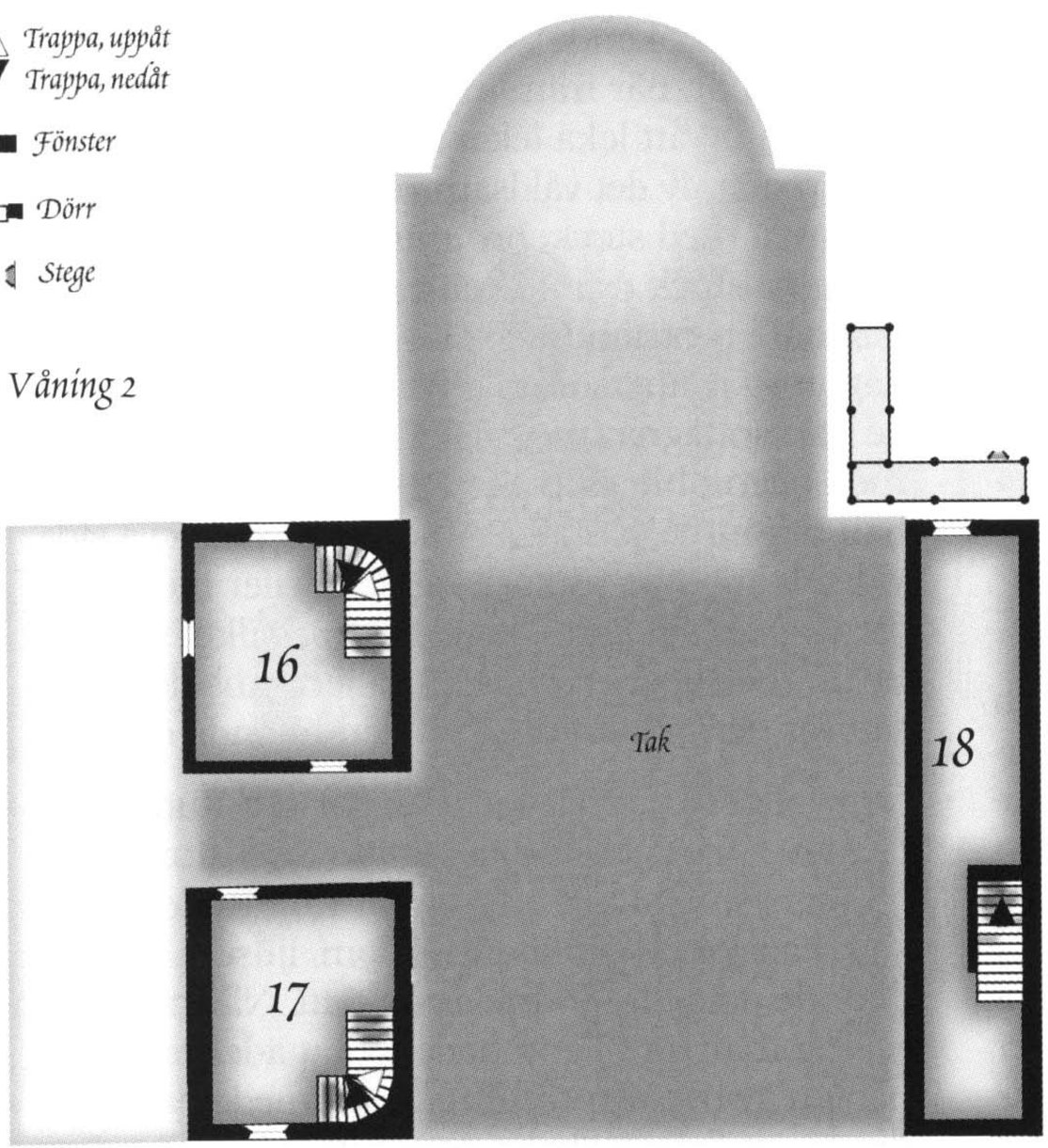
Markplan



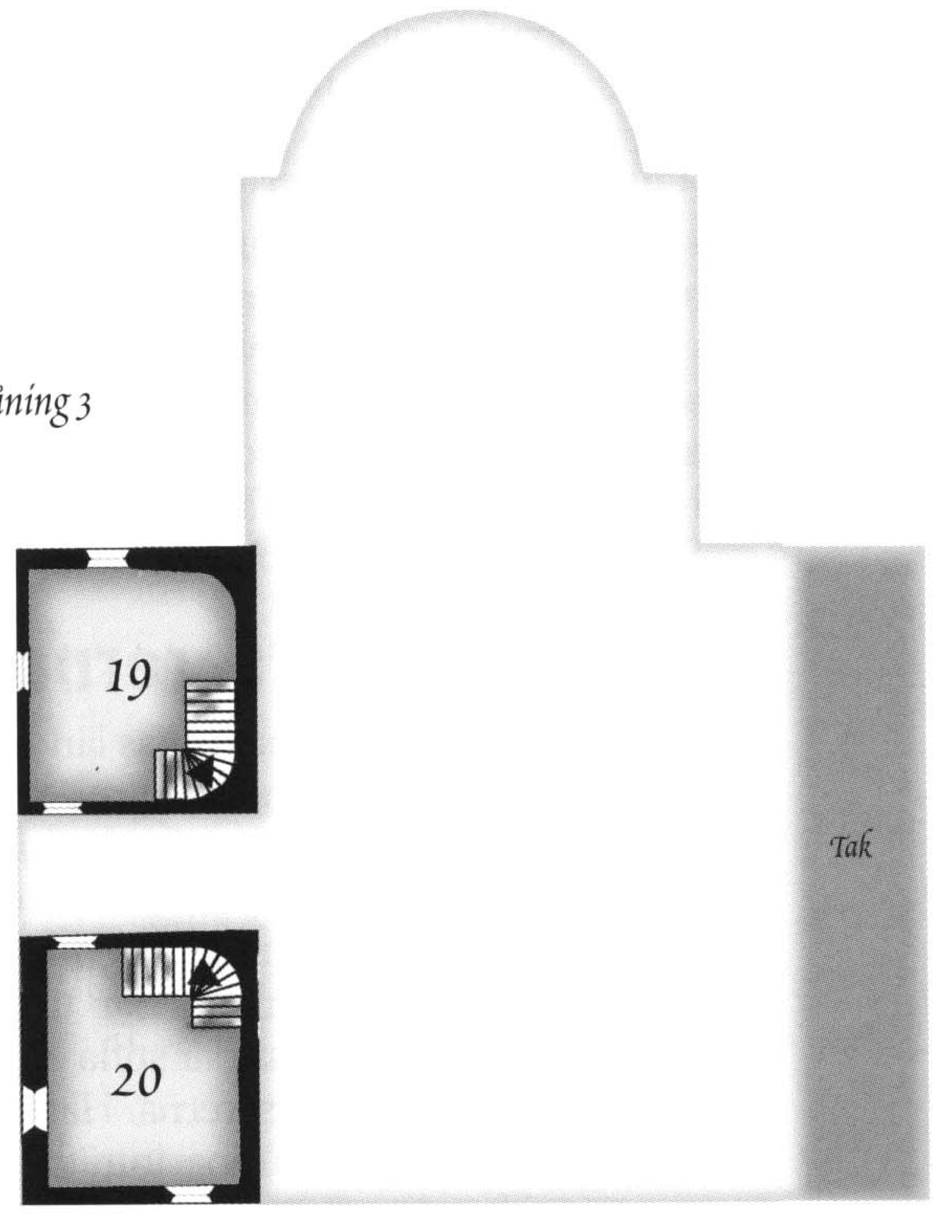
Våning 1



Våning 2



Våning 3



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

har svårt att tyda profetian kan de givetvis få hjälp av Barius, om de visar honom profetian kommer han att slå sig för pannan och säga: "Så det var där, under alla år, som hans hemlighet dolde sig." Självklart kommer han också att kunna skicka rollpersonerna i rätt riktning.

11. Linne rummet. Förvaring av diverse linnen, sängkläder, dukar, handdukar och kläder.

12. Porträtthallen. Här finns flera porträtt som avbildar de olika föreståndarna klostret haft under åren.

13. Sovsalen.

14. Bibliotiek och skrivsal. Här finns skrifter och böcker och skriv- och läsbänkar. Många av böckerna är bortförda.

15. Tempelbalkonger.

16-17. Arbetskammare. Två allmänna arbets- och forskningskammare stod till munkarnas förfogande.

18. Övre sovkammare. Användes även som uppehålls- och samtalsrum.

19. Föreståndarens rum. Klostrets föreståndare bodde i detta tornrum.

20. Harmonirum. Väggar, golv och tak är vitmålat. Mitt på golvet finns en vävd bönematta. Hit kune munkarna söka harmoni genom bön och ensamhet.

