

VÄLKOMMEN TILL

TEXT AUGUST HAHN ÖVERSÄTTNING JOAKIM ANDERSSON

BILD LUKAS THELIN KARTA FRANCESCO MATTIOLI

MAGNAMUND

EN INTRODUKTION TILL ENSAMMA VARGENS VÄRLD

”Detta har hänt ...”

Med dessa enkla ord inledde Joe Dever sin episka berättelse om *Ensamma Vargen, Flykt undan mörkret, 1984. Vad som började med en enda spelbok utvecklades snabbt till ett rollspelsfenomen som genererat såväl underkategorier, romaner, grundböcker, kartor och datorspel – allt i samma värld: Det fantastiska Magnamund.*

Kärnan i serien om *Ensamma Vargen* består av 28 titlar med ytterligare 4 som antingen planerats eller är under produktion. Berättelsen fortsätter utvecklas med såväl planerade iPad som iOS och Android-spel och nytryckta samlarutgåvor med fler äventyr som bonusmaterial. Magnamund är en levande värld, en värld som andas, en värld under ständig utveckling. Många fans har spenderat sin barndom och ungdom i Magnamunds fascinerande spelvärld. Miljoner spelare världen över har upplevt hjälten Ensamma Vargens äventyr. Med varje nytt projekt upprätthålls intresset för spelvärlden.

Magnamunds väldiga spelvärld, dess detaljer och dess djup, är en fantastisk utmaning för nya spelare, även om inbitna Ensamma Vargen-fans sen länge är vana. Det finns, såväl bildligt som bokstavligt talat, mycket att utforska för en första gångs-besökare. Alldeles som Ensamma Vargen själv, som nyss vaknat efter Kai-klostrets undergång, kan världen kännas både hotfull och spännande.

KAI – DÄR ALLT BÖRJADE

Läsaren introduceras till Magnamund i rollen som Ensamma Vargen, den siste överlevande Kai-riddaren av Sommerlund. För att förstå Ensamma Vargen måste man först förstå Kai-riddarna och varför en ensam överlevande av deras fordom stolta orden är så viktig. Kai, Ljusets, Årbarhetens och Livets gud, symboliseras av Solen. Kai är den främste av Sommerlunds gudar, rentav det gudaväsen som namngett Sommerlunds Kai-riddare.

Sommerlunds fromma Kai-riddare är en mäktig orden och Ljusets riddarvakt i Magna-

mund. Riddarna är viktiga för omvärlden – något spelaren snart kommer att förstå och uppskatta. Kai-riddarnas osjälviska beskydd av Sommerlund speglas bäst i deras berömda slagord: *”För Sommerlund och Kai!”*

Traditionen bjuder att Sommerlunds adla knektar varje år frivilligt skickar sina barn till Kai-klostret för stridsträning under ledning av klostrets munkar. Det är en stor ära att bli rekryterad, både för barnet och föräldrarna. Träningsperioden är lång och mycket svår men när en fullärd Kai-riddare lämnar klostret kommer han eller hon att vara vältränad både till kropp och själ, redo att oavsett fara försvara Sommerlund. Riddarna tränas till att besegra sina fiender såväl med vapenmakt som mer lömska metoder.

Kai-riddarna tränas i att bemästra speciella men vilande krafter, Kai-disciplinerna. Dessa speciella krafter tillkommer de särskilt utvalda redan vid födseln; inte alla barn av Sommerlund begåvas med dessa krafter, utan uppskattningsvis 10% av Sommerlunds befolkning bär på dem. Kai-disciplinen finns vilande i var och en av de utvalda och endast genom åratals hård träning kan en utvald till fullo utnyttja sina krafter. Kai-riddarna har särskilda mentala förmågor som kompletterar deras kroppsliga förmågor. En fullärd Kai-riddare överlever där alla andra alldeles säkert skulle gå sin undergång till mötes. De är lika vana vid vilda djur som hårt klimat och vildmarkens strapatser. En Kai-riddare kan besegra den mäktigaste av fiender och utnyttja alla omgivningar med sin okuvliga mentala kraft.

Det är varje Kai-riddares främsta plikt att försvara Sommerlund från landets fiender,

både inhemska och utländska sådana. Arvfienden – Helgedads Mörkermästare – är ett ständigt närvarande hot mot hela Magnamund. Mörkermästarna är inte de enda fienderna mot Solens Rike; Kai-riddare på viktiga uppdrag för Sommerlund och deras allierade finns i hela Magnamund. De flesta uppdrag slutförs inom några veckor eller månader, medan andra uppdrag utvecklas till flera år långa episka äventyr.

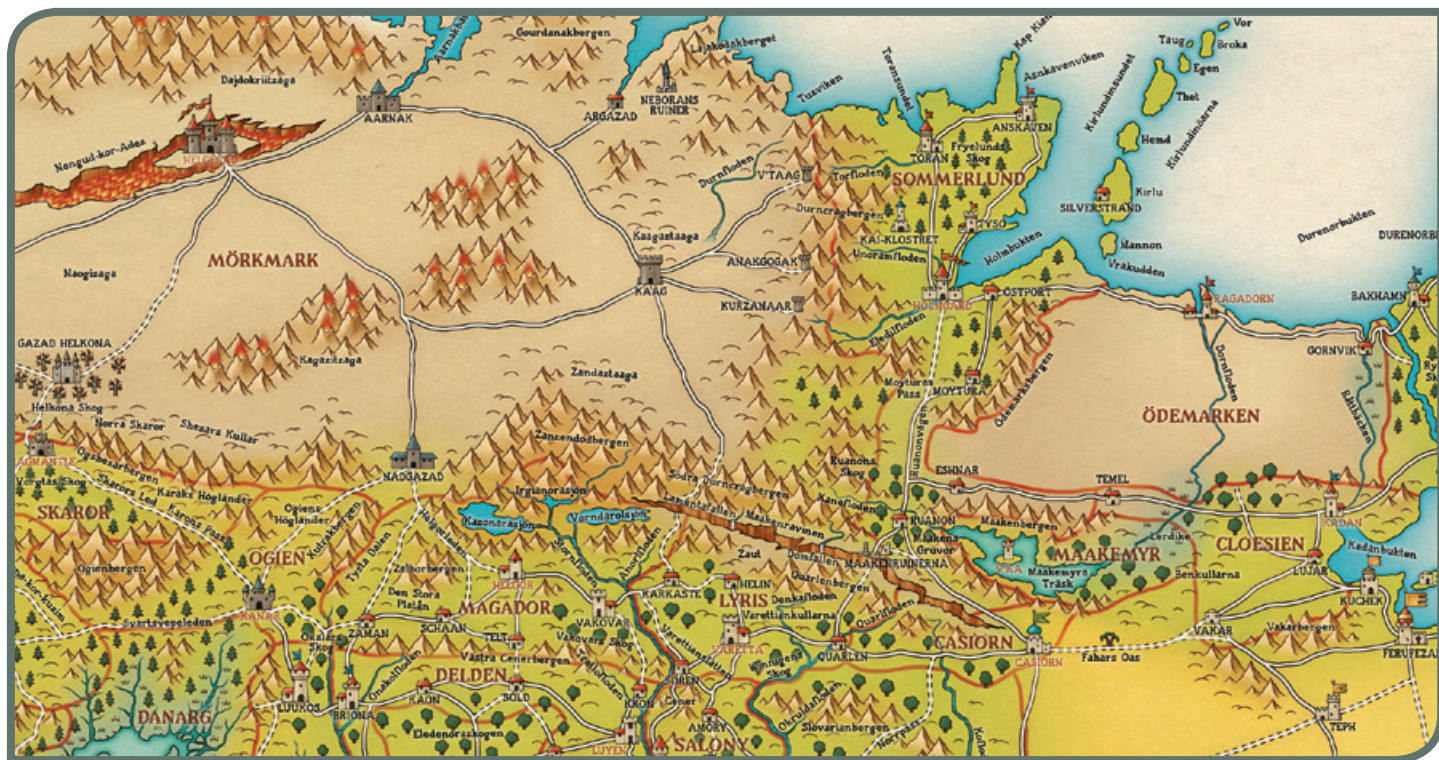
SOMMERLUND

Sommerlund, det största och främsta av Magnamunds länder, är de Fria Nationernas ledare och en första försvarslinje mot det ständigt växande hotet från Mörkmark. Likt Sommerlunds mäktiga krigare sen generationer tillbaka har gjort, står man alltid redo att slå tillbaka Naars ondska.