Att avvika från expeditionen

Om rollpersonerna upplever att det verkar mer spännande att följa i Rudolf Bråkenhielms fotspår än att stanna kvar i Arhus, måste de på ett eller annat sätt lämna expeditionen. I samma ögonblick som de gör det kommer de att bli betraktade som desertörer och dessutom få skulden för allt dåligt som har inträffat dittills under resan. Däremot är det inte överdrivet svårt att stjäla lite proviant, ta ett par hästar och ge sig av. Ingen kommer att orka följa efter dem.

Om rollpersonerna visar sig vara verkligt ovilliga att följa upp spåret kommer de att konfronteras av en av Sällskapets utsända som kommer att ljuga ihop en historia som definitivt får dem att ge sig på jakt efter Skuggtronen och Rudolf Bråkenhielms spöke.

De röda korsarernas länder

Att färdas i de röda korsarernas länder är allt annat än ofarligt, särskilt som innevånarna själva är i det närmaste barnsligt förtjusta i att slå ihjäl allt som kommer i deras närhet. Om du läst Rudolfs brev till sin brorsdotter får du en ungefärlig idé om hur obehagligt det kan vara – om du har tillgång till Väsen i Chronopia kan du också där stifta en närmare bekantskap med de röda korsarerna. Här följer några idéer om vad som skulle kunna inträffa under rollpersonernas sökande efter den plats som så kryptiskt omnämns i profetian och som Rudolf ju redan besökt.

Händelser under resan

Dessa händelser kan du som SL väva in i historien på lämpligt sätt. De kan tjäna väl som utfyllnad när rollpersonerna söker efter den plats Labenius pekat ut, särskilt om man inte vill att äventyret skall få känslan av att vara en regelrätt skattjakt, vilket annars är lätt hänt. Låt istället rollpersonerna konfronteras med de röda korsarerna på ett våldsamt sätt, men som samtidigt öppnar upp för diplomatiska förbindelser.

- Rollpersonerna ser på avstånd ett mystiskt ljussken, förtrollande vackert, det är den lysande dalen. Om man väljer att försöka ta sig dit kommer man att stöta ihop med en grupp röda korsarer innan man hinner säga goblinträck.
- Rollpersonerna stöter ihop med en grupp röda korsarer som undrar vad i hela friden namn de gör på deras marker. De utmanar rollpersonerna på duell, eller attackerar dem helt enkelt, dels för skojs skull och dels för att det alltid är kul att komma hem till byn med fångar – sådant uppskattas alltid av kamraterna.
- På ett eller annat sätt kommer rollpersonerna till en av de röda korsarernas bosättningar (antingen om de blivit tillfångatagna eller så kanske de bara rider rätt in i den för att försöka få hjälp på vägen i sitt sökande). Där tas de väl emot, och som sig bör, när främlingar kommer på besök, ser man till att leka lekar med främlingarna. Lekarna är av det våldsammare slaget (skallning, slagsmål med stock, brottning på glödande kol, envig på stock ovanför en eld, snabbast möjligt bita hål i motståndarens läderväst o.s.v.). Om någon av rollpersonerna lyckas väl i lekarna blir de väl mottagna (med lite otur kanske till och med någon blir upptagen i stammen – då måste han brännmärkas!). Låt rollpersonerna leva sida vid sida med de röda korsarerna eller bli totalt förnedrade av dem – beroende på vilket alternativ du (och rollpersonerna) väljer finns det olika sätt för dem att komma till den lysande dalen.
- Om rollpersonerna ställer frågor om Rudolf så kommer man att kunna berätta en historia om en man, som skulle ha kunnat vara Rudolf, och hur, kanske på grund av honom, ljuset i den lysande dalen förändrades en natt. När man kom dit såg man att någon hade flyttat ädelstenarna och en av överstepräster na fick omedelbart uppdraget att flytta tillbaka dem, vilket han gjorde. Sedan dess lyser återigen dalen som den ska.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Den lysande dalen

Det finns egentligen tre sätt som rollpersonerna kan tänkas komma till den lysande dalen på. För det första kan det faktiskt hända att de råkar hitta den, utan att ha behövt beblanda sig med de röda korsarerna. För det andra är det möjligt att de blir så goda vänner med korsarerna att de lyckas få ur de ringprydda krigarna var dalen ligger och för det tredje är det fullt möjligt att de klarar sig så dåligt i korsarernas gemenskap att man beslutar att offra dem till de döda, och i sådana fall kommer de att offras i den lysande dalen.

Den lysande dalen är en enorm begravningsplats mitt ute i vildmarken dit de röda korsarerna för sina döda och lämnar dem att vila ovanpå upphöjda plattformar för att sova den sista sömnen under bar himmel. Entrén till dalen är spärrad av en hög port, som kröns av spetsade pålar för att ytterligare försvåra det för nyfikna att ta sig in i dalen. När man väl tar sig in i dalen möts man av en makaber syn. Så långt ögat kan nå ligger skelett, ruttnande lik och balsamerade hövdingar svepta i de kläder de behöver bortom livet, på upphöjda dödsbäddar. Stämningen är tryckt, luften känns annorlunda, som om döden ständigt var närvarande och från dalens mitt, konungarnas viloplats, emanerar ett skiftande, färgstarkt ljus.

Om rollpersonerna kommer hit självsvåldigt kommer de att stöta ihop med väktarna, om vilka Rudolf berättar i sina brev. De är särskilt hedrade korsarkrigare som klätt sig i dödens kläder för att vaka över sina förfäder – och det är mycket lätt att – som Rudolf – missta dem för odöda. Kommer de däremot hit för att offras kommer de att spännas fast på den plattform ur vilken ljuset kommer – de kommer att spännas fast på Ödeshjulet.

Ödeshjulet

Det rollpersonerna har att uträtta i den lysande dalen är att öppna ödeshjulet, att komma åt den andra ledtråden i jakten på den hemlighet som Labenius hade upptäckt och som Rudolf Bråkenhielm återupptäckt. Inte förrän rollpersonerna lyckas öppna ödeshjulet kommer man att förstå att man är någonting stort på spåren.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Det som gör att ödeshjulet, plattformen är rund, överhuvudtaget utstrålar något ljus är att ett prisma sitter i varje av de sju ekrarna, som är ristade i stenen, så nära plattformens mitt, navet, man kan komma. De sju stenarna har följande färger och sitter i följande ordning – gul, grön, turkos, blå, lila, röd, orange. I navets mitt verkar det finnas plats för ytterligare en sten, men den saknas, och dess plats omgärdas av fyra tecken, en symbol för öppenhet tillsammans med en kaotisk symbol som spretar åt alla håll, samt en symbol för slutenhet tillsammans med vad som skulle kunna vara harmonierande ljusstrålar. För att öppna ödeshjulet krävs att man knäcker prismornas gåta (vilket Rudolf gjorde den natten då ljuset ändrade färg). Prismorna, som nu är harmoniska, skall flyttas på ett sådant sätt att de inte passar ihop (exempelvis – gul-turkos-röd-grön-lila-orange-blå), då kommer ljuset att förändras, ödeshjulet att öppnas och bergsrummet under det kommer att blottläggas.

Bergrummet innehåller bland annat en ledtråd, en mystisk vägledning, till nästa plats rollpersonerna skall bege sig till, och den ges i formen av en gåta och i formen av en kryptisk karta som finns ristade på väggen. Men främst av allt innehåller det en enorm eld som tycks brinna ur ingenting och kastar sitt ljus upp mot taket, så att det lyser genom prismorna upp på natthimlen. Elden går inte att släcka, den avger ingen värme, och det gör inte ont att ta på den – exakt vad det är kommer länga att förbli ett mysterium för rollpersonerna.

Kartan

Kartan till nästa helgedom består av en vers, en väggmålning och en liten modell. Versen lyder som följer: I det döda havets grepp, vilar en otämjd springare. Bakom en stelnad regnridå, går vi alla oss själva till mötes.

Väggmålningen föreställer en berol, en högländare och en vanlig människa som står framför en gigantisk befästning, vars tinnar skimrar strålande och kröns av fanor på vilka en frustande enhörning finns avbildad, och den lilla modellen föreställer en liten by, med bara fyra hus, två hästar, fyra vuxna, ett par ungdomar och några lekande barn.

(Versen skall tolkas så att det döda havet är det frusna Tundra, dit rollpersonerna bör bege sig. Modellen föreställer en by med människor, beroler och högländare, precis som målningen föreställer ett högländskt sagoslott – slottet Enhörningen, d. v. s. den otämjda springaren i versen. Någonstans under Tundra väntar alltså sagoslottet Enhörningen på att rollpersonerna skall komma på besök.)