Sommlendingarna ankom Magnamund år MS 3434, anförda av kung Kian. De kom från Det Norra Okända i segelfartyg av gulnat ekträ. Deras öde beseglades kort efter att de landstigit – deras kamp hejdade Mörkermästarnas erövring av Magnamund och med vapenmakt fördrevs de ondskefulla legionerna till bortom Durncragbergen. Där smidde Mörkermästarna nya hämndlystna planer. Deras hämnd skulle många år senare få katastrofala följder för Ondskans Furste, Vashna. Sen dess har Sommerlunds befolkning levt med ett ständigt invasionshot från Mörkermästarnas länder.

För att försvara landet lät kung Kian bygga fyra välbefästa städer; Holmgard, Toran, Tyso och Anskaven. Baronier, ädlingar som med mod och heder utmärkt sig i strid, fick ansvar för städerna och dess provinser. Med det ständigt närvarande krigshotet fick varje sommlending redan i ung ålder en grundläggande vapenutbildning. Undervisningen skedde vid baronernas borgar runtom i landet. Den som visade sig vara en duglig riddare men saknade Kai-riddarens potential fick undervisning och gratis boende hos framstående knektar.





Kort efter att Ondskans Furste Vashna besegrats år MS 3799 sökte baron Toran upp Dessis Visa Magiker. Därmed påbörjade baron Toran sin omtalade jakt på Nyxators Runstenar. Hans många äventyr blev långa. Slutligen, MS 3810, grundade han det första Kai-klostret vid foten av de östra kullarna nära Durncragbergen. Baron Toran kallades nu Solörnen för att hedra dels Soldgen Kai, dels sitt forna släktvapen, en örn. Nyxators Runstenar och all den visdom stenarna bar på och det baron Toran lärt sig under sitt uppdrag nedtecknades i en krönika, *Magnakais Bok*. Boken var den främsta av alla artefakter i Kai-klostret tills krönikan blev stulen och sedermera försvann, många hundra år senare.

Kai och Sommerlund är oskiljaktiga. Kais ättelinje kan spåras genom många framstående ledare, många av dem från Sommerlunds kungaätt Ulnar. Den gudomliga ättelinjen och Sommerlunds nära allianser med grannländer (särskilt durenerna) bildar en tragisk bakgrund till historien om Kai-klostrets undergång, år MS 5050, så som den återberättas i den första Ensamma Vargen-boken, *Flykten Från Mörkret*. Ensamma Vargen är inte bara ensam; han är den siste medlemmen av en fordom mäktig riddarorden som upprätthöll fred och rättvisa i såväl Sommerlund som Nordens andra Fria Länder.

Med Kai-klostrets undergång har ett fruktansvärt slag utdelats mot Det Goda. Genom hela Ensamma Vargen-serien är det läsaren som genom Ensamma Vargen hämnas de fallna och söker återuppbygga allt som gått förlorat.

BORTOM SOMMERLUND

Ensamma Vargens tidigare äventyr ledde snart bort från Sommerlunds domän och skickade ut honom i världen bortom landets gränser. Därmed introducerades läsaren till riket som Durenor, Sommerlunds allierade i öster, och Ödemarken, ett område mellan Durenor och Sommerlund. Genom fördrag och kungliga bröllop är de bägge nationernas historia för evigt förknippad med varandra. I den andra boken om Ensamma Vargen, *"Eld över vattnet"*, reser Ensamma Vargen till Durenor och ber om deras hjälp för att återberöda ett gudomligt Kai-vapen (Sommersvärdet) med vilket han dräper Mörkermästarna vid den stora porten till Sommlendingarnas huvudstad, Holmgard.

En historiker skulle kunna lockas att dra slutsatsen att Norra Magnamunds riket har stått i fokus för omvälvande händelser allt sedan världens födelse. Så är dock inte fallet, även om Mörkermästarna gjort sitt bästa för att erövra Norra Magnamund - eftersom deras rike finns just här, det förgiftade Mörkmark och dess helvetiska huvudstad, Helgedad.

Större delen av alla krig och politiska omvälvningar har skett i Magnamunds norra hemisfär, som skilts från Södra Magnamund genom en stor vattenled; Tentaria.

Man ska dock inte missta sig; Södra Magnamund har inte undflytt vare sig krig eller konflikter. Även de avlägsna södra länderna har sett sin beskärda del av kaos och kamp genom historien.

Norra Magnamund

Norra Magnamund är hemvist för Kai-klostret, kungadömet Sommerlund, Durenor och Vassagonien. Norra Magnamund är också högsäte för Magnamunds mest fördärvade ondskefulla makt; Helgedads Mörkermästare. Det är naturligt att området blivit en magnet för nya spelare att utforska och undersöka.

Sommländska är det gemensamma språket för såväl handel som diplomati i Norra Magnamund men används alltmer sällan ju längre söderut, mot Tentaria, man reser. Tro inte att ett gemensamt handelspråk är vanligt för Norra Magnamunds riket; de flesta länder har såväl sin egen historia som egna politiska mål. Faktum är att Sommerlund och Durenor är ovanliga riket, detta tack vare deras långa och obrutna allians. Ingen annan nation i Norra Magnamund har nått samma nivå av enhet och tillit som dessa två mäktiga riket. Bland andra riket är allianser av nödvugn, antingen militärt eller ekonomiskt.

Norra Magnamunds kulturer och raser är imponerande i sin mångfald. Närmast följer några av Norra Magnamunds riket och en kort översikt av ländernas befolkning.

Anari-republiken

Republiken Anari är ett kollektiv av tidigare nomadfolk, Vassas Ryttare, vilka flytt undan Vassagoniens våldsamma repressalier och bosatt sig i skuggan av Chahbergen. Visserligen har republiken en president men hans makt är symbolisk, större delen av alla tvistemål

handläggs av klanernas äldste. Orsaken är att mindre än 50% av Vassa-klanernas äldste ens röstade fram en gemensam ledare för Anari-republiken.

Bautars Rådsförsamling

Bautar är hemvist för herbalishfolket, svurna fiender till Ceners Druider. Bautar är ett bördigt land med stora fyndigheter av Magnamunds mest sällsynta örter och medicinalväxter. Bautar är välkänt för att ha botat Den Stora Pesten och landets naturliga fiender är sådana krafter som tjänade på Den Stora Pestens okontrollerade spridning. Besökare är välkomna till Bautar så länge de inte är cenareser eller bär på Svartfolkets smitta – sådana blir summariskt avrättade så fort de upptäcks av Bautars väktare.

Bors Kungadöme

Bor är ett isolerat men välkänt dvärgkungadöme som skyddas av såväl höga berg som en rad välbyggda befästningar. Bors dvärgar är själva välkända, dels för hur de använder explosiva uppfinningar för att skydda sitt kungarike, dels genom rikets lukrativa handelsutbyte med såväl närliggande som avlägsna nationer. Bors Musketörer har gott rykte bland legoknektskompanier vilka ofta anställer dvärgar som officerare, särskilt i det krigshärjade Stornland i Norra Magnamunds centrala delar. Bors dvärgar är mycket eftertraktade soldater i hela Magnamund men få arbetsgivare har råd att anställa dem eller underhålla dvärgkrigarnas specialiserade stridkonst och vapenfärdigheter.

Kaltes Isländer

Kalte består egentligen av Ljuks hamnar – och den öde istäckta vildmarken runt Ljuk. Staden är en viktig hamn för Kaltes kärva befolkning, även om om få invånare uppskattar hamnstadens allians med de sydligt liggande nationerna. Majoriteten av Kaltes befolkning kallas Isbarbarer, ett våldsamt och primitivt nomadiskt folkslag på Kaltes ishedar välkänt för sin fiendeskap mot allt som är dem okänt. Kalte är ett mycket våldsamt rike under ledning av en hövding, Brumalmarc. Besökare till området uppmanas att stanna i Ljuk och inte bege sig ut i den istäckta vildmarken.

Lakuriöarna

De tropiska farvattnen kring Lakuriöarna är hemvist för några av Magnamunds mest blodtörstiga havsvidunder. Ändå bleknar blodtörsten bland havets rovdjur i jämförelse med Lakuris Pirater, minst lika kända för sin våldsamma framfart som Shadakis

Buckanjärer. Lakuris obarmhertiga pirater gör havet osäkert för varje handelsskepp. Det är allmänt känt att den fartygsbesättning som besegras av piraterna sällan överlever. Lakuris Pirater nöjer sig med att angripa handelsskepp och lämnar inte farvattnen kring ögruppen.

Kungadömet Lyris

Lyris är ett rikt kungadöme som förr om åren lidit svårt. Knappt hälften av dess forna befolkning återstår. Lyrierna är laglydiga och riket välordnat, men var på din vakt när du besöker det. Lyris kan vara en våldsam plats. Den som inte kan försvara sig och inte har affärer bland Lyris basarer bör välja en alternativ resväg under färd tvärs över Norra Magnamund.

Vassagoniens Emiratt

Vassagoniens gränser är under ständig förändring på grund av anfall, krig och erövringar. Det vassagoniska imperiet kallas ibland för Det Svarta Imperiet efter nationens mest berömda ledare (Zahkan), som kallades Zahkan Svarte. Under ledning av denne brutale krigsherre styrdes imperiet med järnhand. Under denna tid expanderade Vassagonien, oftast på bekostnad av grannländerna. Få riken i Norra Magnamund litat på eller söker efterlikna Vassagoniens tyranniska styressätt även om det folkrika Vassagonien på grund av sin storlek uppbar stor respekt bland grannarna. Ingen annan nation förutom Helgedads Mörkermästare är så rikt och mäktigt som det ökända ökenimperiet Vassagonien.

Alla riken i Norra Magnamund lever inte i fred med sina grannar. Vissa nationer är öppet fiendliga mot varandra och befolkas av det värsta avskräde man kan tänka sig. Främst av de ondskefulla nationerna är naturligtvis Helgedad, Mörkermästarnas ödliga och förgiftade hemland. Detta förbannade imperium har sina egna hemska allierade, här listas två av dessa 'mörkrets vänner':

Maakemyr

Sistelands geografi förändrades i grunden när Maakenravinen skapades av en våldsam jordbävning och stora delar av det fordom bördiga stäpplandet sjönk under havsytan. Maakemyr bildades i spåren av denna katastrof. Halvintelligenta reptilmän, särskilt Kwaraz och Gourgaz-stammarna, klev fram ur Maakenravinens mörker och erövrade myrmarkerna. Maakemyr kan näppeligen kallas en nation men bosättningar och primitiva fort har uppförts innanför myrmarkernas gränser. Den välbefästa ön V'ka sägs vara hemvist för tusentals av Maakemyrs fiendliga varelser.



Nyras och Nyvoz Slavländer

Dessa två kungadömen bildar tillsammans kungariket Drakkarim och har sen Mörkermästarnas undergång varit det främsta hotet mot fred och frihet i Norra Magnamund. Såväl Nyras som Nyvoz människoliknande urbefolkning dyrker Den Mörke Gud, Naar. Nyvoz är ett hårt och oförsonligt land där endast den starkaste överlever. Riket är välkänt för sitt svarta timmer, ett av de hårdaste träslag som står att finna någonstans på planeten. Få civiliserade länder i Norra Magnamund vågar dock handla med Drakkarims timmermän. Ingen, som inte på förhand tänkt sig stanna i dessa fruktanvärda länder, reser genom Nyras eller Nyvoz Slavländer utan tungt beväpnad eskort.

Tyvänn vore ingen krönika över Norra Magnamunds landskap komplett utan en närmare titt på den aggressiva cancer som växer där: Ruel. Detta Cener-druidernas hemland förekommer ofta i *Ensamma Vargens* äventyr, som en ständigt närvarande ondskefull källa till sjukdom och korruption. En av böckerna i *Ensamma Vargen*-serien, soloäventyr 13: *"Ruels Pestkungar"* utspelar sig i sin helhet i detta helvetiska rike.

Ruels Rike

Ruel är en mycket liten nation, som är en välbefäst tillflyktsort för Cener-druidernas ättlingar. Det är ett fördärvat och onaturligt land. Gränserna skyddas av en förgiftad skog i väster och en förruttnad, svavelosande flod i öster. Ruels landmärken är ärrade av Cener-druidernas ondskefulla druidkonst, som en gång i tiden skapade och släppte lös Den Stora Pesten över Magnamunds länder. Den svarta magin fungerade som de hade önskat, men druiderna fick i slutänden betala ett högt pris: Allt de vidrört har fördärvats och förgiftats. Cener-druiderna hämtar kraft ur död och förruttnelse, som är druidernas mål och mening. ▶

Södra Magnamund

Även om Norra Magnamund är fokus för politiska intriger och krigiska uppror, en oro ständigt underblåst av Mörkmarks onda syften, så har även Södra Magnamund fått utstå sin beskärda del av fasa och fara.

Den svarta staden, Naaros, byggdes i hjärtat av Södra Magnamund och härifrån skickade den ondskefulle guden Naar ut sin främste kämpe, Agarash, för erövring. Med brutala medel och lömska försåt lyckades Agarash erövra nästan hela Magnamund innan han till sist stoppades av de goda gudarna Kai och Ishir och deras tjänare, De Äldstes Magiker. De besegrade Agarash och hjälde hans onda planer.

Men som alltid med den onde guden Naar är inget nederlag slutgiltigt; Legenden om Agarash förkunnar hur Naars son kastade en mäktig förbannelse över De Äldstes Magiker då han låg döende på sin svarta tron. Långt senare utrotades sedan De Äldstes Magiker nästan helt av Cener-druidernas Stora Pest. Det sägs att druiderna fick hjälp av en okänd makt, kanske Agarash ande, att sprida pestens virus.

I modern tid är Cener-druiderna inte fullt så mäktiga som de en gång var men de ska inte underskattas. Deras agenter är många, de döljer sig i skuggorna bland Magnamunds städer och väver ständigt på sina oheliga ränker för att störta nationers kungar med hjälp av bittert blod och kraftfulla artefakter från historiens gryning.

Agarash avkomma är också ett problem för Södra Magnamund. Många Agarashi (och en myriad andra hemskheter skapade av Naars son) flydde undan De Äldstes Magiker till Norra Magnamund. Andra flydde söderut och sökte tillflykt bland Agarash allierade. De grävde sig djupt in under mark och berg, dolda i sina stinkande hålor och födde nya mardrömsvarelser i väntan på att Naar på nytt skulle ropa efter dem. Än så länge har den dagen inte kommit även om somliga av 'de sovande' då och då vaknar och sprider skräck och terror bland vanligt folk. Förutom dessa enstaka angrepp har den onda avfödan i stort sett glömts bort. De sägs vara oräkneliga i antal och har sin hemvist i Telchos, Bhanars och Kelders Utmarks mest avlägsna områden.

Södra Magnamunds länder är lika mångfaldiga som sin norra motparts nationer, blott begränsade av det torra klimatet och ländernas oländiga terräng. Detta till trots kan man se en stor kulturell mångfald. Exempelen som följer är bara en liten glimt av vad som väntar på att utforskas. Många av dessa länder är detaljerat beskrivna i spelboken *"Ensamma Vargens Värld"* i vilken du kan spela den unge magikern Gråstjärna.

Azanams Molnrike

Agarash härjningar innan nederlaget ledde till att de sydligaste delarna av Magnamund är glest befolkade. Azanam är inget undantag. Där finns varken stora städer eller bosättningar i de tätta skogarna. Man ska dock inte låta sig luras; Azanam är befolkat av många tusen invånare. Ett typiskt exempel är Kundi-folket, ett folkslag som lever bland trädskronorna och har gjort så sen årtusenden. De må se primitiva ut men är mycket mäktiga animister med stor och oöverträffad gammal visdom.

Chai

Chai är ett bördigt land som borde kunna erbjuda enorm rikedom men majoriteten invånare är utfattiga och till synes omedvetna om landets rikedom. Khea-Khans familjer håller dessa fattiga, disa-giu ('kastlösa', dvs vanligt folk), underdåniga; ens samhällsställning avgörs av ens sociala kast. Blott den högsta kasten åtnjuter frihetens privilegier, alla andra lever endast med sin plikt och sina krav. Chais soldatkast är utmärkta både som ryttare och beridna bågskyttar.

Klarnos Kungadöme

Klarnos befolkning är otvetydigt Södra Magnamunds mest krigiska folkslag utan intresse av handelsutbyte eller utländska varor – såvida de inte kan erövrats med eld och svärd. Enda orsaken till deras inhemska handel och gruvdrift är för att bekosta de ändlösa krigen. När klarnorierna inte slåss med grannstaterna kämpar de inbördes över territoriella tvister kring byar och små åkerlappar.

Till skillnad från Norra Magnamund är stora delar av Södra Magnamund antingen helt obebott eller ofruktsam ödemark olämplig för större bosättningar. Visserligen frodas livet i dessa ödemarker men livet är förkrympt, argstint eller envetet – eller en kombination av alla tre. De människor som lever i dessa länder är antingen nomader eller små fattiga byar omgivna av faror.

Fernmost Mörka Skogar

I de tätta skogarna rör sig så många livsfarliga varelser att de flesta resande hellre spenderar en extra dag på resande fot för att kringgå skogarna. Det finns inga stigar genom Fernmost; vad för små stråk där finns blir snabbt överväxta av snårskog och annan undervegetation. Det sägs att till och med Kais Riddare har problem att hitta farbara stigar. Folk med sämre vildmarkskunskap är Kairiddarna kommer oundvikligen att gå vilse i dessa vilda urskogar.

Kaums Vildmark

Knappt tusen invånare döljer sig bland denna oförsonliga vildmarks grottor och snårskogar. Det är en våldsamt glest befolkad region. Kaum är inte ett rike, snarare en tillflyktsort för Cener-druiderna. Landet var vildsint och farligt redan innan druiderna anlände. Kaum är en av de farligaste platserna i Södra Magnamund och få människor söker sig dit. Endast grannfolket Halias okuvliga mod förhindrar korruptionen att sprida sig till närliggande länder.

Ingen översikt av Södra Magnamund är komplett utan Shasarak. En gång i tiden stannade furst Shasarak av Shianti – ett mäktigt folkslag av magiker som dyrkade den goda gudinnan Ishir – kvar när resten av folket gick i exil för att inte överväldiga Magnamunds folk med sin magi. Shasarak korrumberades över tid och förvandlades från en Ljusets Riddarvakt till en fruktansvärd tyrann. På toppen av sin karriär kontrollerade han stora områden med hjälp av sin uråldriga magi. Två nationer upprätthåller Shasaraks mäktiga arv:

Laras Brända Länder

Laras utbrända ödeländer är ett ondskefullt minne från den tid då Shasarak bestraffade sina fiender. Vissa områden har långsamt börjat återhämta sig men stora delar är för evigt märkta av Shasaraks hämndbegär. Vad som än lever här går inte längre att känna igen, allt är fördärvat och förstört, trots att landet en gång var både frodigt och vackert.

Shadakiska Imperiet

Imperiet Shadak är ett typexempel på ett rike som växt över sina bräddar. En gång var Shadak ett litet välmående land, grundat av bosättare från Vassa som fann en bekväm tillflyktsort bland kustlandets vikar och trånga bukter. Nu är det en erövringsnation under ledning av en odödlig krigsherre med en övervinnerlig flotta skepp och piratfartyg som kan krossa vem som än sätter sig till motvärn.

Dessa sammanfattningar tjänar som en försmak av de mångfaldiga länder som väntar på att utforskas genom *Ensamma Vargens soloäventyr* och *Ensamma Vargens rollspel*. Har du vad som krävs för att överleva och nå framgång i Magnamunds länder? Det finns bara ett sätt att ta reda på det: Ta dina första steg genom denna fantastiska värld med det första soloäventyret i det klassiska *Ensamma Vargen-spelet: "Flykten Från Mörkret"*. Det är bara den första av många böcker som kommer att publiceras under de närmaste åren. Du har mycket att se fram mot!

För Sommerlund och Kai!