Nyckeln

Under ödeshjulet finns också nyckeln till behärskandet av materien. Den är dold i en liten sidokammare, som det inte ens är säkert att rollpersonerna hittar. Där ligger den på golvet i form av ett schackspel i metall upphöjt på en ställning. Istället för att ha siffror och bokstäver som koordinater (som vi har på våra schackspel) har det här schackspelet symboler (häst, vagn, svärd, varg, soldat, kvinna, barn, hus och måne, sol, vatten, vind, jord, eld, ett mystiskt abstrakt tecken och en stjärna. Spelet saknar pjäser, men i en liten skål bredvid ligger det metallkulor. På väggen har någon ristat symbolerna i par: sol-häst, svärd-vatten, eld-kvinna, vatten-barn, stjärna-varg och det abstrakta tecknet i par med huset. Om någon undersöker schackbrädet kommer han att upptäcka att det är olika tjock på olika ställen och att alla rutorna är formade som gropar. Släpper man metallkulorna i rätt ordning på de olika rutorna (de vars koordinater angetts på väggen) kommer man att spela en mystisk melodi och sedan kommer alla som befinner sig i rummet att känna sig väl till mods. Man har lyckats lösa den första nyckeln till makten, något som man först senare kommer att märka är oerhört viktigt i kampen mot Rudolf.

Avslutning

Ödeshjulet slutar när rollpersonerna har löst Ödeshjulets gåta, men därför är inte äventyrandet slut för rollpersonernas del. De måste fortsätta sitt sökande efter den andra delen i det mysterium som för dem sakta men säkert kommer att växa till oanade proportioner. Förmodligen styr de kosan norrut mot Högländerna för att förbereda sig inför de utmaningar de kommer att möta i Frostviddernas härskare.

Spelledarpersoner

Det finns flera personer av större eller mindre vikt i det här äventyret. Av utrymmesskäl kan vi tyvärr inte ge några närmare beskrivningar av dem utan rekommenderar att du i största möjliga mån använder dig av de karaktärer som finns beskrivna i varelseavsnittet i Drakar och Demoners grundregler. Har du tillgång till andra böcker i Chronopia-serien (exempelvis Väsen i Chronopia, Mörkrets krigare, Alver i Chronopia och Dvärgar i Chronopia) kan du använda även använda spelledarpersoner ur dessa.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ALTORS BAKSIDA

Ett halsbrytande supplement till Drakar och Demoner

ALTORS BAKSIDA

Den planet staden Chronopia, de sabranska ökenländerna, den södra övärlden, Tundra och många andra världsdelar som du ännu inte lärt känna, ligger på, kallas Altor. Varför det kommit att bli så är det ingen som vet, men vad som är säkert är att oavsett om man kommer från Ereb, Chronopia, Markelburg, Soluna, Brundusien eller Akrogal så kallar man världen för Altor. Vissa ambitiösa antropologer, från så skilda kulturer som de sabranska ökenländerna och wongosernas hemland, har lagt fram teorier om namnets tillkomst men de har alla varit lika spekulativa som skilda i sina slutledningar att man funnit det lämpligt att bara acceptera saker och ting som de är, Altor är Altor är Altor,
som den kände sabranske filosofen El Hatanouel en gång sade.

RUDOLF BRÅKENHIELMS FANTASTISKA RESA

De allra flesta känner säkert till Rudolf Bråkenhielm. Om man bor i Chronopia bör man göra det – annars lyssnar man alldeles för lite på skvaller för sitt eget bästa. Otaliga är de historier som finns berättade om hans eskapader, äventyrliga utflykter och halsbrytande äventyr i fjärran länder. När nu tjugo år har passerat sedan någon sist hörde av honom och man sedan länge förlorat hoppet om att någonsin få återse denna fantastiska man tycker jag att det är dags att ni, kära chronopier, får ta del av hans fantastiska fantastiska brev.
Jag hoppas att ni, precis som jag, när ni läser hans brev kommer att njuta, förvånas och imponeras av det som döljs utanför stadens murar. Och samtidigt som ni fångas av hans äventyr, det dramatiska i hans berättande, kanske ni också kan lära er ett och annat om världen utanför Chronopia.

ÄVENTYRET ÖDESHJULET

Ödeshjulet är den första delen i äventyrsserien Skuggtronen, i vilken rollpersonerna färdas genom världen utanför Chronopia, bortom de Stora öknarna, över världshaven och till den södra övärldens brinnande magmaoceaner på jakt efter lösningen på ett uråldrigt mysterium. Övriga står att finna i supplementen Frostviddernas härskare, Drakarnas söner, Eldshavens betvingare och Demonernas folk. Samtliga delar går givetvis att spela separat, men då förloras en stor del av känslan av att rollpersonerna deltager som hjältar i ett episkt skeende.

Du måste ha tillgång till Drakar och Demoners grundregler för att kunna använda detta supplement.

ÄVENTYRSSPEL®

7 331387 119119 > 001-1911

TARGET GAMES

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB