

Drakar och Demoner

# Grek Affor

VÄRLDSBOK

[ WORK IN PROGRESS ]



RIGTMINDS

RIOTMINDS AB PRESENTERAR ÄVENTYRSSPELET

# Drakar<sup>®</sup> och Demoner

KONSTRUKTION

THEODORE  
BERGQVIST

MAX  
HERNGREN

WORK IN PROGRESS

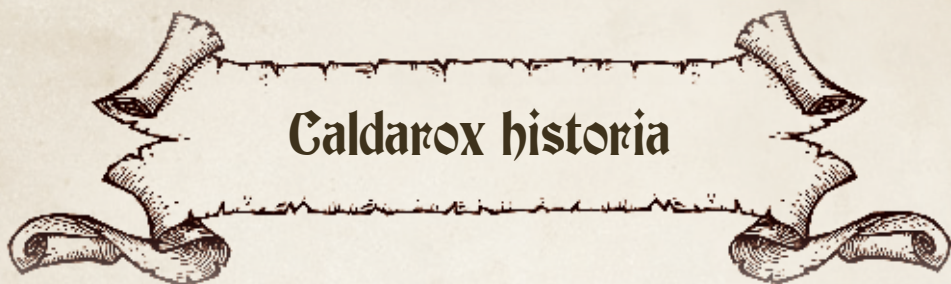
# Innehåll

<b>HANDELSFURSTAR .....</b>	<b>3</b>	<b>PLATSER OCH STÄDER.....</b>	<b>75</b>
<b>CALDAROX HISTORIA .....</b>	<b>5</b>	Alderos .....	76
Den stora superfluxen .....	5	Altorkann.....	76
Tidslinje.....	7	Brex .....	77
<b>DEN MÖDOSAMMA VÄGEN .....</b>	<b>9</b>	Gul´Kordia.....	77
Det nya landet .....	10	Gul´Oba.....	78
<b>UNIONEN .....</b>	<b>11</b>	Dyfor .....	78
Det stora svartfolkskriget.....	13	Eldakaar .....	79
<b>DE TRE KRIGEN.....</b>	<b>13</b>	Engen .....	80
Palatskriget.....	15	Erem .....	80
Ullkriget.....	17	Goleborg.....	81
<b>OMGIVNINGAR OCH KLIMAT .....</b>	<b>19</b>	Gorda .....	81
Städerna .....	20	Heff .....	82
Skogarna.....	20	Hex Citadell .....	82
Bergen.....	21	Hesslack .....	84
Träskmarkerna .....	22	Hoelds Citadell .....	84
Natur - allmänt.....	24	Husaford.....	86
Bestar och varelser .....	25	Igdon.....	86
<b>FORNMARKERNA.....</b>	<b>31</b>	Jordien .....	87
Liv och leverne .....	32	Korpkoppor .....	87
Den svarta dräparen - pesten .....	32	Kadd.....	87
Människor.....	33	Kal´Bartola.....	88
Dvärgar .....	34	Kal´Kodora .....	90
Alver.....	37	Karlo .....	91
Svartfolk .....	39	Klarivux.....	93
<b>LAGVERKET.....</b>	<b>41</b>	Lankedokk.....	94
Handelslagarna .....	42	Leuton .....	94
Riddarlagarna .....	42	Lordia .....	96
Kronlagarna.....	43	Lunthia .....	96
<b>BEFÄSTNINGAR OCH BORGAR.....</b>	<b>45</b>	Oldertam.....	97
Drakdansen .....	47	Olden .....	98
Riddarspelen .....	47	Pfaris .....	99
<b>HÖGTIDER OCH FESTIVITETER .....</b>	<b>47</b>	Polten .....	102
Gycklaredagen.....	49	Pyyru.....	103
De fyra fraktionerna .....	51	Saal .....	104
<b>MAKT OCH UNDERKASTELSE .....</b>	<b>51</b>	Sass.....	105
Knektar .....	59	Sibblons Ängar .....	105
<b>VÄPNADE STYRKOR .....</b>	<b>59</b>	Skrax .....	105
Riddare.....	60	Tieviden.....	106
Markisgardet .....	63	Torim.....	106
Häxjägarna .....	64	Verintia .....	107
<b>DÖD OCH LIV .....</b>	<b>67</b>	Vex .....	107
Hovhuset .....	68	Visselons garnison .....	108
Tjuvar och lönnmördare .....	69	Vittertox .....	109
Traditioner och seder .....	70	Västra Fast & Östra Fast.....	110
Aboel.....	75	Waeglen.....	110
		Wiilen .....	111
		Yl.....	112

# Handelsfurstar

Namn Efternamn  
Namn Efternamn  
Namn Efternamn  
Namn Efternamn  
Namn Efternamn  
Namn Efternamn  
Namn Efternamn  
Namn Efternamn  
Namn Efternamn  
Namn Efternamn  
Namn Efternamn  
Namn Efternamn





## Caldarox historia

*Baltan höjde handen som skydd för solen som sakta sänkte sig över landet. Han blickade ut över den gamla muren mot landskapet utanför. Där låg en och annan gård utspridd bland kullarna. De var inringade av palissader och stenmurar som skydd för utbygdens alla faror. Man hade sagt att landet var korrupt, smittat av undergången och att städernas murar var gränsen mellan ordning och kaos. På ruinerna från forntiden hade människan byggt upp en ny ordning och bara en dåre lät sig infekteras av de mörka krafterna som fortfarande vilade i ruinerna. Att tämja forntidens styggelser var ingen lätt uppgift, samtidigt som man försökte bygga ett nytt land. Handelsmännen skodde sig mer än gärna på dem som sökte en skyddande hamn och besvärjarna kunde man inte lite på. Deras nyfikenhet betydde allt som oftast fara för andra. Ruinlandet stod i stark kontrast till den gryningsanda som rådde i staden, men ändå sökte sig många ut på äventyr. Baltans bror var en av dem. Han hade sökt sig ner i de södra skogarna, ut över Sibblons ängar och för en tid sedan hade han vandrat österut. Baltan hade inget hopp om att se sin bror i livet igen.*

Det finns inte mycket information sparat om den fasansfulla kataklysm som drabbade Erebs Altor. Spridda skildringar och historier som har levt vidare vittnar dock om en naturkraft så stor att varken människor, alver eller dvärgar hade något att sätta emot. Kosmisk instabilitet, då himlakroppar ställde sig i ödesdigra positioner upplöste tiden, och den fysiska logiken, skapade en superflux som ingen hade förutspått.

### Den stora superfluxen

Den helige Odos era slocknade, och så gjorde delar av Erebs Altor med den. Somliga säger att gudarnas straff slog till med full kraft. De utplånade hela det västra havet och svallvågorna sänkte världen under vatten. Jorden sprack och kastade eld och lava högt upp i skyn. Hela länder bröts itu och slukades i enorma svarta ändlösa hål, för att kastas upp igen på en

annan plats. Stjärnor störtade från en nattsvart himmel. Längre darrade de obarmhärtiga mörkermagikerna i Nidland och de storväxta drakmästarna i Cereval. Världen drabbades av svallvågorna från den hemiska superfluxen och Erebs Altor blev aldrig sig likt igen.

Kvar i det västra havet fanns en svart malström som sög ner allt och alla som vågade sig nära. Man förbannade platsen och förklarade den för all framtid bannlyst i världens böcker och annaler. Den lysande vägens anhängare tappade mark, nya sekter och dyrkan slog rot och man säger att det enda goda som kataklysmen förde med sig var att Erebs Altor fick en enhetlig tidräkning.

*Det fanns ett före och ett efter.*

Skaparna hade slagit till där korruption, girighet och storhetsvansinnet var som störst och allt hade slukats av ett jättelikt svart hål i havet. Alla försök att kontrollera detta skeende var givetvis lönlösa

och tjänade inget till, inte ens för gudarna som satt på första parkett. Bara de naiva människorna trodde att de skulle kunna bemästra undergången. Så klart var det dömt att misslyckas.

I svallvågorna efter den fasansfulla kataklysmen reste sig ett nytt Ereb Altor och en ny era startade. Den var mörkare än tidigare och kaos och ondska låg kvar som en tjock dimma över Ereb Altors överlevare. Man talade om skuggor och demoniska krafter som väckts till liv och som nu lurade i ruinerna. Man viskade om kosmiska urkrafter som släppts loss och som nu vägrade släppa taget. Superfluxen hade rubbat balansen och skymningsljuset färgade inte landskapet i guld och rosa, utan mörkt och dunkelt.

Lite är känt om de första länderna som höjde sig ur havet, men man vet att det som idag kallas för Caldarox var ett av dem. Forntiden tillhör det förgångna. Länder som Berendien, Nidland, Magilre, Jorpanga och många andra slukades av vågorna, och därefter blev inget sig likt igen.

Under många hundra år hukade sig såväl människor, som alver och dvärgar under det mörka oket och

försökte skapa sig nya riken och kungadömen. I ruinerna efter det gamla hittade man mycket kunskap och många artefakter och sakta men säkert började Ereb Altor att återhämta sig. Mer än tusen år passerade, och sakta men säkert så skapades ett nytt land. Människor började röra på sig, bygga nytt och upptäckta världen igen. Städer, kungadömen och platser gjorde sig påminna i ruinerna av det gamla. En del kunde härledas till sitt ursprung medan annat förblev mysterier för framtida generationer att lösa.

Nu är det en mörkare tid än den som finns nedtecknad. Det är en tid präglad av kamp och intriger, men också om äventyr och upptäckter. För den som vågar sig bortom städernas skyddande murar väntar skatter från forntiden, äventyr och rikedom. I lämningarna från det gamla Ereb Altor, finns kunskaper artefakter och hemligheter. Ännu finns det mycket att upptäcka. Samtidigt lurar den mörka urkraft som väcktes till liv i ruinerna av det gamla. Man talar om mörk magi, om demoner, kaos och om en urkälla av ren och skär ondska som måste bekämpas.

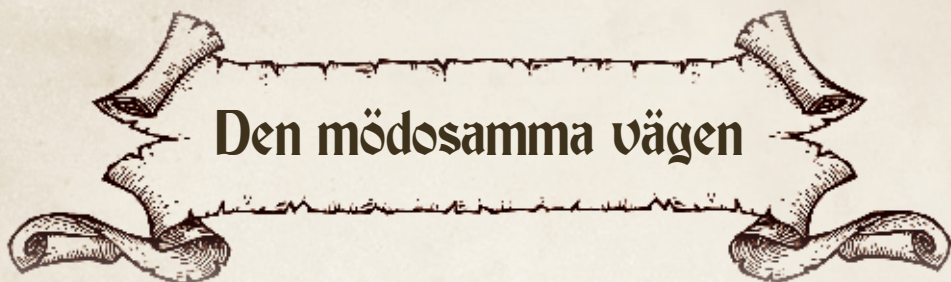
*...men för detta krävs det hjältar och äventyrare!*



## Tidslinje

- Ca - 200 Superfluxen ödelägger Ereb Altor.
- År noll Josul Järnkrona och Tira Tistelhand når det landområde som döps till Caldarox.
- År 72 Josuls sonson, Mergovian Svarthår, utropar sig till den första Högkonungen.
- År 93 Den första inkarnationen av evigheten efter superfluxen föds. Hans namn är Salsaxa och han manifesteras i döden. Den tredje himlakroppen Morgonstjärnan syns på himlavalvet.
- År 113 Draken Akkylax dödas och citadellet i Hex upptäckts.
- År 300 Den svarta dräparen - pesten - slår till för första gången och de första häxjägarna börjar verka i Caldarox.
- År 391 Den siste högkonungen Taotalus den bleke dör i hutterfrossan.
- År 392 Horder av svartfolk väller ner från bergen i vad som är en samordnad attack mot Caldarox städer. Det stora svartfolkskriget startar. Furstarna och handelsmännen reser sig i försvar.
- År 397 Unionsfördraget tecknas och Unionen bildas.
- År 397 Oäktingen Brynjor kröns till förste konung av det nya och försvagade hovhuset. Han är bara 11 år gammal.
- År 439 Hoelds citadell rensas ut från ruinresor och tas i besittning av riddarna Sang och Titos.
- År 455 Drakmästarnas riddarorden bildas.
- År 556 Palatskriget startar.
- År 600 Loria Böje kröns till förste regent av det nu tandlösa och strikt ceremoniella hovhuset.
- År 788 Petro Maka, den lilla frosten slår till och kyler ned Caldarox i två år.
- År 799 Ullkriget startar.
- År 799 Fago Maxia öppnar en myntborg i Karlo och familjens rikedomar växer snabbt.





# Den mödosamma vägen

*"Ers nåd, det har kommit en man som söker din audiens", tjänaren tittade försiktigt på handelsfursten som var mitt uppe i en måltid. "Han, han...", tjänaren försökte stamma fram något.*

*"Ja, vaddå?" frågade fursten bryskt.*

*"Han säger att han kommer med bud, att han vandrat genom träsket."*

*"Vilka träsk?" frågade fursten.*

*"De, de... det eviga träsket, ers nåd", nästan viskade tjänaren fram.*

*Det gick en susning genom salen. Oroliga blickar flackade och fastnade till slut på fursten som höll ett kycklingben i ena handen och en kniv i den andra. Han gapade av förvåning.*

*"Det eviga träsket?" frågade fursten allvarligt.*

*"Ja", sa tjänaren.*

*"Det kan inte vara möjligt. Ingen har vandrat genom träsket sen Josul Järnkronas tid. Om ens han."*

*Porten öppnades och framför dem stod en luggsliten äventyrare. Han tittade upp.*

*"Jag för bud från norr, brådslande bud", sade han.*

**Ä**r Caldarox verkligen en fortsättning på det gamla Berendien? Hur kommer det sig då att landets namn härstammar från det forna Hynsolge? Rox är det hynsolgiska namnet för rike, och Caldar ett erkänt hynsolgiskt adelsnamn. I unionskrönikan finns många fragment från tidigare krönikor om högkungarna och dess ättlingar. Det sägs att de vandrade ner med sitt folk från de oändliga träsket i norr anförda av Josul Järnkrona och Tira Tistelhand och att Josuls söner och Tiras döttrar grundade staden Igdon på ruiner från forntiden.

Det finns många frågetecken kring unionsriket Caldarox mytomspunna historia och därtill ett antal källor som alla pekar åt olika håll. Eftersom många av krönikorna från högkungarnas tid gick förlorade i den stora branden i Igdon fick man till stor del förlita sig på den muntliga traditionen. Men en sak finns väl dokumenterad, det som kallas

för "den mödosamma vägen", den resa som tog Josul, Tira och deras folk ner till det nya landet full av ruiner och ödemark, djupa skogar och spillror av de städer och riken som blomstrat innan superfluxen kastade Ereb Altors invånare in i en ny tidsålder. Exakt var resan började är det idag ingen som vet. Krönikorna talar om "staden vid skogen", men aldrig om något namn eller heller plats. "Staden vid skogen" drabbades hårt av superfluxen och dess efterdyningar. Landet svämmade över av både enorma flodvågor men också av svartfolk och består som tvingat ut ur sina hålor.

Utarmade av alla småkrig i ruinerna beslutade sig Josul och Tira att föra sitt folk till en ny plats, bortom det eviga träsket. Men alla var dock inte eniga om uppbrottet och legenden berättar att hälften av folket som levde i "staden vid skogen" valde att stanna, hälften att företa sig den mödosamma uppgiften att hitta ett nytt land.

Enligt berättelsen stannade hjältar som Gideon Drakdräpe och prins Kollon med det långa håret. Bland dem som valde att följa med fanns Rista Långklinga och Ambera Trollkarlslärlingen.

Under Josuls fana och Tiras ledning vandrade folket från "staden vid skogen" över höga berg, oändliga slätter och djupa skogar, men det som sägs ha varit den största utmaningen var den mödosamma vägen genom det oändliga träsket. Det finns inga samstämmiga uppgifter, men de flesta är ense om att resan genom träsket kan ha tagit nästan fem år. Så vidsträckt och oframkomligt var detta träskland att det slukade nästan en tredjedel av folket. De dog av sjukdomar, fasansfulla möten med träskresar, drakar, svartfolk och bestar man inte ens visste namnet på. När Josul och Tiras folk så småningom nådde slutet på träsklandet, väntade ännu en lång och mörk vandring genom den stora skogen. Den fick namnet Eldakaar, efter folkets namn på stjärnor. Skogen var så mörk och ogenomtränglig att när man tittade upp såg man dagsljuset som små stjärnor genom lövverket. Men allt var inte mödosamt och fasansfullt. I skogen knöt man kontakt med alverna som bodde där. De hade överlevt superfluxen genom att fly upp i träden. Men även alverna var svårt sargade och splittrade och människornas hjälp var välkommen. Människorna från "staden vid skogen" slöt en pakt med alverna om att för all framtid hjälpa varandra och i gengäld visade alverna dem vägen genom skogen till det nya landet. Josul och hans folk stannade hos alverna i flera år och de lärde sig mycket av varandra.

## Det nya landet

Det sägs att Josul Järnkrona var den första kungen i det land som kom att kallas för Caldarox. Cirka 270 år e.Sk., vandrade han

med sitt folk ner från de vattendränkta träskerna i norr och genom den djupa skogen Eldakaar. De steg i land där borgen Vex idag ligger, men sökte sig fort vidare västerut. En liten grupp under ledning av Ylvarias Collen, drog vidare mot sydöst och kom att bilda den collenska grenen vilken grundade staden Leuton. Josul byggde staden Igdon och det sägs allmänt att det var den första riktiga staden i Caldarox i den nya tiden.

Det nya landet var vilt och grönskande, med djupa skogar och höga berg, men också ruiner efter det gamla landet. De reste sig som stoder från det förflutna. Ibland var ruinerna enstaka fundament från byggnader från tiden före superfluxen, ibland ruinstäder och borgar som dolde såväl skatter som monster. Trots att många av städerna som byggdes låg ovanpå ruinerna så vittnar de flesta än idag om en svunnen tid. Skattsökare och äventyrare ger sig gärna ner i raserade katakomber eller tränger djupt in i skogarnas skuggor för att avtäcka gamla hemligheter. Vildmarken och dess ruiner är en samlingsplats för såväl enstaka grupper av hjältar och hjältinnor som handelshusens jägarkårer och förband med husknektar som gärna ger sig av på äventyr mellan sina uppdrag. Det nya landet är långt ifrån tämjt. Bortom städernas skyddande murar döljer sig många faror och allt är inte guld som glimmar. Demoner från forntiden, styggelser från mörkret och slumrande drakar som väcks ur sin djupa sömn lever sida vid sida med såväl svartfolk som resar och andra bestar. Den kosmiska plog som vände Erebs Altors mylla, väckte mörka krafter till liv. De gömmer sig i mörkret, i fuktiga katakomber och ruiner, redo att sluka allt och alla som vågar sig för nära.





---

*"Sänd bud. Sänd bud till rikets alla hörn.*

*Pfariis har fallit, högkonungarnas tidsålder är förbi. Tiden är inne för vanligt folk att resa sig. Grisfarmare och pigor, plåtslagare och murare, handelsfolk och grönsaksodlare det finns plats för dem alla i den nya tiden. I den nya unionen som skall ena Caldaroxx mot svartfolken.*

*Låt ordet gå från Altorkann till Dyfor, ända till Twemerbergens högsta toppar. Nu är tiden kommen."*

---

**N**är den siste högkungen dog, strax innan det stora svartfolkskriget, rådde stor oreda i riket. Redan tidigare hade högkungarna och deras ättlingar haft många stridigheter och kamper om makten. Svartfolkskriget blev dödsstöten för det gamla riket och när furstar och handelsmän enades i ett gemensamt försvar skapades unionen. Men det var först efter själva kriget som unionsfördraget tecknades och unionen formellt bildades. En mängd städer och deras furstar enades om att bygga ett rike på fred och handel, och ett gemensamt lagverk och ett unionsråd skulle styra Caldaroxx.

Unionen har varit minst sagt skakig, speciellt med en växande makt hos handelsfurstarna som befäst sina städer och bygger allt större borgar, vilket i sin tur betyder att de kan ta ut högre tullar och ackumulerar mer makt. Tid efter annan försöker stadsfurstarna utropa sig till kungar över ett större område och genom krig och tvång införlivar de landsbygden och omgivningarna utanför sina större städer med löfte om skydd och tullfrihet. Trots unionen är småkrig mellan furstarna mer regel än undantag och det finns alltid en oförrätt att hämnas eller en ny stad att tvinga på knä.

Alverna i Altorkann har aldrig undertecknat något fördrag, trots att de slogs sida mot sida med människorna under svartfolkskriget. Men det finns en outtalad lag som säger att den djupa skogen Altorkann är alvernans domän, och den som inte respekterar detta brukar hittas med en pil i bröstet i skogens utkanter.

Unionens grundpelare består av städerna Karlo, Pfaris, Kal'Bartola, Oldertam och Saal, med omgivningar. Lordia har sedan länge vägrat att underteckna unionsfördraget och ställer ofta till med stor oreda i riket, liksom fribrytarstäder som Kadd och Sass. Karlos makt sträcker sig ända bort till Visselons garnison i nordöst, och Pfaris mot ruinbältet norr om Goleborg.

Unionens makt i ett område beror helt enkelt på vilka städer som finns i närheten, vilka som regerar i städerna och vilka handelsrutter som upprätthålls i anknytning till området. Håller man sig till platser dit man vet att kronans och handelsfurstarnas makt når, så går man i regel säker så länge man håller sig till det allmänna lagverket som har etablerats av unionen. Det finns däremot inget lagverk som kan skydda de äventyrare som ger sig ut i vildmarken för att söka de glömda artefakterna som döljer sig bland ruinerna från tiden innan superfluxen. En



äventyrare, jägarkårist eller vildknekt mäter ut rättvisa på toppen av sitt svärd eller med mynten i sin pung.

Unionen styrs av ett unionsråd som upprätthåller lagverket och ordningen i Caldaro. På dagen av unionsfördragets tecknande hålls vart femte år ett rådsmöte i Karlo där alla furstar från de städer som har undertecknat unionsfördraget möts för att diskutera händelser i landet samt för att se över existerande lagar och eventuellt teckna nya. Vid rådslaget närvarar även en representant från kronan, även om hovets makt har bleknat sedan de förn stora dagarna innan unionen bildades. Vid rådslaget har varje stadsfurste lika många röster som de har munnar att mätta och liv att försvara. Det vill säga: en furstes röster regleras efter hur stort område i unionen denne ser efter. Hovet har inga röster utan har endast i uppgift att välsigna att rådslaget har ägt rum och att det har gått riktigt till.

Unionen är en skakig demokrati och de flesta rådslag urartar i svordomar och slagsmål mellan furstar och handelsmän med gamla oförrätter och släktfejder. Trots att unionsrådet har haft samma lagar för röstning i århundraden, så uppstår det vid varje rådslag diskussioner om att det är orättvist att Karlo ska ha så många röster, och att det strider mot unionens värdegrund att kronan ens ska vara inblandad i unionsrådet. Vid enstaka tillfällen så har sådana diskussioner slutat med väpnad konflikt mellan furstarna. I regel så slutar det hela med att den furste med mindre makt och färre väpnare blir satt på plats av furste som besitter större vapenmakt och en djupare skattkista.

De flesta stadsfurstar och handelsfamiljer anser ofta att unionsrådets sammankomster endast är en formalitet som är nödvändig för att hålla samman den bräckliga unionen.



## De tre krigen

*Rökluften låg tung under det välvda taket i ruinens katakomber. Det dova ljudet från tjuattrande svartfolk vindlade sig fram genom håligheter och Idas plockade försiktigt fram sin pilbåge, samtidigt som den storväxte Bredon drog svärd. De tänkte båda samma sak "snart brakar det loss". Att det skulle finnas svartfolk i ruinen visste de med säkerhet, men att det var så här många hade de inte kunnat gissa. Idas uppskattade att det kanske som mest rörde sig om ett femtiotal. En stor grupp med andra ord. Kanske även en rese eller två. Idas farfar hade berättat om svartfolkens fasansfulla grymhet. Han hade själv bevittnat den i kriget. Nu var det Idas tur att möta dem och han var rädd. Mycket rädd.*

**I** Caldarox snart tusenåriga historia har det utspelat sig en uppsjö av bataljer, skärmytslingar och småkrig. Högkungar, handelsfurstar, dvärgar, människor, svartfolk och alver har sedan Josul och Tira kom ned från "staden vid skogen" krigat och slagits om rikets många tillgångar. När man talar om "De tre krigen" så vet alla i Caldarox vad man syftar på; Det stora svartfolkskriget, Palatskriget och Ullkriget. Alla tre har kommit att forma rikets historia till det Caldarox som finns idag.

### Det stora svartfolkskriget

År 391 e.Sk. insjuknade den sista högkonungen Taotalus den bleke i hutterfrossan och dog. Allt gick väldigt snabbt och det försvagade hovet hann inte reagera. Stadsfurstarna som tjänat kronan höll andan i väntan på vad som skulle hända när riket stod utan en tydlig tronföljd. Hovet var splittrat när oäktingar trädde fram ur skuggorna och avlägsna släktingar gjorde anspråk på tronen. Taotalus fick aldrig några barn och alla hans yngre syskon hade sedan länge gått bort. Ingen visste vad som skulle ske efter detta.

Bakom förseglade dörrar smiddes komplotter för att ta tronen eller för att helt avskaffa hovet. Det som stadsfurstarna drömt om i generationer hade äntligen inträffat och nu såg de en tydlig möjlighet att ta makten från kronan. Under "de svarta dolkarnas natt" mördades Taotalus systersöner i sömnen och frågan om vem som skulle ta tronen blev nu ännu svårare att besvara. Ingen visste vem som var skyldig men alla började snabbt lägga skulden på varandra. Hovet anklagade furstarna och furstarna anklagade hovet.

Men så hände något som ingen kunde förutse. Det sägs att det första någon hörde var en ensam hornstöt som ljud från bergen och skogarna i nordöstra Filendark. Sedan kom ytterligare en stöt, och så en till, ända tills hela Caldarox kunde höra det dova ljudet från alla håll och kanter i hela riket. Sedan kom de - svartfolken. Som en mörk farsot myllrade de ned från bergen och ut från skogarna i tusental - hundra tusental. De var rustade för krig och skenet från deras eldar lös upp natten vart man än vände sig.

Där fanns orcher med sina väldiga spjut och piskor, svartalferna med sina bågar och resarna med sina stridsgissel och svarta yxor. Där fanns blodtörstiga ulvar och krigsmaskiner av järn och

eld som skulle bringa ödeläggelse och förstörelse till hela Caldarox. Anfalllet var koordinerat och totalt - ingen hade sett det komma.

Caldarox försvar var oförberett och försvagat. Först brändes byarna och gårdarna på landsbygden. Gårdsknektarna och bönderna hade inget att sätta emot svartfolkens frammarsch. Människornas fält såddes med salt och år av skördande förstördes i ett enda ondskefullt svep. Hovet sände ut sina riddare för att möta svartfolken som kom från väst. Klarivux mur föll och snart skulle de vara vid Pfaris. I "Den gråtande flodens slag" mötte Den eviga jungfruns riddarorden, svartfolkens västfront vid passagen norr om Pfaris. Anförda av hans nåd Idigos den ståndaktige, marscherade riddarna in i en dödsfälla. Svartfolken låg i bakhåll och orchernas pilar regnade ned på ordensriddarna som var fångade i passet. En springare sändes tillbaka mot Pfaris och lyckades mirakulöst nå fram. Medan resten av hovet förtvivlade och söp bort dagarna bakom låsta dörrar, så tog kronans myntmästare förnuftet till fånga och kallade på hjälp till stadsfursten i Karlo på andra sidan sundet. När budet nådde fursten så var Pfaris redan under belägring och tiden var knapp.

I Karlo hade stadsfursten Olgos Timmermark nog att tänka på, ty svartfolken bankade även på hans port, och han kunde inte göra något för att rädda Pfaris från dess öde. Snart hade staden fallit och kronans styrkor hade besegrats. Inget bud kom till Karlo, vare sig från Hex eller Hoelds citadell. Man antog att de hade fullt upp med att hålla svartfolket borta. Ty nu hade den ondskefulla horden av svartfolk trängt djupare in i landet och flera städer hade fått erfara samma öde som Pfaris.

Just som vinterns första snöflinga föll över Karlo så beordrade stadsfursten Olgos Timmermark att man skulle sända bud till Caldarox alla hörn. Hovets tid var förbi. Caldarox folk skulle inte längre förlita sig på riddare och allsmäktiga högkonungar. Tiden var inne för folket att resa sig och enas under en fana och bli som ett i en union som skulle hålla mörkret borta och bemästra sitt eget öde. Budbärarna red ut efter skymning

och stadsfursten bud nådde snart varenda piga, varenda knekt, varenda smed och sadelmakare och grisfarmare i hela Caldarox.

Hoppet tändes igen under "De eviga fältens slag" när Karlos knektar och furstar red ut för att möta svartfolken på de vida slätterna utanför staden. Med nöd och näppe lyckades man slå tillbaka fienden och driva dem på flykt. Det var en bitterljuv seger - men ändå en seger. Olgos bud och nyheterna om segern vid Karlo spred sig som en löpeld över hela Caldarox och snart viskades det i alla rikets hörn att hoppet återigen hade tänts och att kanske var inte allt förlorat. Folket tog mod till sig och reste sig ur askan för att slå tillbaka mot svartfolken. Snart kunde man höra berättas om skärmytslingar och små bataljer som hade vunnits mot svartfolken över hela riket. Folk från hela Caldarox vallfärdade till Karlo. Såväl knektar som handelsmän och bönder kom för att berätta att de var där för att slåss för Timmermarks union. Stadsfursten hade startat en rörelse - en rörelse som skulle komma att forma Caldarox för all framtid.

Men så en stormig natt kom en roddbåt till Karlos hamn. I båten satt en riddare med ett bud i handen vilket bar kronans sigill. Olgos förstod inte vad detta kunde betyda - Pfaris hade ju fallit till mörkret? Budet berättade om en ung pojke som hette Brynjour. Rykten spreds att pojken var Taotalus systersons oäkting, och således den enda levande i tronföljden. När Pfaris öde stod klart för pojkens mor hade hon sänt honom ensam genom de hemliga katakomberna under staden, så att han kunde förbipassera svartfolkens arméer. Genom ett mirakel eller ren tur hade pojken anlänt till Hex citadell och där förts i relativ säkerhet.

Svartfolken i Filendark hade så gott som drivits tillbaka mot skogarna och bergen, men i väst - på andra sidan sundet - stod världen i brand. Hex citadell hade ännu inte fallit, men det hade inte kommit något bud från Hoelds citadell i norr. Unionskrönikan berrättar att den natten höll man rådslag i Karlo - vissa säger att det var det första unionsrådet även om man då ännu inte hade tecknat unionsfördraget. Det fanns furstar

från hela östra Caldarox. Representanter från Oldertam, Lordia, Kal'Kodora och fler därtill. Många var arga på kronan och tyckte att de inte hade uppfyllt sitt åtagande att skydda riket. Det var en berättigad fråga, men Olgos Timmermark kunde inte avveckla kronan. Han kungjorde att en ny tid hade grytt över Caldarox och att ingen skulle kunna göra de stordåd ogjorda som unionen uträttat. Bönderna, handelsmännen och furstarna kunde tycka vad de ville om hovet, men de kunde inte förneka att kronan var en betydande institution för Caldarox och att deras landsmän var i fara. Kronan skulle få en ny uppgift i ett nytt rike.

Budet gick mot Hex citadell att Unionens flotta skulle sätta segel och nå Pfaris på den tredje dagen efter fullmåne. Tiden var kommen. Medans unionens furstar och handelsmän kom från öst med sin flotta så skulle citadellriddarna komma från söder och på sätt skulle de två arméerna tillsammans sätta press på svartfolken från två fronter.

När Unionen nådde Pfaris hamn så hade citadellriddarna redan stormat stadsportarna. Svartfolken blev överrumplade och Unionens armé slog till med full kraft från sundet. Slaget om Pfaris var hårt och mycket av staden raserades. Olgos Timmermak dräptes av orch-hövdingen Virgan Svartklunga och Akkylax ordensmästare föll efter att ha träffats av tretton svarta pilar. Men till sist var slaget vunnet och svartfolken drevs på flykt. I den västra dalen hördes en hornstöt och man trodde att det var ännu en svartfolkshord som anlände. Men det var ett dvärghorn. Olgos bud om Unionen hade nått så långt som ända upp till dvärgarnas stenpalats i Visermassiven och nu hade de kommit för att ansluta sig till människorna och deras bröder. Dvärghären mötte svartfolken vid bergsslutningarna och besegrade dem. De få svartfolk som lyckades fly, återvände till sina mörka boningar och svarta hålor för att slicka sina sår och hoppas på bättre tider.

Efter kriget börjades en ny era, en period som styrdes av handelsmän och stadsfurstar. Högkonungarnas tid var förbi, även om kronan

förblev intakt. Hovet var mycket försvagat och nästan utplånat. Människorna byggde upp Pfaris med dvärgarnas hjälp, och Brynjour kröntes till den förste konungen av det nya hovhuset vilket lydde under furstarna. Kronan skulle aldrig bli det den en gång varit men allt eftersom åren gick, föddes söner och döttrar och hovet reste sig ur askan. Med hjälp från det som återstod av Den eviga jungfruns riddarorden kunde markisgardet grundas och med citadellriddarnas kloka ord och visa råd kunde Brynjors döttrar och söner med tiden bygga upp ett nytt hov vilket främjade Unionens vision om ett nytt och enat Caldarox, grundat på fred och handel.

## Palatskriget

År 555 e.Sk. viskas om den nyligen krönt kungen, Jyselon Järnkrona. Ja, han insisterade på att detta namn. Ryktet gick från mun till mun på slottet i Pfaris om att Jyselon plötsligt beordrat sina tjänare och riddare att kalla honom för Järnkrona i nästnamn. Alla som sade emot honom skulle få plikta med sitt liv under barbariska omständigheter. Jyselon lät sina politiska motståndare hänga i lederna från slottets tinnar och torn och ätas levande av gamar. Han knäckte deras kroppar på sträckbänk och brände dem levande på stortorget i Pfaris. Alla såg vad som hände men ingen vågade säga ett ord. Snart var det ingen som kunde förmå sig att stå emot Jyselon, och han gick så långt som att skriva om flera sidor i kronboken - det verk som fört arkiv över alla som föds inom hovet. Nästnamnet Arten suddades ut från historien och Jyselon skrev bokstavligen om sitt eget förflutna för att påvisa släktskap med Josul Järnkrona.

Jyselons brorsdotter Loria var den enda som till sist vågade motsätta sig konungen. Hon gjorde det däremot inte öppet utan med list och skuggspel. En stormig natt smugglar hon sig ombord på ett handelsfartyg som skulle resa norrut mot Kal'Kodora. Loria anländ en dimmig höstmorgon en vecka senare och snart sökte hon upp stadens furste. Flickan visade upp sitt kungliga sigill och snart satt hon i ett rum med fursten och berättade om allt som har hänt vid

hovet sedan Jyselon kröntes. Fursten blev mörk i sin blick och tackade flickan för hennes mod men bad henne att snarast återvända till Pfaris och sin konung innan hennes vistelse skulle väcka misstänksamhet hos den oberäknliga regenten. Samma natt skickades hemliga bud ut till alla Unionens furstar och de samlades i Karlo för ett hemligt unionsråd - för första gången utan en representant från hovet. Furstana beslutade att låta Jyselon hållas för tillfället.

Men så en dag så gick Jyselon för långt. Han sände bud till Hex citadell och till Akkylax riddarorden om att de skall hämta ut Järnkronan från sitt mörka och hemliga valv och överlåta den till honom. Järnkronan, som enligt samstämmiga uppgifter var densamma som Josul bar på sitt huvud. Akkylax ordensmästare svarade Jyselon att han vägrade lyda denna befallning. Att lämna över Josuls Järnkrona skulle vara förenat med att förråda riddarnas heliga ed och bryta ett hundraårigt löfte. Jyselon blev vansinnig och sände bud till alla städer och borgar i hela Caldarox. Han kungjorde att Akkylax riddarorden hade förrått honom. Han utropade sig till ny högkung och beordrade alla furstar och ordensmästare att resa till Pfaris för att knäböja och svära sin trohet till järnkronan, eller i annat fall räknas som förrädare.

När Jyselon beordrar sina arméer att marschera mot Hex citadell och ta järnkronan med våld, så startar det som idag är känt som Palatskriget - Caldarox första riktigt stora inbördeskrig. På ena sidan står den nya högkonungen Jyselon och på den andra sidan står Caldarox furstar och handelsmän samt riddarordnarna Akkylax och Svartsköldarna. Drakmästarna, den eviga jungfruns orden och en mängd andra ordnar ansluter sig till högkonungen. Kriget pågår i fyra år, men blir aldrig lika omfattande som "Det stora svartfolkskriget". Pfaris, Hex citadell och Karlo är de tre platserna på vilka stridigheterna utspelar sig mellan.

Jyselon lyckades inte belägra Hex citadell och när hans här drevs på flykten av Unionens jägarkårister så blev han vansinnig och mer

galen än han någonsin varit. Han tog sitt eget folk som gisslan för att tvinga handelsfurstarnas att lyda. Jyselon började bränna byarna utanför Pfaris och han lät skjuta ned dem som kom till stadens murar för att söka hjälp. Snart började han även avrätta sina egna riddersmän på stortorget i staden, eftersom han ansåg att de hade förrått honom.

Vid "De tusen sköldarnas slag" skickade Jyselon civila stadsbor, vilka hade drabbats av pesten, för att möta Svartsköldarnas riddarorden. Riddarna hade inget val annat än att göra slut på lidandet. Unionens furstar insåg att om de inte agerade snart, och med full kraft, så skulle alltför många oskyldiga att förgås på grund av Jyselons galenskap. Jyselons vansinne skulle bli hans fall, och hans plan slog snart tillbaka mot honom själv. Den självutnämnde högkonungens riddare och svurna knektar såg att deras anförars metoder var barbariska och inhumana. De visste att han hade mist förståndet och att skulle han dra med sig hela Caldarox ner i oförnuftets gap. Varje riddare, knekt och väpnare möttes i hemlighet i Pfarisnatten och de beslöt att de skulle lämna sin högkonung åt sitt öde. Med risk för sina liv bröt de alla mot riddarlagen och tågade ut från Pfaris tillsammans med stadsborna som hade levt under högkonungens skoningslösa skräckvälde i nästan fem år. Bland de som flydde fanns även Loria och andra medlemmar av hovet, vilka gardesriddarna hade lyckats smugla ut från slottet.

När människorna såg hären komma mot citadellet, så fruktade de ännu en mödosam belägring, men snart såg Akkylax riddare att hären hissade vit flagg - de hade kapitulerat. Jyselon hade besegrats, men han ville inte acceptera nederlaget. Ensam på slottet knuffades han över medvetandets gräns och föll handlöst mot total galenskap. Han skrek ut order mot tjänare som hade lämnat honom och han kommenderade furstar och arméer som inte längre stod till hans förfogande. Först när Unionen bröt igenom Pfaris stadsportar och en gång för alla intog staden, insåg den arga konungen att hans dröm om de nya högkonungarnas tid var över. Jyselon Järnkrona skar halsen av sig i tronrummet och kriget var över.

Efter kriget stiftades nya lagar för kronan och det så kallade hovhuset grundades. Jyselons brorsdotter Loria, som en gång i tiden hade varnat för sin farbrors galenskap, utnämndes som den förste drottningregenten av Caldarox. Hon och alla hennes framtida ättlingar gavs nästnamnet Böje, som en påminnelse om deras underkastelse gentemot Unionen. Detta var början på det uddlösa och strikt ceremoniella hovhuset som finns i Caldarox idag. All makt togs ifrån hovhuset och de förlorade alla röster vid unionsrådet. På riddarnas önskan så tilläts kronan att bruka fortsatt makt över riddarna och deras ordnar - men inget annat. De nya hovlagarna säkerställde att kronan aldrig mer skulle kunna utgöra ett hot mot unionen och markisgardet mer än halverades till antalet. Riddarna och knektarna som lämnade Jyselon, hade alla brutit mot riddarlagarna, och att göra det var sedan gammalt belagt med dödsstraff. Men hennes nåd Loria kungjorde att de alla hade agerat med stort mod och för en ärofull sak. De fick behålla sina liv men förlorade alla sina tidigare titlar och privilegier för att de brutit mot riddarnas heliga löfte.

## Ullkriget

I samband med Petro maka skaffade sig handelsmännen stor makt och rustade sig med knektar och jägarkårer. Allt fler såg handelsmännen som en farlig maktfaktor, med allt för stor makt. I samband med detta samlade sig ett antal ärkemagiker under Ruan Svartkronas fana. De kom att betecknas Svartkronor, vilket senare också blev en beteckning på magiker som använder demonologi. Om Ruans svartkronor faktiskt använde sig av mörk demonmagi råder det ytterst delade meningar om, kriget vanns nämligen av handelsfurstarna och historien skrevs av dem. Från den dagen infördes också Lexu Rama, ärkemagikernas lag, som förbjöd alla former av demonologi och nekromanti.

Safia Hellakks var en gång bara en enkel ullmakares dotter. När petro maka kom och hennes far gick bort så reste hon sig snabbt och lyckades samordna ullmakarna i norra och östra

Filendark. Med Fago Maxias hjälp och beskydd blev hon snart en handelsfurste i närområdet. Kanske ingen överdådigt rik furste som de som styrde i Karlo och Kal'Kodora, men en furste likväl. Men så en dag återvände Fagos knektar från en handelsresa med blodiga klingor och tomma kistor. Knektarna berättade att de hade blivit överfallna av svartfolk på den handelsväg som ledde österut förbi Tirveden. Fago var utom sig. Hans knektar var tränade och betalade för att hantera just svartfolk och andra stråtrövare. Men knektarna förklarade att detta inte var några vanliga svartfolk. De bar förhäxade klingor och en svart krona på sina harnessk. De talade om ett mörkt torn djupt inne i skogen och om ett kaos som skulle sluka hela världen en dag. Svartfolken hade låtit knektarna leva för att leverera en varning till Filendarks handelsfurstar. Vildmarken tillhörde Ruan Svartkrona och ärkemagikerna.

Månaderna gick och incidenten med knektarna och svartfolken upprepade sig både en och två gånger, tills Fago bestämde sig för att skicka bud till Filendarks handelsfurstar och hovhuset i Pfaris. Han fick inte många svar, men hovhuset skickade ändå en liten trupp riddare för att undersöka om det låg någon sanning i ryktena om det mörka tornet i Tirveden. Bara en riddare återvände och berättade om mörka katakomber och om svart magi. Han sa att där fanns en sådan ondska gömd som inte hade skådats sedan det stora svartfolkskriget.

Fago Maxia reste norrut för att söka stöd från furstarna, nu när deras misstankar hade bekräftats. Safia blev kvar för att se om verksamheten och hålla ett vakande öga mot öster. Men så en natt brast himlen ut i storm, en storm som härjade över hela Caldarox och som sköt blixtrar från skyn i regnbågens alla färger. Det var en magisk storm, en förhäxad storm, och Safia visste att något ondskefullt var i görningen. Hennes misstankar bekräftades en vecka senare när flyktingar från byarna i öster kom till Oldertam. De berättade att svartfolken och ärkemagikerna från Tirveden hade kommit för att bränna deras byar och kuva handelsfurstarna. Lordia hade fallit och snart skulle Karlo, Oldertam och Kal'Kodora också

tas av ärkemagikernas vrede. Bland flyktingarna fanns halvresen Tunak och det sägs att Safia och halvresen inledde en kärleksrelation. Nio månader efter deras möte födde Safia tvillingarna Vidar och Elysia.

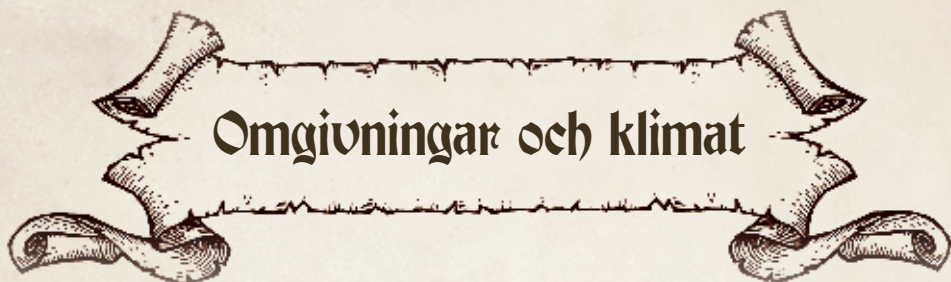
I natten kom bud från Fago Maxia i norr som hade lyckats övertala handelsfurstarna där att rusta till krig mot ärkemagikerna. Han berättade att svartfolken redan hade börjat anfälla byarna och städerna där uppe och att han var i full fart med att etablera en garnison och ett jägarkompani vid Visselon. Samma natt gick ett nytt åskväder över Caldarox och en ond röst kunde höras i vinden. Rösten kungjorde att handelsfurstarnas timma hade kommit och att deras tid var förbi. Nu skulle ärkemagikerna resa sig från tornet Dur'Barak i Tirveden och alla skulle veta att magikerna var Caldarox nya härskare.

Alla i hela riket hörde Ruan Svartkronas röst i vinden och så startade det som idag kallas för Ullkriget. Furstarna och kronan lät sina arméer marschera ut från borgarna och ut i vildmarken,

där mötte de svartfolken och ärkemagikerna. Otaliga slag utkämpades över hela Caldarox medan handelsmännen och hovets härar rörde sig närmare och närmare det mörka tornet i Tirveden. Till sist, under belägringen av Dur'Barak, lyckades Safia och halvresen Tunak klättra upp för det mörka tornet till den högsta kammaren och där skjuta Ruan Svartkrona med ett armborst. Ruan var helt oförberedd på att en lönnmördare skulle komma för att göra slut på honom och han hann inte skydda sig från Safias pil som genomborrade ärkemagikerns hjärta. Med sina sista krafter och magier raserade Ruan Svartkrona den högsta kammaren och tog med sig både Safia och Tunak i sitt fall.

Ärkemagikerna besegrades till slut och det mörka tornet i Tirveden revs. Efter kriget öppnade Fago Maxia sitt pengakontor i Karlo och gav en del av kakan till Safias ldotter, som med tiden kom att ta över familjen Hellakks verksamhet. Unionen stiftade efter Ullkriget många lagar om magi och dess utövande i Caldarox. Bland dem fanns Lexu Rama, ärkemagikernas lag.





## Omgivningar och klimat

---

*Det var kallt. Mycket kallt. Yonis svepte sin svarta ullmantel tätt omkring sig och huttrade. Det skulle ta tre dagar till att nå knektskolan Skrax norröver. Kal'Kodoras gästvänliga värdshus och varma oxsvampsgryta var långt borta och Yonis fann att han saknade alltihop mer än han hade väntat sig. Kanske var han inte menad för vildmarken alls, kanske skulle han aldrig ha lämnat far och mor. Nej, det var inte tid för tvivel nu. Den mörka skogen Altorkanns trädtoppar tornade upp sig i fjärran på andra sidan morgondiset och nu gällde det att hålla sinnet knivskarpt och alert om inte den blivande knekten skulle förgås till både grymflaxare och svartfolk - eller värre.*

*En ylande vind svepte ned från sundet i norr och ruskade om drakekarnas kronor som vore de levande - som om de också frös minst lika mycket som Yonis. Just som han kom över en kulle såg han plötsligt något där borta på andra sidan dimman. Något stort och svart - och med två gula ögon. Det var en ulv. Yonis kände igen besten från skogarna hemma i Oldertam. Ulven stod hukad över ett annat stort djur och åt, kanske var det en hjort eller ett vildsvin. Yonis kunde inte se. Med darrande grepp fick pojken tag i sin kortbåge som han hade slängt över axeln. En pil från kogret och sen vilade den på strängen. "Sikta och skjut, det är allt", hade far sagt. Yonis försökte komma ihåg alla år av träning hemma på gården men nu när det faktiskt gällde var det som att alla timmar på skjutbanan bara flöt iväg och blev till ett stort svart hål av okunskap. Den kalla brisen smekte hans kind och som om någon annan styrde hans hand så släppte Yonis taget om pil och sträng. Pilen susade genom morgonen rakt mot sitt mål men när ulven hörde den komma så lyften den sitt väldiga huvud från den döda hjorten och Yonis pil flög förbi strax bredvid dess öga. Allt blev stilla och tyst som graven. Yonis höll andan och väntade på att ulven skulle ge svar på tal. Men inget hände. Ulven såg på pojken för en sekund och sen vände den på klacken och försvann in i morgondimman. Yonis stod där ensam för ett ögonblick - han kunde inte förstå vad som precis hade hänt. Pojken la sig ned i det gröna gräset och hämtade andan. Han såg upp mot himmelen och tackade alla inkarnationer och evigheter. Han var vid liv.*

---

Det finns skrifter från tiden före unionskrönikan, både sådana skrifter som Josul och Tira förde med sig, och sådana nedteckningar som hittats i ruinerna från tiden före superfluxen. I en av dessa högt värderade texter som numera finns inläst i kunskapsvalven i Karlo står det att läsa att det

bortom Erebs Altors jord kretsade det en gång tolv observerbara, klotformade himlakroppar. Vad som hände vet ingen, men det har alltid spekulerats i att superfluxen drabbade såväl Erebs Altor, som de himlakroppar som svävade i mörkret. Idag finns nämligen bara tre av dessa himlakroppar kvar: den som kallas för Luna (månen), solen

och en tredje himlakropp som lyser med ett blodrött kallt sken. Dess bana är mycket utsträckt vilket gör att den endast syns någon gång per årtusende. Den har således bara skådats en gång av Caldaroх invånare (år 92, samma år som den första inkarnationen föddes) och då togs den som ett tecken på pånyttfödelse och en nystart. Enligt de gamla dokumenten kallades denna himlakropp en gång för Raukhra, men Caldaroх människor har döpt den till Morgonstjärnan. Man tror att Morgonstjärnan är en katalysator för magi och en förstärkare av magiska krafter och ju närmare Ereб Altoг Morgonstjärnan kommer, desto mer ökar magikerna sina krafter.

Allt sedan superfluxen ödelade världen är kometer ett ständigt skräckinjagande järtecken i skyn. De större kometerna kallas för kotoliter, och en allmän uppfattning är att kotoliter bär på demonkroppar. När kotoliterna störtar mot Ereб Altors yta är det ett tecken på mörka tider och det gäller att söka skydd. Vissa gör gällande att det finns magiker som kan kalla på, och styra dessa kotoliter och nedkalla stor ondska från de mörka skyarna.

Caldaroх omges till stora delar av ett stormande och förrädiskt hav, vars kalla och varma strömmar har kommit att påverka landets klimat. Vintrarna är korta och rasande och somrarna långa och milda. Vackrast sägs våren vara då träden står i blom och ängarna utanför städerna blomstrar i full prakt. Hösten är en enda lång regnperiod, med de ihärdiga spöskurarna och ändlösa grå molnbarriärerna.

## Städerna

Nästan alla städer i Caldaroх är byggda ovanpå en gammal ruin från tiden före superfluxen. Ibland är staden byggd direkt ovanpå en raserad stad, ibland sida vid sida, då man istället för att bygga på tidigare fundament istället använt ruinresterna som byggmaterial för att bygga en ny stad. Om man bortser från de enorma citadellen som är helt uppförda i sten är Caldaroх städer oftast ett hoplock av gammalt och nytt.

På de gamla murarna reser sig nya palissader av tjärade stockar, handelshusens magasinborgar är uppförda i sten och trä och har mäktiga kopparportar och krenelerade takterrasser. Hjärtat i nästan alla städer är de stora värdshusen. Det är på dessa värdshus som planer smids och vänskapsband knyts. Det finns i de stora städerna många imponerande värdshus som har sovplatser för upp emot hundra personer, enorma eldstäder, långbänkar och bås för trötta vandrare. Enligt en gammal tradition döps ofta ett värdshus efter en färg och ett djur, eller best, exempelvis "Vita grisen", "Gula tuppen" eller "Svarta draken".

De flesta av Caldaroх större städer - men även vissa av de mindre städerna - är småstater med egna regler och lagar och traditioner vilka avviker helt, eller delvis, från det större lagverket. Antingen styrs staden av en rik handelsfamilj eller av ättlingar till de människor som en gång vandrade ned från det oändliga träsket med Josul och Tira och grundade staden ovan forntidens ruiner. Det gäller för äventyrare och kringresande handelsfolk att vara kunniga i hur de olika städerna skiljer sig åt och vad som är viktigt på varje plats. Något som ses som en mildare ogärning i en stad kan vara belagt med dödsstraff i grannstaden. Olika städer kräver olika mycket tull, skatt och priset på vissa handelsvaror kan variera kraftigt beroende på var i Caldaroх en person befinner sig. Vissa städer präglas av evighetsdyrkan och tron på inkarnationerna medan andra är skumma tillhåll för mystiska tjuvgillen eller nobla riddare. Det varierar mycket beroende på vilken grund staden står på, och vem eller vilka som styr och ställer i staden.

## Skogarna

Det finns många skogar i Caldaroх, både stora och små. De flesta skogar är en blandning av löv och barrskog, men oftast kan man säga att lövträden dominerar Caldaroх skogslandskap. De stora ekskogarna med sina knotiga och uråldriga träd sägs ha klarat superfluxen bäst och de står likt kolonner från forntiden och deras sargade ytor vittnar om en svunnen tid.

De flesta av Caldarox skogar är farliga och otillgängliga platser. De kan vara mystiska och magiska men också skrämmande och illvilliga. Man säger att varje skog har sitt eget väsen och sin egen historia och att man kan känna på hur vinden blåser genom lövkronorna om skogen är god eller ond. Riktigt så enkelt är det givetvis inte. Varje skog präglas av de varelser som bor i, och runtomkring den.

Vissa skogar är vidsträckta, djupa och fantastiska - nästan som egna sagovärldar som är fränkopplade från vardagens bistra liv. Altorkann och Eldakarr i norr är två sådana skogar som en gång, innan superfluxen slog till, var mäktiga alvriken. I Oloros Liros dikter kan man läsa om att deras trädskronor sken som stjärnljus och att de friska skogsströmmarna som fanns där kunde bota både sjukdom och sorg. De är ännu majestätiska skogar, men som allt annat i Caldarox numera ruiner från forntidens glansdagar.

Andra skogar är mörka och förvridna, fasansfulla labrynter av knotiga stammar och ormlika rötter som förvirrar och vilseleder äventyrare och vandrare. Det sägs att de mörka skogarna är arga på svartfolken som lever där. Svartfolken har ingen respekt för naturen och de skövlar och bränner träden för att driva på sina fasansfulla ugnar och krigsmaskiner. De mörka skogarna har fått nog och har börjat slå tillbaka mot svartfolken och andra utbölningar. I dessa skogar är djuren vildare och mer aggressiva, träden sägs ändra form och stigar kommer och går på eget bevåg. Det är bortglömda platser som alverna glömde och som människan vände ryggen åt. Men där under mossor och lav döljer sig också många rikedomar och kunskaper från tiden innan superfluxen.

## Bergen

Det finns ett antal större bergskedjor i Caldarox och gemensamt för dem alla är att massiven är svårtillgängliga och ogästvänliga. Sylvassa och snöklädda toppar samsas med labrynter av skifferfält och förrädiska sprickor. I bergen lever

bara de mest härdade av Caldarox invånare och de som inte har någon annanstans att ta vägen. När flera av dvärgarnas riken vattenfylldes vid tiden för superfluxen tvingades också många dvärgar att söka sig ovan jord och lämna sina mäktiga salar. De dvärgar som inte sökte sig till städerna för att leva sida vid sida med människorna byggde stenpalats i bergen istället. De ligger ofta otillgängligt och skyddade. Endast genom hemliga passager, tunnlar och stenportar kan man nå dvärgarnas boningar i bergen.

Allt eftersom åren efter superfluxen gick, så drog sig vattnet, som hade översvämmat dvärgarnas boningar tillbaka, och tunnelfolkets salar stod åter tomma i väntan på sina rättmätiga härskare. Men istället för dvärgar så kom drakarna. Över havet kom drakar från de länder dit de hade flytt vid tiden för superfluxen. Orosvindar piskade dem fram över vågorna och när de anlände till Caldarox visste alla att de hade kommit ty deras väldiga vingar blåste upp till storm. Vissa trodde att det handlade om en ny superflux men dvärgarna visste bättre - de kände igen sin uråldriga fiende. Drakarna fann att dvärgarnas salar stod tomma och där inuti Caldarox berg väntade otaliga rikedomar och skatter på dem. Drakarna slog rot i bergen och slumrar än idag ovan väldiga berg av guld, ädelstenar och magiska artefakter.

Förutom drakar och dvärgar är Caldarox berg också hem till en mängd svartfolk som tillsammans med drakarna sökte sig ned till dvärgarnas glömda salar för att plundra och vandalisera deras skattkammare. Många svartfolksstammar sökte sig även till de stenpalats som hade byggts efter superfluxen och det pågår ständigt skärmytslingar mellan dvärgar och svartfolk uppe i bergen där man slåss om de väldiga palatsen. Dessa palats byter ofta ägare när antingen svartfolken eller dvärgarna lyckas övervinna sin fiende.

De dvärgar som inte övergav bergen vid tiden för superfluxen, utan stannade kvar och försökte leva ett dragligt liv, har svurit på att en dag befria Caldarox berg från svartfolken.

## Träskmarkerna

Man vet oerhört lite om Caldarox träskmarker, framförallt eftersom att så få har besökt dem. Historieböckerna berättar att när superfluxen slog till mot Ereb Altor så slog den hårdast mot skogarna. De stora ekskogarna klarade sig bäst, men det fanns otaliga områden och vidsträckta salar av mossa och lav som gick förlorade under superfluxen. När de gigantiska vågorna täckte landet och slukhål öppnades i jorden så förstördes skogarna. De dränktes under det grå havet, men när tiden kom för det nya landet att ta form, så reste sig ett fåtal skogar återigen ovan ytan - då som väldiga och ogästvänliga träskmarker som sträckte över det dimhöljda landskapet. Här stod inte längre några ståtliga träd eller mosklädda stenar, här fanns inte ett grönt löv så långt ögat kunde se, bara mörkt vatten, förruttnade stubbar och mosstäcken, giftiga svampar och gastdimmor.

Caldarox träskmarker är gudsförgätna och farliga platser, obebodda och vidsträckta. Det sägs att tiden efter superfluxen förändrade människors syn på träskmarker, eftersom de växt upp med berättelsen om när Josul Järnkrona och Tira Tistelhand ledde folket på "den mödosamma vägen" som gick via det oändliga träsket. Träskmarkerna är platser som är legendariska för sin grymhet och sitt mörker. Träskan är onda platser fyllda av fasansfulla bestar, farsoter och olyckor. Det finns inget folk som bor där - inte ens svartfolken har lyckats slå ned sina bopålar i träskmarkerna. Visserligen berättas det många sagor om handelsresande och äventyrare som har sökt vägen genom träskan, för att söka skatter men det finns få berättelser om de som återvänder. Särskilt en historia berättas för unga lycksökare för att avskräcka dem från att söka sig till träskmarkerna - den om Glorric Rödskägg och hans följe.

Glorric Rödskägg var en mäktig riddare av Akkylax riddarorden som hade slagit följe med halvresen Arraks från Kadd, utbygdsjägaren Fenrix och den kunskapstörstande Orgus av Karlo. I träskmarkerna utanför Vex sökte foljet efter en förlorad ordensbroder till Glorric som

sades ha tagits av demonologer. De lämnade Visselons garnison en stormig höstmorgon och de återsågs inte på en livstid. Sextio år senare hittades den då vitskäggige Glorric uppspolad på en strand inte långt från Kal'Kodora. Tandlös och blind svamlade den fallne riddaren om ett mörker som var större än evigheten. Han dog strax därefter i en hjärtinfarkt.

Många lärda män och kvinnor säger att det finns krafter i Caldarox träskmarker som inte ens tiberliterna och arkemagikerna kan förstå sig på. Träskmarkerna är det stora okända, platser dit ingen hjälp kommer, platser där inget svärd och inget mod kan rädda en äventyrare från sitt öde.

Unionsriket Caldarox har många fantastiska miljöer som bebos av majestätiska varelser och bestar. I riket kan man finna djupa förtrollande skogar, utforskade och oåtkomliga bergsmassiv, vida och färgsprakande ängar och förrädiska och illvilliga träskmarker. Från Eldakaar till Dyfor och Cul'Oba till Twemerbergen kan man förlora sig i vildmarken och förföras av dess skönhet. I skogarna växer de starka drakekarna som överlevde superfluxens svallvågor och slukande tidvatten. I bergens djup gräver dvärgarna efter ädlaste och skimrande Ithriill, vilket de formar till starka och ädla vapen vars död ekar genom evigheten.

I fornmarkernas ruiner stryker den fasansfulla svartlandsmantikoran omkring och den förfärliga grymflaxaren lurar i Altorkanns mörka trädkronor. Den lila skymningsklockan växer sig stark ute på Sibblons Ängar och på havets botten vid de sydliga havsklipporna slumrar den eftertraktade regnbågsgäddan. I Igdon's gamla bibliotek så kunde man vid tiden före Palatskriget läsa många omtalade verk vilka var fyllda från pärm till pärm med sånger, sagor och berättelser om Caldarox färgstarka flora och fauna. I "Sagan om Freidreich och lejonet" kunde man få läsa om när den ståndaktige riddersmannen och hans väpnare jagade den vilda kimmeran över Sibblons Ängar. I den berömda skalden Pavlo Raviells diktsamling fanns sådana älskade texter om Caldarox flora som "Kärlekssång för



oxsvamp” och ”Balladen om glömda alfdalar”. Sådan kunskap har med tiden gått förlorad och nu kan bara modiga äventyrare som vågar ge sig av från hemmets trygga vrå uppleva vad det vida Caldarox flora och fauna har att erbjuda.

## Natur - allmänt

Många av Erebs Altors skaldar, botaniker och geologer söker sig till Caldarox just för den varierande naturen som unionsriket innehåller. Skalderna finner stor inspiration djupt inne i skogarna och ute på de vida fälten medan de som försöker förstå sig på många ovanliga växtligheter och bergarter kan upptäcka en uppsjö av lovande platser att undersöka i Caldarox.

När superfluxen slog till så dog många av Erebs Altors gamla skogar och förvandlades till träsk och våtmarker. De skogar som står sig än idag och täcker rikets karta består till större delar av de träslag som lyckades hålla stånd mot det starka tidvattnet. Bland de mest kända är den stora och starka drakeken, som bland annat växer i de mystiska skogarna Altorkann och Eldakaar i norra Caldarox. Ekens döptes av botaniker Jörn Brauun, vilken i sitt livsverk ”Erebs Altors ängar” skrev om att hon hade fått inspiration till namnet efter att en dvärg berättat för henne om dvärgarnas krig mot drakarna. Hon skriver att ”det torde vara passande att döpa det träslag som har utstått mest pina av alla träd i Caldarox efter de majestätiska drakarna som klöser sig fast i bergens rötter och inte låter sig rubbas av de envisa dvärgarnas våld”.

Drakekarna kan växa sig upp till sju meter långa och deras löv varierar mellan en mörkgrön och gulgrön nyans. Deras rötter är mycket tjocka och växer sig otroligt djupt ned i marken och klamrar sig fast i berggrunden. Det är vida känt att drakekens bark är otroligt tålig och tjock. De få som har överlevt attackerna från Altorkanns alver berättar att deras sköldar är gjorda av just bark från drakekarna. Skogsarbetarna från Kal’Kodora säger att yxor gjorda av dvärgarnas Ithriill är utmärkta för att tränga igenom ekarnas

starka bark och det var av just drakek som man byggde Kal’Kodoras berömda bro.

Ett annat träslag som överlevde superfluxens svallvågor var de långa alfbjörkarna, som idag täcker stora delar av den berömda skogen Wiilen i södra Caldarox. Man tror att björkarna lyckades hålla stånd mot tidvattnet genom sin förmodligen långa och starka rötter. De största björkarna kan växa upp till femton meter. Deras stammar är raka och smala, men hålls uppe av de tjocka rötterna, vilka täcker oerhört stora områden under mark. Men det som framförallt kännetecknar alfbjörkarna är deras långa grenar, vilka sträcker sig långt upp och ut på sidorna och greppar tag om andra björkar och deras grenar. Man brukar säga att alfbjörkarna ”håller hand” och att de på så sätt håller stånd mot vind och väder. Bönderna på landsbygden i södra Caldarox tror att det bor älvor högt uppe i alfbjörkarnas kronor, sedan skalden Asterreid Toreveid skrev om den lilla älvan Tyllvi som förälskade sig i riddaren Alteros av Den gråtande silverpilens riddarorden. Det är inte ovanligt att folk lämnar skålar med ekollon doppade i honung under alfbjörkarna, som en gåva till älvarna.

När någon far illa i Caldarox och står inför döden är det vanligt att man brukar talesättet ”snart skall skymningsklockorna ringa för henne”. Den lila skymningsklockan är en mycket vacker blomma som växer ute på de vida ängarna i Caldorax östra delar. Många individuella blommor växer ovan en lång och böjd stjälk och de omges av en intensiv och söt doft. I sin råa form är skymningsklockan giftig att äta och röra vid men när den krossas och kokas så kan dess extrakt användas som en läkande och smärtlindrande dryck som är mycket vanlig över hela unionsriket. Drycken är trögflytande och smaken har av många beskrivits som unken och härsken.

Det har länge debatterats vilt huruvida skymningsklockan faktiskt har läkande förmågor eller inte. Torwald Xilivor skrev i sin sagosamling om en utbygdsjägare som läkte ett skärsår genom att gnugga det med krossad skymningsklocka och allt sedan dess har gemene man trott att det

går att bruka blomman på det sättet. Detta har lett till att många som kanske kunde ha fått sina sår sydda och läkta, istället har blivit förgiftade av den förrädiska blomman när de har försökt att göra på samma sätt som jägaren i Xilivors berättelse. Botanikerna och läkarna har länge försökt förbjuda sagosamlingen, eftersom den har orsakat så mycket missförstånd kring den lila blomman, men det går ännu att få tag i en kopia i det stora biblioteket i Leuton. Sanningen är att det enda sättet att med säkerhet bruka skymningsklockan är att krossa den och sedan koka den i minst en timmas tid. Huruvida drycken har läkande eller lindrande förmågor råder det fortfarande debatt om.

De stora bergmassiven som täcker Caldarox karta, är hem för många ädla metaller och mineraler, men kungen av dem alla är den berömda och omtalade Ithrillen. Djupt nere i dvärgarnas gruvschakt vilar den mycket sällsynta metallen och det krävs mycket speciella och noggrant utarbetade metoder för att utvinna den. Ithrillen är vit och ger ifrån sig ett silverskimmer, dessutom är den mycket stark och tålig, och man säger att bara hackor av just Ithrill kan bryta metall från berget. Frågan om vilket som kom först - ithrillen eller ithrillhackorna - har länge debatterats över hela Caldarox. Dvärgarna vet svaret, men de avslöjar inte sina förfäders uråldriga kunskap.

Feliz Fornas kända ballad om "de eviga fältens slag" från tiden för Det stora svartfolkskriget berättar om att Karlos stadsfurste Olgos Timmermark red till strid iklädd en rustning av ädlaste Ithrill och att inte ens ruinresen Druth den fördärvades väldiga jaktspjut kunde skada honom. Efter kriget, när unionen bildades och dvärgarna äntligen fick ensamrätt på att både bryta, bruka och sälja Ithrill, så hade redan stora delar av Caldarox berg blivit av med sina stora gömmor av den ädla metallen. Ithrill har alltid varit sällsynt, men idag är det en sann raritet. Det finns bara två Ithrill-vapen i hela Caldarox och endast en full rustning. Svärdet Edsflamma som bärs av ordensmästare Paatr Silferklinga av Hex citadell, jaktspjutet Trollbane, som förvaras i Karlo av familjen Maxia, och rustningen som

bars av Olgos Timmermark under Det stora svartfolkskriget vilken, hålls i tryggt förvar i guldborgen i Pfaris.

Runtom i Caldarox skogar, speciellt på de platser där alverna bor, kan man finna de mystiska och mytomspunna alfdalarna. Alfdal är människornas namn på de stora, perfekt runda och magiska gläntorna som finns långt inne i de djupa skogarna. Gläntorna omges av ett magiskt skimmer och att vandra där är att känna sig lugn, modig och tillfreds med livet. De som har besökt alfdalarna beskriver dem som tysta och ståtliga och man tror att de är skyddade av magi och besvärjelser vilka håller mörka krafter borta. De gravkummel som står ensamma i gläntornas mitt, sägs härstamma från tiden före superfluxen, och människorna tror att de döljer många hemligheter och kunskaper. Ingen vet vem som en gång i tiden reste gravarna eller hur man faktiskt tar sig in i dem. Alverna hävdar att gläntorna är naturliga fenomen och att gravarna i själva verket bara är vackra kullar. Människorna och dvärgarna är dock övertygade om att det är lögnar som alverna använder för att skydda kunskap från tiden före superfluxen.

## Bestar och varelser

Utbygdjägare och äventyrare som återvänder från de vida skogarna Eldakaar och Altorkann, berättar inte bara om starka drakekar och mystiska alfdalar, utan också om fasansfulla bestar och varelser som den fruktade grymflaxaren. Den bevingade besten håller till högt uppe i trädens kronor och lurar där i väntan på att intet ont anande byten ska vandra förbi nedanför. De jagar bara om natten eftersom deras mörkersyn är så potent att dagens ljus för dem är direkt förblindande. I norra Caldarox kallar man grymflaxaren för "svartdräpare", eftersom många tror att den fladdermusliknande besten faktiskt är besläktad med den blodsugande varelsen som man riskerar att förvandlas till när pesten tar en. Det är inget otroligt släktskap, eftersom grymflaxaren primärt livnär sig på en diet av blod.





TAPIA

Caldarox många ruiner och kvarlämningar från tiden före superfluxen är inte bara hem för glömda kunskaper och skatter, utan också till många fantastiska varelser och bestar. Söder om tvillingskogarna Fast kan man finna många ruiner i det så kallade "Svartlandet" och därtill den fruktade svartlandsmantikoran och hennes avkommor. Mantikoran sägs vara större och farligare än de andra av sitt släkte och därtill är hon extra intelligent. Men det är inte bara mantikorer som man finner bland ruinerna. Den majestätiska gripen med sina fjädrar av sprakande guld trivs enligt uppgifter i just övergivna borgar och ruinlandskap och den kan skymtas över hela fornmarkerna. På de vida Sibblons Ängar i nordöstra Coldorax kan man, förutom ett betydande antal svartfolk, finna den väldiga kimmeran som jagar på slätterna och stäppen efter sitt byte. Många ballader och berättelser talar om riddare från när och fjärran, vilka har kommit till ängarna för att bekämpa kimmeran, men det är få som har lyckats. I "Sagan om Freidreich och lejonbesten" som ofta framförs på bröllop och namnsdagar kan man lyssna på en sådan berättelse.

Det är vida känt att Caldarox många träskmarker är hem för de odöda. De förrädiska lyktgubbarna stryker omkring och försöker lura olyckliga vandrare ned i vattnet för att dränka dem. I norra och nordöstra Filendarks våtmarker är det vanligare att stöta på mylingar som lever i stora grupper om tio till tjugo individer. De väntar på att någon varelse ska vandra från stigen och, be mylingarna om hjälp. Det är ett vanligt talesätt bland rikets utbygdsjägare att "den som ber mylingen om hjälp har bett om sin egen död".

Utöver odöda så är Caldarox träsk också hem till den vidunderliga kungshydran och en avlägsen släkting till sjöormen, vilken man i västra Coldorax kallar för tvestjärten, antagligen på grund av dess svans som är delad i två. Det är inte ovanligt att diverse häxkulter och mörkerdyrkare flockar sig kring hydran och tillber den som en symbol för den ondskefulla. Tvestjärten däremot får inte åtnjuta någon sådan behandling. Varelsen liknar en stor snok, tvestjärten växer sig oftast

inte större än tre meter i längd, och har en delad svans. Besten är inte särskilt farlig och dess gap bär varken på vassa tänder eller gift. Däremot kan tvestjärten nästan dubblera storleken av sitt gap när den ska äta och är känd för att kunna sluka dvärgar hela utan att ens behöva tugga dem först. Ormen är en mycket duktig simmare.

De få av Caldarox folk som har vågat sig upp i de stora bergsmassiven, berättar att förutom fasansfulla svartfolksstammar så är rikets många snöklädda toppar och djupa grottor hem för jättarna och drakarna. De som återvänder från sina expeditioner uppe i bergen säger att det är där man kan finna de största och mest intakta kvarlämningarna från de mytomspunna titanerna. Många bestiologer och äventyrare tror att jättarna är titanernas barn och fränder och således håller sig de storväxta varelserna nära de gamla ruinerna. Caldarox jättar är storväxta, mystiska och skygga. De kan växa sig upp till sju meter i längd och de besitter en enorm råstyrka som de trots sin skygghet använder sig av för att slita sina fiender itu om de provoceras. Trubaduren Rolandix Tveyxa skrev en gång den kända balladen "Jätten och riddaren" vilken berättar om när jätten Tillmo från norra Filendark med en enda snärt från sina väldiga fingrar bröt vartenda ben i riddersman Jassuf Erbions kropp. En gång för länge sedan, vid tiden strax efter superfluxen, så var jättarna utbredda över hela Caldarox. Det var på den tiden då vissa hävdar att titanerna fortfarande levde. Men efter århundraden av jakt på det storväxta folket så har deras antal minskat kraftigt och idag finns det bara ett par hundra individer i hela Caldarox. Genom historien har de dödats av ädla riddare eller lycksökande äventyrare och under Det stora svartfolkskriget ställde sig jättarna på svartfolkens sida och likadant under Ullkriget när de slogs för Ruan Svartkrona. Trots sina allianser är inte jättarna på något sätt onda. I sin stora volym Monstra Epposs skrev Fjard Oen att jättarna anser att deras land har blivit invaderat av människorna och att de en gång i tiden strävade efter att återta Caldarox för "det gamla folket", som de själva kallar sig. Men sådana ambitioner och förhoppningar har sedan länge bleknat. De

flesta lever i stammar på omkring fem individer och de återfinns nästan alltid nära kvarlämningar från titanerna. Om jättarna bara vaktar ruinerna eller väntar på något eller någon skall återvända dit vet ingen.

Tiden innan det nya landet upptäcktes är hölj i dunkel. Man vet inte mycket annat än det som otaliga skattletare och äventyrare har kunnat utröna från artefakterna och kvarlevorna som kantade Caldarox forntidmarker efter superfluxen. Man har funnit skelett större än jättarna och salar som inte är byggda för någon mänsklig furste. Gigantiska trappsteg karvade ur bergsmassiven leder upp till stora troner med märkliga inskriptioner. Alverna talar inte om den tiden, och dvärgarna minns mycket lite. Allt pekar på att en ras gigantiska varelser en gång i tiden vandrade över Caldarox och man har kommit att kalla dem för titanerna.

Man tror att titanerna levde också före superfluxen på gömda platser runtom i Erebs Altor. Kanske djupt inne i bergens svarta salar eller långt ned på havets botten, ingen vet säkert. Allt man kan säga är att de överlevde superfluxen. Kanske var det på grund av sin storlek och styrka eller för att titanerna visste vad som var på väg att hända och flydde. Runtom ruinerna som låg till grunden för alla Caldarox städer har man hittat mystiska runor inristade som man har kommit att kalla för Akveryler. Dessa akveryler har inte kunnat tydas ens av arkemagikerna, men man tror att de är sammankopplade med titanerna - på vilket sätt vem man dock inte.

Den sista sanningen som har kunnat fastställas om de mytomspunna titanerna är att de dog ut innan människorna kom för att befolka det nya landet. Frågan om varför de dog har besvarat Caldarox historiker och äventyrare i generationer. Vissa säger att det var Josul själv som hade ihjäl dem

eftersom titanerna motsatte sig hans styre. Andra påstår att titanerna faktiskt inte alls överlevde superfluxen utan att det handlade om två eller tre individer som blev kvar på Caldarox innan tidens tand nötte ned även dem. Bättre svar än så kanske vi aldrig kommer få.

Men legenden om titanerna och deras öde har länge intresserat hela Caldarox. Otaliga expeditioner har utförts långt ut i forntidmarkerna för att ta reda på sanningen. Handelsfurstar från öst till väst har spenderat hela förmögenheter på att gräva och söka efter titanernas kvarlämningar. Deras existens och undergång är det största frågetecknet i hela rikets historia och inte ens de evighetsdyrkande tiberlterna har kunnat säga mer om deras existens än att de en gång fanns.

För att Caldarox historiker ska få svar på sina frågor krävs det att modiga äventyrare reser till platser som existensen glömde. I forntidmarkernas ruiner gömmer sig sanningen om Titanernas öde.

De uråldriga och majestätiska drakarna är Caldarox största mysterium efter titanerna. Man vet att drakarna levde över hela Erebs Altor långt innan superfluxen slog till, men att de försvann när domedagen faktiskt kom. Kanske visste bestarna vad som skulle komma och flög till länder långt bort för att söka skydd, kanske var det bara ren tur som räddade drakarna från kataklysmen. Ingen vet hur länge de var borta men en dag återvände drakarna lagom till att dvärgarnas forna riken i bergen hade tömts på det vatten. Drakarna och svartfolken sökte sig djupt ned i de glömda salarna och där vilar de än idag ovan stora berg av skatter och uråldrig kunskap. Visst finns det bevingade bestar som lever ute i forntidmarkerna och slumrar i Caldarox många förfallna ruiner, men större delen av alla drakar lever som sagt nere vid bergens rötter och det är få levande i unionsriket som faktiskt har sett en levande drake.





TAPIA



## Fornmarkerna

*Den kulunska rökelsen fick hela smedjan att dofta jordlotus och stjärnmylla, men det var i första hand inte det som förbryllade Arlon, utan den väg av värme som slog emot honom. Dvärgarna var sannerligen inte sena med att slänga ved på elden och de fyra härdarna brann med stor iver. Arlon hade tagit sig in i de mörkare delarna av staden, de som låg i citadellets ständiga skugga. Här huserade dvärgarna och ville man ha det bästa järnet och de mest välsmidda svärderna var det hit man gick. Alternativet var att bege sig till någon av bysmederna utanför murarna men där var både hantverket och järnvarorna så undermåliga att de inte ens dög till murknektarna. Arlon visste sedan tidigare att dvärgarna älskade rökelser och därför hade han med sig tre små krus med lotuspulver som han tänkte använda som bytesmedel. Ryktet gick att dvärgarna hade hittat vitjárn och det skulle krävas mer än bara mynt för att få dem att sälja järnet. Lotuspulvret skulle räcka långt, Arlon hade färdats djupt in i ruinbältet för att hitta det, men för att vara på den säkra sidan hade han också ett antal ädelstenar för att fånga dvärgarnas uppmärksamhet.*

**F**en värld som en gång har gått under och där vägar utanför de stora städerna nästan är obefintliga, och stora ytor täcks av utforskade områden, består landmärken oftast av ruiner från den gamla tiden. Stoder från forntiden och lämningar från det gamla, bildar tillsammans med landskapets natur, vattendrag, skogar och förkastningar naturliga knypunkter och samlingsplatser. Ofta är det kring dessa som städerna har vuxit fram, men i vildmarken och utbygden används de som viktiga referenspunkter för att inte gå vilse. Ruiner och lämningar på de storslagna slätterna, eller otillgängliga platser i fjärran har en hypnotisk dragningskraft som får även den mest räddhågsne stadsbon att vilja äventyra och söka rikedom. Jägarkårister, utbygdsgjägare, vildknektar och vetgiriga kunskapstörstande individer lever ett kringflackande liv i sin jakt på en fornartefakt eller ytterligare en pusselbit om landets historia. Livet utanför stadsmurarna

är kargt och oförlåtande och står i hjärt kontrast mot de värmande världshusen med gyckelkonster och kaninstuvning.

Den landmassa som reste sig ur havet vid tiden efter superfluxen och som kom att bilda unionsriket Caldaro x är indelat i två stora öar - Coldorax i väst och Filendark i öst. Varje ö har formats av forntiden på sitt eget sätt och tidens tand har satt sin unika prägel på vildmarken utanför städernas trygga murar. Med tiden har världen bortom städerna kommit att kallas för fornmarkerna. Ett mycket passande namn som berättar något om de glömda ruiner och skatter som ligger blottade bortom hemmets trygga vrå.

Man vet väldigt lite om hur länge fornmarkerna fick stå orörda innan människan satte sin prägel på landet. En sanning är att långt innan Josul Järnkrona och Tira Tistelhand vandrade över det oändliga träsket för att nå det nya riket så höll

världen på att formas av vilda varelser, demoniska krafter och mörka magier. Dvärgarna hämtade andan och alverna hängde sina huvuden i sorg långt innan människan upptäckte Caldarox och den förste högkonungen kröntes.

## Liv och leverne

Många menar att Caldarox invånare helt har tappat den hårdhet och handfasthet som fanns hos det folk som kom med Josul och Tira. Övergödda handelsmän, bekväma stadsbor och intrigerande hovfolk gör förfallet större för varje dag som går. Och kanske stämmer det, men ack den som missbedömer obygdens faror och ruinernas hemskheter. Bakom städernas murar kan de visserligen leva skyddade från vildmarkens faror men den som beger sig bortom horisonten mot de utforskade markerna måste vara förberedd och modig. Livet i Caldarox är en stor paradox. Visserligen kan städerna vara bekväma och skyddade, men även i grändernas skuggor gömmer sig tjuvar och mördare och den som inte passar sig kan fort bli lurad på både pengar och gods. Under citadellens mäktiga yta döljer sig ändlösa gångar och katakomber vilka ännu står utforskade. Inte ens handelsmännens härdade stadsknektar vågar sig ner i mörkret.

På landsbygden gäller det för Caldarox bönder att så medan solen skiner och klimatet är gynnsamt. Under sommaren och våren arbetar man för fullt ute på fälten för att odla och så det som växer av solen för att sedan torka, salta och sylta från morgon till kväll innan vintern kommer, så att man skall ha rikliga förråd att tillgå när petro makas släktingar kommer på besök och klär landskapet i skimrande snö och bitande frost.

När höstens nederbörd slår till ger sig bönderna ut på fälten igen för att förbereda jorden som skall bli rik och bördig inför sommarens ankomst. Under hösten växer sig gräset friskt och långt och boskapen får äta sig feta och starka inför sommarens långa arbetspass och till sist vinterns slakt.

Det är ett hårt liv för Caldarox bönder och kreatur, men också ett stolt liv. Man behöver

inte leta länge innan man hittar grisfarmare och potatisodlare som har lika hög svansföring som de ädla riddarna. Bondeyrket går från generation till generation och varje gård och familj har sina egna knep och metoder för att skörda naturens många frukter. Det är lätt att tro att Caldarox bönder bara sår och syltar dagarna i ända, men så är inte fallet. Folket innanför stadens murar kanske har glömt vilken värld de lever i, men bönderna ute på landsbygden står ständigt i skuggan av forntiden och dess många farliga kvarlevor.

Bortom städerna ligger vildmarken och bara de mest härdade och orädda äventyrarna söker i ruinerna efter det gamla. Där, bortom städerna och citadellen lurar svartfolk, drakar och demoner. Men fjärran från dessa äventyr och hemskheter lever de flesta ett lugnt och stilla liv. Handelsmännen räknar sina mynt och rikedomar, bönderna odlar sin mark och föder upp sina kreatur.

## Den svarta dräparen - pesten

Någon gång i mitten av 500-talet slog den svarta dräparen till mot Caldarox. Det var en pest som drabbade i stort sätt hela riket och förvandlade annars beskedligt och fredligt folk till mördare och blodsugare. Det finns uppteckningar som gör gällande att pesten startade i Igdon och att det är en av anledningarna till att staden avbefolkades, men flera andra samstämmiga uppgifter berättar att Dräparen faktiskt startade i Karlos mörkare gränder. Precis som de tjuvar som lever där, smög sig pesten in som en ovälkommen gäst i hus och hem. På ett par dagar kunde Dräparen utplåna hela familjer.

Vanligtvis får den som drabbas av pesten stora blodröda bölder på bröstet som sprider sig upp mot halsen och ansiktet. Mortaliteten är hög och de som inte dör inom en vecka riskerar att förvandlas till en odöd varelse, vilken behöver suga blod för att överleva. Varför pesten gavs namnet Den svarta dräparen är för att den allt som oftast bröt ut under natten och när folk vaknade på morgonen hade de oftast blivit så sjuka att de inte kunde resa sig upp ur sängen. Pesten höll i sig in nästan tjugo år och drabbade så gott som alla städer i Caldarox, vars



befolkning nästan halverades i en del områden. Många vill skylla på svartfolken och deras sjukdomar och ser ännu en anledning till att skicka knektar mot döden för att rensa upp i skogarna runt städerna. Idag har pesten lagt sig och är ovanlig, men det händer då och då att byar och städer drabbas av pesten som då med omedelbar verkar utesluts ur unionen och isoleras från omvärlden för att möta de fruktade häxjägarnas dom.

## Människor

Människan med sitt ärorika arv är den stam av varelser på vilken Caldarox vilar. Av de människor som lever i Caldarox säger man att de allra flesta härstammar från den människostam som kom med Josul Järnkrona och Tisla Tistelhand. Visserligen finns det tydliga spår på en civilisation

långt innan Josuls folk slog ner sina bopålar i landet, men man antar att superfluxen slog hårt mot det folk som levde i Caldarox då och att de flesta gick förlorade. Endast de mest hårdhudade och starka överlevde och kanske är det just därför som människorna är den förhärskade rasen (vid sidan av svartfolk) i unionens alla hörn. De starka vandrarna som färdades genom skogs- och träskmarker, över höga berg och djupa dalar, nådde så småningom fram till ett rike de med hårt arbete och mod lyckades tämja. Människan är unionens obestridliga härskare och utan henne hade landet fortfarande dominerats av svartfolk och deras mörka avkomma. I alla fall är det denna bild som människorna själva målar upp och som de gärna försöker framhäva i förhållande till andra varelser, speciellt dvärgar och alver. Människorna ser med vördnad på sin egen historia och spekulerar gärna vitt och brett

om sin ätts roll vid tiden före superfluxen, eller hävdar släktskap med Josul Järnkrona eller Tisla Tisterhand. Att det var härdade män och kvinnor som tog sig till landet och bildade unionen råder det inga tvivel om, inte heller om att det finns en stor del jägarkårister och friknektar som lever på äventyr i vildmarkerna och utbygden precis som människorna gjorde för nästan tusen år sedan, men det skall då tilläggas att lönnfeta handelsfurstar och en växande skara lata stadsbor på inget sätt verkar ha släktskap med detta folk.

## Dvärgar

Människorna må vara hårdhudade varelser, även om dvärgarna hellre vill likna dem vid ogräs, men en sak råder det inga tvivel om; dvärgarna fanns i landet innan människorna kom hit, oavsett vad människorna hävdar. Visserligen ofrivilligt förvisade från sina forna underjordiska riken och förpassade till ett liv ovan jord, men de kan fortfarande peka ut var dessa riken ligger och med bestämdhet påvisa att de låg där innan Josul Järnkrona kom till landet. När superfluxen drabbade Ereb Altor svämmade dvärgarnas riken över och de dog i tusental och åter tusental. Den naturkraft som drabbade dvärgarna var skoningslös. Under långt tid levde dvärgarna i spillrorna från det som en gång var, och på bergssluttningarna försökte dvärgarna att överleva dag för dag. När människorna kom beblandade sig dvärgarna fort med dem och de hjälpte människorna att bygga sina städer, borgar och vägar. Som stenhuggare och utomordentliga smeder återskapade de åt människorna en del av den glans de förut hade skapat under jorden. Man kan säga att människorna gav dvärgarna ett nytt

syfte och sakta men säkert växte en vänskap fram mellan dessa två släkten.

Vattnet i dvärgarnas riken sjönk så småningom undan, men då var dvärgarna så upptagna med att anlägga nya städer och bygga nya borgar ovanpå ruinerna efter det gamla att de helt enkelt inte hann återvända innan dessa underjordiska riken istället svämmades över av svartfolk och andra hemiska varelser. Det finns ett antal dvärgar som anser sig ha släktskap med de kungar som levde i underjorden, men ovan jord lyder dvärgarna inte under någon sammanhållande kraft, utan istället lever dvärgarna ofta sida vid sida med människorna eller i små renodlade dvärgklaner i bergen.

Myten talar om minst två större dvärgriken vilka numera ligger delvis öde eller har tagits över av svartfolk. Det första riket ligger i Twemerbergen och heter Karolûm-dam, det andra ligger i Visermassiven och heter Visserlon-gûn. En expedition med över hundra dvärgar ledda av Bordun Hammarskäg, genomfördes till Karolûm-dam för drygt femtio år sedan, men ingen har hört något från dem sedan dess och man antar att dvärgarna har dödats eller slukats av mörkrets fasor. En ensam källa från Heffs hävdebok beskriver dvärgen Murin Kutnackes upptäckt av vad många tror är en del av Visselon-gûn. Där talar Murin om mörka vattenfyllda gångar, om dränkta salar och mörka genomskinliga väsen som levde där nere. Andra påpekar gärna att det också kan röra sig om de underjordiska gångarna under Cul'Kordia, eftersom Murin dokumenterat besökte denna plats vid flera tillfällen.

*Liksom alverna är dvärgarna i minoritet i Caldarox.*







## Alver

Fruktade, osynliga, hemliga och samtidigt avundade och märkligt mystiska. Så beskrivs ofta alverna av människor och dvärgar. Liksom dvärgarna förlorade även alverna mycket i superfluxen och de fick söka sig en tillflykt till oönskade platser bland svartfolk och troll. I förhållande till forntiden är alverna ringa i antal och de har dragit sig djupt in i skogarna.

Alverna levde vid tiden före superfluxen i stora och rika samhällen och de hade mycket makt och stor visdom. Allt förlorades under superfluxen, och de alver som lever idag, är de som lyckades fly undan när tidvattnet slukade deras skogar och förvandlade dem till ogästvänliga träskmarker. Idag är alverna ett mycket enklare folk som söker efter en ny mening att fylla sina liv med. De som var vana att leva i salar med tak av guldsprakande löv, tvingas nu flacka omkring från håla till håla för att skapa sig ett drägligt liv. Men olikt dvärgarna så vägrar alverna att ge upp sin forna glans och de skulle aldrig drömma om att beblanda sig med människor eller dvärgar i

någon större utsträckning. Alverna lever på sagor från forntiden, från tiden före superfluxen då de var mäktiga och visa. Många alver drömmer om att bygga upp det som förlorades, medan andra menar att den tiden är förbi, och att det bara är de envisa dvärgarna som blickar bakåt.

Alverna lever inte under människor och dvärgars lagar, och även om alverna är vildare än människor och dvärgar så är de långt från onda som svartfolken. Alverna lever tillsammans och håller sig gärna för sig själva.

Människorna vet mycket lite om alverna och de är sällsynta. Det finns ingen nedtecknad historia och inga vidare möten att tala om som skulle kunna vittna om hur alverna lever idag. Det lilla man vet om alverna är att det man lyckats få ur de få individer som lämnat sina djupa skogar för att söka en ny mening i Caldaro's vildmark. De är goda träsnidare och musiker, duktiga jägare och vandrare. Alver sägs vara duktiga besvärjare och lärda inom forntida historia och kultur, och det är vida ansett att alverna är de som vet mest om Erebs Altor innan superfluxen.





## Svartfolk

Från de vilda orcherna, till de smala och knotiga svartalferna, högresta och kraftiga härskartrollen, eller de fruktade ruinresarna, sorterar under det som allmänt brukar kallas för svartfolk. Om man ser till antalet individer så är svartfolken de som utgör större delen av Caldarox befolkning. Ända sedan det stora svartfolkskriget då orcher, svartalfer och andra mörka avkommor myllrande upp från bergens avgrundshålor för att sprida sig över världen som en farsot, så har svartfolk varit en naturlig del av vardagen för Caldarox folk. De finns i de förvridna skogarna, i de ödelagda ruinborgarna och i mörka mästares följe över hela unionens marker och gör sig ständigt påminna genom olika rövartåg och anfall som går mot många fästen och bosättningar.

Svartfolken är mer eller mindre organiserade och således mer eller mindre farliga. De som anföras av en starkare makt, som de gjorde under kriget, är allra farligast, och de som kan åsamka mest skada mot vanligt och hederligt folk. Även om det lönnfeta och slumrande folket, vilka lever ett gott och säkert liv innanför stadens murar, för det mesta är förskonade från svartfolkens räder och plundringståg, så gör den mörka avkomman sig ständigt påmind. Inte bara genom de många äventyrare som stryker omkring på värdshusen och förtäljer om deras grymhet utan även de många befästningar och palissader som påträffas överallt i Caldarox, från den mäktigaste borgen i norr till den ensligaste byn i söder vittnar om ett samhälle som ständigt måste

försvara sig från svartfolken. Det finns alltid jobb att göra för äventyrare och slagskämpar runt om i landet för att skydda folket från denna farsot.

Svartfolken lever för det mesta i de mörka bergen där de har bosatt sig i sotade hålor och trånga passage. Man vet ytterst lite om deras samhälle, framförallt eftersom både människor och dvärgar har ringa intresse av att veta mer om svartfolken. De är ohyra och är endast till för att utrotas. Det lilla man en gång visste om svartfolk och deras samhälle fanns nedtecknat av Fjard Oen i de två tjocka volymerna Monstra Add och Monstra Epposs som publicerades strax innan Caldarox kastades in i tempelkriget. Dessvärre gick böckerna förlorade under den stora branden i Igdon. Sedan dess har man förlitat sig på det lilla som överlevt på muntlig väg från generation till generation. Vissa större svartfolksstammar lever i dvärgarnas glömda salar där de har utropat sig till kungar över de forna rikena - till många dvärgars förskräckelse och vrede ska sägas.

Mindre stammar bosätter sig i de knotiga och glömda skogarna som sedan länge vägrats alvernas ljus och beskydd. Andra stryker runt på landsbygden i jakt på nya krig och nya bataljer.

Det finns flera oberoende källor som gör gällande att de troll som strövar i Caldarox utmarker är ättlingar till de härskartroll som levde i Ereb Altor innan superfluxen. De är mycket stora och starka och det anses speciellt att dräpa en sådan best. Folk har dubbats till riddare för mindre.





TAPIA.



*“Häxa”, “svartalv”, “kätterska.” Folket tjöt glåpord och kastade dynga mot den unga flickan i trasor som släpades längst med stadens gyttjiga kullerstengator. Runt halsen bar hon bojor av stål och hennes ansikte var klätt i sorg. Enligt Caldaroخ lagverk dömdes hon för att ha brukat svart magi, något som har varit förbjudet sedan Ruan Svartkrona föll i Ullkrieket. Snart skulle hon brännas på bål på Karlos torg för alla att beskåda, då skulle straffet vara utfört. Om hon kunde betala för det så skulle hennes lidande lindras med en pil i hjärtat när lågorna nådde hennes axlar. Men den här flickan kom från svartgränd, och hon hade inte råd.”*

Alla invånare i Caldaroخ lyder under det så kallade Lagverket. Det är en komplex samling lagar och förordningar som invånarna skall förhålla sig till. Men det är inte helt lätt, eftersom Lagverket i sin tur är uppdelat i en mängd olika lagar beroende på vem man är och hur man tjänar samhället, eller vad man har gjort.

Exempel på lagar är, Riddarlagen (som riddarna lyder under), Den stora handelslagen (som handelsmän och ullmakare lyder under), Den allmänna lagen (om allmänna spörsmål och frågor), Lexu Rama (lagen om hur ärkemagi skall brukas), Hovlagen (lagen om rikets ceremonier), Den stora skattelagen (lagen om beskattning), De dömdas lag (lagen för de som dömts till rikesbrott), mfl. Det är ett komplex lagverk som i många fall dels binder ihop lagarna, men också i flera fall är direkt motsats till varandra. Det finns exempelvis ett underlag till Den stora handelslagen, som heter Den korta handelslagen och som gäller handel med dvärgar. Det är ett snårigt regelverk som kräver kunniga lagvrängare för att reda ut och ofta kan ett gott munläder och kunskap om de olika lagarna i sig vara nog för tolkning och övertygelse. På toppen av Lagverket finns det flera instanser för dömande. Riddarna lyder exempelvis under

riddarlagen, men döms av hovet, folket lyder under Den allmänna lagen, men döms av handelsmännen eftersom det oftast är de som styr i städerna.

Caldaroخ lagverk står inför en möjlig revidering vart tionde år när unionsrådet möts i Karlo för att rösta fram nya lagar eller för att ändra gamla. Hovet är också närvarande vid rådslaget men har endast ceremoniell makt. Oftast så förändras väldigt lite vid dessa sammankomster då de handelsfurstar som har mycket makt och många röster kan gå ihop och rösta ned nya förslag som presenteras av hovet eller andra småfurstar.

Caldaroخ är vidsträckt med många blandningar av kulturer och sedvänjor och därför skiljer sig straff och lagar åt beroende var i Caldaroخ man befinner sig. I stort brukar man dock dela in Caldaroخ lagar och straff i tre kategorier; handelslagarna, riddarlagarna och kronlagarna. Till dessa skall läggas olika regler och bestraffning som såväl tjuvgillen som enskilda handelsfurstar, dvärgar och alver stiftar och lever efter.

Alverna som drog sig tillbaka till de djupa skogarna undertecknade aldrig unionsfördraget och således följer de inte några av unionens lagar. De dvärgar

som inte har anslutit sig till unionen utan lever i sina stenpalats på bergssluttningarna är sina egna klaner med unika lagar och traditioner. De lyder inte heller under unionens lagverk.

## Handelslagarna

Till handelslagarna hör alla lagar och förordningar som har med handel och tull att göra. De är stiftade av handelsfurstarna och sigillbelagda av kronan. Den som bryter mot handelslagarna riskerar hårda straff och böter men sällan kroppsbestraffning. Undantaget är tjuveri som också lyder under handelslagarna och där är det vanligt med olika former av "spott-och-spe-straff", dvs den som döms till olika former av tjuveri riskerar att få sitta kedjad för allmän varnagel. Till tjuvstraffen hör olika former av spöstraff och stympning och endast i ovanliga fall dödsstraff.

Handelslagarna bestämmer även över vilka som får handla med vilka typer av varor och hur mycket gods man får färdas med och längst vilka handelsrutter. Varje handelsfurst är ansvarig för sin egen stad med omnejd och alla handlare som vill frakta fisk på ett handelsfartyg genom en furstes vatten eller sälja kryddor på torget i staden måste ansöka om tillstånd av handelsfursten. Således finns det många rika familjer som genom speciella avtal med handelsfurstarna kan bibehålla mer eller mindre monopol över vissa varor i ett område. Den enda vara som inte regleras av handelslagarna är alkoholen. På "den stora mjöddagen" (som stiftades efter tretunnekriget då handelsfamiljen Krudd lyckades skaffa sig monopol på mjöd i Pfaris), står det skrivet att mjödet och ölen skall vara fri att köpa och sälja över hela riket för alla fria män och kvinnor. Verkligheten är en sanning med modifikation, eftersom den hemliga piratorganisationen Svarta hjärtat har lagt beslag på stor del av mjödtillverkningen.

## Riddarlagarna

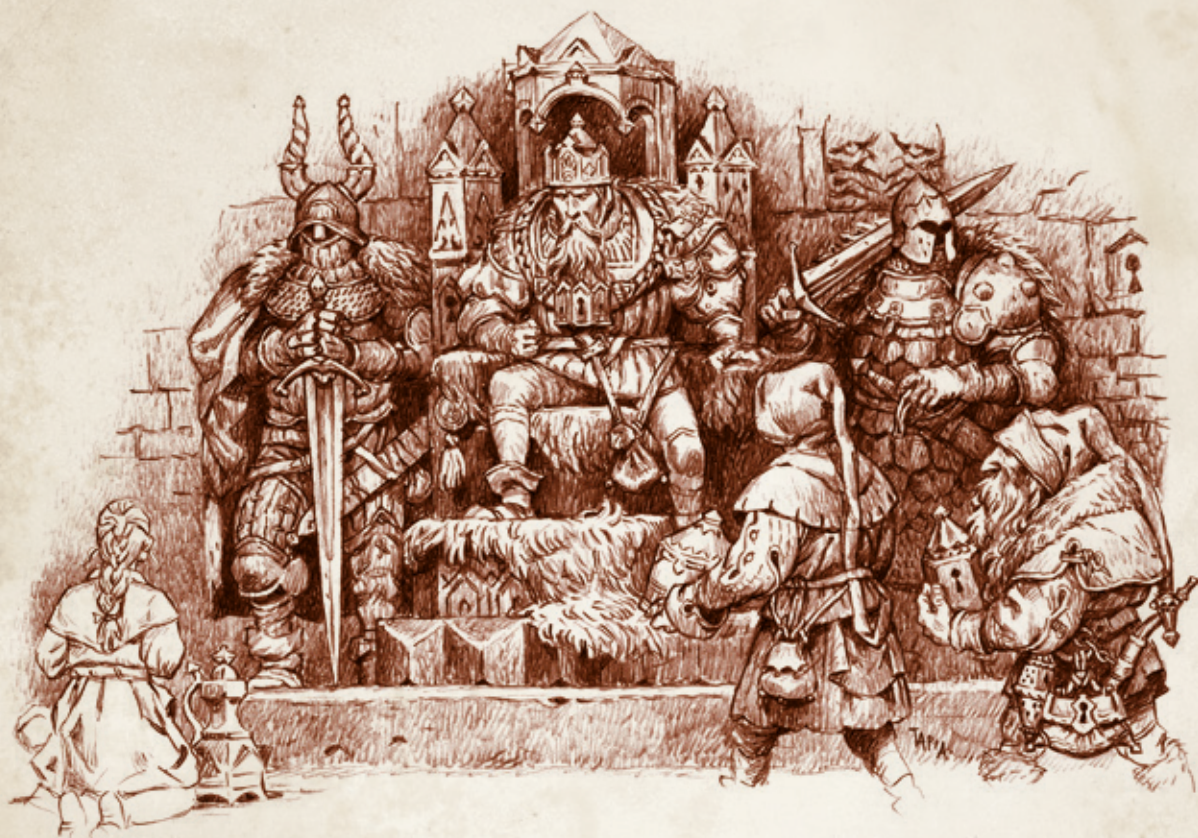
Riddare, knektar och alla som genom vapen försörjer sig lyder under riddarlagarna. Dessa lagar är hårda och bestraffningarna fysiska, sällan böter. Enkelt kan man säga att riddarlagarna handlar om att bryta sin

lojalitet, att underlåta sig att tjäna eller att förråda sina ideal och sin herre. Hårdaste straffen tilldelas dem som står längst ner på stegen, dvs knektar och väpnare och det är inte ovanligt med gisselstraff och halshuggning för den som bryter mot riddarlagen.

En riddare som har dubbats av kronan lever efter en hederskodex som det är strikt förbjudet att bryta mot. Knektar och väpnare lever inte efter denna särskilda kodex, endast förnäma och erfarna riddare som har skänkt sina liv och svärd till en kung eller drottning hålls till en sådan standard. Knektarna har däremot sina egna lagar och förordningar under riddarlagen.

När en särskilt respekterad och aktad riddare bryter mot sin hederskodex så kan hen dömas till kamp istället för att bara avrättas. En riddare som har dömts till kamp måste utkämpa en duell på liv och död mot en motståndare som väljs ut av kronan. Om riddaren dör har hen sonat sitt straff men om hen överlever så får hen behålla sitt liv men tvingas till exil. En sådan riddare måste inte bara ge upp sin heder utan även all sin utrustning, egendom och sin häst. En riddare som har tvingats till exil bränns med järn och leds naken ut i vildmarken. Många väljer hellre döden. Riddarnas hederskodex är mycket gammal och härstammar från tiden innan unionen bildades. Kodexen är centrerad kring fem plikter: "Du skall ära och tjäna din konung", "Du skall försvara de svaga", "Du skall inte frukta mörkret och aldrig lämna din post", "Du skall frukta din konung", "Du skall upprätthålla din konungs lag".

Riddarlagarna bestämmer också över i vilken mån en person, som försörjer sig med vapen måste bidra till riket. Riddare är till exempel helt befriade från att betala skatt medan knektar som går i krig eller tjänstgör vid mur eller borg bara behöver betala en mycket lite summa. Man brukar säga att de som lyder under riddarlagen bidrar med sitt svärd istället för sin penningpung. Den som lever under riddarlagarna har lovat att tjäna och försvara en kung eller furste med sitt liv och svurit att aldrig lämna sin post förrän de blir lösta av sin herre. Riddare lyder direkt under hovet och döms således bara av hovet medan knektar och andra vapendragare lyder under den furste som de har svurit sig åt.



## Kronlagarna

"Att tyna i håla", är det hårdaste straffet som utdelas för den som straffas under kronlagarna. Det betyder i princip att man sätts i en mörk och kall fängelsehåla för att dö en långsam död. Det finns många fuktiga kammare under såväl citadellet som borgarna, och ingen vet hur många som egentligen sitter fängslade i hålorna. Kronlagarna är de mest övergripande lagarna och rör fördelning av mark, lojalitet mot unionen och skatt. Upphöjda handelsfurstar är helt befriande från skatt mot att de upprätthåller ordningen i städerna och bygger försvarsverk för en tiondel av sina årliga inkomster.

Sedan palatskriget så har hovet och kronans makt varit mycket begränsad och endast tjänat ett ceremoniellt syfte. Däremot så tillåts de fortfarande - med unionens lov - att styra över

kronlagarna och se till att de upprätthålls av folket. Även om deras direkta makt har bleknat så sitter ändå hovet på betydande resurser och kunskaper från högkungarnas tid. Kronans skattvalv i Pfaris är till exempel det största i hela Caldaro. Där samlar man in folkets skatt innan den sedan delas ut till handelsfurstarna. På så sätt kan hovet fortfarande bidra till unionen och hjälpa till att upprätthålla kronlagarna.

I tider av krig och ofred så fråntas hovet den lilla makt de har och kronlagarna utökas till unionslagarna, ett lagverk för undantagstillstånd där unionsrådet kan begära högre skatter, utgångsförbud, matransonering samt allmän värnplikt där till och med enkla grisfarmare kan tvingas till att bli knektar eller väpnare i furstarnas arméer. När unionslagarna gäller så drar sig hovet tillbaka till sina förnäma kammare i citadellet och muttrar om gamla dagar.



TAP

# Befästningar och borgar

*Staden stod i lågor. Från sin utkikspunkt på muren kunde Aldos tydligt se hur hus och befästningar föll som klosstorn i barnkammaren, Klarivux hade fallit. Trots ett starkt försvar så hade det endast tagit några timmar, ty så oräkneligt enormt och totalt ödeläggande hade svartfolkens hammarslag varit. Men muren, den skulle inte falla, inte så länge Aldos och hans bröder och systrar i den Svart Pilens riddarorden vaktade den. Aldos skyndade sig bort från vaktornet och ned för trapporna och sedan upp igen till murens första porthus där två jättar bankade som besatta på vinschporten som leder norrut. Den var deras sista försvar, den fick inte falla.*

**B**efästningskonst är ett omfattande begrepp som inbegriper stora permanenta och komplicerade försvarssystem till enklare utposter för att skydda Caldarox invånare från omgivningens faror. De äldsta befästningar härrör från tiden före superfluxen. En del är bara enklare vallar på vilken man byggt en mur och de mest imponerande är de enorma citadellen. För en aggressiv fiende är knappast muren ett svårbemästrat hinder och därför inkluderas även byggandet av vallgravar, vinschbryggor och komplexa system av gator och försvar även innanför murarna, som en del i konsten.

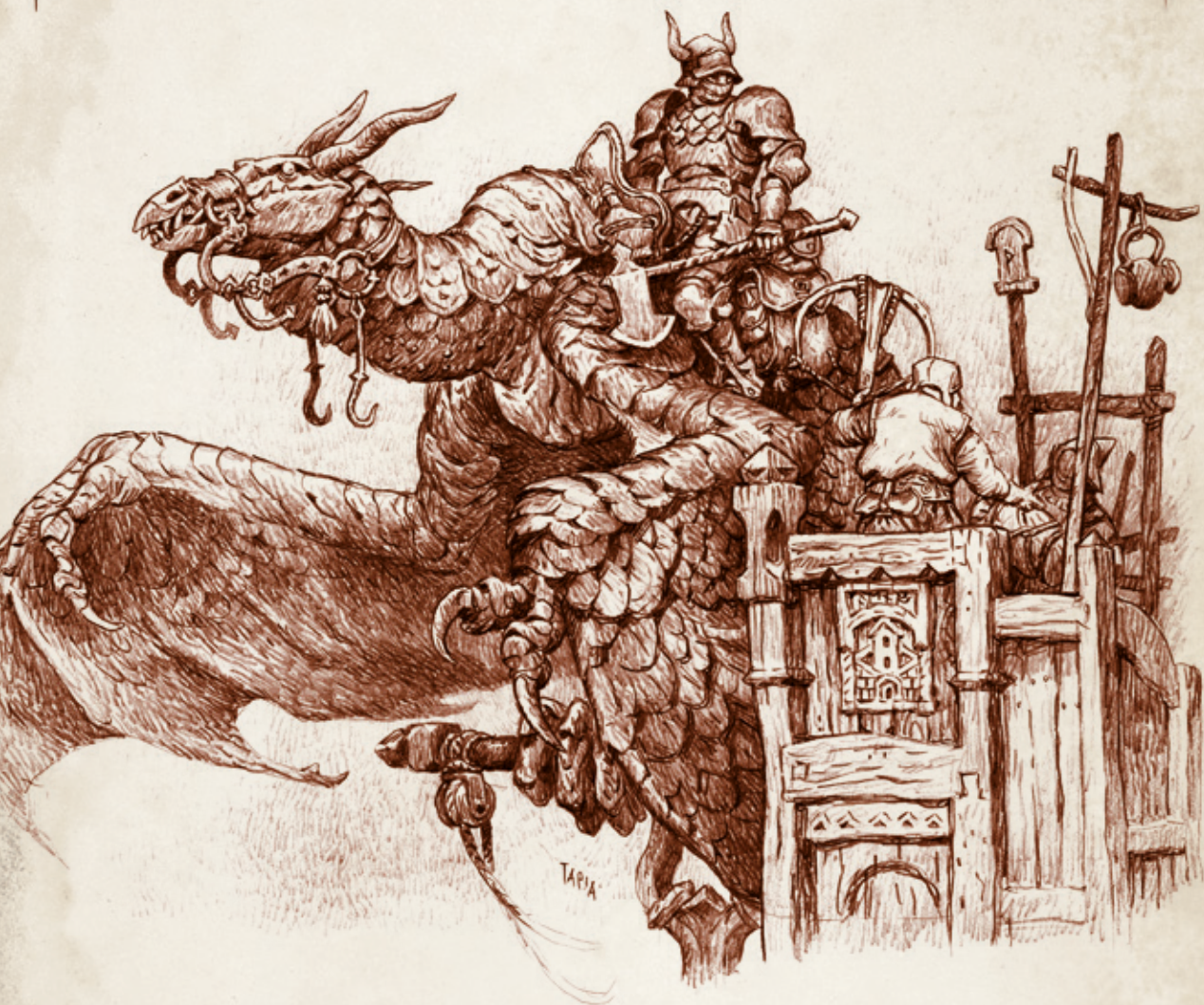
Borgbyggandet är i första hand en angelägenhet för handelsmännen. Dels för att det är ett sätt att binda upp sina rikedomar i fast egendom, men ytterst för att skydda sig från yttre hot. Av förstnämnda anledning ligger därför nästan alltid borgarna i direkt anslutning till en handelsplats eller handelsled, vilket i sin tur drar till sig länsadministratörer och frihandelsmän, liksom skattmasar och såklart navet i en

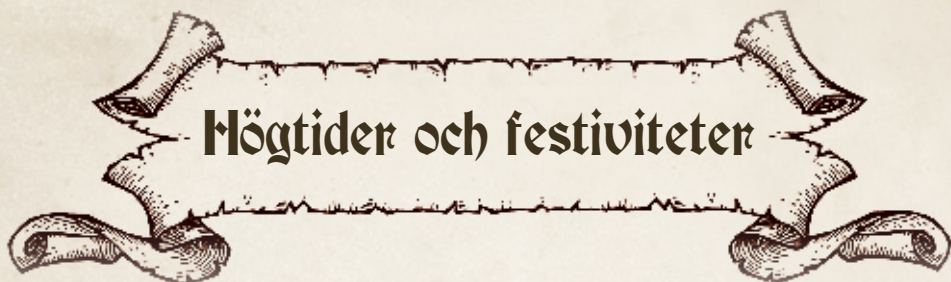
välfungerande ekonomi, knektarna. På så sätt har befästningskonsten och borgbyggen kommit att bli en helt central del i Caldarox utveckling.

Om en ny borg skall upprättas så bestäms det på unionsrådet i Karlo där handelsfurstarne röstar om saken. Där bestäms även vilka furstar som skall ansvara för konstruktionen av den nya borgen och vem som skall tilldelas titeln borgherre och få styra och ställa över den nya fästningen. Det är inget lätt beslut att fatta eftersom att det i regel kräver att de flesta handelsfurstar måste bidra med en borgkollekt och avvara duktiga byggare och knektar som de helst inte är utan. Hovet går alltid in med ett startkapital, så kallat "bukkapital", för den nya borgen och även en riddersman som får ansvaret att se över borgens försvar och befästningar.

Att det byggs en helt ny borg i Caldarox är relativt ovanligt, eftersom större delen av allt manskap och kapital går åt till att reparera de redan befintliga borgar och befästningar som finns runt om i riket och som ständigt angrips av svartfolk och andra ogärningsmän.

21





## Högtider och festiviteter

*Det gick ett sus genom den helspända publiken när gycklaren presenterade den sjunde dolken. Kunde hon verkligen jonglera så många samtidigt? Föräldrarna skyndade iväg med sina ungar, ty detta torde bli en blodig scen. De känsliga individerna i publiken vände bort sina blickar från scenen när gycklaren med lekfulla händer greppade kring dolkarnas sylvassa klingor. Först spelade flöjten, sedan lutan och till sist ljud trummorna på torget när dolkarna flög upp i skyn. Publiken höll andan, skulle hon fånga dem?*

Semensamma högtider och firanden har kommit att spela en viktig roll för att forma det Caldarox som reste sig efter den ödesdigra superfluxen. Att forma och befästa nya traditioner och minnen har varit avgörande för att det nya landet ska skapa sig en egen identitet som lovar en ny och rik framtid.

### Drakdansen

Drakdansen firas på draken Akkylax dödsdag och till de fem riddarnas ära som åtog sig att dräpa besten. Folk går man ur huse och tillverkar långa vimplar och flaggor som man låter fästa vid lansar och stavar eller som man dekorerar sina dörrar med. På dagen går folket i procession till torget och visar stolt upp sina egentillverkade vimplar och man tävlar om vem som har gjort den längsta vimpeln eller lyckats fästa den på den längsta lansen. I processionen dansar folket den traditionsenliga drakdansen, och en del har även låtit tillverka ansiktsmasker som föreställer ett drakhuvud eller bär på en riddarhjälm. När processionen når stadens torg brukar det i regel ske någon form av skådespel av stadens gycklare där några har klätt ut sig till en drake och andra till riddare. Skådespelet slutar alltid med att

draken Akkylax dödas av riddarna och en dekor föreställande citadellet i Hex hissas i kulisserna. Därefter tar kvällsaktiviteterna vid och man går från hus till hus och bjuds på dryck och mat.

Drakdansen brukar sluta först framåt gryningen och inte sällan vaknar festfolket upp i ett hus som inte är deras egna. Det är en allmän sanning att nio fullmånar efter Drakdansen föds det fler oäktingar än vanligt. Istället för det sedvanliga diagonala strecket i stadsboken över nyfödda brukar dessa oäktingar istället få en liten krumelur som liknar en draktand.

### Riddarspelen

Riddarspelen i är en unionsangelägenhet men de hålls vart tionde år i Karlo. De största handelshusen, citadellriddarna och knektar samlas för att kämpa om ära och en stor prissumma och det är vanligt att folk från unionens vitt skilda delar reser till Karlo för att skåda spektaklet som pågår i fem dagar.

Riddarspelen är strikt indelat i olika klasser och man tävlar i allt ifrån att kasta stockar, skjuta med pilbåge, dra i kedja, ringränning eller att tävla med



lans till häst. Den mest populära tillställningen är då två riddare har utmanat varandra i en riktig envig, ibland för att göra upp om en oförrätt, ibland för att vinna gunst och ära. I sådant envig kan bara döden skilja en vinnare mot en förlorare och de

riddare som skall delta förbereder sig vanligtvis i flera år i förväg. Vanligast är dock den form av kamp som sker till "första blodsdroppen" eller tills någon av kombattanterna frivilligt ger upp. Att förlora en duell betyder att man också förlorar



Murknektar från unionens olika delar har en speciell sorts tävling, vilken går ut på att de i lag tävlar om vem som kan rulla en enorm sten till sin motståndares flagga. I denna tävling som kallas för kummeldans går det blodigt till, eftersom knektarna får använda oslipade tvåhandssvärd. Det är vanligt att ett par knektar dör i varje lag under en sådan tävling.

I samband med tävlingarna sker utskänkning av mat och dryck och på kvällarna samlas folket på Karlos världshus och torg för att prata om dagens händelser.

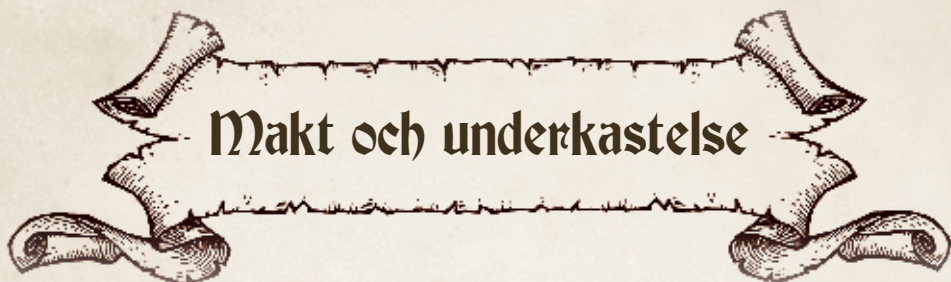
## Gycklaredagen

Att gyckla och ställa till med spratt är alltid uppskattat i Caldarox, men en dag är det mer omtyckt än andra. Dagen infaller i den sjätte fullmånen efter midvintern och då försöker man lura sina vänner och sin familj med olika typer av lekar och påhitt. De vanligaste påhitten är harmlösa men enerverande, som till exempel att barn byter ut saltet mot socker i fars saltkar eller mors tobak mot blöta löv.

Framåt kvällen av gycklaredagen så brukar folket samlas i stadens centrum för att se på när områdets gycklare och skådespelare bjuder på fantastiska framträdanden och akrobatiska under. Där kan man se dockteater, svärdslukare, eldsprutare och dramatiseringar av historiska skeden. Det är ett stort spektakel vilket bjuder på mycket skratt och sus från stadens befolkning. Efter att gycklaredagen är över så går de som deltog i framträdandet omkring med sina klingande gycklarhattar för att samla in donationer från åskådarna. Gycklarna tjänar en god slant på detta. De som gör de mest generösa bidragen kan få ett råd av gycklarna om vilka spratt man kan spela på vänner och familj nästa år.

den utrustning man har använt i kampen vilket också inkluderar häst i de fall sådan används. Mest vanärande är dock att förlora sin fana, eftersom den då tas som trofé och som gärna visas upp på olika gästabud och tillställningar efter riddarspelen.





# Makt och underkastelse

*Yasuf var utom sig. Han hade förlorat allt. På stortorget hade de hängt dem alla – mor och far, syster och bror. Och för vad? En påse potatis eller två? Vad ska en stackars murmålare göra när han inte ens kan mätta sin egen familj? Nej, det var inte rätt. Men i sitt hjärta kände inte Yasuf varken hjälplöshet eller sorg – han kände ilska och han törstade efter hämnd. Blodet droppade fortfarande från hans lindade handflata när han med två fingrar målade sitt lilla fönster som vätte ut mot Igdons dimhöljda gator. Blod – det var vad han var tvungen att offra för att få sin hämnd. Blod och guld. Just som Yasuf hade färgat den sista biten av fönstret med blodet blåste en kall vind genom hans lilla kammare. Den unga murmålaren vände sig om snabbt och där, i dörröppningen som hade stått tom bara ögonblick innan, fanns nu en främling klädd i svart. Främlingen dolde sitt ansikte under en mörk huva och i hans bälte satt många långa dolkar. Han såg på Yasuf och håret reste sig på pojkens rygg.*

*"Du kallade på oss", sa främlingen med en hes och kall stämma. "Ja", svarade Yasuf darrigt.*

*"Vad vill du?", mannen fingrade förstrött på en av sina dolkar. "Jag...", Yasuf tvekade för ett ögonblick. "Jag vill ha hämnd", sa Yasuf och hans blick var kall.*

*Främlingen såg upp mot den rädda pojken med blodig hand. "Om det är hämnd du söker, så kan Svartdolkarna stå dig bi."*

*Främlingen tog ett steg fram ur mörkret, drog tillbaka sin huva och avslöjade ett ärrat ansikte som bar på ett snett leende.*

*"För ett pris."*

**A**llt sedan "Petro maka", (den lilla frosten) har handelsmännen i Caldaroxt haft stor makt. Petro maka kom som en tjuv om natten och det var ingen som var förberedd på denna naturkraft. Över en måncykel hade temperaturerna sjunkit och frosten tagit stora delar av böndernas skördar. Under två år höll frosten i sig och genom en pakt med landets ullmakare lyckades handelsmännen från städerna ackumulera stora rikedomar.

## De fyra fraktionerna

Ull behövdes för att göra varmare kläder och sedan tidigare hade handelsmännen kontroll över rikets tidigare skördar. Med rikedomarna som handelsmännen samlade på sig under denna period blev de också en betydande maktfaktor i landet som står sig än idag. Handelsmännen byggde borgar och rustade sina egna knektstyrkor, de skickade spioner och äventyrare till de otillgängliga ruinerna

för att skaffa sig mer makt och kunskap om vad som gömde sig där. Det är från handelsmännen man får höra historier om ruingods och gömda skatter.

## Handelsmännen

Antalet handelsfurstar varierar men man kan säga att de är nästan alltid knutna till en större stad, varför man också har kommit att kalla dem för stadsfurstar. Till de största familjerna hör Maxia, Lombadiakk och Hellakks.

Familjen Maxias historia börjar med att smedsonen Fago Maxia hjälper ullhandlare från norr att skydda sina pengar från stråtrövare. Han får en idé om att öppna ett pengakontor i Karlo och att hans söner får gå i borgen för ullhandlarnas pengar. Under det första seklet skaffar sig familjen stor makt genom att kontrollera pengaflödet i landet och de växer fort till en maktfaktor. Fagos två söner Hillon den bleke och Evero bygger tillsammans med sin far upp verksamheten men när Fago dör, lämnas ändå affärerna och makten över till Hillon den blekes son, Silvestrin som anses ha ett exceptionellt öga för affärer och förmågan att skapa goda kontakter. Hillon och Evero håller sig i bakgrunden och stöttar den unge Silvestrin i att bygga ett handelsimperium. Under det Svarta kriget drabbas Maxias av svåra motgångar men hämtar sig fort. Silvestrin dör dock i kriget och den lealöse Silvestrins son Tallon Rödsnok styr handelsfamiljen under några år men styret tas snart över av Everos dotterdotter Imhilda som åter får rikedomarna att blomstra. Med ett knivskarpt intellekt och brutala metoder återtar hon den makt som familjen Maxias hade under Fagos storhetsdagar och sedan dess har Maxia varit en av de mest betydelsefulla familjerna i Caldarox.

Lombadiakks historia är betydligt kortare än Maxias men inte desto mindre har de genom decennier skaffat sig stor makt och rikedom, främst på grund av betydande handel med dvärgar. Metaller, ädelstenar och sten till borgbyggen är deras huvudsakliga näring. Lombadiakk är också känt för att ha en egen knektstyrka som bara består av dvärgar, de så kallade Tunnelbröderna.

Lombadiakks ätt och förgreningar är snårig, ofta med ingifte och allianser och därför är det svårt att avgöra vem som egentligen var den första Lombadiakksiska handelsfursten, men idag är husets överhuvud den överdådigt feta Miallox Lombadiakk. Under sig har Miallox ett koppel av kusiner, halvbröder och svågrar som alla försöker kapa åt sig en del av rikedomarna. Somliga menar dock att de i sin tur bara är nickedockor åt de kvinnliga representanterna av ätten som i det dolda har mycket makt och styr från skuggorna. Denna mäktiga kvinnocirkel kallas för Dödskyssarna.

Den tredje handelsfamiljen, Hellakks, kommer från ödmjuka och hårda förhållanden. Deras numera vidsträckta jordbruksimperium började en gång i tiden på en liten anspråkslös gård långt upp i norr. Safia Hellaks var bara en ullmakares dotter, innan hela Caldarox skulle komma att veta hennes namn. I slutet av 700-talet insjuknar hennes far i feber och dör. Ensam kvar med gård och verksamhet så kämpade Safia på så gott hon kunde - tills en natt när Petro Maka slog till med full kraft. Livet var hårt men Safia var uthållig. Mitt i vintern då folk frös behövdes det ull. När Caldarox drabbats av en riktigt vargavinter så förstod hon att efterfrågan på ull vara skulle vara stor. Kistorna var nästan tomma eftersom hennes far var känd som en festfurst som inte spottade i glaset och hade gjort av med mycket pengar. Det dröjde inte länge innan hans nåd Aldo Hellaks hade spelat bort hela sitt arv och supit upp familjens besparingar. Safia behövde fort pengar och som hon såg det hade nu gudarna gett henne en chans. På längdskidor reste Safia runt för att organisera ullmakarna i området. Safia blir snabbt populär och ullmakare över hela Caldarox lär sig hennes namn. Snart har hon och ullmakarna tillräckligt med pengar för att köpa mark och knektar och i samband med detta så mötte Safia Hellaks smedsonen Fago Maxia och de två fattade snabbt tycke för varandra. Han erbjöd sig att beskydda Safias ull i utbyte mot betalning i mynt. Fago och Safias samarbete visar sig bli mycket lukrativt och just som lyckan tycktes gjord så kastades Caldarox

in i det stora ullkriget. Under kriget så dog Safia men hon hann föda två barn - sonen Vidar och dottern Elysia. Vidar föddes som halvdan och stannade mest hemma och Elysia var den som fick samarbeta med Maxia och fortsätta att bygga upp ullverksamheten efter kriget. Efter att pengakontoret i Karlo öppnades så repade de sig snabbt.

Då var familjen Hellakks visserligen stora ullmakare men inga rika handelsfurstar som kunde mäta sig med Maxia. Men så en dag så blev Elysia erbjuden att köpa upp stora landområden i Filendark med bördig jord och många gårdar och bönder. De tidigare ägarna hade inte haft så goda relationer med lokalbefolkningen men familjen Hellakks historia var vida känd och lantbrukarna fattade snart tycke för Safias ättlingar. Snart hade ullet bara blivit en av många varor som familjen Hellakks bedrev handel med.

Elysias dotter Jana är idag furste över staden Oldertam, där handelsätten har sitt högsäte. Janas båda söner Otto och Tåm är oäktingar och det ryktas om att släkten kommer att dö ut med Jana. Familjen Hellakks medlemmar sägs leva extraordinärt länge och än visar inte den gamla Jana några tecken på att ge sig in i evigheten.

## Citadellriddarna

I unionskrönikan kan man läsa om när de fem krigarna Horn, Tristax, Peltor, Reg och Avilos kom till den plats som idag allmänt kallas för Hexlandet. De hade hört från alviska stigfinnare att det fanns en enorm ruin som fallit samman i superfluxen och att det levde en drake där. Förmodligen ruvade draken på stora skatter och vem visste vad som dolde sig i ruinernas djup? Innan de fem krigarna steg in i ruinerna för att dräpa draken svor de en ed att skydda varandra och att dela bytet lika, oavsett vem som hittade skatten eller vem som dräpte draken.

Ruinen visade sig var ofantligt mycket större än de kunnat tänka sig och i dess mitt låg resterna av ett enormt citadell som förstörts i superfluxen. Det tog krigarna nästan en dag att från utkanterna av Hexlandet nå ruinens innersta

kärna där citadellet låg. Det dröjde inte länge innan draken Akkylax hade upptäckt krigarna och en vild kamp uppstod. Under fem dagar och fem nätter slogs krigarna med draken och både Tristax och Reg dödades av drakens förtärande eld. Med sitt magiska svärd från forntiden, Soltagg, lyckades till slut Avilos dräpa Akkylax. Vid drakbestens döda kropp svor Horn, Peltar och Avilos att försvara ruinerna och bygga upp dem igen. De bildade den första riddarorden och de kom att kalla sig för citadellriddare. I ordens namn skulle de skapa många hjältar och hjältedåd genom tiderna.

Sedan dess har Caldarox få se flera riddarordnar växa fram. Bland dem finns Akkylax riddarorden, Den eviga jungfruns orden, Svartsköldarnas orden, Drakmästarnas orden och ett antal mindre riddarordnar. Gemensamt för alla är att de svurit sig till riddare och att de därmed lyder under den så kallade riddarlagen och i förlängningen kronan.

En del menar att den samling lagar som Josul Järnkrona förde med sig till Caldarox i mångt och mycket är det som idag kallas för riddarlagen, men att reglerna och förhållningssättet urvattnades över tiden. Den som dubbas till riddare svär också på att följa riddarlagen. Riddarlagen är hårdare och striktare än de allmänna lagarna som finns i landet. Å andra sidan är riddarna helt befriade från skatt. Bara hovhuset kan döma en riddare och varje riddare, oavsett vilken orden de tillhör lyder direkt under hovhuset. I takt med att riddarnas makt har stärkts har också hovhusets inflytande i realiteten minskat även om principen är densamma. I riddarlagen står bland annat att: "Den riddare som sviker sitt löfte eller flyr sin post för all framtid skall brännas med järn, vara bannlyst från städerna och aldrig ha rätt att äga mer egendom än en häst kan bära." En liknande allmän lag finns för landsknektar och lyder då: "Den knekt som lämnar sin post skall degraderas till stalldräng utan möjlighet att stiga i graderna. Om sådan räddhågsenhet även leder till annans skada skall knekten pryglas blodig."



## Ärke­magikerna och magigillen

Det fanns en tid då magikerna var omtalade och omtyckta över hela Caldarox. Tira Tistelhand sägs ha varit den som förde med sig magi till Caldarox även om hon sällan brukade den. Men det som hände nästan två hundra år efter det att Josul och Tira dött kom att ändra synen på magi och trollkarlar för en lång tid framöver. Medlemmar ur ett litet magikergille bestämde sig för att undersöka de omtalade ruinerna i Cul'Oba. Det viskades om att hela området var fyllt av mörk och hemsk magi, och kanske att det levde en demon där. Ivriga och hungriga på att lära sig mer om magi bestämde sig medlemmarna för att rusta en expedition till

ruinerna. Ingen vet vad som hände där, men två av dem återvände många år senare och brukade sådan mäktig och farlig magi att de kom att kallas för ärke­magiker. De två bar en mörk aura kring sig och det sades kunna framkalla demoner och väcka döda till liv som odöda tjänare. Det dröjde inte länge innan de två ärke­magikerna samlat en skara anhängare och fort växte deras makt och antal tills de upprättade tornet Dur'Barak i Tirviden. Detta sammanföll med petro maka och att handelsmännen och ullmakarna i nordost skaffade sig pengar och mycket makt. Handelsmännen och ullmakarna reste sig mot ärke­magikerna i ett uppror med stöd från hovhuset något som startade Ullkriget.

Idag finns det flera mindre magikergillen, men bara en handfull personer som får kalla sig för ärkemagiker. En ärkemagiker är en trollkarl som behärskar minst fem av de sju urdisciplinerna. Till urdisciplinerna räknas nekromanti, demonologi, animism, illusionism, häxmagi, drakmagi och mentalism. Till dessa finns ett antal underdiscipliner som varje magiskola lär ut. Exempel på underdiscipliner räknas trick, röstmagi och olika former av stavmagi.

Det största magigillet i Caldarox heter Nex och de som ingår i det kallar sig för Nexuiter. De lever i en svåråtkomlig snöborg högt uppe i Twemerbergen, dit unga magiker vallfärdar för att lära sig om de glömda och mystiska konsterna. I fästningens stora bibliotek kan man läsa att borgen byggdes ovanpå ruinerna av en magiskola från tiden innan superfluxen där många dammiga volymer och pergamentrullar vilade i väntan på att någon skulle komma och bruka deras makt. Magigillet Nex styrs av ett systraskap som påstås bära på samma blod som Tira Tistelhand. Systrarna syns sällan i sina mänskliga former, utan stryker mest runt borgens tinnar och torn som stora katter.

Man kan säga att Nex magigille indelas i två förgreningar - eller hus. Sökandets hus och lärandets hus. De flesta unga magiker som vandrar den långa och farliga vägen upp för Twemerbergens tusen och ett trappsteg för att nå Nex borg kommer just för att skolas i magi och besvärjelsekonst av lärandets hus. Det är en mycket berömd och hård skola där eleverna lyder under väldigt strikta lagar. Skolgången pågår i minst tio år om man klarar sina studier och sköter sig exceptionellt. Den vanliga skolgången för en genomsnittlig elev brukar ta femton år. Under skolgången får man lära sig om alla urdiscipliner och underdiscipliner förutom nekromanti och demonologi. Att bruka sådan svartkonst är strikt förbjudet inom skolans område.

När en elev har klarat sina skolår, så upptas adepten till att vara officiell medlem av Nex magigille och hen tilldelas en sovplats i snöborgen. Platsen får adepten behålla så länge som hen är medlem

i gillet, och håller i minst tre föreläsningar om året för eleverna som fortfarande är medlemmar i lärandets hus. Detta betyder däremot inte att den nyblivne Nexuiten tillåts vara medlem i sökandets hus. Det mytomspunna sökandets hus är en mycket mystisk och dunkel förgrening av magigillet Nex. Endast de mest erfarna och visa magikerna tillåts medlemskap och det sägs att deras identiteter är hemliga för alla som inte är medlemmar i gillet. Sökandets hus har som sin uppgift att lära sig om nya magier och mystiska konster. Medlemmarna är ofta på resande fot långt bort från snöborgen i Twemerbergen då de söker bland förlorade ruiner ute i fornmarkerna för att finna glömd kunskap och visdom. Det är en mycket farlig uppgift och vissa återvänder aldrig från sina uppgifter. All verksamhet som bedrivs av sökandets hus är strikt hemlig för alla som inte är insvurna i förgreningen - även för de andra Nexuiter. Att bryta tystnaden är förenat med döden. De håller till i snöborgens högsta torn. Från skolelevernas sovsalar kan man om nätterna se hur det lyser mystiskt från tornets många fönster.

Liksom resten av Caldarox magigillen så undviker Nex omvärlden i den mån det går. De har speciella handelsavtal med de lokala furstarna för att få mat och förnödenheter levererade till snöborgen uppe i bergen och det är strikt förbjudet för dem som fortfarande skolas i magi att lämna borgens yttre mur. Att kommunicera med en icke-magisk person under dessa skolår kan leda till att man utesluts från gillet.

Det finns självfallet många andra magigillen utöver Nex, runtom i Caldarox även om nexuiternas snöborg är den plats som de flesta förknippar med magi. Bland dessa är svartkonstgillet Tenebris och det kvinnliga häxgillet Obinus.

## Tiberlitterna

"När tron är svag, girigheten stor, och människornas öde ligger i ett fåtals händer, då skall världen rämnas och den eviga inkarnationen skapa kaos. Ur askan och de vattendränkta städerna skall en ny inkarnation resa sig och människorna inte längre huka under oket från gamla världar." Så lyder den profetia som tiberliten Lazarion

en gång uttalade. Då var tiberliterna blott en liten sekt, med ett fåtal medlemmar, och det var många från den lysande vägen som skrattade åt deras profetia. Men så kom den, undergången. Samtidigt som en ny inkarnation manifesterad i kaos föddes så drabbades världen av en kataklysm. Sedan den dagen har människorna blint lyssnat på evighetsdyrkarnas visa ord och profetior.

Tiberliterna dyrkar evigheten och den eviga inkarnationen. Munkarna finns och verkar över hela Caldarox men har sitt högsäte och stortempel i Karlo där den eviga inkarnationen lever.

Liksom vågorna oåterkalleligt och oavbrutet kastar sig mot stränderna, lika fast och beslutsamt skall den eviga inkarnationen kasta sig mot tidens tand för att sakta men säkert nöta ut den och till slut nå sitt slutnål. Evigheten är blott ett ord på vilket man fäster sin tro och utan den skulle evigheten vara likställt med obetydlig intighet. Tiberliterna dyrkar evigheten och föraktar det förgängliga. Evigheten manifesterar sig i olika inkarnationer som alla påverkar världen och dess invånare.

Man brukar säga att inkarnationerna - och i förlängningen evigheten - har fem ansikten. Varje inkarnation som föds manifesteras i ett av evighetens ansikten. Tiberliterna tror att det ansikte som en inkarnation föds i kommer att präglade Erebs Altor så länge som inkarnationen lever och verkar. Kanske tvivlade man på tiberliterna innan superfluxen men nuförtiden har deras profetior slagit in så pass många gånger att tiberliternas ord är synonymt med sanning. En av dessa sanningarna är att när en inkarnation manifesteras i ett av de fem ansiktena så kommer det ansiktet att lysa över hela världen och levande som döda kommer att känna dess blick.

Inkarnationens fem ansikten brukar ofta avbildas över hela Caldarox på både arkitektur, rustningar och vapen. Den vanligaste bilden är den som kort och gott kallas för evigheten och som innehåller symbolerna för alla fem ansikten. Evighetens avbild syns ofta på stora statyer på torgen runt om i Caldarox samt i många tempel.

## **Inkarnationen och evighetens fem ansikten är**

**Välstånd** - avbildas som en man som drar sig i mungiporna för att skapa ett olustigt leende.

**Ofred** - avbildas som ett monstreuöst ansikte med en tunga som har klyfts i tre delar.

**Vänskap** - avbildas som ett vackert kvinnoansikte som vänder andra kinden till.

**Kaos** - avbildas som ett gråtande och skrikande ansikte.

**Död** - avbildas som en döskalle med en stor ring i sitt håliga gap.

Tiberliternas munkorden leds idag av inkarnationen Eventax Vithår, vilken är manifesterad i ofred. Utöver tiberliternas högsäte och inkarnationens hem i Karlo finns det även små enklaver av tiberlitmunkar över hela Caldarox. Deras makt i världsliga frågor är liten men som profeter och siare fyller de en viktig funktion för såväl riddare, ärkemagiker, handelsfurstar och allmogen.

Tiberliterna bejakar allt som är evigt och allt som går i cykler. Man fruktar inte döden utan uppskattar den istället som en del av något större. Tiberliternas munkar brukar säga i tröst till de sjuka och de vanställda att döden bara är en avkrok på livets stora landsväg. Den leder inte till kyla och mörker, bara till nya äventyr och möjligheter. Således firar inte tiberliterna heller födelse i samma bemärkelse som andra ty de anser att en födelse bara är en gammal person som kommer i en ny klädsel, inget mirakel och inget nytt. Visst, den nya personen kanske bär ett annat ansikte och andra ögon men hon är samma själ som hon alltid har varit. Evighetsdyrkarna avskyr allt som är förgängligt. Pengar, ära, familj, kärlek, titlar och ägande är sådana förgängliga saker som tiberliterna undviker. De har förkastat dem och lever ett rent liv där det enda som betyder något är det som består och som alltid kommer att vara. Alla är de delar av det förgängliga men i evighetens ljus kan en tiberlit finna en ny mening och ett nytt hopp. En tiberlit viger sitt liv åt det nya och bestående

och uppmuntrar alla omkring sig att också ge upp det förgängliga som bara kommer att sára dem i slutändan. Evigheten är en vän som alla svaga och bespottade kan lita på.

Tiberlitterna är sannerligen ödmjuka inför världen och hjälper ofta de svaga och förlorade i Caldarox - och för det är de älskade och respekterade av många. Men det finns också dem som anser att munkarna är dystra och ondsinta. När evigheten manifesteras i ofred, kaos eller död så vet tiberlitterna att tiden har kommit för förändring. Som ogräs måste det som har förruttnat och förfallit slitas bort från världen för att ge plats åt det nya. Men tiberlitterna vet också att det inte är deras uppgift att slita ogräset från världen, eller att förhindra det. Evigheten har sin gång och de kan bara lystna till den och låta dess vilja ha sin gång. Krig, pest, torka eller värre - alla är de evighetens verk som ser till den nya världens bästa. Tiberlitterna vet att varken furstar, konungar eller allmogen kan förstå den större bilden och evighetens mystiska verkan. Men det är deras otacksamma uppgift att förklara och att föra vidare dess vilja till folket och ibland

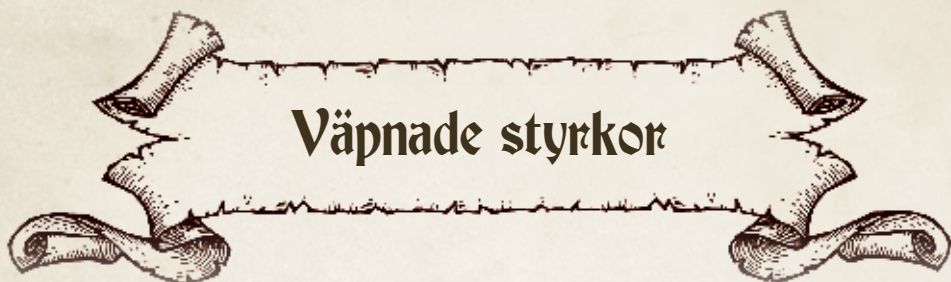
att låta folket stå hjälplösa när ofred, kaos och död härjar över Caldarox.

Det finns riddare som har vigt sitt liv åt att beskydda tiberlitterna och deras lära. Oftast handlar det om människor som är så övertygade i sin tro på evigheten att de är villiga att gå i döden för den. Dessa kallas för evighetsryttare. Evighetsryttarna har svurit sig till tiberlitternas lära och lovat att beskydda alla inkarnationer från kättare. De beblandar sig inte med vanligt folk och lever ett liv i celibat nära stortemplet i Karlo. De utgör tiberlitternas elitstyrka och slåss blint för sin tro. Evighetsryttarna är just ett ryttargarde som klär sig i vita skinande rustningar och skäpar dödlig rättvisa med väldiga stridsgissel. Ryttarna bär masker av guld som täcker deras ansikten för att påvisa att de endast är evighetens verktyg och inte sina egna mästare.

Evighetsryttarna är de riddare som inkarnationen har talat till. De kommer från alla möjliga riddarordnar runt om i Caldarox och har, med hovets lov, lämnat sina ordnar för att viga sina liv åt evigheten och inkarnationen.







*Frodion hade vandrat i den kalla och mörka kaponjären hela natten. Då och då stannade han upp och tittade ut i någon av skottgluggarna. Små eldar i fjärran vittnade om den armé som fanns där. Tusentals knektar och säkert en och annan ruinrese fanns i armén vars furste beslutat sig för att inta bastionen Frodion och ett hundratal andra knektar var satta att vakta. Här fanns det stora vinterförrådet och därtill rum fyllda av drakit och kistor med ullmakarnas guld. Frodion hade inget hopp om att överleva om Hanifus knektar stormade bastionen. De skulle slakta alla och sedan ta den sold arbetet krävde. En kort stund drömde han sig bort till de trånga gränderna i Karlo där vin och sång lindrade en knekts hårda vardag, eller till de otrampade markerna i norr, där skogar och äventyr gjorde hjältar rika. När det här var över skulle han ge sig av. Mot skogarna, mot vildmarken, mot äventyret.*

*Han stannade till. Lyssnade. Frodion tyckte han hade hört krigsklockan och nu blev han säker. Han utbytte en blick med Haldon som stod en bit bort och lutade sig mot sin hillebard. Nu hördes klockorna tydligt. "Vargen kommer, vargen kommer", ropade någon ifrån mörkret. "Alle man till östra porten".*

*Blodet frös till is i Fordions ådror. Om ryktet stämde att furst Hanifus allierat sig med vargmän från öster skulle det bli en blodig natt. Vargmännen skonade ingen.*

*"Här", Haldon kastade ett armborst i händerna på Frodion. "Du skjuter och jag laddar", han såg bestämd ut. "Kom, fort, vi måste upp på muren och ta dem innan de kommer för nära".*

**H**uvudsak finns det tre typer av väpnade styrkor i Caldarox. Två av dem lyder direkt eller indirekt under handelsfurstarna, en under hovhuset. Dessa tre är knektar, riddare och markisgardet.

## Knektar

Allt sedan handelsfurstarna fick makt och ackumulerade sina rikedomar på godsen växte behovet av knektar och krigare fram. Knektarna kunde försvara gods och egendomar, men också agera som väpnad gren i konflikter med andra

handelsfurstar. Småkrig och skärmytslingar är vanligt bland furstarna som håller sig med egna hustrupper.

Vanligtvis delas knektarna in i tre kategorier: stadsknektar (även kallade folkknektar), landsknektar och vildknektar. Stadsknektarna är de soldater från olika furstar och handelshus som tillsammans tjänar i en större stad som stadsvakt. Där går furstarna i staden samman och finansierar ett knektgarde till stadens försvar. En undergrupp till stadsknektarna är så kallade murknektar som anses mindre dugliga och som inte åtnjuter samma privilegier som de vanliga stadsknektarna.

Landsknektarna kan ses över hela Caldarox och deras vanligaste uppgift är att skydda handelsmännens varor på vägarna eller i magasin på landet. En landsknekt är direkt knuten till en handelsfurste eller dennes undersåtar. Det är vanligt att landsknektarna grupperar sig och tar namn som "de gyllne griparnas knektorder", eller "Solens och månen knektskap". Landsknektarna bär egna färger och banér som är knutna till den handelsfurste de tjänar.

Vildknektarna är soldater vars handelsfurste har förlorat alla sina tillgångar eller helt enkelt inte kan betala sina väpnade styrkor längre. Dessa knektar anses opålitliga och illojala eftersom de tjänat ett annat handelshus och i den mån de får uppdrag hos en ny handelsfurste får de alltid börja längst ner i hierarkin och får ta de sämst betalda uppdragen. Det är vanligt att vildknektar helt enkelt söker sig ut i vildmarken och lever som rövare och tjuvar.

Knektarnas vanligaste beväpning är det ikoniska tvåhandssvärdet (även kallat knektsvärd) som nästan bara knektarna bär och använder. De har utvecklat en speciell sorts teknik för att slåss med tvåhandssvärden och som lärs ut på olika knektskolor. Det är inte ovanligt att knektsvärden går i arv från far till son och vissa svärd kan vara flera hundra år gamla, andra är gjorda av delar från tiden före kataklysmen. Knekt Rauland Hemmerhachts tvåhandssvärd "Häxklyvaren" är en sådan relik. Att ge namn åt sitt svärd är vanligt bland knektarna som menar att svärdet är en del av knektens identitet och själ. Andra vanliga vapen bland knektarna är annars hillebard, spjut och armborst.

## Jägarkåren

Utöver de modiga och trofasta knektarna så har handelsfurstarna genom historien kommit att förlita sig på de hårdnackade och skickliga jägarkåristerna. Den mest kända kåren hör till handelsfamiljen Maxia och Visselons garnison i nordöstra Filendark som Fagjo Maxia lät bygga under Ullkriget för att skydda omgivningen från ärkemagiker och svartfolk. Man säger att det var svartfolksjägarna vid Visselons garnison som blev den första samlade jägarkåren och att deras rykte snabbt gick över Caldarox som en

löpeld när man hörde om deras dåd i kriget. Således inspirerades många andra handelsfurstar till att bilda sina egna jägarkåren. Men inga kan mäta sig med Maxias jägarkår i Visselons garnison.

En jägarkår är ett mindre förband av lätt rustade men mycket skickliga utbygdsjägare, stigfinnare och bågspännare som med lätthet kan färdas genom skog och mark samt bedriva lättare krigsföring i dessa svårframkomliga miljöer. Jägarkåristerna använder helt enkelt en jägares eller en spejares färdigheter för att tjäna sin furste i krig. De är experter på att ta sig bakom fiendens linjer för att sabotera och förstöra eller bara rekognosera och samla information inför en kommande attack. Som sagt är de ofta lätt rustade och brukar lättare vapen såsom kortbågar, längre dolkar eller enhandsfattade yxor och svärd.

Jägarkåristerna är tuffa och härdade av både väder och vind, samt ett långt liv i Caldarox vildmarker. När handelsfurstar vill ta reda på vad som döljer sig i fornmarkerna långt bortom stadens och garnisonens trygga murar så är det jägarkåren som de skickar.

## Riddare

Handelsfurstarnas och hovets stolthet, de slagkraftiga och tungt rustade riddarna svor sig en gång till högkonungen och lovade att för all framtid tjäna Caldarox och hålla mörkret och demonerna borta. De första riddarna skapades ur de styrkor som var med om att tämja det nya landet vid tiden efter superfluxen men man säger att deras historia går betydligt längre tillbaka i tiden än så, till det gamla Erebb Altor. Somliga menar att Caldarox första riddare var Josul Järnkronas mest trogna soldater som han fört med sig från "staden vid skogen" för att skydda sitt folk från det nya landets många faror.

Med tiden har riddarna kommit att skiljas från både furstarna och hovhuset och har skapat sin egen maktsfär med citadellen som bas. De lever fortfarande under den ed de svor men har också expanderat sin makt och sitt inflytande till att gälla även andra frågor än de som handlar om att



hålla demonologer och nekromantiker i schack. Att vara riddare är förenat med att tjäna sin riddarorden och att inte göra avkall på de regler och det uppdrag som varje orden har. En riddare som inte kan, eller vill, leva upp till dessa regler förvisas och blir av med sin riddartitel.

Varje riddarorden styrs av en ordensmästare och ett riddarråd. I något av de två citadellen kallas ordensmästaren för citadellmästare. Under ordensmästaren står de riddare som tilldelats olika utmärkelser och som har tjänat orden väl. Vissa av dem blir grundpelare i riddarråden medans andra väljer att fortsätta tjäna sin orden och sitt hovhus ute i förnmarkerna. Sådana riddare får också förtroendeuppdrag och plikter som även har med ordens skötsel och administration att göra. Under riddarna tjänar såväl väpnare som fotsoldater som ännu inte dubbats till riddare. Såväl väpnare som fotsoldater förväntas tjäna sin riddare utan att tveka.

Både det stora svartfolkskriget och palatskriget har förminskat hovhusets makt mycket sedan högkonungarnas fornstora dagar. Men i alla konflikter och krig så har riddarna alltid stått på kronans sida. Än idag när hovhuset är relativt tandlöst så tjänar alla riddare i Caldarox i första hand kronan. De räknas även till de få som ännu döms av kronan. Trots sin starka koppling till Caldarox hov så har riddarna ändå betydande förbindelser och samarbeten med handelsfurstarna. Det går helt enkelt inte att ignorera en sådan stark maktfaktor i samhället och allt som tiderna förändras så måste citadellriddarna också blicka framåt. Caldarox riddare har sedan Unionen bildades separerats mer och mer från hovet rent praktiskt även om den heliga riddareden fortfarande binder dem till kronan. Detta har lett till att riddarna lever i en komplicerad verklighet där gamla lagar och regler förpliktar dem i en ny och förändrad värld. Till vardags tycks hovhuset endast besitta ceremoniell makt över riddarna, men i realiteten så är Caldarox citadellriddare ytters svurna till att beskydda kronans lag och konung.

Utöver de grundförutsättningarna så är varje riddarorden fri att själv välja sina samarbeten och

åtaganden även om det tillhör god sed att man rapporterar sin verksamhet och sina uppdrag till kronan som i sin tur enligt tradition ger sin ceremoniella välsignelse.

## **Legenden om Hoelds Citadell och Drakmästarna**

I mitten av 400-talet sändes tio riddare ut av kronan mot Hoelds citadell i norra Filendark för att en gång för alla återta platsen från ruinresar och svartfolk. Under det stora svartfolkskriget hade citadellet fallit och Hoelds riddarorden likaså. De tio riddersmännen anfördes av Filidos den store, Sang Tommun och Titanen Titos som kallades så på grund av sin storväxthet. De tio riddarna var allt som återstod av den Hoeldska riddarorden och efter långa samtal med hovet och mycket påtryckning och finansiering från handelsfurstarna i Kal'Kodora så gavs till sist riddarna lov att resa norrut för att återta citadellet om de kunde. Ingen tvivlade på riddarnas mod eller skicklighet - ty det var många svartfolk som föll under Hoeldska klingor i det stora svartfolkskriget. Men redan vid tiden strax efter krigets slut var citadellet en mörk och ond boning - folket vågade knappt gissa vilka fasor som väntade riddarna där nu när så många år hade gått. Och varför hade handelsfurstarna velat att riddarna skulle ge sig iväg? Med facit i hand så har många i nutid spekulerat i att det var ett försök att försvaga hovet inför det stundande palatskriget.

Under en stormig höstnatt så nådde till sist riddarna fram till Hoelds citadell. Ingen vet exakt vad som fanns i citadellet men legenden säger att det rörde sig om mer än bara ruinresar och svartfolk. Spöken från fallna riddarbröder, nekromantiker och mörka besvärjare. Hur det än må ha varit så tog det veckor för riddarna att kämpa sig igenom de glömda hallarna och stampa ut mörkret som där dväljdes. När citadellet stod tomt och Hoelds flagga återigen hade hissats från det högsta tornet så fanns bara Sang Tommun och Titos kvar i livet. Sorgsna och förvirrade vandrade de genom de mörka och tysta valven och katakomberna och sökte bland årtionden av bråte och glömda artefakter. De begravnade sina bröder och tände alla ljus i citadellet till deras minne - det sägs att man kunde se skenet ända från Kal'Kodora.

Under kriget så hade citadellets förfall varit totalt. Svartfolken hade vad det torde inte gjort några ansträngningar för att reparera skadorna. Flera år av hårt väder och misskötsel hade gjord citadellet bräckligt och en dag, när blixten slog ned i det högsta tornet, raserades hela den västra flygeln.

Sang och Titos sökte bland bråtet för att uppskatta situationens allvar och där - mitt bland all förstörelse - så fann de en port som de inte hade sett förut. Nästan hela sina liv hade vistats i Hoelds citadell - men den porten hade de aldrig någonsin sett förut. Raset måste ha avslöjat en dold del av citadellet. Porten var av ruttet trä och en gång försluten med stora järn lås som det stora raset hade slitit sönder. Riddarna följde de glömda gångarna som ledde dem ned under jorden till en djup grotta där en enorm skatt låg bortglömd och dammig. En relik från Erebs Altor före superfluxen. Luften i grottan var mild och stilla och ett schakt i taket nådde hela vägen upp mot nattens himmel där en full måne sände sitt trolska ljus ned mot riddarna och skatten. Där, direkt ur klipporna, växte vita och knotiga träd som vände sina bleka blad mot månens ljus. Träden bar vackra, violetta blommor. Riddarna sökte bland skatten och fann där skrifter och artefakter som berättade om en tid innan superfluxen, om Cereval och drakmästarna. Drakmästarna sades vara stora krigare som red på majestätiska drakar. Skrifterna var gamla, ofullständiga och mycket hade fallit i glömska, men det var vad Hoelds riddare kunde förstå.

I grottan fann man också två mystiskt formade stenar. Men när Sang greppade en av stenarna i sina bara händer, så kände han att det fanns liv där inuti och när han lyfte upp stenen mot skenet så ändrade den karaktär och blev nästan transparent. Mycket riktigt så rörde sig någonting därinne. Ett liv. Stenarna var drakägg som hade överlevt superfluxen och på något mystiskt sätt hamnat här i citadellets katakomber. Med tiden så växte äggen och till sist så kläcktes två mycket små drakar - inte större än hundvalpar. Sang och Titos närde dem som vore de deras egna barn och såg till att de klarade sin första, mycket sårbara tid. Allt som åren gick så spreds nyheterna om drakarna och många sökte sig till Titos och Sang

för att se på dem. Dvärgarna varnade dem från att döda varelserna, annars skulle de växa sig till fasansfulla bestar. Men Sang och Titos hade läst berättelserna om drakmästarna och trodde sig ha funnit en ny mening. Ur askan från citadellet och dess riddarorden skulle ett nytt sällskap resa sig med en ny mening - Caldaro's drakmästare.

Drakarna var visserligen fruktade och mäktiga, men de växte sig aldrig större än hästar. Många tyckte att det var märkligt. Drakarna var ju mäktiga vidunder med vingar som kunde framkalla orkaner och som hade vingspann som järnekars längd. Samtidigt menade man att dessa första drakar kanske inte var monster som kunde ödelägga hela städer, men fortfarande farliga bestar med förmågan att spruta eld. Titos och Sang tämjde drakarna och lärde sig med tiden att rida på deras ryggar. Drakarna parade sig med varandra och i takt med att nya riddare anslöt sig till Titos och Sang så föddes det fler drakar. Tillsammans reparerade de det fallna citadellet och reste drakmästarnas nya fana högt i skyn - en full måne på en blå bakgrund.

Idag är drakmästarna från Hoelds citadell en mäktig riddarorden som flyger på sina drakbestar i skyn. De är få till antalet men är mycket respekterade och fruktade över hela Caldaro's. Liksom alla riddarordnar så respekterar drakmästarna Unionen och dess lagverk. Precis som de första drakarna som Sang och Titos hittade i citadellets katakomber så blir inte mästarnas drakar större än hästar. Vissa tror att det beror på att de föds i fångenskap och inte i det fria medan andra tror att superfluxen kan ha förtrollat äggen som de härstammar från. Däremot finns det ett fåtal drakar som växer sig större än så men de skulle aldrig kunna jämföras med de väldiga bestarna som lever i bergen bland dvärgarnas bortglömda salar.

## Markisgardet

Markisgardet är kronans egen vaktstyrka och armé. Gardet är inte stort till antalet soldater men utbildningen och beväpningen i god klass med riddarna. Större delen av markisgardet är alltid på

plats i Pfaris nära hovets regent för att beskydda henne och hennes familj, rådgivare och annat löst folk som på ett eller annat sätt rör sig inom och omkring hovhuset.

De delar av gardet som inte är förpliktade att beskydda hovet i Pfaris håller för det mesta till i Karlo för att övervaka kronans egendom och intressen. Under unionsrådet lämnar hela markisgardet Pfaris tillsammans med hovet för att resa till Karlo och möta upp de gardesriddare och knektar som är stationerade där.

Markisgardet är indelat i flera olika förgreningar som verkar i anslutning till hovhuset. Precis som riddarna så döms markisgardet av hovet och betalas även direkt av kronan. De tre mest kända förgreningarna är gardesriddarna, markiserna (även kallade häxjägare) och gardesknektarna. Majoriteten av markisgardet består av gardesknektarna som fungerar som den primära vaktstyrkan på Pfaris gator och torg. De kallas för rödmantlarna av vanligt folk eftersom att de primärt klär sig i rött och guld. Gardesknektarna genomgår striktare träning än de vanliga stadsknektarna och de utrustas även med förnämre rustningar och vapen. Deras ikoniska hjälmar med en tydlig knopp på toppen har lett till att många tjuvar runtom i Pfaris kallar dem för ollonknektar, ett lustigt namn som har blivit mer och mer populärt i stadens undre värld allt som åren gått.

Gardesknektarna lyder direkt under gardesriddarna, vilka hör till den eviga jungfruns riddarorden. Den eviga jungfruns orden har sitt högsäte i Pfaris och deras ordensmästare, Amros Spiir, är en del av drottningens hovråd. Gardesriddarna klär sig i gyllene rustningar och håller sig i regel borta från gator och torg. De stannar nära drottningen och hennes familj och lämnar endast Pfaris på order av deras regent eller när de eskorterar hovet till unionsrådet i Karlo.

Markiserna är en avart inom gardet och fungerar som en liten elitstyrka som specialiserar sig på att utrota pesten.

Det som är känt om markisgardet är att det är den mest korrupta väpnade styrkan i hela Caldarox.

Alla, till och med hans nåd Amros Spiir, går att köpa för pengar. De kanske klär sig i gyllene broderier och bär skinande långsvärd i bältet, men i själva verket är markiserna inte mer ärofulla än en vanlig tjuv eller våldsverkare. De är plågoandar och översittare som ger sig på oskyldigt folk på Pfaris gator utan anledning. Men det finns de markiser inom gardet som fortfarande försöker upprätthålla den forna glansen från högkonungarnas tid. De drömmer om en tid när den rättrådige Kostos Kastalos var markisgardets anförare och om den tid när markisgardet stod för det som var rätt och ärofullt. Sedan Kostos sonson Brunar tog över gardet så har gardet tyvärr varit i ett ständigt förfall. Det ryktas bland Caldarox tjuvgillen att det planeras ett uppror inifrån själva gardet för att störta Kostos.

## Häxjägarna

När en stad som drabbats av pesten har förskjutits av unionen och isoleras från omvärlden så är det inte ovanligt att kronan sänder in häxjägarna för att rensa ut staden. Häxjägarna är specialiserade på att utrota pestens kvarlevor och de fruktansvärda blodsugare som vandrar i dess tross. Likt resten av hovets garde så tränas häxjägarna i god klass men är speciellt lärda i att bruka det dödliga repeterarmborstet och det väldiga tvåhandssvärdet. För att effektivt hantera blodsugarna som de möter så beväpnar de sig även med pålar av silver och endhandsfattade hammare.

Häxjägare är ett namn som tros härstamma från den mest kända jägaren, Dominix Darius, som dräpte häxan av Cul'Kordia innan den platsen blev ond och mörk. Deras officiella namn är markiserna, men det namnet blandas ofta ihop med resten av markisgardet vilket har lett till att deras inofficiella namn är mer utbrett och används oftare för att beskriva dem. Hovet använder däremot aldrig ordet häxjägare för att beskriva dem eftersom att namnet anses onödigt barbariskt och inkorrekt.

Häxjägarna känns igen på sin unika utstyrsel. För att skydda sig från den svarta dräparen som härjar på de platser som de besöker så klär sig

alla häxjägare i masker av tyg och läder som fylls med rökelse och kryddor som man tror hindrar pestens verkan. Till skillnad från resten av hovets garde så klär de sig inte i vitt guld utan istället bär de sotade rustningar av fjällpansar och nitat läder. Likt vålnader skriker de fram genom röken som reser sig från de brända massgravarna som kantar de bortglömda städer dit deras värv har lett dem.

När en stad har uteslutits och isolerats av unionen så sänder kronan i regel en representant till stadens utkant för att fastställa att staden har drabbats av en obotlig pest. En brinnande pil sänds upp i skyn för att varna de som bor i närheten och som fortfarande kan ha en chans att dra sig undan innan häxjägarna skickas till platsen. På stadens låsta portar fäster man ett dekret från kronan som lyder:

*“Denna plats äro fördömd och förkastad av hederligt folk, mäktiga furstar och höga konungar. Härskall ingen finna sitt hem eller sin näste. Här skall ingen finna sitt värv eller sitt vatten. Vik hädan om livet än är dig kärt. Missdådare och tjuvar gör sig ej besvär.”*

Dekretet är en varning till de som tror sig kunna plundra isolerade städer eller rädda anhöriga undan häxjägarnas vrede.

När häxjägarna närmar sig en stad som har isolerats av unionen och som hovet har dömt att utrotas, så börjar häxjägarna med att så alla åkrar och fält vid stadens utkant med salt och aska för att förhindra att pesten ska klamra sig fast i jorden. De rör sig i grupper om tre till fem jägare och bränner alla gårdar och hus. De dödar all boskap och alla hästar och bränner även de döda kropparna. Eventuella överlevare som inte lytt kronans varning utrotas också. Sedan tar häxjägarnas verkliga arbete vid.

När häxjägarna antrår en fördömd stad så visar de ingen nåd. De slaktar friska som sjuka och levande som odöda och alla kroppar bränns i stora massgravar.

Hur lång tid det tar för häxjägarna att utföra sin rensning beror givetvis på hur stor staden är och hur svårt den togs av pesten. I regel är det hela över på en vecka, men det finns berättelser om gånger då häxjägarna har stannat i en isolerad stad i upp till ett år. De är svurna att inte lämna sin post och att ge upp sitt uppdrag är att bryta mot riddarlagarna. Att göra sig av med den sjuka befolkningen är ett nödvändigt ont som ingår i häxjägarnas uppdrag.

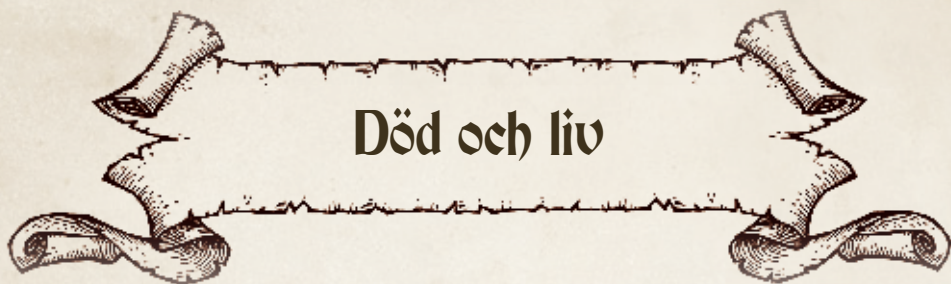
När utrensningar är klar återstår att ta sig an de fruktansvärda blodsugarna som lurar i sotade gränder och i mörka kloaker. Dessa består av mycket farliga och häxjägarna är särskilt tränade och utrustade för att hantera dem. Huvudena på häxjägarnas armborstpilar är täckta av silver och doppade i ett paralyserande gift. Deras svärd förhäxas av speciell magi för att de ska vara så effektiva som möjligt mot de odöda.

När den sista blodsugaren möter sitt öde vid änden av häxjägarnas tvåhandssvärd, bränner de staden till grunden så att en ny stad en dag skall kunna byggas på den förras ruiner. Kronans påbud fästs ovan en träpåle efter att stadporten har brunnit ned så att alla ska kunna läsa vad som har hänt på platsen. En nedbränd stad lämnas ifred i åtminstone tio år innan häxjägarna återvänder en sista gång för att kontrollera att platsen är fri från pest. Först efter en sådan inspektion häver kronan sitt dekret och byggandet av en ny stad kan påbörjas.

Utanför sitt uppdrag lever häxjägaren ett bespottat och sorgligt liv. Likt en bödel så blir häxjägarna behandlade med förakt och avsmak av vanligt folk på grund av sitt olustiga värv. De anses känslökalla och omänskliga och de finns till och med dem som menar att häxjägarna faktiskt själva är odöda som kronan har lejt för att bli av med andra odöda. En löjlig myt så klart.

Häxjägarens vardag är insvept i ett dunkel av alkohol, droger och allmän dekadens. De tar sig sällan ut i den verkliga världen, i vilket de möts av glåpord och mörka blickar. Häxjägarna förlitar sig på varandra.





## Död och liv

*"Där", sa Heldar och pekade på den uråldriga kartan. "Där ligger det!"*

*"Men det finns ju inget där", sa Luria och tittade förvånad. "Det är ju tomt. Det finns inget markerat där."*

*"Exakt, det är där dom ligger, ruinerna, och det är bland stenstoderna och högarna som artefakten finns. Tro mig, jag har varit där. Det finns guldpengar utspridda på marken. Silver också!" "Det är långt bort Heldar", sa Luria och tittade misstänksamt. "Det är en lång resa dit, och tänk på svartfolken. Det kryllar ju av orcher och annat i dessa marker."*

*Heldar fnös, "Vaddå? Är du rädd?"*

*Luria såg honom iskallt i ögonen, "Ja. Och det borde du också vara."*

Det råder delade meningar om vad som händer efter döden i Caldarox. Tiberlitterna säger att om man har tur så blir den döde ett med evigheten, men det är ett öde som är få förunnat. I en värld av demonologer och nekromantiker, odöda och vandrande vålnader så tror de flesta på någon form av fortsatt existens. Om den existensen är önskvärd eller inte är en annan fråga. Att få balsameras i kryptor eller brännas på stränderna är vad de flesta i Caldarox önskar. Den som inte får någon begravning är oftast den som tvingas gå igen efter döden. Äventyrare som stupar ute i vildmarken bland ruiner och svartfolk, knektar och riddare på slagfälten eller de pestdrabbade i massgravarna. Deras öden är värre, utan ro och utan vila.

Inte för att det finns mycket vila och ro ens i livet för Caldarox invånare. Innanför stadens trygga murar är det ett ständigt flängande och jäktande för att tjäna ihop till sitt dagliga bröd. Långa dagar vid handelsstånden på torget under den gassande solen eller sena kvällar nere vid hamnen i piskande blåsväder där man lastar handelsfartygens gods under mödosamma

förhållanden. Vanligt folk har inte råd att besöka de hemtrevliga värdshusen ens en gång i månaden och i bästa fall får man nöja sig med en bit ost, en bit bröd och en bägare svagmjöd hemma vid den anspråkslösa eldstaden. Klyftorna mellan folket och furstarna är väldigt stora och medan vissa av stadsborna knappt får mat för dagen så frossar handelsmännen och deras vänner i ståtliga salar där det dricks dyra viner från fjärran länder och äts helstekta grisar på långbord. Husorna jobbar från morgon till kväll för att passa upp på furstarna och se till deras behov. I städernas sorgligaste kvarter brukar man säga att furstarnas hundar äter mer än vad arbetarna gör. De som inte ens har råd att skaffa sig ett tak över huvudet eller vatten i bägaren får ansöka om att bli fattighjon och bo på fattighusen. Där lever Caldarox fattigaste invånare som boskap i baracker bland löss och råttor. Alla får visserligen gratis sovplatser och mat men det är knappast ett värdigt liv. Oftast är däremot fattighusen så överfulla att nyblivna fattighjon får vända sig till gatan och tiggeriet. Det är inte ovanligt att sådana människor plockas upp av tjuvgillena och får ett nytt liv i den undre världen.

Trots de stora fattighusen runt om i Caldarox städer och en växande fattigdom, så har landet ändå en betydande medelklass som trots omständigheterna lever ett drägligt liv. De som försörjer sig som handlare, smeder, sadelmakare eller glasblåsare och gycklare finner inte rikedom, men har ofta råd att hyra egendom av handelsfurstarna och mätta både ett och två barn.

Utanför städernas trygga murar ser livet inte mycket annorlunda ut. Det finns fattighus även på landsbygden men de är få. Här kämpar grisfarmarna, potatisodlarna och mjölkbönderna ute på åkrarna och i stallen från morgon till kväll för att mätta många munnar. Bitande frost och ösande regn gör sig ej besvär för Caldarox bönder är ett hårdnackat folk som har härdats med åren och deras hårda leverne. Ruinresar, svartfolk och andra mörkervarelser hör till vardagen och Caldarox folk utanför murarna har fått lära sig att försvara sig och klara sig på egen hand från forntidens många faror. Vissa förnäma lantbrukare kan ha råd att hyra in knektar till försvar eller så får de sådana till låns av handelsfursten som de hyr sin mark av.

Utanför murarna lever även de modiga äventyrarna, de tuffa jägarkåristerna och de mystiska vildknektarna. De söker bland stenstoderna och de glömda ruinerna från tiden innan superfluxen för att finna ära och rikedom. Vissa har lyckats och har kunnat dra sig tillbaka från livet i vildmarken helt och hållet, medan andra har förlorats och tynat bort på glömda och mörka platser.

## Hovhuset

Hovet är den femte fraktionen med makt i riket. Det innefattar såväl drottningen som det följe av rådgivare, administratörer, tjänare och annat folk som står i direkt anknytning till hovet. Hovet och drottningens makt är begränsat till ceremoniella händelser och uppdrag, men kring detta har foljet stort inflytande på Caldarox invånare.

De enda som Caldarox hov har direkt makt över är riddarna, eftersom riddarna en gång i tiden svor sig till Josul Järnkrona och de första högkonungarna efter honom. Hovet har dessutom tilldelats en mängd uppgifter av Unionen, såsom att se över kronlagarna (vilka innefattar att driva in och förvara skatt, att hjälpa till med fördelningen av mark och att upprätthålla allmän lag och ordning). Hovet närvarar även vid alla unionsråd och det hör till god sed att dessa sammankomster välsignas av en representant från kronan.

Sedan den falske högkonungen Jyselon föll i slutet av palatskriget så har hovets styre överlåtits till hans brorsdotter, Loria. Den falske konungen hade tre döttrar men alla dog i kriget, Loria var den första att på gå knä för handelsfurstarna och således fick hon nästnamnet Böje och alla regenter efter henne har delat det namnet - en påminnelse om kronans förlust och underkastelse gentemot handelsfurstarna och Unionens verkliga makt.

Trots sitt förfall så upprätthåller ändå kronan en ceremoniell makt och spelar en viktig roll i Caldarox samhälle. Hovhuset har varit betydande för att etablera det nya landet som reste sig efter superfluxen och är, om inte annat, på sätt och vis ännu en rik handelsfamilj som kan främja riket och furstarnas intressen. Många i såväl städerna som på landsbygden uppskattar att de gamla traditionerna i viss mån hålls vid liv. Men alla vet, såväl grisfarmare som ordensmästare, att om hovet skulle utmana handelsfurstarna igen så skulle deras minne blekna bort från Caldarox historia och falla i glömska.

Nuförtiden styr drottningregenten Igdis Böje över hovhuset tillsammans med sitt hovråd. Hovrådet består av hennes majestätdrottningen, ordensmästaren Amros Spiir (av den eviga jungfruns riddarorden), myntmästaren Illios Apfellängd (som ansvarar över hovets skattvalv och förmögenhet), samt Piotos Plaahn, (som är hovets strateg och informationsmästare och fungerar som Igdis främste rådgivare). Vid

hovrådet sitter även drottningens yngste son - prins Byorne Böje, som är där för att lära sig om kronans styre fram tills dagen han tar över tronen som konungaregent. Sedan palatskriget hör det till god sed att en representant från Unionen också närvarar vid hovrådet.

Efter det stora svartfolkskriget när den siste högkonungen dog ut så tilläts hans ättlingar fortfarande att kalla sig för konungar och drottningar. Idag måste alla konungar och drottningar främst kalla sig för regenter, för att tydligt påvisa att de underkastar sig Unionen och inte har något att göra med de stora högkonungarna från forntiden.

## Tjuvar och lönnmördare

Allt sedan tiden då Josul Järnkrona och Tira Tistelhand upptäckte det nya landet har det funnits tjuvar, ogärningsmän och missdådare i Caldarox. De håller till i städerna, i de mörka gränderna och i de övergivna ruinerna långt ute i fornamarkerna där varken kronan eller rikets många furstar kan komma åt dem. Man säger att tjuvar lever ett godare liv än någon fri man eller kvinna i Caldarox. Obrydda av skatt, ära eller plikt förlitar de sig på varandra och på nattens mörker. I de mörka gångarna och de dolda skrymslena lever de som kungar på skatter och rikedomar som har lagts på hög under århundradena.

De flesta av Caldarox tjuvar har svurit sig till ett eller annat tjuvgille. Det finns många i riket, men det mest berömda gillet heter Nattkapporna. Som alla tjuvgillen så erkänner inte Nattkapporna Unionen eller kronan och de lever efter ett lagverk som de kallar för "gemenskapen" - en sorts heder bland tjuvar. Enligt gemenskapen får ingen tjuv stjäla från en annan tjuv som tillhör ett gille, och ingen tjuv får bara döda en annan tjuv om den inte har förrätt gemenskapen, man får inte heller stjäla från de som lever i fattighusen. Reglerna är få och enkla, men att bryta mot dem innebär att man förkastas från sitt gille och lämnas ensam på gatorna där ingen lag lyder.

Alla tjuvgillen har sina tillhåll runt om i Caldarox, men de är alla hemliga och omöjliga att hitta om man inte kan de rätta lösenorden - och vet vem man skall uppge dem för. Ingen vet säkert, men det sägs att bakom enkla dörrar och gömda luckor döljer sig hela städer under marken. För det otränade ögat kanske de bara framstår som dunkla och motbjudande kloaker, men en erfaren tjuv vet att om man lyfter på rätt sten och knackar på rätt dörr finns där oändliga rikedomar att hämta. Bara de som kan de rätta lösenorden kan passera till den andra sidan lagen. Lösenorden är inte lätta att veta eller förstå sig på. I vissa fall räcker det inte med att känna till lösenorden ty även den som har hittat rätt nyckel måste veta vilket nyckelhål den tillhör - och tjuvgillenas dörrar har många nycklar och nyckelhål.

Ett populärt rykte säger att bakom världshusvärdens privata gemak på Trenne Drakar i Karlo kan man hitta ingången till Nattkappornas gillesstad. Där ska finnas en dvärg som räknar mynt i ett hörn som sägs lyssna till tjuvgilletts lösenord. Ryktet säger också att ett av lösenorden är "katt".

Visst finns det de tjuvar och missdådare som inte tillhör något gille. Ensamma stryker de omkring längst Caldarox bakgator utan någon samordning. De klarar sig i regel inte länge eftersom tjuvgillena kontrollerar större delar av den undre världen och den som stjälar utan gilletts vetskap kommer snart finna sig utanför "gemenskapen" där de blir lätta byten för handelsfurstarnas knektar. Snart tynar de i håla eller hängs på torget. Ett tjuvgille tar nämligen hand om sina egna och de som inte hålls inom "gemenskapen" är inte värda att skydda.

I de mörkaste delarna av Caldarox många städer kan man stöta på värre än tjuvgillena och deras lakejer. När någon har stulit från fel furste eller när en skuld är så stor att inte alla skatter i alla rikets ruiner skulle kunna betala tillbaka den - då kallar man på lönnmördarna. Med gift i vinmuggar och dolkar i ryggen verkar de över hela Caldarox och de betalas väl för sina mörka tjänster. Man vet inte mycket om lönnmördarna

eller deras gillen. De få i Caldarox som vet något om ämnet menar att deras tillhåll inte går att finna och att de gömmer sig bakom mörka magier och besvärjelser. De som har försökt att söka upp lönnmördarnas gillen har i bästa fall återvänt tomhänta eller i värsta fall inte återvänt alls.

Det enda lönnmördargillet man lyckats få fram namnet på, är de ökända Svartdolkarna som håller till i Igdon. Deras fäste sägs ligga i en gammal ruinborg som svaldes av ett slukhål vid tiden för superfluxen. Vissa säger att det leder gångar från Igdon's kloaker medan andra menar att bara en mörk besvärjelse kan avslöja vägen till Svartdolkarnas underjordiska ruinborg. Det ända kända sättet att komma i kontakt med lönnmördarnas gillen är att kalla på dem för att döda någon. Tillvägagångssätten är många och svåra att ta reda på. Varje gille har sina egna koder och signaler som tillåter andra att nå fram till dem. I Igdon säger man att den som vill kalla på Svartdolkarna skall spilla sitt eget blod och måla sina fönsterkarmar med det. Då kommer lönnmördarna att veta och söka upp den som är i behov av deras förmågor.

I många av Unionens städer är det förbjudet att ens tala om Caldarox lönnmördare och deras gillen. Kronan har sedan länge förnekat deras existens, även om det sägs att det var just Svartdolkarna som mördade den sista högkonungen Taotalus systersöner innan det stora svartfolkskriget.

## Traditioner och seder

Allt sedan tiden för superfluxen har Caldarox formats av många furstar och konungar. Krigen har kommit och gått och detsamma gäller för torka, pest och andra farsoter satt sin prägel på landet. Men genom alla motgångar, förändringar och pinor har vissa traditioner och seder bestått. Somliga är nya medan andra har funnits sedan Josul Järnkrona första grundade Caldarox. De mest utspridda traditionerna är de som gäller död, giftermål och gästbud.

## Begravning

Att dö i Caldarox är ingen garanti för evig vila. De flesta tror och respekterar den tiberlitiska åskådningen på något sätt, och när det gäller döden och återfödelsen är det fullt allvar. De som inte har råd med att balsameras och läggas i kryptor, inlindade med lindor med nedteknade besvärjelser som skall göra deras själar eviga, bränns på stränderna. På speciella stränder utanför städerna förs den dödes kropp för att brännas på stora stenaltare vid havet. Den dödes familj och vänner ser på när elden förtär deras kroppar och askan förs ut av tidvattnet. Familjer kan betala extra för att få med sig en del av askan i en urna. En del sparar urnan, andra sprider askan för vinden.

Visst sörjer man de döda i Caldarox, men inte för att de är borta från jorden, utan för att deras liv nu fortsätter på en annan plats i en annan form. Det är vanligt att anhöriga lämnar gåvor till den döde som får brinna upp med dem eller förseglas nere i underjorden vid deras sida. Det kan handla om vapen och rustningar som den döde kan ha nytta av i det nya livet - men det kan också vara mynt eller värdefulla släktklenoder som kan ge den bortgångne en bra start i den nya världen. Där man har råd med det är det inte ovanligt att man dödar en häst som också får följa med sin mästare till den andra sidan evigheten och inkarnationen. När en person går vidare finns det dem som väljer att göra detsamma. Det kan handla om en maka eller make som inte vill leva sitt liv i ensamhet eller en trogen tjänare som vill stå sin husbonde bi under framtida prövningar. Vissa tror att sådana band mellan människor består även i nya inkarnationer.

Självfallet är detta bara människors sätt att hantera döden. Alver och dvärgar har sina egna traditioner även om de är dolda och mystiska. Dvärgar som lever innanför städernas murar följer inte de gamla sederna utan bränner också sina döda på stenaltarna nere vid havets stränder tillsammans med de andra.

## Giftermål

När två personer förs samman i heligt och evigt äktenskap hålls det stor fest. Både nära och avlägsna familjemedlemmar till det glada brudparet kan resa från andra sidan Caldarox för att få ta del av festen. Handelsmännen förbereder sig i år inför den lyckliga dagen bara för att maximera sitt utbud när bröllopsnattens vin flödar och kärleken hänger i luften, ty de vet att där kommer det att finnas många munnar att mätta och många förnåma herrar och damer som är villiga att spendera en hel del guldmynt.

Giftermålet är heligt i tiberliternas tro och kanske den äldsta och viktigaste seden i Caldarox historia. Man säger att när en människa lovar sin kärlek och sitt liv till en annan, så förkroppsligar dessa två evigheten, och genom dem kommer livet att fortsätta i evig tid, den första byggstenen för en dynasti. Således finns det inget sätt att bryta eller avsluta ett äktenskap. När ett giftermål har inletts är brudparet för alltid bundna till varandra genom blod och genom sina löften till varandra och evigheten. Att bryta mot sina löften är en synd som kommer att straffas - på ett eller annat sätt. Den vanligaste uppfattningen är att den som bryter ett äktenskapsband också bryter sin egen evighetscykel.

Själva ceremonin har varit densamma i snart tusen år. Bröllopet inleds med två dagar och två nätter av festande. Det bjuds på god mat och dyra drycker från morgon till kväll. Trubadurer sjunger om hjältedåd och förbjuden kärlek långt in på småtimmarna och på torgen uppträder gycklarna och skådespelarna. Man spelar "sagan om den vita jungfrun och riddaren" och den gamla klassikern "näktergalens förvandling" och "Häxmakarens docka". Föreställningarna drar storpublik, även om hälften av besökarna är för druckna för att kunna följa med i skådespelets intriger.

Det hör till traditionen att brudparet hålls separerade under festligheterna. Att träffas innan själva vigseln anses bringa olycka över äktenskapet. Bruden umgås med brudgummens

familj och vise versa. Det hör till god sed att brudens far tar med sig sin blivande son på jakt för att föra vidare familjens visdom och kunskap. Man säger att jaktlyckan förutspår familjens framtida lycka.

Dagen då brudparet skall enas inför evigheten är en mycket speciell dag. I städerna samlas man vid torget och ute på landsbygden möts alla gäster vid marknaden för att vänta in brudparet. Längst gatorna strör man rosenblad och i träden hänger man färgglada band som viker sig vackert i vinden. På varsin ända av staden tar brudparet till häst och rider genom staden. De möts på torget som två innan de upptas i evigheten som en. En munk från tiberliterna förklarar äktenskapets allvar för brudparet innan han skär lätt med en ceremoniell dolk i deras händer. Brudparet skakar hand och således delar de varandras blod innan de möts i en stilla kyss. De lovar varandra trohet och evig kärlek innan de stiger av hästarna och möts som ett under evigheten.

Därefter följer ytterligare en dag av festande, då det är tradition att alla ska smaka av djuret som brudgummen och brudens far dräpte under sin jakt. Brudparet skall äta den första biten och dricka en bägare vin innan de andra gästerna får delta.

## Gästabud

Caldarox många krig, fejder och sammandrabbningar har under åren sått osämja mellan folket. I Nasmir Tilgos gamla ballad "Sång för vandrare i fornmarken" kan man höra att i de gamla högkonungarnas tid kunde man lämna sin dörr olåst och att det fanns ett varmt mål mat och en skön säng för alla vandrare vart de än vände sig. Så är det inte längre. Konungar, furstar, bönder och handelsmän har genom århundradena huggit varandra i ryggen och ljugit sig till makten. Blivande brudpar har dödats på sin egen bröllopsdag, höga herrar har förgiftats när de druckit från sina egna bägare och man har serverat pajar bakade på söner och döttrar. Således har Unionen med tid tecknat lagar

som har kommit att bli traditioner för hur saker och ting ska gå till när man bjuder en främling till sitt hem. Seden gäller inte bara vandrare som söker tak över huvudet men också för höga furstar och förnäma konungar som möts i stora slott och heliga salar.

Ingen som inte tillhör den direkta familjen tillåts passera över tröskeln till ett hus utan att dess herre har gett dem lov. En besökare är inte heller tvungen att passera utan att deras värd har lovat dem fri lejd och säkerhet för dem och deras följe. Det hör till gästabudets tradition att en gäst skall lämna sitt svärd vid dörren och att en värd inte skall bära vapen bortom sina privata gemak. En värd skall bjuda sin gäst på en lokal frukt som gästen själv har varit med och skördat. Det kan handla om en flaska kryddvin, ett fällt vildsvin

eller ett bröd bakat av de närbelägna fältens skörd. Värden skall äta halva frukten och gästen skall äta resten. Således har man visat att man inte önskar den andre något ont.

Att bryta mot gästabudets traditioner och skada någon som man har tagit under sitt beskydd i sitt eget hem är ett hemskt brott. Den furste som gör så förkastas och förskjuts av unionen och de bönder som sviker det brutna brödet kan ingen lita på. De är mördare och lögnare och budet om deras svek reser snabbt över hela Caldaro för alla att höra. När fursten Witar den missunnsamme mördade sin egen son och hela hans familj genom att förgifta fläskstuvningen som han bjöd på så reste sig de andra furstarna i raseri och störtade Witar. Hans borg brändes till grunden och hans familjenamn suddades ut från Caldaro historia.



Riddaren vandrade genom underjordens kompakta mörker. Det var vått, kallt och stilla. Endast rosslandet från riddarens brynja och pansar störde tystnaden. Hon hade vandrat ned från ruinen uppe på Sibblons Ångar i drygt två dagar och tre nätter när hon till sist nådde kryptans glömda port. Legenden berättar om tiden innan superfluxen, om det gamla Erebus Altor. Tiberliternas gamla skrifter sa att just här nere i underjorden, just i denna krypta, väntade ett spöke som sades ha levt under förntiden långt innan Josul Järnkrona utropade det nya landet. Ett sådant spöke torde bära på mycket glömd kunskap, riddaren ämnade att lägga beslag på de kunskaperna.

Plötsligt stördes riddaren i sina tankar av en låg viskning och ett sken. Skenet var glämt och kallt och det spred sig från kammaren där framför henne. Riddaren drog sitt svärd och greppade det med två järnklädda nävar i ett stadigt grepp, sedan tog hon det första steget in i skenet. Det var kallt, kallt som att kliva rakt in i vinterens hjärta. Riddaren hade läst om spökskenet i Igdons lyceum men hon hade aldrig kunnat föreställa sig hur det verkligen skulle kännas, så fasansfullt tomt och kallt. Men riddaren lät sig inte avskräckas utan stålsatte sig och skred vidare in mot kammarens hjärta. Där, ovan ett slipat stenpodium och högar av rostade rustningar, skallar och benknotor, väntade en fager kvinna i sliten skrud och med likbleka läppar. Kryptans gast.

“Vem kommer från det nya landet? Vem kommer för att språka med en gammal gast?” sa spöket.

“Mitt namn är hennes nåd Wigula av den gråtande pilens riddarorden” svarade riddaren.

“Och varför är du här?”

Riddaren tvekade en stund, hon kastade ett öga på de oräkneliga benranglen som vilde vid gästens sida. Gamla offer? Folk från tiden innan superfluxen? Hon visste inte. Alltomkring riddaren så blev spökets sken och kyla mer intensiv och hon kunde känna hur hon skakade i sina kängor.

“Jag har kommit för svar.”

Spöket log ett snett leende och snirklade runt stenpodiet bort mot ett av de rostklädda benranglen. Hon smekte dess beniga kind stillsamt och flinade.

“Det gjorde han också. Och den där där borta. Alla kom för svar. Men alla svar har sitt pris. Är du beredd att betala det?” spöket kacklade ett hest skratt.

Riddaren presenterade en liten glasflaska från sin sidopung fylld med heliga oljor som hon långsamt smorde längst med sin svärds klinga. Hon visste vad för typ av “pris” som spöket talade om. Ett pris som skulle betalas i blod. Riddaren stålsatte sig, tog ett djupt andetag och just som gästen blottade sina huggtänder och gav ifrån sig ett fasansfullt tjut så kastade hon sig mot sin fiende.





## Platser och städer

*Torion väntade på sin tur. Framför den stora stenporten stod en knekt och hängde på sitt långa svärd. En tullmästare förde bok över alla som skulle in i staden och hur mycket de erlade i tull.*

*Torion hörde gnisslet från dvärgarnas tunga vagn som rullade upp bakom honom. De fem oxarna som drog vagnen var svarta som sot och sveltiga. De frustade.*

*En handfull dvärgar satt på vagnstaket, redo med sina tunga armborst. Den svarta järnvagnens luckor var stängda men Torion gissade att den var full av järngods och dyrbara vapen att sälja till stadens knektar och riddare.*

*"Nästa", ropade tullvakten med barsk röst och pekade med sitt krokiga finger på Torion.*

*"Vad har du för ärende i Lunthia?" sade vakten och tittade ilskt på honom.*

*"Jag...", Torion avbröts av ljudet av trumpeter och ett högljutt förkunnande av en murknekt att göra plats åt riddarna.*

*Torion tittade sig över axeln och höll på att ramla omkull i förskräckelse. Bakom honom, just utanför portarna kom ett följe med en enorm ruinrese i kedjor. En storväxt riddare gick långt fram och en annan satt på resens rygg.*

**S**aldarox är ett rike fullt av glömda ruiner, myllrande städer, ogenomträngliga skogar och dunkla träskmarker. Där finns handelsstaden Karlo med sina slingrande gator och färgsprakande torg, kungastaden Pfaris med sina gyllene tinnar och torn, och vita och blåa baner som dansar i vinden från österns stormiga sund. Där finns det svarta och förbannade Cul'Oba där glömda legender och fördömda nekromantiker ligger begravda. Från norr till söder, från Altorkann till Dyfor är det en plats fylld av oändliga äventyr och dolda skatter som bara väntar på att upptäckas.

### Aboel

Högt upp på klipporna ligger en borg vars fundament man tror en gång har varit ett

citadell. Men det är inte hemvist åt riddare eller magiker utan de evighetsdyrkande tiberliterna. Djupt ner i de mörka katakomberna under ruinerna ligger de mumifierade kropparna av tidigare inkarnationer. En inkarnation som har dött förs till Aboel, där kroppen balsameras och läggs i en krypta. De tiberliter som tjänare här kallas för nekromiter, och det sägs att vissa av dem lärts sig att kommunicera med de döda. För en sekt som föraktar det förgängliga och dyrkar det eviga, är kunskap en bestående faktor, och kunskap från de gamla inkarnationerna är möjligen den högsta kunskapen av dem alla. Det tjänstgör en grupp på cirka fem evighetsryttare vid Aboel som är förpliktigade med att skydda relikerna och inkarnationerna från kättare och gravplundrare. Få släpps dock in i klostret och det finns många hemska rykten om vad som faktiskt döljer sig i borgens mörka djup.

En liten stad med ett par hundra invånare breder ut sig runt klostret. Det finns ingen anlagd hamn, så större skepp får ankra på havet och ta sig i land längst de klippiga och svårtillgängliga stränderna.

## Alderos

Norr om Sotkullarna ligger fiskestaden Alderos i skogen Vittertox skugga. Staden kan inte mäta sig med de stora handelsstäderna i norr och väst men ändå är Alderos en knypunkt för äventyrare, jägarkårister och stigfinnare som är på väg ut i vildmarken. Allt sedan utbygdsjägaren Horod reste in i Vittertox och återvände vet man att flera glömda skatter från tiden innan superfluxen ligger begravnade i skogen. Skatten tillhörde för länge sedan en orch-hövding som hade skaffat sig en förmögenhet på plundring och rövartåg. Legendan berättar att det vilar en förbannelse över skatten och att den är förhäxad med mörk magi. Men sådana sagor har inte stoppat många lyckosökare från att resa till Alderos för att få sig en god natts sömn och en portion stormlaxstuvning innan de ger sig av för att finna den omtalade skatten.

Furste i staden är den forna vildknekten Ereberos Hiltam, som ofta skryter med att han vet var skatten ligger och att det var genom den han gick från utstött vildknekt till förnäm stadsfurste. Ereberos berättelser genererar många skratt kring festborden men alla vet att det inte ligger någon vidare sanning bakom gamlingens historier. Faktum är att det är vida känt att Ereberos gifte sig rikt med Alderos tidigare furstes dotter och att han fick ta över styret när svärfadern gick bort i hutterfrossan till havs. Familjen Hiltam har alltid haft en lång seglar- och fisketradition som återspeglas i Alderos. Det här är samlingsplatsen inte bara för äventyrare som ska söka lyckan i Vittertox men också för fiskare, handelsresande, upptäckare och en och annan pirat. Stadens primära export är fisk och skaldjur. Tullen på fisk är den lägsta i hela Caldarox så det är inte ovanligt att handelsmän och fiskare reser till Alderos för att sälja sin fisk. När Ereberos sänkte tullen på fisk så skrattade de andra furstarna, men med tiden har det visat sig vara ett

vinstgivande drag som har gjort att familjen Hiltam är en av de förnämre i Caldarox. Alderos levererar även fisk till riddarborgen Engen och Den vita svanens riddarorden i sydöst.

## Kappfiskningen

Var tredje år när höstens stormar slår till så går kappfiskningen av stapeln i Alderos. Stadens mest hårdnackade och erfarna fiskare ger sig av ut på havet för att tävla om vilken besättning som kan fånga flest av den vilda och starka stormlaxen. Stormlaxen håller sig för det mesta nära sundets grundare delar under resten av året där de fortplanter sig. Men varje höst när ovädret härjar så ger de sig av längst med sundet hela vägen österut till de når det södra havet. Det är under denna tid som kappfiskningen sker, ty då är stormlaxen extra vild och snabb. Aldeosborna samlas nere vid hamnen för att heja på fiskarna och många syr stora baner med kaptenernas familjeemblem som dansar i den hårda vinden.

Den besättning som har fångat mest lax krönts till vinnare och belönas inte bara med ära och berömmelse men också med femhundra guldmynt som besättningen får dela broderlig på. Dagen efter kappfiskningen hålls det en stor fest som många alderosbor ser fram emot mer än själva tävlingen. Då är det dags att äta upp fångsten från gårdagen.

## Altorkann

Altorkann är den stora och förtrollade skogen som täcker stora delar av norra Caldarox. Stigfinnaren Jakkor den vise skrev i sina memoarer att det bor många alver i skogen och att den är särskilt farlig och ond på grund av de vreda urträden som vandrar över dess mossor och lav. De stora drakekarna klarade sig bra under superfluxen och bara små delar av Altorkann har förvandlats till dimmiga träskmarker där lyktgubbarna stryker omkring.

Man säger att de alver som lever i skogen håller sig nära kusten vid den norra delen av Altorkann för att undvika kontakt med människor och dvärgar. Där får alverna leva ifred och berättelserna är få om de som faktiskt

lyckats ta sig fram till dem. Det är nämligen en särskilt tätvuxen skog där solljuset bara tränger igenom som små stjärnor ovan de som vandrar längst Altorkanns förtrollade stigar. Så tätt växer träden och så tjocka är deras kronor. Få vandrare och äventyrare har lyckats resa speciellt långt in i Altorkann på grund av de många faror som finns där. Inte bara alver och urträd, men också en mängd svartfolksstammar, ulvar och grymflaxare och blodsugande jättefladdermöss, har sina boningar i skogen. Om inte skogens invånare skulle stoppa den som kommer dit, så sägs det att skogen själv kommer att göra det. Det berättas om träd som förflyttar sig när olycksamma vandrare inte tittar, och stigar som ändrar riktning och plats. Det är som om skogen hade ett eget medvetande och en egen vilja. Ingen vet hur många som har gått vilse i Altorkann och aldrig hittat ut, och berättelserna om de som kommer tillbaka från skogslandet är få.

## Brex

Riddarborgen Brex historia är sorglig. En gång för länge sedan, före det stora svartfolkskriget, var borgen en betydande utpost i norra Caldarox, där Den gråtande silverpilens riddarorden styrde och ställde. Ordensmästaren Ellios var vida känd som en god och rättträdig man, som ledde sin orden med god moral och i enlighet med högkonungarnas vilja. Men så en dag kom ett bud från grannborgen Vex i norr. Borgen hade kommit under belägring från pirater vilkade anfallit från det norra havet. Ellios beordrade sina riddare att ge sig av genast mot Vex. De red i god takt, men träskmarkerna strax utanför borgen sinkade dem betydligt och när de kom fram var det redan försent. Vex hade förvandlats till en spökstad och alla där hade dött på ett ytterst mystiskt sätt. Där fanns inga tecken på pirater och kropparna från de döda bar inga skärsår eller blåmärken. Det som var underligt och ytterst obehagligt var de dödas ansikten. De var täckta av motbjudande röda bölder. Pesten hade tagit riddarborgen Vex men Ellios och hans män kände inte igen den svarta dräparen. Det utspelade sig på den tiden

då pesten precis hade börjat slå till mot Caldarox och spridde sig från gränderna i Karlo ut över riket på handelsfartygen.

Men där, bland allt elände, hittades en ung vacker kvinna som ännu var i livet. Hon bar inga bölder på sin kropp och hon bad till riddarna om hjälp. Ellios fattade tycke för kvinnan och förde henne tillbaka till Brex där de två vigdes till ett gift par. Senare visade det sig att den unga flickan visst hade drabbats av pesten, den hade bara dödat henne på ett mycket grymmare sätt.

Den ödesdigra natten började med att hans nåd Kordian av Den gråtande silverpilens riddarorden hörde ett skrik från ordensmästarens sängkammare. Han rusade upp för spiraltrappan med tre riddare i följe. När Kordian bröt upp dörren till sin mästares kammare möttes han av en vidunderlig syn. Det var blod överallt. Det var så mycket blod att riddarna kunde känna smaken av järn i luften. Där, hukad över Ellios livlösa kropp, stod ett fasansfullt och blekt monster med svarta ögon och stora vassa huggtänder. Riddarna var inga tränade häxjägare och hade inget att sätta emot den blodsugande besten. Riddarorden utrotades under en natt och sedan dess har ingen vågat resa till riddarborgen Brex - ty det sägs att monstret lever där än idag. Hovhuset har många gånger hävdats att häxjägarna har dräpt besten, men det finns fortfarande betydande tecken på att monstret är vid liv och gömmer sig i borgen.

## Cul'Kordia

Man tror att namnet Cul'Kordia härstammar från ett gammalt berendiskt namn på torn (korda) och att det en gång varit ett slags vaktorn. En del går så långt att de menar att det är ruinerna av den gamla Berendiska staden Entika. Det är dock få som har vågat sig nära Cul'Kordia eftersom det sedan flera hundra år är ett fäste för svartfolk. Det finns en hel del rykten om vad som gömmer sig i ruinerna, och inte minst i det stora svarta torn som fortfarande står intakt i ruinernas centrum. Det står klart för de allra flesta att tornet varken är byggt av människor eller dvärgar, utan måste

vara något som uppförts med hjälp av magi eller demoniska krafter. För cirka hundra år sedan hittade en grupp äventyrare en dvärgkrypta i underjorden i Visermassivet som innehöll runtavlor med information om Cul'Kordia. Runtavlorna var illa åtgångna och svåra att läsa men antydde att det fanns omfattande gångar under själva tornet i Cul'Kordia och en slumrande fasa i dess djup.

Det har länge spekulerats om vem som kan ha rest det jättelika tornet. Vissa tror att det bor en ärkemagiker där och att denna trollkarl styr över svartfolken. Andra menar att det är en överlevare från Ullkriget och en gammal anhängare till Ruan Svartkrona. Många ädla riddare och modiga äventyrare har försökt sig på att blottlägga platsens mysterier och hemligheter men har misslyckats.

## Cul'Oba

Längs hela kusten, från hamnstaden Goleborg i söder till skogen Altorkanns västra spets, breder ett enormt område ut sig. Det kallas allmänt för Ruinbältet och här finns flera ruiner från tiden innan superfluxen. Halvvägs i detta mäktiga skattbälte ligger ruinerna av en enorm borg, troligen ett fornt citadell, som heter Cul'Oba. Det är dock en otillgänglig och mycket farlig plats, eftersom man säger att det en gång levde en mäktig nekromantiker i Cul'Oba. Som om inte detta vore nog går det också många rykten om att det lever en drake i ruinerna, men ingen vet med säkerhet. Det är få som ens vågar sig in i ruinbältet och ännu färre som har tagit sig till Cul'Obas utmarker. Men ryktet talar om en armé av odöda som driver omkring i ruinerna och väntar på sin forna mästare, eller om ändlösa skattkammare fyllda av artefakter och föremål från tiden innan superfluxen.

De få som återvänder från äventyr i Cul'Oba har förlorat förståndet. Nobla riddare som en gång var beryktade och ärofulla förvandlas till sludrande grönsaker med spädbarnssinnen och hårdnackade jägarkärister vågar inte ens sova

ensamma efter mörkrets inbrott. De som dör i Cul'Oba är lyckligt lottade, jämfört med stackarna som måste leva sina liv efter att ha skådat den fruktade ruinborgen och de dödas armé. Ty deras sinnen är för alltid förvridna och fördärvade.

Det finns dem bland tiberlitternas munkorden som menar att en dag skall de dödas mästare återvänd till Cul'Oba och den fasansfulla armén ska mobilisera sig och vandra över Caldarox och sluka allt i sin väg. Ingen inkarnation har än ekat munkarnas profetia men det finns ändå många tiberliter som talar om att de fjärde stora kriget i Caldarox historia snart skall komma och att det skall vara kriget mellan de levande och de odöda. Rikets furstar fnyser, det är nonsens anser dem. Men tiberlitterna lovar att evighetsryttarna rustar sig för strid och att snart kommer de att skrida till verket och anfälla Cul'Oba i ett försök att tillintetgöra de odödas armé innan deras mästare återvänder för att sluka världen.

## Dyfor

Den sydligaste staden i Caldarox heter Dyfor och ligger söder om sotkullarna i Filendark. Staden har inte mycket att skryta med och är för det mesta ett tillhåll för opålitliga pirater och stråtrövare som har gjort staden till sitt hem. Stadens furste Ursula är en obehaglig kvinna som inte erkänner varken Unionen eller hovhuset. Hon spottar på tiberlitterna och evigheten likaså. Man brukar säga att "det som skits ut i Karlo spolas upp i Dyfor". Ett ordspråk som syftar på faktumet att de flesta som döms i handelsstaden Karlo ofta flyr söderut till Dyfor, där de kan leva under Ursulas skyddande vinge långt bort från Unionens lagverk.

Många gånger har Unionen sänt både riddare och knektstyrkor för att försöka tvinga Ursula till att böja knät för dem men ingen har lyckats. En riddare kan nämligen bara slåss mot någon som också slåss som en riddare, sägs det. Dyfors tjuvar och busar slåss sannerligen inte som riddare. Deras knivar söker sig mellan riddarnas bepansring och knektsvärden är ingen match för deras viga kroppar som undviker vartenda

hugg. I många fall har Ursula lyckats förgifta hela knektkompanier genom att skicka förgiftat kryddvin till omnejdens alla värdshus. Andra gånger har hon sänt lönnmördare i natten för att bränna riddarnas läger innan de ens kan nå fram.

Dyfors gator ligger sorgliga och öde. Här finns inga folkmassor som handlar och prutar på torgen eller handelsmän som föser sina vagnar längst vindlande kullerstensgränder. Det är som sagt ett tillhåll för ogärningsmän och missdådare. Många hus stor tomma och övergivna och där samlas tjuvarna som inte tillhör något gille. Andra bostäder har man sedan länge bränt till grunden som en varning till någon som gjort sig ovän med furstinnan. Allt förblir som det alltid har varit i Dyfor och ingen bryr sig om att snygga till eller reparera det som förfallit. De få kåkar som faktiskt är intakta i staden är inget mer än stora ruckel och kyffen som där ett flertal familjer trängs för att ha råd att bo kvar. I Dyfors rännen kan ett lik ligga i veckor utan att någon bryr sig om att flytta på det. Inte förrän svartråttorna har festat på kroppen och den har börjat lukta och störa grannarna förmår sig någon sig till sist att göra sig av med fanskapet. Utöver lik så luktar Dyfors gränder starkt av avföring och urin eftersom att staden helt saknar avloppssystem eller kloak. Träck kastar man direkt från träpottan, ut genom fönstret, och ned på kullerstenarna där regnet får ta hand om det med tiden.

Dyfor är en av de få städer som bedriver handel med dvärgarna som ännu lever uppe i bergen. De säljer välbryggt mjöd och öl till dvärgarna i utbyte mot mästersmidda vapen. Men utöver det så sker det väldigt lite handel mellan Dyfor och andra städer. Den beryktade rökelsen "nattscrikan" som sägs ge ett väldigt lugn till den som andas in dess rök är vida känd över hela Caldarox och fungerar som en exportvara för staden trots att Unionen har förklarat den förbjuden att köpa och sälja. Men summorna som tjänas på rökelsen är små och alla guldmynt försvinner snart ned i furstinnans fickor. Folket i Dyfor får försörja sig bäst de kan på tjuveri och rån av förbipasserande handelskaravaner och enstaka handlare som mot alla odds lyckas hålla sina butiker öppna i Dyfor.

## Svartsoppa

De som har haft otur nog att födas på gatorna i Dyfor, vittnar alla om att de inte växte upp på mjölk från ammor eller bröd från några handelsstånd utan på den ökända svartsoppan. Den motbjudande maträtter är av okänt innehåll men många intalar sig att det är kokat fårkött eller fläsk med vatten, vitpeppar och grädde bara för att kunna förmå sig att själva att få ned sörjan. I själva verket består rätten av smutstigt uppvärmt regnvatten, kokade bitar av skor och bälten samt ogräs och om man har tur köttet från en råtta eller två. Det hela blandas och krossas tills det inte går att känna igen innehållet längre. Med tiden lär man sig att stå ut med smaken men lukten - man vänjer sig aldrig vid lukten.

## Eldakaar

"Ingen går säker i Eldakaars skugga", så lyder ett vanligt ordspråk i Caldarox. Skogen som ligger i norr, bortom Kaltrosundet, är känd för att vara mörk och farlig och de alver som lever i skuggorna är omtalade för att vara skygga och ovänliga. Skogen är ståtlig och bred. Från väst till öst sträcker den sig över hela Caldarox.

Ingen vet vad som finns bortom Eldakarr. En del talar om vattendränkta träskmarker, andra om ogenomträngliga berg eller ett oändligt hav. Blotta tanken på att ens ge sig in i skogen, som förutom alverna är full av svartfolk och andra faror, avskräcker de allra flesta. Sjömän som försök att segla nordväst, eller till och med nordöst om skogen har slukats av hemiska strömmar och förrådiska vågor.

Människorna har gjort fåfänga försök till att bosätta sig mot kusten till det land där Eldakaar ligger, men de har ofta fått ge upp. Farorna är helt enkelt för många och för svåra för att klara sig längre perioder där. Enstaka jägarkårer och vildknektar ger sig då och då iväg mot kusten, eller in i skogen i jakt på äventyr och rikedomar, men det finns fler berättelser om äventyrare som har dött, än de som återvänt med skatter.

Det vida Eldakaar är ett av de stora frågetecknen på CaldaroX karta. Skogen är en mytomspunnen och utforskad plats som är vida känd för att vara både förrädisk och förtrollad. Endast alverna och svartfolken känner sig hemma under de stora och tjocka ekarna och bara alverna kan hitta de stigar som leder djupt in i skogens hjärta. Många krig har utkämpats mellan svartfolken och alverna i Eldakaar, och att det har gjort skogen misstänksam och vred. Ju längre norrut man vandrar desto mörkare blir Eldakaar och legenden säger att där skogen slutar tar den ändlösa träsket vid.

De få alver som har lämnat Eldakaars skugga för att vandra bland människor och dvärgar i CaldaroX fornmärker talar inte ofta om skogen som ruvar på fasansfulla och fantastiska hemligheter från tiden före superfluxen.

## Engen

Riddarborgen Engen är hem för Den vita svanens riddarorden där ordensmästare Bolgo Gisselsvans styr och ställer. Ordens sigill är en ståttig svan framför en liggande halvmåne.

Engen är en anspråkslös borg som har utstått många räder från svartfolken som lever i bergen. Det är en härdad orden, vilken har överlevt många blodiga vintrar och otaliga bataljer. Vid hovet i Pfaris kallas borgen för stormborgen eftersom att Engen för femton år sedan träffades av blixten och borgen delades i två delar. Över det massiva schaktet som leder ned i avgrunden har man låtit bygga en stenbro som har bevittnat många våldsamma sammandrabbningar mellan svartfolken och riddersmännen. Det är nämligen så att den västra delen av borgen under en lång tid intogs av svartfolk från bergen som bodde i borgen i över ett år. Bron som leder över klyftan i borgens mitt blev en sorts gräns mellan riddarna och svartfolken där många stridigheter utspelade sig. Till sist lyckades man driva svartfolken på flykt genom att bränna ned den västra borgen till grunden. Arbetet med att bygga upp den pågår fortfarande.

Träskmarkerna i norr har också givit riddarborgen Engen mycket besvär. Som att träsket kryper sig

på närmare och närmare borgen har delar av de norra befästningarna långsamt börjat sjunka ned i träsket. Bolgo har länge försökt få bidrag från kronan för att förstärka den norra delen av borgen men har hittills fått avslag. Kronan anser att Den vita svanens riddarorden redan har kostat alldeles för mycket pengar och att Engen är en olycksdrabbad plats som bara rapporterar motgång efter motgång. Det finns helt enkelt ingenting att vinna på att reparera borgen. Vissa av hovfolket kallar Bolgo för gyckelriddaren för att påvisa hans oduglighet som ordensmästare.

## Erem

Erems riddarborg, även känd som drakborgen, är känd som en av de farligaste platserna i CaldaroX. Borgen som uppgjordes vid de södra bergssluttningarna i norra Filendark är vida känd inte för riddarna som en gång levde där utan för draken som sägs slumra i dess djupa katakomber.

Innan draken kom ned från bergen för att ödelägga borgen levde där Den röda stjärnans riddarorden som uträttade många stordåd under det stora svartfolkskriget. De spelade en betydande roll under "de eviga fältens slag" och ordensmästare Folke Dirio dräpte jättesesen Grunsch Gulöga under den sista timman framför Karlos portar. Det arvet kom att tillintetgöras av drakeld.

När draken kom till Erem sägs det att riddarna sov. Murknektarna ringde i klockan för att meddela att något var fel men ingen förmådde sig ta sig upp ur sängen eftersom att de bara hörde stormklockan ringa. Det var nämligen så att knektarna som höll vakt på Erems murar först trodde att draken i fjärran var ett väldigt stormmoln som rörde sig med onaturlig fart mot dem. När murknektarna insåg vad som stod på var det för sent. Det hela var över på några minuter och Den röda stjärnans riddarorden var ett minne blott.

Nuförtiden gör sig draken endast påmind genom de smälta murarna och borgtornen som kan skimras under en klar dag från Kal'Kodora. Draken syns nämligen aldrig till och det har

gått så många år sen någon skymtade besten, att vissa tror att vidundret har lämnat Erem. Men gång på gång har jägarkårister, äventyrare och skattletare sökt sig ned i Erems katakomber och aldrig kommit tillbaka. Vissa säger att draken sover medan andra menar att den är både döv och blind och förlorat förmågan att flyga. Hur det än må vara så är Erem en plats som de flesta gör gott i att undvika.

## Goleborg

Maxias jägarkår i Visselon är vida känd för sin hårdhet, men det finns människor som menar att de inte på något sätt kan mäta sig med trollkompaniet i Goleborg. Kompaniet är långt ifrån lika bra rustade, eller välorganiserade, som jägarkåren, men trollkompaniets knektar har en hårdhet som bara kan erhållas genom ändlösa expeditioner in i ruimbältet eller att jaga härskartroll i Hesslack.

Till Goleborg hör den befästa garnison som är uppförd på klipporna mot det stormande havet, men också en mindre stad och landsbygd som försörjer området och dess invånare. Garnisonen har inga utmärkande drag eller är särskilt imponerande, men det fungerar som ett bra skydd och fästning för staden. Själva staden Goleborg styrs av handelsfurstén Diton den långhårige, och ett skrå av smeder.

I Goleborg behandlas trollkompaniets medlemmar som ädla riddare och alla stadens invånare hyser stor respekt för de hårdnackade jägarna. Det är lag i staden att trollkompaniet har rätt till både mat och husrum vart än i staden de önskar. I Goleborgs smedjor förses de med både vapen och rustningar till kraftigt rabatterade priser och att på något sätt neka en jägare från garnisonen straffas med piskrapp. På stadens torg har man låtit uppföra en staty i brons av jägaren Idris den store som dödade ett storväxt härskartroll med ett ända svärdsugg. Det ögonblicket är förevigat tack vare statyn som sägs ha kostat halva Goleborgs stadsbudget en gång i tiden.

## Stridsgroparna

Strax utanför Goleborgs stad - mellan stadsporten och garnisonen - ligger de ökända stridsgroparna. De är stora hålor i den gytjtiga marken omgivna av träpalisader och läktare där folket kan se på slagskämparna som slåss för sina liv nere i groparna. För att tillåtas som en medlem av det tuffa trollkompaniet måste man lyckas besegra minst fem mänskliga motståndare i stridsgroparna samt ett vilddjur. Slagsmålen i stridsgroparna är inte lika ärofulla eller påkostade som kämparspelen i Saal eller ridderspelen utanför Karlo. Här kan fattighjon och oäktingar från sämre familjer få en chans att göra något av sina liv och vinna berömmelse. Till skillnad från kämparna i Saal utrustas inte slagskämparna med rustning eller vapen. Här gäller det att slåss för sitt liv med sina bara händer. I Jiggon Vicéns ballad "Den högmodige riddaren" kan man höra om när hans nåd Kamrar av Den eviga jungfruns riddarorden kom till Goleborg i förklädnad för att söka sin lycka i stridsgroparna. Riddaren trodde att han kunde göra sig lustig inför sina riddarbröder genom att delta i slagsmålen och vinna hela spektaklet. Han hade fel. Utan rustning, sköld eller svärd hade Kamrar inget att sätta emot och riddaren slogs ihjäl av Vorontir Långklo, en blivande kapten av trollkompaniet.

## Gorda

Det finns inga direkta uppteckningar eller källor som går att verifiera, men ändå hävdar Gordas invånare att den plats som Gorda idag ligger på en gång var hemvist år uråldriga drakmästare från det gamla Cereval. I området finns många lämningar av titaner och i de gravkammare som ligger en bit utanför staden Gorda finns bevis för att det en gång levtt storväxta människor som haft starka band till drakar och drakars avföda.

Berättelserna är många om såväl mumifierade drakmästare och gigantiska skelett som har påträffats i fornmarkerna utanför byns gränser. Men hittills har man inte kunnat bekräfta några uppgifter eftersom att kvarlämningarna är så pass diffusa och svårtydda att man inte har kunnat fastställa hur det hela hänger ihop. Trots (eller

på grund av) de många spridda kvarlämningarna så är Gorda en betydande knypunkt för såväl äventyrare som historiker som söker svaren på urtidens frågor i fornmarkerna utanför byn. Gorda ägs av grisfarmarkonungen Yusslon Hemmer som utkräver en tull för alla äventyrare och skattjägare som ska ge sig av mot gravkammarna öster om byn för att söka rikedomar.

## Heff

Den resliga borgen i Heff är en välkänd siluett för de fåtal sjöfarare som vågar sig ut på det västra havet. Den anlades på grunderna av ruiner från Josul Järnkronas dagar och rustades upp av Fellon den fete under kriget mot svartfolken. Heff ligger på en liten holme omgiven av en stenskodd vattengrav och borggården inramas av fyra byggnader, av vilka det stora fasta stenhuset i söder är tyngdpunkten i försvaret. Som mest säger man att tornet kan ha över tvåhundra armborstskyttar poserade. Som befästning ger borgen ett gediget intryck. Murarna är tjocka, ljusöppningarna små och smala, och den enda ingången är väl skyddad, bland annat genom en utskjutande karnap en bit ovanför porten, varifrån man kan beskjuta en fiende som försöker tränga in. Trapporna mellan våningarna är smala och lätta att försvara och många menar att Heff är möjligen en av de mest svårforcerade borgarna i Caldarox. Alla trappor går i högervarv uppåt vilket gör att en högerhänt försvarare har lättare att använda sitt svärd än en anfallare. Men för att ens ta sig innanför murarna måste man först ta sig över den enorma vindbrygga som är vida känd över hela landet. Det sägs att över tusen skogsmän var med och byggde bryggan och att dvärgar smidde de massiva kättingarna som lyfter bryggan.

I borgen finns ett hundratal landsknektar huserade tillsammans med väpnare, stalldrängar och tjänare. Borgherre Hundar Stenknoge har styrt i Heff i snart fem decennier och även om illasinnade röster säger att han sjunger på sista versen och att han sett allt blekare och blekare ut de sista åren så visar Hundar inga tecken på att lämna över styret över borgen.

Vid havet, just utanför Heff breder en liten by ut sig. De flesta som bor i byn försörjer sig på fiske. Heff har ett större värdshus som heter Gula grisen och här samlar ofta landsknektarna när de inte har tjänst. Gula grisen är känd för sina många bråk och slagsmål och det är nästan mer regel än undantag att en kväll slutar i vilt tumult. Speciellt bråkigt brukar det vara när riddare eller knektar från Goleborg eller Lankedokk besöker staden i olika ärenden.

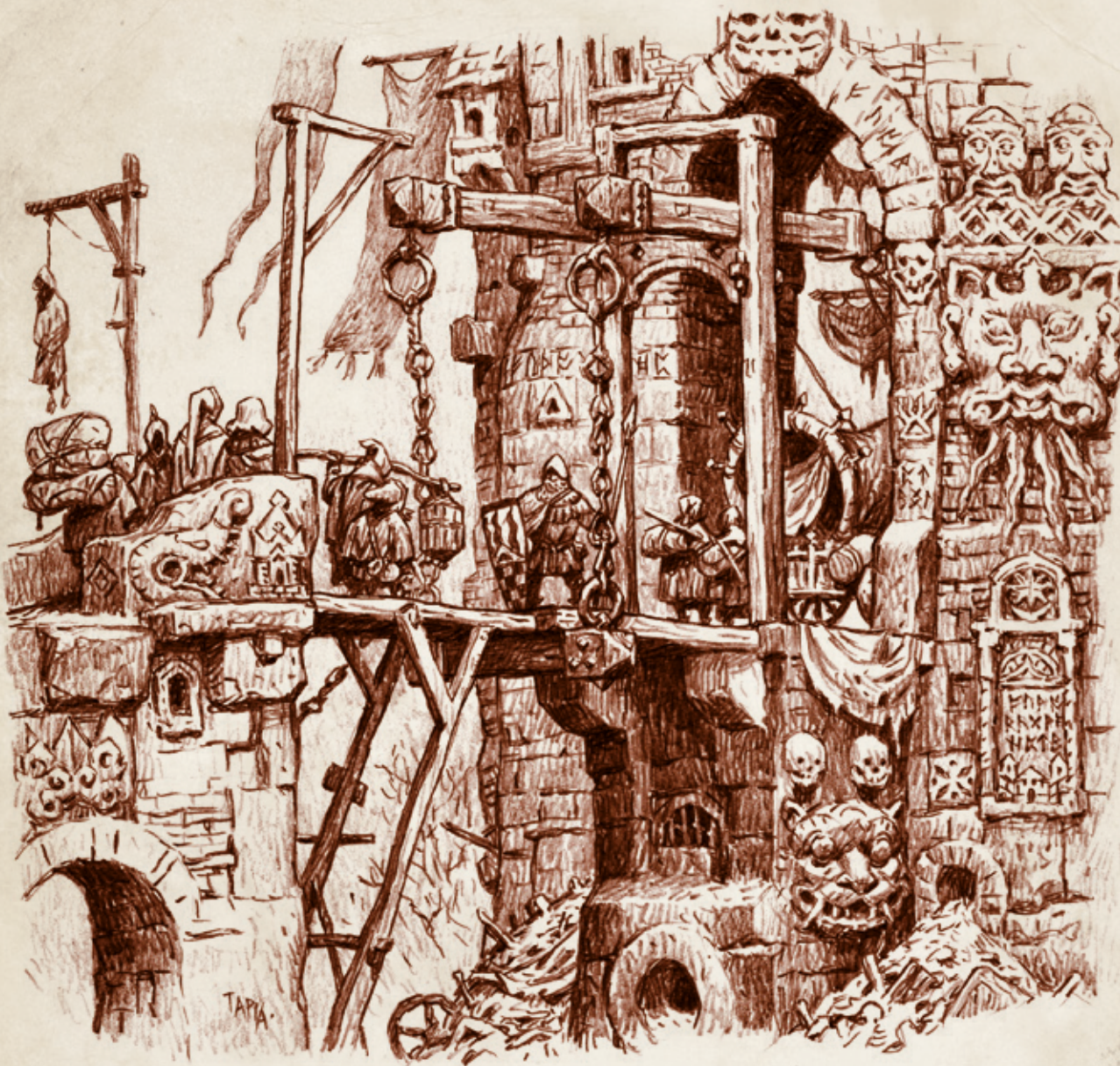
På den gula grisen kan man bli serverad rätten Träskkaka, som är en storts brun gelé som fylls med fiskhuvuden och fenor.

## Hex Citadell

Allt sedan de fem riddarna dräpte draken Akkylax och upprättade citadellet från forntidens ruiner så har ordensriddarna alltid varit förknippade med Hex citadell. Här huserar just Akkylax riddarorden men även Svartsköldarnas riddarorden sedan deras borg gick under och greps av den svarta dräparen - pesten. Många förnåma furstar och ärade krigare har styrt och ställt i Hex citadell men i nutid så är det ordensmästare Paatr Silferklinga som håller ordningen och ser till att ordens ärenden uträttas enligt de gamla traditionerna.

Svartsköldarna har ingen ordensmästare utan lyder direkt under Akkylaxorden. Förnämast bland Svartsköldarnas orden är däremot hans nåd Altos Bredien och hans syster Yossllinda. De ser till att deras orden drar sitt strå till stacken och bidrar i den mån de kan - trots sitt ringa antal jämfört med Akkylaxorden som är den största i Caldarox.

Ryktet säger att Hex citadell är så stort och att dess torn når så högt upp i skyn att under en klar dag kan man se det hela vägen från Kal'Kodora om man har tur. Alla andra borgar och befästningar i hela Caldarox bleknar i jämförelse med det mäktiga citadellet. Faktum är att citadellet inte bara är stort men också exceptionellt välbyggt och försvarat - ingen här har någonsin intagit citadellet mot ordensriddarnas vilja. Inte ens under det stora svartfolkskriget kränktes den inre borggården.



Den som försöker inta Hex citadell måste först passera över en mycket lång och smal bro som leder över en djup och vattenfylld vallgrav. Endast tre riddare åt gången kan gå axel mot axel över bron vilket gör den lätt att försvara för citadellridarna. Där kan fienden komma tusen eller en man åt gången och det skulle inte göra någon skillnad för bågskyttarna på ringmuren som sträcker sig runt halva Hexlandet för att sedan störta ned i havet bland de måssketna klipporna. Skulle en fiende lyckas ta sig över bron möts de av en tio meter hög och tio meter bred port av solitt dvärgjärn.

I Yandalos Porthias många ballader om Akkylax riddarorden kan man höra om att drakens eldar som fortfarande brann i ruinerna efter de fem riddarnas strid användes för att härda porten. Ovanför muren finns det tre gluggar genom vilka kokhet tjära kan hällas ned över fienden. Bara en gång, under det stora svartfolkskriget, har en fiende lyckats ta sig förbi den första citadellporten. Efter porten möts man av ytterligare två likadana portar bakom tre stora borggårdar, alla omgärdade av ringmuren. Därifrån leder svindlande himmelstrappor upp mot citadellets tre massiva

torn och ned under dem långa gångar mot Hex svarta och mystiska katakomber. Tornen består av ett myller av dammiga korridorer, stora salar och mörka kammare. Det sägs att det finnas minst hundra rum och korridorer till i tornen bakom hemliga dörrar och låsta valv, och att dessa rum gömmer skatter och relikier från förntiden. Men de verkliga mysterierna och skatterna döljer sig djupt nere i mörkret i katakomberna under citadellet.

Få vet med säkerhet men legenderna berättar att katakomberna under Hex citadell täcker lika stor yta som hela Karlo och kanske lite mer därtill. Inte ens citadellridarna har hunnit undersöka alla skrymslen och vrår nere i mörkret - inte ens de kan hitta alla vägar och finna alla nycklar till de glömda kunskaperna som vilar där nere vid världens botten. I katakomberna förvaras Josuls krona, den kungakrona av järn som Josul Järnkrona själv bar på sin hjässa, efter att han upptäckte det nya landet efter superfluxen. Över hundra riddare vaktar kronan dag som natt och att den förvaras i den djupaste kammaren långt bakom låsta dörrar och förhåxade passager.

Världen utanför citadellet vet ytterst lite om vad som döljer sig bakom dess massiva portar. Bara ordensriddarna tillåts på citadellets område och inte ens hovhusets regenter får vistas ensamma nere i katakomberna. Endast ordensmästaren har tillgång till Josuls krona och bär citadellets nycklar på sig vart han än befinner sig. Ryktet menar att ordensmästaren till och med sover med nycklarna runt sin hals.

Bortom citadellet finns det omtalade Hexlandet. En gång innan superfluxen sägs det att där fanns en vacker barrskog. Nu är det endast en gudsförgäten våtmark fylld av sorgsna minnen och död. Där vandrar lyktgubbarna och gastarna efter mörkrets inbrott.

## Hesslack

Hesslack, i folkmun även kallad för Svarfolksskogen är en mörk och djup skog som få vågar sig in i. Det lever visserligen stammar av svartfolk i Hesslack

men det är inte i första hand de som skrämmar Caldarox övriga invånare, utan de hemska träskmarker som finns i skogen. Stora delar av Hesslack liknar mer ett träsk än en skog och det finns många berättelser om jägare och äventyrare som försvunnit spårlöst då de slukats av våtmarkerna. Uråldriga ekar och andra förvridna lövträd växer i skogens norra delar och här kan man även finna rester efter titanernas enorma stensättningar och ruiner. Få återvänder från Hesslack och bara det hårdnackade trollkompaniet från Goleborg har lärt sig att navigera den mörka skogen.

Hesslack är en gles björkskog där marken täcks av gula och röda löv året om. Sägner säger att så mycket blod har spillts i skogen att det permanent har färgat den. Otaliga bataljer har utspelat sig i Hesslack och träden har blivit vittnen till många grymma handlingar och oförrätter. Efter att den svarta dräparen slog till mot Caldarox blev Hesslack den stora kyrkogården för många av de första offren. Under mossor och löv, långt ned i den maskbebodda jorden har man begravt tusentals personer som under tidigt 300-tal togs av pesten. Det finns många som påstår att de döda går igen och vandrar i Hesslack när månen skiner om natten och att man kan se stora hål i marken runtom i skogen där folk har legat begravda en gång i tiden innan de reste sig från dödens stilla vagga. Det hårdnackade trollkompaniet har många gånger dementerat uppgifterna om att det skulle finnas odöda i skogen men ändå hävdar folket i byarna runt Heff och Goleborg att de har utsatts för övergrepp av vandrande skelett och förruttnade lik som går igen.

## Hoelds Citadell

Nordöst om det stora citadellet i Hexlandet ligger det andra av Caldarox citadell vid det norra havets kyliga och karga stränder. Här huserade en gång i tiden Hoelds riddarorden under ledning av ordensmästare Hakon Yargas. Orden grundades vid tiden efter superfluxen då Josul Järnkrona och Tira Tistelhand kom ned från norr och först började bygga upp Caldarox till riket som står sig än idag. Det har länge debatterats om vilken orden som faktiskt kom först - Akkylax eller

Hoeld. Vissa säger att de fem riddarna som dräpte draken Akkylax var av Hoelds riddarorden medan andra menar att det inte är möjligt eftersom att det andra citadellet i nordöst inte uppfördes förens hundra år efter Hex citadell och att det finns bevis för detta i den stora byggarboken i Igdons bibliotek. Men den boken förlorades som många andra vid branden under palatskriget och den kunskapen har fallit i glömska. Hur det än må vara så var Hoelds riddarorden mäktiga riddare som tjänade de forna högkonungarna väl, innan mörkret tog dem.

En gång i tiden var Hoelds citadell den vackraste platsen i hela Caldarox. Man säger att dess tinnar och torn sken som guld och silver i solljuset och att där fanns relikier och skatter från tiden innan superfluxen som inte gömdes i mörka katakomber men som fick stå ute i det fria för alla i riket att se. Det var en tid av visdom och godhet och Hoelds riddare förkroppsligade ära, brödraskap och värme för alla från Vex till Dyfor. Åren kom och åren gick. I ur och skur fanns Hoelds riddarorden där för att skydda folket från världens alla fasor. Men så en dag förändrades allt. Det var den dagen då svartfolken kom.

Det stora svartfolkskriget slog hårt mot Caldarox och man säger att hammarslaget föll hårdast över Hoelds citadell. Svartfolken myllrade ned från de stora bergen och från Tievidens mörka skog i söder. Hoelds riddarorden stod fast så länge de kunde men när ulvryttarna och svartresarna kom med sina krigsmaskiner av järn och eld fanns det inget riddarna kunde göra. Ingen hjälp kom från södern eller hovet i Pfaris. Inga bud. Hoelds riddare var ensamma - och de föll ensamma. Nästan alla ordensriddare gick under, förutom ett fåtal som lyckades fly när de insåg att citadellet var bortom räddning. Bland dem var Sang Tommun och Titanen Titos. Den platsen som var vacker och god föll mot mörkret och blev i många, många år ett tillhåll för svartfolk och onda krafter.

Drygt 40 år senare återvände de nu åldrade riddarna Sang Tommun och Titanen Titos med sina bröder och det lilla som återstod av Hoelds

riddarorden. De lyckades rensa ut det fallna citadellet från svartfolk och mörkervarelser men alla förutom Sang och Titos dog i stridigheterna. Bland de förkolnade ruinerna fann de två riddarna en hemlig passage som de aldrig hade hört om eller läst om i citadellets många annaler. En passage som ledde dem till en grotta djupt under jorden där de fann något så magiskt som drakägg från tiden innan superfluxen. De två riddarna kom sedan att bilda de berömda och fruktade Drakmästarnas riddarorden som står sig än idag.

Nuförtiden är Hoelds citadell bara en skugga av sin forna glans. Visst har Sang och Titos ättlingar byggt upp både murar och torn, men det är blott godhjärtade försök att återställa det som har förlorats. Den befästningskonst som en gång fanns i riket och som användes för att bygga upp den första inkarnationen av Hoelds citadell har sedan länge gått förlorad och nuförtiden kan inte ens dvärgarnas flitiga hammarslag återskapa forntidens glansdagar.

Idag är Hoelds citadell hem till Drakmästarnas riddarorden som leds av ordensmästare Sulfjörd Tommun, ättling till hans nåd Sang Tommun. Drakmästarna håller sig för sig själva bland sina drakar och de vackra vitträden som de odlat i trädgårdarna utanför citadellet. Det sägs att träden planterades från fröna av ett trädslag som härstammar från det gamla Cereval. Träden växer direkt ur klipporna och deras silverlöv lyser som starkast under en full måne.

Riddarnas drakar är förvisso inte större än hästar men fortfarande farliga bestar som bara Drakmästarnas ordensriddare kan kontrollera. För folkets eget bästa är Hoelds citadell förbjuden mark för alla som inte är svurna medlemmar av orden. När en representant från hovet eller en förnäm handelsfurste är på besök i citadellet så förvaras drakarna nere i de trånga och tysta katakomberna under jorden. Dessa katakomber är inte alls lika djupa och stora som de under Hex citadell. Här finns förvisso stora kammare och långa mörka korridorer men de sträcker sig inte längre än en halv kilometer under citadellet. Drakarna avskyr att vara inlåsta och blir extra

arga, även på sina mästare, när de till sists släpps lös. Det krävs dagar av arbete och tyglade för att lunga drakarna efteråt. Således ogillar ordensriddarna att låsa in sina drakar och tillåter inte mer än ett officiellt besök om året från omvärlden.

## Husaford

Så länge någon kan minnas, långt innan de första orden i Unionskrönikan tecknades har Husaford varit ett tillhåll för svartfolk. I Karlo menar man att skogen är mörkets hjärta och man lever i ständig skräck från de svartfolk som lever i Husaford. Otaliga kampanjer har gjorts för att en gång för alla rensa skogen från svartfolk, men alla har de misslyckats. Istället har man rustat ett antal jägarkårer som håller till i skogens utkanter för att slå larm om svartfolken är på väg mot Karlo. Dessvärre lever dessa jägarkårister ett farligt liv och livslängden är sällan längre än fem år. Detta har i sin tur fört med sig att man numera rekryterar dömda brottslingar till jägarkåren som en del i ett mildrat straff. Med andra ord, det är en brokig skara män och kvinnor som håller vakt utanför skogen mot svartfolken.

Husaford är en av landets mest kända skogar, dels för att den är full av svartfolk men också för att det bor nymfer i skogen. Vackra och farliga varelser som sägs dränka unga jägarkårister och knektar som patrullerar i skogen. För att undvika fler dödsfall har man låtit anlägga en stig av sten genom skogen som i folkmun kallas för nymfstigen. Så länge man håller sig till den stigen - som har förhåxats med skyddande magier av Nexuiter - så sägs det att man är säker från nymfernas förförande sång.

## Igdon

Otaliga gånger har Igdon raserats och skövats av svartfolk och inte ens betydande och påkostade borgbyggen har hindrat svartfolksarméer att anfalla staden som sägs ha varit den plats där Josul Järnkrona först slog ner sina bopålar i det

nya landet. Folket i trakten tror att platsen är hemsökt av en förbannelse och därför övergavs Igdon till stora delar för cirka 150 år sedan och man upplöste dess styre och åtagande gentemot unionen. En del valde dock att stanna och de lever till stora delar i en övergiven spökstad. I Pfaris menar man att det mest är rövare och vildknektar som styr och ställer i Igdon, andra menar att det är härdade utbygdjägare och vildmarksfolk som skyddar resten av Coldorax från svartfolken.

För äventyrare som dristar sig till att besöka Sibblons ängar, Cul'Kordia eller ge sig in i Altorkann fungerar Igdon som en ypperlig utpost, även om man måste vara försiktigt. De som lever i staden är mejslade i granit och har inget till övers för svaga personer. På stadens få värdshus kan man hitta såväl vargmän som halvtroll och det ryktas om att en av Caldaroxx mest fruktade lönnmördargillen, Svartdolkarna, har sitt huvudfäste här.

En gång i tiden var däremot Igdon inte bara känt för lönnmördare och mystiska utbygdjägare - men som en av Caldaroxx knypunkter för lärdom och litteratur. När Josul Järnkrona och Tira Tistelhand först kom till Igdon så lät Tira bygga ett enormt bibliotek som kom att kallas för Lyceumet. Där fanns skrifter från tiden innan superfluxen. Om monster, titaner, drakar och demoner. I bibliotekets många dammiga verk kunde man läsa om förnåma furstar och ärade riddare. Om svek och krig och om kärlek och brödraskap. Det sägs även att det var i just Lyceumet som Tira Tistelhand för första gången lärde ut magi till Caldaroxx många lärda män och kvinnor som sedan skulle komma att starta flera av rikets mest omtalade magigillen. Vissa säger att Ruan Svartkrona en gång i tiden var en student vid Igdots bibliotek. Dessvärre gick all kunskap som fanns i Lyceumet förlorad i den stora branden under Palatskriget då stora delar av staden förgicks till lågornas vilda raseri. Caldaroxx skulle aldrig se bibliotekets like igen. Sedan dess har man i Pfaris försökt återskapa biblioteket men det är bara en femtedel så stort och inga av de gamla kunskaperna har aldrig kunnat replikeras.

## Jordien

Jordien är en handelsmansborg och stad som anlades i början på 300-talet av släkten Griptunga (numera utdöd) men i Unionskrönikan kan man läsa om ett omfattande ruinsystem som låg där innan superfluxen. Ruinerna ligger på en höjd sydöst om den nuvarande borgen och sägs vara hemsökta av onda andar och häxor. Kärnan i borgen är det stora porttornet och ett antal byggnader som ligger i dess anslutning. En hög jordvall med palissad är uppförd mot inlandet men det är i huvudsak för hot mot havet som borgen har uppförts. Otaliga gånger har mindre arméer av svartfolk from Altorkanns utkanter tagit sig över sundet för att försöka slå rot i Filendark och därmed söka sig söderut. En av de blodigaste belägringarna skedde för ett mannaminne sedan då svartfolk och resar tog sig över Altorsundet och fullkomligt svärmade över Jordien. Knektarna i Jordien lyckades mot alla odds hålla stånd och på grund av deras mod, lät den Oldertamska ullmakaren Sildham Grubbur sätta upp en kopparplakett på muren. Texten är på gammelmål och lyder "Till minne av det tre tjog knektar som fick sätta sitt eget liv till i försvaret av denna stad. Må svartfolken dö i korpkoppor". Sildham Grubbur gjorde även en insamling bland ullmakarna i söder för att bekosta de enorma järnportarna som leder in till staden. Onödigt tyckte många, eftersom det knappast är mot söder som hotet finns. Portarna bär stora reliefer av Sildhams profil och de flesta säger att det bara är ett fåfängt försök av ullmakaren att få sitt egen namn med i historien.

Jordiens strategiska läge som en buffert mot norr, är viktigare än vad många tror men trots det har Jordien aldrig erkänts som en unionsangelägenhet. Istället är det ullmakarna och familjen Hellakks som till stora delar bekostar den manstarka knektstyrka som numera skyddar staden, liksom den jägarkår av utbygdsknektar som ständigt patrullerar kustområdet mellan skogen Olden i väster och borgen Erem i öster.

## Korpkoppor

Efter Det stora svartfolkskriget slog en hemsk sjukdom till mot stora delar av Caldarox, men Jordiens togs extra hårt. Man tror att det var svartfolkens blod som spred sjukdomen men ingen vet säkert. Det enda man vet är att det främst var knektar och soldater som hade slagits i kriget som gick under i korpkoppor. Farsoten fick sitt namn av de svarta kopporna som växer fram i den sjukes hals - svarta som korpars fjädrar. Till sists har halsen fyllts med så många korpkoppor att offret kvävs till döds. Idag är inte sjukdomen lika vanlig men den som låter svartfolkens blod stanna kvar för länge på den bara huden riskerar att smittas.

## Kadd

Det vattendränkta Kadd är allmänt känt som Tjuvarnas stad. Här i utkanten av Unionsriket samlas de mest utstötta och förföljda, de som har fått en dödsdom över sig, eller som måste fly från rättvisan. Kadd är Caldarox avträde och här finns varken ruinbälte eller borgar. Staden är helt omgiven av ett träsk som i princip sträcker sig från havet i väster till bergen i öster. Träskan är kända för sina många faror och Den svarta tandens häxkult.

Kadds stadsfurste har visserligen undertecknat unionens stadgar och bestämmelser men han gör inget för att efterleva dem. Kadd har sin egen lag och sitt eget styre och dess invånare använder gärna ordspråket "En Kaddare låter andra bära oket, så vi kan dricka vattnet", vilket såklart fått såväl handelsfurstar som riddare att mer än en gång hota med att jämna Kadd med marken.

Kadds främsta export är det omtalade häxvinet som framtas genom att behandla den giftiga änkedruvan som växer under vattnet i träskmarkerna som omger staden. Det sägs att vinet är extra starkt och kan framkalla hallucinationer om det förtärs i överdådiga mängder.

Stora delar av staden har efter många kraftiga skyfall översvämmats. Flera distrikt ligger helt under vatten och för att ta sig från den södra delen av staden till den östra sidan till den norra sidan måste man resa med roddbåt eller flotte. De delar av Kadd som inte har slukats av vattenmassorna är ändå fuktskadade och delvis översvämmade. Endast den södra sidan av Kadd har man lyckats rädda och där lever hundratals människor ovanpå varandra i stora och sneda höghus som man har varit tvungen att konstruera för att rädda befolkningen från översvämningarna. Husen är olyckligt byggda med begränsad budget och under kort tid. Således är de mer ruckel än hus. Baracker ovanpå andra baracker som skapat en form av improviserad och sorglig kåkstad. Man säger att tjuvarna har en egen stad under jorden där de lever gott och skrattar åt de stackars satarna som trängs uppe i kåkstaden.

Den väldiga muren runt Kadd sprängdes helt i luften under Det stora svartfolkskriget när orcherna kom ned från bergen i öst och laddade stadens avlopp med svartpuder som sedan jämnade muren och de yttre befästningarna med marken. Men inte innan den väldiga sammandrabbningen nere i kloakerna där Kaddarna försökte driva svartfolken tillbaka. Bataljen har i folkmun kommit att kallas för "rättslaget". I Torixvald Verentias sorgsna ballad om slaget kan man höra att svartfolken inte dödade de skadade Kaddarna utan lät dem ätas levande av avloppens stora svartråttor.

## Kal'Bartola

Åren 540-481 nämner unionsräkenskaperna dagsverken till grävningen av en vallgrav samt en anseelig summa till förflyttandet av stenblock från inlandet till förstärkning av staden Kal'Bartola. Som en av de mäktigaste städerna i Unionen finns dock varken någon stor borg eller fästning i Kal'Bartola men väl en enorm ringmur som sträcker sig i en halvbåge mot norr och ringar in den del av staden som ligger mot bergen. Ringmuren är sannerligen

en imponerande skapelse och utanför dess portar ligger en märklig stenformation som är långt äldre än den civilisation som rådde innan superfluxen. Enorma kolosser är staplade på varandra och man tror att det är titaner som en gång har byggt denna formation som nu helt har rasat samman.

Erfarenheter från det stora svartfolkskriget då staden stormades och nästan brändes till grunden visade på tydliga svagheter i befästningarna och därefter uppfördes den ringmur som nu stoltserar med femton torn och en enorm port med vindbrygga som vaktas dag och natt. Som en extra försiktighetsåtgärd lät man även dvärgar bygga en inre mur, den så kallade "dvärgmuren", med ett komplicerat nätverk av skottgluggar och blindportar. Det sägs också vara en av anledningarna till att Kal'Bartola inhyser den största dvärgpopulationen i Caldarox, de renodlade dvärgbosättningarna borträknat.

Landskapet utanför Kal'Bartola är känt som ett farligt område att vistas i. Svartfolk rör sig ständigt i utbygden och därför är gårdsfolket här mer hårdföra och beväpnade än brukligt. Gårdarna är oftast förstärkta med palissader och murar för att skydda mot rövartåg.

I Kal'Bartola är Miallox Lombadiakk stadsförste och det är hans rika handelsfamilj som har styrt och ställt i staden sedan det stora svartfolkskriget. Familjen Lombadiakk har goda relationer med dvärgarna och det är vida känt att Kal'Bartolas framgångar vilar ovan en grund av dvärgsvett. Dvärgarnas ädla metaller och fantastiska råmaterial har fungerat som en lukrativ exportvara för staden men även som byggstenar till Kal'Bartolas goda struktur och försvar. Men dvärgarna rynkar inte på pannan för det. De lever ett gott liv i staden och behandlas med stor respekt av alla dess invånare. Därtill tjänar de en god slant på sitt arbete.

På grund av den stora dvärgpopulationen så är stadens arkitektur extra säregen jämfört med resten av Caldarox. I Kal'Bartola har man



nämligen låtit bygga särskilda "dvärghus" för att husera de småväxta invånarna. Dvärgarna har själva varit med och ritat husen och man säger att på grund av deras säregna utformning och utsmyckning så är dvärghusen dubbel så dyra att köpa och hyra som vanliga människohus. Men dvärgarna har råd. Dvärgarnas hus har särskilt låga tak men oftast fler än två våningar. De smyckas med vackra träsniderier och deras fönster målas med ett särskilt lack som gör att folk på gatan inte kan se in men en dvärg på insidan kan se ut. Dvärghusen lutar också alltid lite snett åt det ena hållet eller det andra och de bär vackra halmtak som glittrar i solskenet. Inuti husen är, konstigt nog, allt lite för stort. Dvärgarna av Kal'Bartola gillar nämligen att omge sig av stora föremål av någon outgrundlig anledning. Vissa säger att de kompenserar för något medan dvärgarna själva menar att stora saker varar längre än små saker. Deras mjödmuggar kräver en stadig tvåhandsfattning och deras stolar är så övervuxna att även en fullvuxen man kan känna sig som ett litet barn i dem, dinglandes med benen över marken.

Det ska tilläggas att inte alla Caldaro dvärgar delar Kal'Batoradvärgarnas förkärlek för övervuxen inredning, det verkar vara en lokal företeelse som får resten av rikets dvärgar att slå sig för pannan i förundran.

## Den röde riddaren

Upe på en kulle vid stadens stortorg, med utsikt över Kal'Bartolas berömda ringmur ligger det välbesökta värdshuset Den röde riddaren. Här håller värdshusvärd Timir hov både natt som dag med hjälp av sina döttrar Eljia och Lilja. På värdshuset får man ofta höra om hur huset kom att få sitt säregna namn. Sagan berättar om när riddaren Oromir av Svartsköldarnas riddarorden kom till Kal'Bartola under Palatskriget. Staden var under belägring och det såg ut som att den skulle falla inom en dag eller två. Oromir var kommendör i armén och han ledde belägringen. En natt söp riddersmannen och hans närmaste soldater sig redlösa. I sin druckna förvirring fick Oromir den briljanta idén att få slut på belägringen en dag tidigare än planerat. Efter mörkrets inbrott klättrade de över Kal'Bartolas ringmur och smög sig in i staden. Väl där bestämde

man sig för att varken riddaren eller hans mannar hade fått i sig tillräckligt och de sökte sig genast till närmaste dryckesstuga. Högt uppe på kullen stod värdshuset Det svarta svinet och både Oromir och hans soldater fann sig snart drickandes och sjungandes där. Men så slog planen snett och Oromirs goda idé verkade plötsligt inte så god. Värdshusvärden såg att riddaren, som hade förklätt sig som en allmän stadsbo, bar en näsduk av silke med Svartsköldarnas emblem på. Folket drog vapen och tumult bröt ut. När morgonen grydde kunde kronans armé skåda sin anförare hängandes över Kal'Kodoras stadsport, den röde riddaren med tio dolkar i sitt bröst. Värdshusvärden belönades rikligt för sitt modiga dåd och med sin nya förmögenhet kunde han renovera sitt värdshus och utöka sin meny med rätter från när och fjärran. Man lät bygga en av Caldarox största vinkällare och ryktet säger att man till och med lyckades importera ett par flaskor alfvín från Wiilen. Allt sedan den dagen har värdshuset hetat Den röde riddaren.

På värdshuset kan man finna en uppsjö av olika maträtter och viner. Här finns långkoket lammlår och timjanstoppad raphhöna men även helt gratis måltider för fattighjonen som nässelsoppa och hårt bröd doppat i gryta. Bottenvåningen fungerar som allmänsal och dryckeshal medan både övervåningen och undervåningen håller en mängd olika rum som går att hyra till varierade priser. Där finns små vrår som knappt får plats med en fjädersäng såväl som överdådiga sviter med flera sängar. Det finns även en del rum som är särskilt konstruerade för att passa Kal'Bartolas dvärgar. I källaren har man låtit bygga ett stort badhus med tio kar fyllda med rykande varmt vatten. En timme i badhuset kostar hundra guldmynt och om man önskar dryck och mat nere i badet kostar serveringen ytterligare tjuugo silverdrakar.

## Svartgränd

Längst den södra delen av Kal'Bartolas ringmur kan man finna den plats som man i folkmun kallar för svartgränd. Om svartgränd har man inte sjungit några sånger eller författat några dikter. Det är ett tillhåll för tjuvar och fattighjon. Det folk som unionen glömde. Stadens förnäma invånare kallar platsen för "brungatan", en blinkning till det man dumpar från fönstren ned på gatan. Här finns några

få fattighus men de flesta har inte råd att ta in där. Majoriteten av svartgränds fattighjon stryker omkring längst de skitstänkta gatorna eller tas upp i de lokala tjuvgillena. Stadsknektarna reser ibland ned till svartgränd men inte för att på något sätt se till de olycksamma fattighjonens bästa. Här dricker de billig öl på värdshuset Den bruna rättan och spenderar sina guldmynt på de många lusthusen. Man säger att den som föds i svartgränd har två val, dö ung eller ta sig därifrån.

## Kal'Kodora

Kal'Kodora heter den stad som är det enda stället i hela Caldarox som binder samman de två öarna Coldorax och Filendark. Det är en gammal plats med anor från högkungarnas tid men den enorma träbro som handelsfurstarna låtit uppföra är ett par hundra år. Bron som spänner över de två landmassorna har byggts av såväl dvärgar som människor och förslavade svartfolk.

Själva staden Kal'Kodora ligger till söder, på Filendarks sida. Där bron förbinds med Coldorax finns bara en stor tullport och en borg med avancerade befästningsverk för att skydda mot svartfolken i norr.

Ingen träkonstruktion i hela Caldarox är så mäktig som den bro som spänner över landmassorna vid Kal'Kodora. Inte ens värdshuset Flygande tuppen i Karlo, vars omfattande träkonstruktioner med tinnar och torn är vida känt kan jämföra sig med bron. Delar av bjälklaget kommer från drakekar som växer i Eldakaar. Somliga menar att det var en gåva från de skygga alverna som lever där, andra att modiga skogshuggare och utbygdjägare letade sig in i skogen och fällde de enorma ekarna och förde dem över Kaltorsundet till Kal'Kodora. Det finns en hel del berättelser om hur bron uppfördes, men också otaliga gånger då den stått i brand. I det "korta svartfolkskriget" som rasade i norr mellan Viselons jägarkår och svartfolk från skogen Altorkanns östra delar, var bron nära att förstöras. Jägarkåristerna hade trängts tillbaka till bron av svartfolken och i ett försök att rädda sig själva och hindra svartfolken

att ta sig över beslutade de sig för att sätta bron i brand. Kort därefter fick de dock understöd av riddare från citadellet i Hoeld och en smärre katastrof kunde undvikas. Riddarkrönikan gör gällande att även alver deltog i försvaret och att Rydaros Silverhår dräpte ett enormt härskartroll med en välriktad pil i ögat, och att man från bron, än idag kan se trollskelettet som ligger på botten.

Efter kriget gjorde flera handelsfamiljer stor sak kring beslutet att bränna bron och Viselons jägarkår fick stå till svars. En ny lag stiftades som tydligt klargjorde att endast unionsrådet tillsammans kan fatta beslut om att bron skall brännas eller inte.

## Nordeport

Norr om Kal'Kodora, på andra sidan den berömda träbron, ligger den befästning som har fått namnet Nordeport. Här finns en tullport och en liten borg som försvarar bron och staden från svartfolken i de norra skogarna och våtmarkerna. Själva porten ligger belägen några få hundra meter från brons norra ände och här är omkring tjugo mur- och portknektar stationerade för att hålla vakt mot Altorkann. Framför porten grävde man efter kriget en vallgrav och lät uppföra en vinschbrygga som knektarna vid porten kan höja och sänka. Själva porten liknar mer en liten mur med anknuten gallerport och vakttorn. På tornets tak står ett tre meter högt bål av trädstammar och torra kvistar som vaktas av två murknektar dag som natt. Om svartfolken skulle komma, så kommer knektarna att tända bålet så att hela Kal'Kodora kan se att stridens timma är kommen. Efter att staden nästan föll under kriget författade skalden Moroes Xolorin dikten om de tre portknektarna som höll stånd mot jätten Mugandir som försökte bryta ned gallerporten och öppna upp staden för svartfolkens här. Mugandir var stor och stark, och den sista av sin sort. Portknektarna var söner och döttrar till bönder och grisfarmare, men de stred lika tappert som riddare.

Själva borgen, även kallad Svarta Slottet, ligger belägen strax vid sidan av porten, halvvägs ut på en klippa i sundet. Borgen är målad svart och har

en stark mur och många höga torn där knektarna håller vakt över fornmarkerna norröver. Men det är inte på grund av dess svarta färg som borgen har fått sitt namn. Under Det korta svartfolkskriget, när staden var under belägring, så höll svartfolken borgen under många dagar. Historieböckerna berättar om att resen Kragoch den förfärlige, lagade svartpudding" på knektarna och riddarna vilka hade försvarat borgen från svartfolken. Man säger att man fortfarande kan känna lukten av död nere i köken och att all mat som lagas där har en unken och otrevlig smak.

## Karlo

Staden Karlos framväxt hänger väl samman med den ständiga konflikt mellan stad och landsbygd, som sedan högkungarnas tid har präglats Caldarox. Karlo har en naturlig hamn och port mot öster och här byggde en av de första högkungarna, Clorix den långhårige, en stor borg med utsikt över sundet. Borgen sägs i sin tur vara byggd på lämningarna från titanernas tid. Borgen lades i ruiner och staden skövlades i början på handelsfurstarnas tid då konflikten med landsbygden växte. Bönder, ullmakare och väghandel behövde alla använda Karlos hamn för att skeppa gods till öster. Karlos handelsfurstar byggde en hög mur runt staden och uppförde ett antal tullportar, samtidigt som de slöt en handelsallians med Pfaris på andra sidan sundet. Karlos makt och rikedom ökade med de tullavgifter som strömmade in i stadens kassa och flera handelsfurstar etablerade sig innanför murarna.

Familjen Maxia byggde ett stort palats på ruinerna efter Clorix den långhåriges borg och kom att styra stora delar av staden. Karlo är till antalet invånare unionsrikets största stad och som därtill hyser en ansenlig mängd farmannabönder som lever utanför murarna men bedriver sin handel innanför stadens portar. I samband med det stora svartfolkskriget påbörjades bygget av den ringmur som numera helt innesluter Karlo. Flera påbyggnader har gjorts, vilket skapade ett småkrig mellan Karlo och andra handelsfurstar

som levde utanför staden. Staden avgick med segern och Karlo stärkte sin makt, samtidigt som tullavgiften höjdes. Idag är den stora tullkastellen porten in till ett myllrande Karlo som alla måste passera för att erlägga tull i stort och smått.

I Karlo är det stadskungen Albaton som styr och ställer, åtminstone utåt sett. Alla vet att det egentligen är den rika handelsfamiljen Maxia som bestämmer i Karlo och att stackars Albaton bara är en nickedocka i deras tjänst. Likaså är alla stadsknektar som patrullerar stadens gator. Man ska inte tro annat än att det är Maxia som är Karlos sanna härskare.

## Riddarstallarna

Riddarstallarna finns i direkt anslutning till det som kallas för den inre muren, det försvarsverk som ligger vägg i vägg mot Maxias ståtliga palats. Riddarstallarna är området där Caldarox riddare kan få sina stridshingstar ryktade av stalldrängar och där riddarna kan vila ut efter sina långa resor. Runt riddarstallarna samlas de små smedjorna och slipmästarna för att ombesörja riddarnas vapenvård, men i ärlighetens namn gör de sig mest pengar på stadsknektarna som är snabba med att påpeka att de minsann använder sina vapen mer än riddarna. Svarta riddaren heter det värdshus som ligger vid riddarstallarna och här råder en strikt etikett utan bråk och skrän. På värdshuset sitter man i bänk och bås som folk och vill man ha något serverat får man vänta på sin tur. Underhållningen är högklassig med dans och sång från stadens gycklare och jonglörer. Har man tur kan man få uppleva den mytomspunne Tristandox som slukar svärd och släcker facklor med munnen. Det är minst ett halvårs kö för att få bord på värdshuset.

## Trenne Drakar

Längs bort i Tårarnas gränd, där inte ens solljuset når mitt på dagen ligger en liten krog inklämd mellan två magasin. Krogen heter Trenne drakar och är hemvist åt utbygdjägare och skattletare, men också handelsmän av tvivelaktig vandel. Det går många historier om hur den storväxte halvresen Thork tog över Trenne drakar från bröderna Oltox för några år sedan och man säger

att det nog bara är en tidsfråga innan bröderna med våld försöker ta tillbaka den krog som deras far en gång grundade med hjälp av mynt från ruinbältet. På väggen bakom den slitna bardisken i välpolerad ek hänger det dräparsvård som den gamle skattletaren dräpt såväl dyttroll som kungskimmera med, och bröderna Oltox har svurit på Caldarox alla ruiner och sin moders oskuld att svärdet ska tillbaka till släkten till vilket pris som helst.

På Trenne drakar kan den äventyrlige höra många rykten om ruinplatser och gömda skatter. Handelsmännen här betalar gärna extra för att skicka iväg en grupp äventyrare för att göra det värv de själva inte vågar. Stadsknektarna brukar hålla sig borta från platsen, men de murknektar som tycker om att spela tärning utgör annars merparten av gästerna en vanlig kväll.

## Flygande Tuppen

Gycklare och skalder gör gällande att den som en gång byggde Flygande tuppen, hette Mustor Brior och var en dvärg. Han hade besökt alvers boningar i Altorkann och förälskat sig i konsten att bygga i trä och inte i sten, och han sägs ha fastslagit att: "inte en sten, inte ens ett gruskorn skall förknippas med denna plats." Oavsett så är Flygande tuppen en imponerande träskapelse med snidade bjälkar och träkonstruktioner som är väl värt ett besök. De gyllenbruna golven är välpolerade av alla stövlar från jägare och riddare som har samlats här för att dricka trolldryck, sluta allianser och utbyta historier. Flygande tuppen är Karlos största värdshus och här kan den trötte äventyraren hitta en skön säng och god mat. På bakgården vevar grillmästare de helstekta vildsvinen som utgör huvudmenyn på värdshuset. Svinen stoppas med vildtimjan och tamska ullörter och grillmästarna öser lumbriskt slottsvin över köttet så att det ska bli riktigt saftigt.

## Garnisonen

Det område som breder ut sig i direkt anslutning till den stora porten kallas allmänt för Garnisonen. Det är här murknektarna har sitt tillhåll, där de lever och tjänar och inte ens hovknektars, eller

riddares oinskränkta makt gör sig besvär här. Porten är navet kring vilket murknektarnas liv kretsar och det är drömmen för envar murknekt att tjäna här. Att förpassas som murvakt mot havet där de kalla och blöta vindarna alltid gör sig påminda är så långt bort ifrån portens värmande eldar en murknekt kan hamna. Det finns en hel organisation med såväl ämbeten som titlar för dem som tjänar vid porten. Mynthällare, eldprälare och spjuthängare är bara några av de mer upphöjda titlarna som gör att en murknekt får ett extra mål mat om dagen. Speciellt viktig är Husmästaren som från ett litet hus som hänger på muren ovanför porten övervakar alla som kommer in och ut genom porten. Husmästaren har ett litet hov av tjänare som kallas för hustjänare och de tas alltid från murknektarnas egna familjer.

## Legenden om Astax klinga

Samstämmiga uppgifter gör gällande att det svärd som kallas för Astax klinga, faktiskt hittades av Josul Järnkronas son i ruiner när de just lämnat Altorkann. Hur svärdet senare kom att hamna i riddarsläkten Tveskölds ägo, råder det dock delade meningar om. Svärdet smiddes delvis om och man förlängde såväl hjaltet som parerstängen så att det mer kom att likna ett knektsvärd. Svärdet bars av riddare Ydas Tvesköld under det stora svartfolkskriget (det kan bekräftas genom den inskription som gjorts på parerstängen "Buret av Ydas"). Denna stolta och modiga kvinna, kämpade sida vid sida med landsknektar och genomförde många räder ut i ruinerna och skogarna för att döda svartfolk. Hon stred mot svartfolkskungen Trokks vid Oldens utkanter, jagade resar på Sibblons ängar och såg sin far stupa i slaget om Karlos portar. Legenden berättar att hon alltid sov med svärdet i sin hand och att det aldrig lämnade hennes sida. Vid sin dödsbädd skänkte Ydas Astax klinga som gåva åt sin yngsta dotter Tasta, med löftet om att hon skulle svära sig till riddare, i enlighet med traditionen. I hennes ätteled förblev sedan klingan till tiden för Palatskriget då svärdet hamnade i händerna på vildknekten Westax Blåmun och vidare i furst Hartos Drakmanes ägo. Slutligen hamnade vapnet i Karlo efter fursteupproret då Pillian Drakmane halshöggs med svärdet för sitt

förräderi mot unionen. Idag förvaras svärdet i familjen Maxias skattkammare och en gång varje år låter man folket vandra ner i katakomberna för att skåda klingan. Det sägs att Astax klinga har mäktiga magiska egenskaper och är möjligen ett av de mäktigaste föremålen i riket. Ryktet i Karlo gör även gällande att den som håller i svärdet ska få en uppenbarelse om sitt eget öde.

## Klarivux

På sin dödsbädd uttalade den evige inkarnationen (manifesterad i Hyumenix av Porick), en profetia som har legat över Klarivux som en tung bila sedan dess. Han sa att "när drakklockan ringer skall furstarna falla". Vilka furstar talade han inte om, men det finns bara en drakklocka och den finns i staden Klarivux. Det är en gammal klocka som bärgades i djupet av Hex citadell av riddare Nathanis Melokk och hans trupper under kriget med ärkemagikerna. Klockan som är fäst högst upp i ett klocktorn i stadens mitt är gjord av drakjárn och lika stor som den västra tullporten i Karlo. Nathanis lät installera klockan för att kunna ringa i den för att varna invånarna för eldsvådor eller yttre hot, men sedan Hyumenix uttalade profetian har ingen vågat att ringa i klockan.

Bentrad av Clava, som är direkt ättling till Nathanik Melokk har svurit sin trohet till stadsfursten av Pfaris och byggt Klarivux som ett fäste mot de norra och västra ödemarkerna. Utöver Klarivux stad så finns där två ytterligare betydande befästningar. Själva borgen som är belägen vid havet som blickar österut mot Karlo på andra sidan sundet och det man i folkmun kallar för kungabältet, vilket syftar på den enorma muren som alla som vill ta sig till hovets högsäte i Pfaris först måste passera förbi. Denna enorma stenmur som sträcker sig från Klarivux borg och stad i öst hela vägen till det västra havet är den längsta och högsta muren i hela Caldaro och längst den tjänstgör cirka 500 murknektar och 100 riddare från Den svarta pilens riddarorden. Muren bemannas utifrån Klarivux borg i öster, men det finns även omkring tio mindre garnisoner längst med muren som också har varsin vinschport som

kan öppnas eller förseglas av murknektarna. På murens västra sida finns den största garnisonen med en liten hamn som kan ta emot förnödenheter från handelsfartyg som går till att försörja folket på muren.

Borgen vid den östra stranden huserar omkring 30 knektar och tio riddare - det är ordensmästare Hemmelt Tenner som har befälet över borgen och muren. Nedanför borgen och murens östra ände ligger själva staden Klarivux där den berömda dracklockan hålls i säkert förvar. Staden är inte direkt någon knypunkt för varken kulturellt eller civiliserat folk. Det är mer eller mindre ett dryckeshål för knektarna och riddarna på muren som kommer till staden under sina lediga stunder för att dricka och spela bort sina bekymmer. Det finns en mängd berömda lusthus i Klarivux bland vilka det mest omtalade och besökta heter Nyckelhålet - ett vanligt tillhåll för murens vävavlönade riddare. Endast en gång i dess långa historia har Klarivux mur fallit. Under det stora svartfolkskriget revs den ned av både jättar, härskartroll och svartfolkens krigsmaskiner. Ombygget påbörjades omkring fem år efter krigets slut och bekostades av både hovet och dvärgarna som kom ned från bergen vid krigets slut för att ansluta sig till Unionen.

## Det stora skådespelet

Vart femte sommar går det stora skådespelet av stapeln i Klarivux stad med omnejd. Alla gycklare, skådespelare, skalder och historieberättare förbereder sig i flera år inför det stora spektaklet som drar publik från Caldarox alla hörn. Skådespelet går ut på att återskapa tiden under "Det stora svartfolkskriget" när Klarivux mur föll, en påminnelse om att unionsriket måste vara på sin vakt mot mörkret som lurar i fornmarkerna. Somliga klär ut sig till riddare och knektar som håller stånd på muren medan andra målar sig med lera och klär sig i fula säckar för att föreställa svartfolken. Själva skådespelet pågår under en kväll och dessförinnan äter man och dricker gott i stora tält i ett dygn ute på fältet norr om muren. Skådespelet når sin höjdpunkt när svartfolken placerar små knyten med svartpuder och färg vid muren och tänder på. Knytena exploderar i alla regnbågens färger högt upp i skyn för att illustrera hur det såg ut

när svartfolkens krigsmaskiner till sist lyckades radera Klarivux mur och bryta sig igenom. Vid skådespelets slut kröns den modigaste riddaren och det förfärligaste svartfolket. Vinnarna väljs utifrån kvalitet på förklädnad och skådespelarinsats.

## Lankedokk

Den anspråkslösa riddarborgen som ligger belägen mitt i våtmarkerna mellan Heff i väst och tvillingskogarna Fast i syd heter Lankedokk. Borgen är hem till Tvesköldarnas riddarorden och deras sigill är en bruten sköld som har klyfts itu till hälften. Tidarv Eirlinsdottir är ordensmästare över Tvesköldarna och hon och hennes döttrar har styrt över Lankedokk sedan borgen först uppfördes ovan en gammal ruin från tiden innan superfluxen.

Lankedokk har länge fungerat som det primära försvaret för de byar och gårdar som ligger långt ute i fornmarkerna bortom städernas murar. Riddarna har rest så långt som ända ned till Waeglen i söder för att försvara hederligt folk från forntidens mörker. Men nu börjar orken sina hos de gamla riddarna och de sotade befästningsverken runtom dem blir svagare för varje år som går. Svartfolken från skogarna i söder och norr har anfallit Lankedokk så många gånger att riddarna har slutat räkna. Det hör till vardagen att försvara sig från svartfolken ute på landsbygden men Lankedokk har varit särskilt pinat av den mörka avkommans rövartåg. Borgen har bränts ned, belägrats och återtagits fler gånger än någon kan minnas.

Nu när hovhuset har begärt att Lankedokk skall ge upp hälften av sina riddare för att tjänstgöra på Klarivux mur så ser Tvesköldarnas framtid osäker ut.

## Leuton

I östra Filendark under Twemerbergens skugga vid sälbukten ligger den vackra staden Leuton. Staden är känd för sin mycket gamla och sköna arkitektur som sägs härstamma från tiden innan



superfluxen och för sitt kryddiga alfvín, som sägs vara drottningens favoritdryck. Men framförallt är staden vida omtalad för att vara ett tillhåll för många magiker och studenter som kommer från Nex magigille uppe i Twemerbergen. Under vinterloven tillåts de studerande magikerna att för en dag eller två lämna snöborgens område och ge sig av ned till det vackra Leuton där de fester och umgås till god musik och gamla viner. Även de äldre magikerna som kan gå och komma som de vill spenderar mycket tid i Leuton när de vill komma bort från vardagens jäkt uppe i bergen. Utöver arkitekturen, vinet och magikerna så är Leuton också känt för att ha Caldarox näst största bibliotek fyllt med gamla skrifter och verk om magi, historia, sagor och matlagingskonst med mera. Således har Leuton kommit att bli en knypunkt inte bara för Nex magiker men också för lärda och kulturintresserade män, kvinnor och dvärgar som reser från Caldarox alla hörn för att spendera tid i staden och njuta av dess många frukter.

Genom Leuton rinner den berömda blåfloden som är vida känd för sitt klara och isblåa vatten. Större delen av staden är mer vatten än gata och således har båt blivit ett vanligt transportmedel för Leutons invånare. Vattnet i blåfloden sägs ha magiska förmågor och påstås förlänga livet för den som dricker av det. Men det är få som har vågat prova, eftersom det är strikt förbjudet att plocka vatten från blåfloden och således har sängen förblivit just en sägen.

Staden styrs av fursten Albert Idios som också grundade stadens bibliotek en gång i tiden. Han är nu mycket gammal och förstår själv att det börjar bli dags att lämna över fanan till nästa generation. Det enda problemet är att nästa generation inte alls verkar intressera sig för lärande och kultur, inte ens magi kan locka deras uppmärksamhet. Hans söner och döttrar spenderar sin tid med att rida hästar och slåss med trubbiga svärd och drömmer om att bli riddare eller utbygdsgjäre.

## Lordia

En gång i tiden var Lordia en betydande stad för Caldarox ullmakare. Det var familjen Hellakks som först grundade staden med hjälp av Fagio Maxias pengar och inflytande. Man brukade främst använda sig av Lordia som en viloplats för Hellaks knektar och handelsresande men också som en palts där man lade ull på lager under sommaren tills försäljningen drog igång under hösten och vintern. Då använde man sig framförallt av de tomma kryptorna under staden som hade precis rätt temperatur för ullet. Man vet inte vilka som en gång i tiden hade vilat i Lordias kryptor eftersom att de härstammar från tiden innan superfluxen. När familjen Hellakks grundade staden så gjorde man sig av med de krossade sarkofagerna och installerade stora magasin som man förvarade ull och andra handelsvaror i.

Men så en dag för tjugo år sedan så kom olyckan till sists också till Lordia. Vildknektarna och utbrytarjägararna uppe i de norra bergssluttningarna hade sedan länge styrts av en vildsint kvinna vid namn Aldgulda. Lordias handelsfurste hade under många månader skickat bud till både Karlo och Oldertam för att be om förstärkningar men man ansåg att furstens farhågor var överdrivna. Det visade sig senare att de hade fel.

Ledda av Aldgulda kom så till sists vildknektarna och jägararna att organisera sig och samordna en attack mot Lordia. De kallar sig än idag Röknäktarna och de slog till med full kraft när staden sov. Det hela var över på några timmar och staden föll snart under Röknäktarnas vrede. En Caldaroxisk visa som sjungs av rövare och lönnmördare över hela riket berättar om när röknäkten Rakkham Guldhår mötte hans nåd Baldazar Trosköld av Den vita svanens riddarorden inuti Lordias tiberlitiska tempel. Man brukar ibland kalla det mötet för "vaxduellen" eftersom att Rakkham till sist fick övertaget i sammandrabbningen genom att välta en stor kandelaber över riddaren så att han fick vax i ögonen. Allt sedan dess har Steppbaronessan Aldgulda styrt i Lordia och hon har aldrig erkänt vare sig unionen eller handelsmännen i Karlo. Hovhuset spottar hon på och riddarna skrattar hon åt.

Idag är Lordia hem till de som avskyr Unionen och delar Aldguldas åsikter om hovhuset. Inte rövare och tjuvar utan vanligt folk som inte tror på de nya tidernas lovord. Här har de skapat ett eget samhälle genom att bedriva handel med dvärgarna i de norra bergen som inte heller erkänner Unionen.

Utöver Röknäktarna och baronessan Aldgulda är Lordia känt för statyetten som upprättades på stadens torg efter ullkriget föreställandes halvresen Tunak som hjälpte Sofia Hellakks att dräpa Ruan Svartkrona. Statyn är gjord av brons och vid dess fot kan man läsa om belägringen av Dur'Barak och ullkrigets upplösning på ett lite guldplakat.

## Lunthia

Lunthia är den stora staden i citadellets skugga. Ända sedan den först grundades har staden alltid förknippats med Hex citadell i norr och Akkylax riddarorden. Inte för att staden är ett tillhåll för riddarna i någon större utsträckning men eftersom att staden och dess omnejd inte har något speciellt spännande som pågår förutom sporadiska besök från riddare eller väpnare som kommer från citadellet för att spendera sin lediga tid. Man kan säga att Lunthia har två utmärkande kvalitéer utöver riddarna, det stora svartfolksfängelset och tiberliterna.

Staden har länge varit hem för evighetsdyrkarna och deras lära. Där lever många av Caldarox tiberliter i rikets tredje största tempel dedikerat till deras tro. Endast svurna tiberliter och evighetsryttare är tillåtna inuti det större templet även om det finns en allmänsal dit Lunthias folk kan komma för att be och lämna donationer till tron. Faktum är att många av Caldarox evighetsdyrkare vallfärdar från alla rikets hörn för att besöka templet åtminstone en gång i livet. Trots det stora templet är inte Lunthias stadsbor särskilt brydda av tiberlitternas närvaro. Även om majoriteten av befolkningen skulle kalla sig för troende så är inte templet något som påverkar deras dagliga liv. Smederna fortsätter att arbeta och glasen fortsätter att

putsas av värdshusvärdarna , oberoende av evighetsdyrkarnas mystiska ärenden i skuggorna.

De stora katakomberna under Lunthia, härstammar från tiden före superfluxen. Man säger att när staden en gång byggdes av dvärgarna, vid tiden strax efter att draken Akkylax dräptes, så var katakomberna glömda ruiner från forntiden vilka fick stå till grund för Lunthia. Idag är de gamla ruinerna hem för Lunthias stora svartfolksfängelse. Caldarox handelsfurstar kan aldrig förstå sig på vansinnet men ordensmästare Paatrix Silberklinga av Hex citadell förkunnade för länge sedan att om Caldarox skulle ha en chans mot svartfolken så torde de förstå sig på dem bättre. Eftersom de två böckerna Monstra Add och Monstra Epposs gick förlorade under branden i Igdon så vet man mycket lite om svartfolkens beteende och tänkande. De förnäma ordensmästaren har försökt att råda bot på detta kunskapsgap och därför är det inte ovanligt att riddare, äventyrare och jägare ibland anländer till Lunthia med stora ruinresor och illvilliga orcher som de vill sälja till fängelset. En representant från citadellet utreder ifall varelsen kan bidra med något unikt till vetenskapen och om så är fallet så blir jägaren belönad med en gedigen summa. Om inte, så dödas besten.

Just nu hålls fler än 200 fångar i fängelset långt ned under jorden dit inget solljus når. Svartfolksfångarna matas två gånger om dagen med djurkadaver och vatten och tillåts ibland vandra fritt ute i den stora underjordiska "trädgården", som mer liknar en stor och smutsig gyttjepöl än en grön trädgård. Men för det mesta så hålls svartfolken inlåsta i sina celler för att undvika att de har ihjäl varandra. Svartfolken undersöks en gång om dagen av speciellt tränade representanter från citadellet som sedan rapporterar tillbaka till ordensmästaren. Ingen vet riktigt vad Paatr Silberklinga hoppas ta reda på om svartfolken, hittills har hans fynd inte kunnat mäta sig med Fjard Oens stora volymer.

Lunthia byggdes en gång av samma dvärgar som hjälpte till att återställa Hex citadell. Som tack för deras hårda arbete så gav man bland annat dvärgarna ensamrätt på att sälja järngods i Lunthia.

## Oldertam

Allt sedan perto maka så har Oldertam varit ullmakarnas stad. Staden grundades strax efter det stora svartfolkskriget ovan staden Older som hade brunnit ned under kriget. Redan då var Oldertam en knypunkt för ullmakare men också för andra handelsmän och varor. Inte förrän Såfia Hellakks blev känd för att samorganisera ullmakarna i nordöst, strax före ullkriget så blev Oldertam officiellt ullmakarnas stad. Under åren innan kriget mot ärkemagikerna blev staden samlingspunkten för alla Filendarks ullmakare och det sades av de som handlade med ull att "alla goda vägar leder till Oldertam". Med en stark insats från Fagio Maxia kunde Såfia köpa sig tillräckligt med egendom i staden för att bli stadsfurste - åtminstone på pappret. Såfia hann dessvärre aldrig regera i sin stad eftersom att hon dräptes under belägringen av Dur'Barak. Fago Maxia höll platsen som stadsfurste åt Såfias ättlingar tills hennes dotter Elysia Hellakks blev gammal nog för att ta över. Idag styr Elysias dotter Jana Hellakks Oldertams stad.

Man brukar säga att ingen stad är närmare landsbygden än Oldertam, detta tack vare familjen Hellakks. När Elysia tillträdde som stadsfurste hävde hon tullen på lantbruksvaror så att alla bönder i området skulle kunna växa sina verksamheter och låta sina inkomster cirkulera tillbaka till gården och lantbruket. I gengäld så gick bönderna med på att avvara åtminstone en familjemedlem till stadens knektstyrka och flera gårdsknektar om de kunde vara utan dem. På så sätt byggde man en relation mellan stad och land som främjade båda parter. Således är Oldertam den enda stad i hela Caldarox som aldrig har upplevt ett uppror från folket på landsbygden.

Däremot så har Oldertam haft mycket problem med vildknektarna i skogen Olden till öst. Många rövartåg och anfall har gått mot staden och satt sin prägel på både Oldertams försvar och folk. För inte mer än tio år sedan lät man gräva en vallgrav runt staden och installerade vinschbryggor i anslutning till båda Oldertams stadsportar för att försvara



sig från vildknektarna. Ombyggnationerna har definitivt försvårat saker och ting för Oldens ogärningsmän men det har inte stoppat dem från att försöka roffa åt sig av Oldertams många rikedomar. Vildknektarna har utvecklat sina metoder och använder sig av greppkrokar och andra sorters klättringsutrustning, för att ta sig över både vallgrav och mur. Nu har Jana Hellakks sänt bud till familjen Maxia och bett om understöd från jägarkåristerna i Visselon för att leda en expedition mot Olden och en gång för alla göra slut på vildknektarna.

## Olden

Den västligaste skogen i Filendark som ligger belägen mellan Karlo och Oldertam heter Olden, även kallad knektskogen av Oldertams folk, på grund av de många vildknektar som har sitt hem där. Skogens utkant består av lätta våtmarker som sägs ha skapats under superfluxen när svallvågorna slukade de svaga björkarna som en gång i tiden stod där. Djupare in i skogen dominerar barr och lövträden och marken täcks av den sällsynta månmosan som

kan likna silver under en stark fullmånas ljus. Det sägs att djupt inne i skogens mitt finns kvarlämningar från titanerna. Ruinerna är ett tillhåll för jättar som man tror vaktar ruinerna från inkräktare. Jättarna tycks mer civiliserade än andra av sitt slag och de sägs ge en varning till de äventyrare och stigfinnare som vandrar för nära ruinerna innan de anfaller. Varför jättarna vaktar titanernas kvarlämningar och ruiner vet man inte. Vissa av Caldarox bestiologer har sagt att jättarna är titanernas barn, men det har inte utförts några betydande studier som kan stärka dessa påståenden.

De berömda vildknektarna som lever i Olden kallar sig för kort och gott för Brödrskapet och det håller till djupt inne i skogen vid en sjö som kallas för Svartsjön. Där har knektarna byggt ett litet samhälle på pålar ovan vattnet bestående av omkring tjugo rangliga kåkar som huserar vildknektarna och deras familjer. Brödrskapet livnär sig framförallt på handelsvaror som de lyckats stjäla från Oldertam men de lever också av jakt på djuren i skogen och fisk från svartsjön. Deras sigill är en dödskalles på en lila bakgrund.

## Pfaris

Pfaris är en myllrande stad som ligger skyddad i Demonbukten. Det är visserligen långt till både citadellet i Hex och den slumrande staden Klarivux men här samlas mängder av administratörer och handelsmän i något som på pappret skulle kallas för Coldorax huvudstad. Tiberliterna har ett stort tempel i stadens utkanter och flera tjuvgillen gör staden osäker om natten. I den väl utvecklade hamnen lassar och lossar handelsfurstarna sina skepp under överinseende av de omutbara draklotsarna.

Mitt i staden Pfaris, på det stora stenbelagda Koppartorget står en enorm staty som är känd över hela Caldarox. Såväl skalder som visa män har dådsjungit och berättat om statyn som föreställer den store riddaren Allard av Noebeuf som dräper en eldsdemon. Statyn uppfördes

med hjälp av dvärgar men i huvudsak är det allkonstnären Thomax Gadellios verk. Historien om Allard och eldsdemonen är vida känd och finns i många versioner och på något sätt manifesterar statyn handelsfurstarnas kamp mot mörkret. Torget är också känt för avrättningen av mörkermagikern Samilia Hergelon, och för den årliga skatteindrivningen till kronan, där representanter från handelsfurstarna varje år ska erlägga skatt.

Men utöver allt det är Pfaris kanske framförallt känt för att vara hovets högsäte i Caldarox. Ända sedan den siste högkonungen Tautalos farfar lät bygga det enorma slottet i Pfaris så har staden varit hem till såväl de sista högkonungarna som de nya regenterna av det tandlösa hovet. Det stora slottet som i folkmun kallas för guldborgen, antagligen på grund av dess många guldutsmyckningar, tornar högt ovan resten av staden och sägs vara det dyraste bygget i hela Caldarox. På andra plats ligger Hex citadell.

Slottet är hem för drottningregenten och hennes familj men också en plats för hovrådets medlemmar och deras familjer, för gardesriddarna och andra förnäma handelsfurstar som passar upp på kronan. Trots hovets stora närvaro så har Pfaris allt sedan palatskriget haft en stadsfurste som ser till att hovets regent sköter sig och ser till Unionens intresse. Nuvarande furste är Bragd Krudd som också närvarar vid drottningens hovråd. Utöver alla förnäma regenter och furstar är guldborgen känd för att husera Caldarox största bankvalv där man förvarar rikets skatt.

Utöver hovhusets slott är Pfaris hem för det ökända markisgardet. Den grymmaste och mest korrupta vaktstyrkan i hela Caldarox. Det är en olycklig kombination att Pfaris också är hem för rikets största slumkvarter och fattighus. Nere i de så kallade "svartgränderna" kan markisgardet leva ut sina mest sadistiska fantasier och de stackars fattighjonerna skakar av fruktan så fort de omtalade rödmantlarna marscherar längst de smutsiga gatorna.

I Pfaris handelsdistrikt kan man finna de berömda gillesstugorna. Alla yrken i Caldarox har varsitt gille som stöttar yrkets utövare i alla rikets hörn. Det kan handla om ekonomiskt understöd, uthyrning av lokaler och verktyg eller så kallade ståndare, män eller kvinnor som har som sitt värv att försvara de som dömts av handelslagarna och står inför unionens tribunal i Karlo. Alla yrkesutövare i Caldarox som är medlemmar av ett gille, har rätt till en ståndare, skulle de behöva en.

Det finns för nuvarande två stora gillen: handelsmännens gille och ullmakarnas gille. Utöver dem finns det en hel del mindre gillen, såsom smedernas gille, gycklarnas gille och boktryckarnas gille med flera. I Pfaris stora handelsdistrikt har varje yrkesgille en egen egendom som kallas för en gillesstuga. Man kan beskriva en gillesstuga som en blandning mellan ett värdshus, ett vandrarhem och en bank. Dit kan en yrkesutövare gå för att få ett



gratis mål mat en gång i månaden, en säng att sova i under en vecka eller för att ansöka om ekonomiskt stöd eller en ståndare. De flesta gillena har råd att anlita knektar som också vaktar gillesstugorna - de större gillena kan påkosta en större egendom och också en större knektstyrka. Alla gillen har en gillesordförande som blir vald av gilletts medlemmar genom en omröstning - det är ordförandens uppgift att se till gilletts framgång och ärenden. Ofta sponsras ett gille av en handelsfurste vars exportvara tas fram av just det gilletts medlemmar. Familjen Hellakks sponsrar till exempel ullmakarnas gille och familjen Lombadiakk sponsrar smedernas och gruvarbetarnas gillen.

### **Stortrappan**

För att nå den berömda guldborgen i Pfaris, där Caldarox regenter håller hus behöver man ta sig upp för den majestätiska stortrappan. Trappan har fått sitt namn av just sin storlek, femhundra trappsteg hög och tiotal meter bred. En rödmantel vaktar vart tionde trappsteg hela vägen upp till guldborgens portar och ingen får passera över de första hundra stegen utan lov från kronan eller stadsfursten. I stortrappans mitt går en platt ränna hela vägen upp som vagnar och hästföljen kan ta sig upp för och vid trappornas kanter rinner stegrade vattenfall ned från tvillingtornen högst upp i guldborgen. Folket i Pfaris brukar säga att mitt på dagen så skiner solen över vattnet och drottningens borg gråter guld. Under petro maka förfrös hela stortrappan och täcktes av hal is, ingen kunde ta sig upp eller ned utan att riskera att bryta nacken. I ett halvår huttrade hovhuset instängda i sin borg och markisgardet lämnade inte deras sida innan man hade lyckats smälta en väg ned för trapporna. Det rådde stor oreda i staden och man säger att det blev en särskilt mörk vinter i Pfaris det året.

### **Tre tunnor**

Det berömda värdshuset Tre tunnor kan man finna i Pfaris handelsdistrikt i en stor källare nedanför en lång spiraltrappa som leder ned under staden. Tre tunnor ägs av handelsfamiljen Krudd och där kan man få smaka på den berömda oxsvampgrytan som bara serveras där och på Tre

tunnors tvilling Två tunnor i Kal'Kodora. Grytan lagas med färbkött, timjan, potatis, kryddvin och självklart den eftertraktade oxsvampen som växer i Fasts tvillingskogar och i södra Altorkann. Tre tunnor är ett av Caldarox största värdshus och här finns flera salar för ätande och drickande men också två ytterligare våningar under jord med sovrum som står öppna för uthyrning. Vanliga rum kostar tio guldmynt per natt, medan de dubbla storrummen kostar femton. Ytterligare en våning ned sägs det att familjen Krudd har tillräckligt med vin, öl och mjöd undagömt för att kunna släcka hela rikets törst vid behov. Under tretunnekriget när Kruddarna lyckades köpa upp nästan allt mjöd och öl i hela Pfaris och sålde det till ockerpriser var det i dessa förvar man gömde godset.

Tre tunnor har en husregel som inte tillåter vanligt folk att bära vapen. Vid den långa spiraltrappans ände finns ett porthus, där man får lämna in sina klingor för att få tillträde till krogen. Bara markisgardet tillåts att bära dolkar inne på tre tunnor men inte svärd.

### **Markisborgen**

Halvvägs upp för stortrappan står det lilla kastellet som man i folkmun kallar för markisborgen. Här huserar det ökända markisgardet och Den eviga jungfruns riddarorden och dess överhuvud: hans nåd ordensmästare Amros Spiir. Här sover, äter och tränar markisgardet när de inte är ute på gatorna och för oreda - eller "bibehåller drottningens fred", som de själva säger. Kastelet omges av en rektangulär mur med fyra torn och innanför dem en borggård med omkring tio långhus som huserar markisgardet. Vid den bakre muren som väter norrut finns ett större stenhus där riddarna sover. Ordensmästare sover uppe i guldborgen och inte med sina bröder och systrar i kastelet.

Under det stora svartfolkskriget när Pfaris föll raserades den västra delen av muren samt det västra tornet. Vid ombyggnationen lät man installera ett stort horn vid tornets topp som markisgardet skall blåsa i när fienden närmar sig stortrappan för att varna sina bröder och systrar som försvarar guldborgen.

## Rosgården

I "balladen om högkonugen och den blommande rosen" kan man höra om när den femte högkonungen Tytos förälskade sig i en folkets man utan land, titlar eller förmögenhet. Mannen var grisfarmare och han och högkonungens kärlek tändes när mannen kom för att servera fläsk till guldborgen i Pfaris. Men Tytos var redan lovad till en nobel dam från Karlo och deras giftermål skulle främja freden, mellan de två städerna. Balladen berättar att Tytos lät uppföra en hemlig trädgård i den nordöstra delen av staden som blickar ut över det vackra sundet. Där lät han plantera sådana blommor och växter som ingen hade sett innan och många menar att Tytos hade låtit importera dem från fjärran länder bortom Caldarox. Deras skönhet var vida omtalad men de som såg Tytos och hans älskare sa att ingen bloma kunde mäta sig med deras kärlek. Där möttes högkonungen och hans bonde efter mörkrets inbrott för att vara där ingen kunde störa dem. Men kärlekssagan tog slut när bonden blev ihjälslagen av rödmantarlarna när han försökte smyga in till högkonungens privata gemak en natt. Tytos kastade sig från det högsta tornet och ned i havet när han fick veta.

Idag är den berömda rosgården en allmän plats för alla att besöka. Det är en plats för eftertänkte och lugn och alla som för oväsen där leds snabbt bort från gården och tillåts inte komma tillbaka. I trädgårdens mitt står ett litet kapell, där den gamle högkonungens grav finns.

## Piotos Plaahn - hovstrateg

Drottningens informationsmästare och chefsstrateg har många namn runtom i Caldarox. Kråkan, olycksbådaren, marionettmästaren. Hans verkliga namn är Piotos Plaahn och det är hans jobb att veta allt om inget. Vem pratar med vem? Vilka är lojala till vilka och vem har råd inte råd? Att ha svaret på alla frågor är Plaahns värv och han ser till att han gör det bra. Med sin silvertunga har han sedan länge bemästrat konsten att övertala både handelsmän och ordensmästare att följa hans råd. Historieböckerna berättar om att när handelsfursten i Heff reste sig i uppror mot unionen och kronan så var det Piotos som

övertalade honom att öppna stadsportarna och släppa in den kungliga armén. Tack vare hans väl valda ord kunde staden plundras, fursten dödas och upproret krossas.

I alla furstars hallar och vid alla rövares lägereldar finns det spioner som rapporterar till kronans informationsmästare. Mäktiga män och kvinnor säger att en enkel murknekt inte ens kan gå på uthuset utan att Plaahn får höra om det. På gatorna i Pfaris går det rykten om att Piotos till och med har kontakter hos de fruktade Svartdolkarna.

Inget vet riktigt var ifrån den smala och kroknäsige strategen kommer ifrån - eller hur han fick sin silvertunga. Själv är Plaahn sparsam med detaljer om sin bakgrund och är inte sen med att använda frasen "Det spelar ingen roll var jag kommer ifrån. Bara vad jag är". Allt man vet med säkerhet om honom är att Piotos Plaahn har tjänstgjort som kronans informationsmästare och chefsstrateg i över femtio år. Han har sett många krig och uppror och han har ständigt spelat en nyckelroll i att sätta stopp för dem. Hans vetskap om fiendens planer och rörelser har alltid tjänat kronan och handelsfurstarna väl och för det är de tacksamma. Resten av Caldarox delar däremot inte kronans kärlek för Piotos Plaahn. De kallar honom för Kråkan, på grund av hans sneda och krökta näsa och hans långa och feta korpsvarta hår. Vissa säger att det faktiskt är Piotos och inte drottningen eller någon annan på hovrådet som styr över kronan. Att det är hans ord som styr den unga drottningens hand och att hon lyssnar till hans ord mer än någon annan. Drottningen är vis som lyssnar till sin informationsmästare ty han är mycket vis och lärd. Men många frågar sig vilka hans sanna motiv i själva verket är.

## Polten

Polten är sannerligen en riktig avkrok i riket. Det är få som söker sig hit utan att ha ett tydligt ärende, oftast kring magi eller de omfattande ruinmarker som finns här. Att Polten uppförts på något som en gång varit en stor ruin, möjligen ett citadell, råder det inga delade meningar om. Men



här finns varken någon borg eller skans, eller ens något som skulle klassas som ett försvarsverk. Underverket ligger under jord, och de oändliga hallar och arkader av gamla valvbågar och gömda rum. Här nere finns en av de största bevarade samlingarna av nedtecknade besvärjelser och trollformler och de vaktas av en magiorden som går under namnet "Den flammande handens orden", men som allmänt kallas för "flamman". Orden har funnits i snart femhundra år och Polten är hjärtat från vilken deras makt strömmar. Här lärs magi ut till de mest hängivna trollkarlarna, och man viskar om att de högst initierade får lära sig behärska såväl demonologi som nekromanti, trots unionsförbudet att bruka dessa två discipliner. Antalet trappsteg i den underjordiska kastalen i Polten kan räknas till femhundra. Det är en omfattande vandring upp och ner varje dag som trollkarlslärlingarna får göra.

Staden ligger på en klippudde som stupar brant ner mot vattnet och som skyddar den från

sjösidan. Från de övre delarna som ligger på höglandet har man god utsikt mot söder och bergen. Stadsfursten i Polten heter Dominicux Phidon och han styr över en lugn och stillsam stad med ett fåtal besökare. På värdshuset Gula Svanen kan man stöta på en och annan äventyrare som letar skatter i ruinerna utanför Polten, eller trollkarlslärlingar, vilka törstar efter mer kunskap. På det lilla torget som ligger halvvägs mot havet sker en omfattande handel med extrakt och det är inte ovanligt att se alver där.

## Pyrru

Vid död mans lagun, direkt öster om Olden på andra sidan sundet, ligger den ökända piratstaden Pyrru. Att kalla Pyrru för stad är en sanning med modifikation. Piratnästet består av enorma fartyg och skepp som över generationer har växt ihop med bryggor och hus. Allt ligger ute i vattnet och det som inte flyter av sig självt har anlagts

ovan väldiga pålar. Här styr ingen handelsfurste eller regent från hovhuset - bara de skoningslösa sjörövarna och de är grymma och giriga. Här är den enda regenten guld, silver och diamanter. Allt en man äger är det han kan köpa och beskydda, inget ärvs förutom utväxter och sotlungor.

I Pyru skyddas piraterna inte bara av armborst, kanoner och kroksablar men också av de vidsträckta träskmarkerna som ligger belägna väster om lagunens där staden står. Många gånger har Unionen och hovhuset skickat arméer av knektar och riddare för att göra slut på piraterna en gång för alla - och lika många gånger har de misslyckats. De som är okloka nog att anfälla piraterna från havet skjuts snart ned av de så kallade "drakarna", två monstruösa konstruktioner som har inrättats vid lagunens smalaste parti. Drakarna består vardera av tre gigantiska plattformar i trä med enorma katapulter som kan avfira eldklot. Drakarna är sannerligen inte Caldarox vackraste konstruktioner, men bland de mest dödliga.

I Pyru håller de mäktigaste piratkaptenerna till och bland dem finns Falligos Skallskägg, Shoasha Halvhand och den ökände "Svartkroken". Tillsammans kommenderar de över 500 hårdnackade och kallblodiga sjörövarer som har förpestat Caldarox vatten sedan Josul Järnkrona först satte fot i det nya landet. Utöver pirater kan man även finna det mest berömda vädshuset i rikets undre värld, "Den skrattande sjöjungfrun". Det är en sannerligen dekadent plats som är omtalad från Altorkann till Dyfor för att vara en motbjudande samlingsplats för avskum och illdåd. Vädshuset finns inuti ett halvsjunket fartyg som sägs sjunka ytterligare för varje år som går. Kanske är det på grund av de hundratals piraterna som långsamt dansar fartyget till en vattenfylld grav.

## Saal

Det är många år sedan de omfattade ruinerna i Saals utkanter länsades på guld och andra skatter. En gång i tiden fanns här bara ruiner,

staden Saal växte fram långt senare. Men trots detta är ruinerna än idag välbesökta på grund av de svärdsspel som varje sommar pågår där. Inga guldmünt eller ädla stenar har hittats på flera år i ruinerna, men det finns fortfarande gott om utforskade passager och valv djupt under jorden som ingen än har vågat utforska. Folket här tror att vålnaderna från alla som har dött i svärdsspelet hemsöker ruinerna.

Utöver svärdsspelet och de ökända ruinerna, så är Saal omtalad för en sak: krigarna. Saal är hem till Caldarox hårdaste och tuffaste krigare. Man säger att barnen i Saal inte leker med skullror utan med stridsklubbor, och att ungdomarna inte drömmer om vilken prins eller prinsessa de ska uppvakta inför vinterbalen, istället drömmer barnen om vems skalle de ska krossa när de blivit stora. Det är sant att några av Caldarox största krigare kommer från Saal men att födas i Saal är långt ifrån en garanti för hårdhet. Många sagner berättar om såväl stadsfurstar och söner till stora krigare som har fötts innanför stadens raserade murar, men som ändå har vuxit upp till att bli taniga bokmalar eller fega finsmakare. Trots allt består synen på Saal som den tuffaste platsen i Caldarox.

Svärdsspelet har blivit en årlig uppvisning av Saalbornas styrka och bonde som murknekt reser långt för att ha chansen att bevittna dem. Ute i ruineringen slåss man inte för ära eller för en kung eller drottning - man slåss för sitt liv och för en sjuhelsikes massa guld. Alla som är bofasta i Saal tillåts slåss i spelet och man satsar själva pengar på hur långt man tror att man ska gå. Efter varje strid kan en kämpe välja att kliva ur spelet eller fortsätta till nästa strid. Den som går hem med största potten är den som har satsat rätt och kommit längst. Saal är hem till många rika handelsmän och godsägare som en gång i tiden tjänade sin förmögenhet genom att slåss i svärdsspelet - men det finns flera skelett i ruinerna av dem som inte gick lika långt. I spelet slåss kombattanter delvis mot varandra, men också mot andra sorters bestar och svartfolk som förvaras i särskilda fängelsehålor nere i Saals ruiner.

Stadsfurste i Saal är Iorvath Kroknäsa (ett namn han fick efter att en ruinrese bröt hans näsa i spelen). Han är en bra förhandlare som på något sätt har lyckats få Saals svärdsspel finansierade av kronan år efter år trots att inga riddare tillåts delta i spelen. Som sagt, en god förhandlare.

Värdshuset Den Sprattlande Laxen är ingen vacker syn, och där får besökaren varken dyrt vin eller sällsynt öl, men väl en varm säng, en mugg svagmjöd och ett dugligt mål mat. Har man tur kan man få träffa värdshusvärden Jonis, som sägs vara den mest pratglade mannen söder om Karlo. Jonis har alltid historier om riddare, drakar och om tiden innan superfluxen att bjuda på.

## Sass

Vid den så kallade Furstefejden omkring 650 förstördes stora delar av Sass urtidsborg (en av få som faktiskt var intakt efter superfluxen). Anledningen till upproret var stadsbornas vilja till självständighet från Karlo, även om andra menar att det också fanns tydliga drag av att också hänföra sig åt en gammal dyrkan av Odo. Möjligen sammanfaller detta med fynd som gjordes i borgen långt tidigare men som eskalerade i och med Furstefejden. Upproret fick ett mycket våldsamt förlopp och spred sig över hela området upp till skogen Husaford. Inte ens de till Karlo lojala knektarna i Verintia kunde stå emot vreden hos Sass befolkning som tröttnat på Karlos hårda tullstyre. Efter ett fyra år långt krig lyckades Karlos handelsfurste med hjälp av riddare från Hex kväsa upproret och i samband med detta förstördes urborgen. Idag lever Sass invånare än mer i Karlos skugga men för den skull är inte gamla oförrätter borta. Misstron växer och det är nu blott ett år sedan den till Karlo lojala stadsfursten brutalt lönnmördades. Den nya fursten Tollis Vite, har stängt in sig i borgstugan tillsammans med sina lojala knektar och ingen vet riktigt hans planer.

Idag är Sass gator en sorglig syn. Hela staden är tungt patrullerad av knektar som är lojala till Karlo och de flesta stadsborna håller sig inomhus och undviker gärna kontakt med främlingar i den mån

det går. Man brukar säga att ett ständigt regnmoln vilar över Sass, bildligt och bokstavligt talat. Staden är sorgsen, dystert och ett ständigt skyfall öser ned över Sass. Vissa tror att regnmolnet är en kvarleva från superfluxen, en reva i himlen eller en bit av superfluxens storm som aldrig riktigt blåste bort när det nya landet tog form.

## Sibblons Ängar

Från Cul'Kordia till Pyyru, från Igdon till Klarivux sträcker sig de vida och mytomspunna Sibblons ängar. Döpta efter jättekungen Sibblon som levde där vid tiden då Josul Järnkrona kom ned från "staden vid skogen" och kämpade mot honom i vad som sägs vara Caldarox första krig. Jättarna och deras kung utplånades snart och det ryktas att även de sista levande titanerna stupade i det kriget. Men det sistnämnda är givetvis inget annat än stoff för sagor och legender.

Man säger att Sibblons ängar är den minst utforskade platsen i hela Caldarox, med undantag från de djupa grottorna som finns i berget. Området är fornmarkens hjärta och sträcker sig över flera mil. Det är en plats av ruiner, mörka fasor och glömda sanningar. De som återvänder levande från Sibblons ängar berättar om titanernas kvarlämningar, om vilda och forntida bestar som inte skådas någon annanstans i Ereb Altor. Om svartfolk, drakar och vilda kungar. Ängarna är det stora frågetecknet på Caldarox karta, platsen alla äventyrare drömmer om att utforska. Men få är de som har modet, styrkan och visdomen för att klara sig därifrån levande.

## Skrax

Ingaandra kan blåsa i trumpet som trumpetknektarna i Skrax! Man brukar säga att ingen riddare är en sann riddare innan hen har blåst salut med trumpet från Skrax. Den gamla riddarborgen som en gång huserade Det svarta svärdets riddarorden är nu hem till Caldarox förnämaste knektskola, där unga pojkar och flickor skolas från tidig ålder i de olika knektskapens uppgifter.

Den gamla borgen är byggd helt i sten som har sotats svart av många anfallares eldar. Borgen reser sig halvt ur det vilda Kaltorsundet till norr och dess väldiga fundament vilar ovan gigantiska havsklippor som färgats vita av många mäsars spillning. En vallgrav har grävts runt borgens yttre ringmur och en vinschbrygga används för att låta besökare passera mot porten.

Det är varje knekts dröm att få bli skolad vid Skrax, men det är ytters få som har råd med det. Både borgen och knektskolan drivs nämligen av den förnåma familjen Maxia som kräver god betalning för att en son eller dotter skall få möjligheten att tillträda som läroknekt vid Skrax. Den gedigna utbildningen pågår i fem år för de flesta medan trumpetknektar och murknektar tillbringar längre tid vid borgen eftersom att deras uppgifter är särskilt viktiga för riket och kräver större kunskap.

När en student påbörjar sin utbildning vid borgen så använder de sitt första år som läroknekt. Under den perioden vet ingen vilket gren inom knektskapet som den unge studenten skall tilldelas. Det är en tid för prövning och för reflektion så att den blivande knektens mästare skall kunna bestämma sig för vilka speciella talanger som gömmer sig inom eleven. Efter att det första året har passerat så hålls en stor ceremoni i den gamla hovhallen där läroverkets mästare kungör vilket knektskap som studenterna skall upptas i. Därefter påbörjas knektarnas verkliga skolor där de arbetar hårt för att bli sanna tjänare till riket och sina furstar.

## Tieviden

Många talar om Husaford som den mörkaste och farligaste av alla skogar men då har man inte sett Tieveden, menar de flesta som en gång varit där. Utbygdsjägare som tagit sig så långt bort i ödemarken säger att detta är svartfolkens födelseplats. Det är här de största orcherna föds och de mest våldsamma resarna lever.

Kanske var det just därför som ärkemagikern Ruan Svartkrona kom att etablera sig just i skogen Tieviden. Under det berömda ullkriget reste han

där det mörka tornet Dur'Barak från vilket hans makt strömmade ut över Caldarox. Om skogen var en mörk plats innan dess så har den blivit mörkare allt sedan. Tornet raserades av handelsfurstarnas arméer i slutet av kriget och Ruan Svartkrona och hans ärkemagiker föll med det. Ingen officiell makt har vågat sig in i skogen sedan dess och Tieviden förblir en plats för svartfolk och mörka andar.

## Torim

Ovanför kastellporten i Torim kan man läsa inskriptionen "Svartfolk och förrädare gör sig icke besvär". Man säger att det härrör från tiden för det stora svartfolkskriget då skogen Husaford var ett känt tillhåll för svartfolk. Trots mängder av utrensningsskampanjer lever det fortfarande ett stort bestånd av svartfolk i Husaford och Torim har alltid varit ett tacksamt mål för dem att anfalla eftersom Karlo både är för stort och har ett för omfattande försvar.

Torim är helt byggd ovanpå ruinerna på vad man tror är en stor stad. Äventyrare och vildknektar vittnar om att ruinerna även är djupa och sträcker sig långt ner i jorden och somliga hävdar att det faktiskt är ruinerna efter den Hynsolgska staden Fervidun och att det finns tydliga bevis på detta. Exakt vad detta är för bevis tvistar de lärde om och Torims kastellmästare har utfäst en belöning för den som vågar sig ner i ruinerna och kommer tillbaka med riktiga bevis.

Löftet om den glömda staden från tiden före superfluxen, drar många ädla riddare, hårdnackade jägarkårister och lycksökande äventyrare till en annars ganska ointressant plats i Caldarox. I Torim kan man varken finna kända drycker eller mästersmitt stål. Det är en stad som har kommit att förknippas med skattletande och lycksökande. Folket som lever här kan tjäna stora pengar på att hyra ut sina boplatser till äventyrare och upptäckare som behöver en bas att arbeta utifrån när de ska ge sig ned i underjorden för att hitta svaret på gåtan om det glömda Fervidun. Det är många stadsbor som har gått den vägen och använt penarna de tjänat på husaffären för att bosätta sig i Karlo istället. I Torim har smederna och

rustningsmakarna tjänat en god slant på att kränga gods till riddare och äventyrare och det är i princip de enda handelsmännen som tillsammans med slaktarna och värdshusvärdarna fortfarande huserar i staden. Alla andra har packat ihop sina stånd och butiker för att söka lyckan på andra platser där livet inte bara cirkulerar kring att överleva underjordens fasor och hitta glömda rikedomar.

## Verintia

Borgen Verintia uppfördes en gång i tiden ovan ruinerna av ett gammal svartfolksfäste som krossades av De tre drakarnas riddarorden som nu huserar i Verintia. Man säger att det levde stora ruinresar och fasansfulla vargryttare i fästet men dem är nu bara ett minne blott. Ordensmästare för de tre drakarnas orden är hans nåd Oberen Dragr. Legenden om hans familj hävdar att Oberen och hans blodsbröder har drakblod i ådrorna och att de kan motstå eldens brännande flamma bättre än dvärgar. Kanske är legenden sann, eller inte. Den har aldrig prövats och till utseendet kan man inte se några likheter mellan riddarna och de bevingade bestarna i bergen. Riddarordens sigill är tre drakar som jagar varandras svansar ovan en svart bakgrund.

Verintias borg är stor, mäktig och målad med vit färg. Vissa kallar den för "sjöborgen" delvis på grund av dess vita färg men också eftersom att den är belägen ute på en klippa ute i det södra havet. För att komma fram till borgen måste man vandra längst en bro som har karvats ur havsklipporna och sedan genom den stora järnporten som, enligt riddarna själva, har smitts med hjälp av drakeld. Bron är smal och här kan bara en person vandra i taget. Den är hal och ojämn och det är många som har mött sin död på klipporna nedanför. Men efter många år har riddarna och deras hästar bemästrat konsten att passera över den.

Från borgen Verintias höga murar kan man en klar dag se det stora citadellet i Hex torna upp sig i fjärrna som en kall och mörk skugga. Endast en gång under det stora svartfolkskriget har en fiende lyckats ta sig förbi den smala bron och den starka järnporten.

Under palatskriget ingick ordensmästare Vidar Dragr en pakt med den självutnämnde högkonungen Jyselon och kallade sig själv för riddarkonung. Vidar lät bygga ett stort tronrum i borgen och en tron gjord av drakben. Tronen står sig än idag även om Vidars ättlingar sedan länge har svurit sig till att lyda Unionens lagar och stadgar.

## Vex

Riddarborgen Vex är tvilling till borgen Brex i norr och de tillhörde båda en gång i tiden Den gråtande silverpilens riddarorden. Det var innan mörkret föll över riddarorden. Vex var en av de första platserna i Caldaro som föll offer för den svarta dräparen i början av 300-talet.

En kall januarimorgon seglade ett handelsfartyg in genom dimmorna mot borgen. Det mystiska var att detta fartyg inte kommenderades av någon besättning eller kapten. Det var tomt, dött. Man förtöjde skeppet vid Vex stora brygga och började undersöka det, och till sist hittade man besättningen. Under däck låg där både styrman och kapten och kock. Hela bunten, varenda seglare död och täckt i mystiska röda bölder över hela kroppen. Riddarna tog hand om kropparna och begravde varenda en av dem nere på stranden där de brändes på stora brasor. Askan spriddes för vinden och man trodde att det var slutet på den sorgliga berättelsen, men det var det inte.

Bara några dagar senare hade den svarta dräparen greppat tag om riddarorden och förintat dem. Pesten spred sig via en blodsugare till grannborgen Brex och snart föll även det fästet.

Häxjägarna brände Vex till grunden och det som idag återstår är bara de förkolnade ruinerna av riddarborgen. Efter att tio år hade passerat och platsen hade renats från pesten fick handelsfurstarna aldrig riktigt igång nybygget av borgen även om kronan ofta lyfte frågan. Man hade helt enkelt inte råd och medan furstarna och hovhuset bråkade om Vex ruiner så kom rovriddarna till Vex. Rovriddarna var en grupp riddare som hade brutit sina löften och övergett



sin orden för att leva som rövare och plundrare. Rovriddarna leddes av Balon den grymme och deras sigill var en gråtande jungfru på en röd bakgrund. Än idag lever och frodas rovriddarna i Vex ruiner som har blivit deras högsäte i norden. Jägarkåristerna från Visselons garnison har försökt att driva ut riddarna men aldrig lyckats.

Det sägs att Balon den grymme kommer från en familj som länge närt traditionen av att äta människor. Mörka rykten i Karlos gränder berättar att rovriddarna bakar paj på sina döda fiender och skickar dem med mörka bud till Visselons garnison. En sannerligen grym berättelse som inget vet är sann eller falsk. Balon och hans riddare låter nämligen ingen passera Vex portar levande för att ta reda på sanningen.

Ruinborgen omges av ett vidsträckt träskland som sägs vara hemsökt av vålnader från riddarna

som en gång dog i pesten. Man säger att det inte bara lever spöken i träskmarkerna utan också mörkerdyrkare och demonologer.

## Visselons garnison

För att skydda landet från de vilda och mörka krafter som allt sedan högkungarnas tid har funnits i nordväst lät handelsfursten Fago Maxia anlägga en befäst garnison och en jägarkår. Utåt sätt var det en god gest mot landet och de andra handelsfurstarna, i en tid då området inte var särskilt strategiskt. Men Fago Maxia visste bättre än så och tog fort kontrollen över stora landmassor kring garnisonen. Idag finns det två jägarkårer i Visselon, Maxias egna jägarkår och den "samlade kåren" från de andra handelshusen. Maxias jägare är kända för sitt mod. Det är härdade män och kvinnor som ofta ger sig ut i vildmarken för att jaga svartfolk och det råder inget tvivel om vilket handelshus som bestämmer i Visselon.

Söner och döttrar till handelsfurstar som önskar bli riddare brukar få tjäna i Visselon minst två år innan de skickas till något av citadellen för att bli riddare. Det är en hård och skoningslös skola där inget förnämt namn kan rädda en från att begrava nävarna i skiten och hugga i. Man säger att Visselons garnison sorterar veklingarna från de modiga och de svaga från de starka.

Själva garnisonen är belägen ovan en lerig kulle uppe vid det nordöstra höglandet i Colderax. Det är en kall och vindpinad plats precis vid det norra havets rand. Garnisonens ringmur är byggd helt i trä och består av fyra meter höga vässade pålar som är begrava djupt i gytjtjan. En vallgrav har anrättats vid den norra porten och den ända vägen över är en vinschport som styrs via porthuset på andra sidan. Visselons vinschbro är vida känd för att vara en dödsfälla då träet är både ruttet och förfallet. Just i dessa tider pågår ett renoveringsprojekt av bron och således är den alltid nedfäld. Väl innanför porthuset möts man av en enorm gård som främst liknar en stor gytjtjepöl. Ute på gården lever jägarna sitt liv när de inte är ute på uppdrag i Tieviden eller i bergen söderut. Här kan man hitta en av Caldarox största smedjor men också inhägnader med getter, grisar och höns som skall föda Visselons jägare. Precis innan det man i folkmun kalla för borgen, ligger ett stort stall där man huserar både hästar och mjölkkor. Längst med insidan av garnisonens ringmur ligger en mängd mindre hus och större baracker som huserar jägarna under deras tid vid garnisonen. Det är inget flott leverne, men ett bättre liv än de flesta fattighjon behöver uthärda. Här får man lära sig att slåss och klara sig själv långt bort från stadens murar ute i de riktiga fornmarkerna.

Den så kallade borgen är i själva verket ett stort träfort, som ligger beläget mot en stor havsklippa som störtar ned mot vattnet. Fortet har omkring tjugo rum och fyra vaktorn och är hem till jägarmästarna som ser över arbetet vid Visselons garnison. Jägarmästarna är ofta själva för gamla för att ge sig av på uppdrag men deras visdom och många år av erfarenhet kan tjäna såväl jägarna som familjen Maxia väl. Det har sedan det stora jägarupproret ryktats om att man planerar att gräva en vallgrav runt fortet och installera

ytterligare en vinschbrygga. Under upproret stormade jägarna fortet och avrättade mästarna som de ansåg var högmodiga och grymma. För att lugna jägarna lät Fago Maxia dem själva välja sina mästare, genom demokratiska val. Varje gång en jägarmästare dör så hålls ett rådslag och en röstning i Visselon om vem som ska ta hans plats. En medlem av familjen Maxia närvarar vid varje råd och erhåller tio röster.

## Vittertox

Skogen Vittertox är omtalad för att det där skall finnas en uråldrig skatt från tiden innan superfluxen. I Alderos säger man att en orch-hövding gömde sin skatt där innan tidvattnet kom medans andra menar att det är en stor drakes gömma och att besten lever än idag. Hur det än må vara så vet man att det i Vittertox gömmer sig en förmögenhet. Många äventyrare och upptäckare har återvänt från skogen med fickorna fylla av guldmynt och förnäma smycken runt halsen. Men mystiskt nog har alla som rört skatten blivit sjuka och dött bara veckor efter sin återvändo. Folket säger att det vilar en förbannelse över Vittertox och dess skatt även om ingen kan säga vad för sorts. Allt man vet är att de som tar av skatten går en grym död till mötes.

Skogen är inte hem för svartfolk, vildknektar eller fasansfulla väsen. Den står tom, tyst och vakande. Vissa tror att alverna en gång i tiden kastade förbannelsen över skogen för att hålla inkräktare borta medan dvärgarna menar att det bor en vit ande i Vittertox som vaktar sitt arv.

I skogen finns det betydande kvarlämningar från tiden innan superfluxen. Inte bara den omtalade skatten utan också spår av jättar och titaner. Vid slutet av det stora drakforsen som rinner genom skogen har man funnit en grotta fylld av tomma sarkofager och rostiga vapen, vilka inte tillhör Caldarox tidevarv. Vissa säger att det är rester från det gamla Hynsolge medan andra hävdar att det är de gamla drakmästarna i Cereval som har begravits där. Hur det än må vara så har ingen vågat föra med sig kvarlämningarna från skogen ty de fruktar att själva bli förbannade av Vittertox vrede.

## Västra Fast & Östra Fast

I skuggan av bergen ligger tvillingskogarna västra och östra fast. Skogarna delas på mitten av Syldaxbergen i östra Colderax. Skogarna är båda fruktade och mörka. Längre har riddarna i Lankedokk och knektarna i Waeglen bekämpat svartfolksstammarna vilka har sin hemvist där. I västra Fast bor de storgäxte härskartrollen och på andra sidan bergen är det de grymma jättarna som styr och ställe över såväl svartalfer som orcher.

Man säger att de stora stenarna som kantar östra och västra Fast en gång placerats där av de mytomspunna titanerna. Stenarna är täckta av många akveryler, glömda skrifter, som lyser i månljuset. Jättarna och härskartrollen verkar särskilt dragna till dessa stenar. Kanske väntar de på att deras forna mästare ska återvända en dag, men allt sedan superfluxen har ingen sett till titanerna. Man brukar säga att Fasts tvillingskogar är de platser där tiden innan superfluxen gör sig som mest påmind. Här finns många kummel och kryptor gömda under skogens tjocka kronor som berättar om det gamla Ereb Altor. Uråldriga mumifierade mästare, stenstoder och förfallna vaktorn och borgar kryper fram från skogarnas lövtäckta mark.

Det pågår ett krig mellan svartfolken i Fast och dvärgarna uppe i Syldaxbergen som har pågått i århundraden. I generationer har de två sidorna kämpat om kontroll över bergen. Det stora stenpalatset Dûm-Kharad har tagit mycket stryk under åren och har ömsom tillhört svartfolken och ömsom dvärgarna. Det råder inget tvivel om att det en gång i tiden var dvärgarna som uppförde palatset och dess söner och döttrar har svurit sina liv åt att beskydda det som deras förfäder en gång byggde. Stora delar av östra Fast skövlades under 400-talet av dvärgarna i desperat försök att driva svartfolken från skogen och således få ett slut på kriget. Men de illvilliga avkommorna grävde sig under jord och bidade sin tid för att sedan slå till hårdare än någonsin mot dvärgarna. Nuförtiden tillhör palatset de vilda svartfolken och dvärgarna har drivits djupare in i bergen där de planerar och förbereder i skuggorna för hur de skall kunna återta sitt rättmätiga rike.

Djupt inne i västra Fast finns det ett stort drakskelett, som man tror ruvar på många skatter. Skatten ska ligga begraven djupt under jorden som drakens kvarlevor vilar ovan men ingen människa eller dvärg i livet har lyckats hinna den. Berättelserna är många om modiga äventyrare och jägare som har sökt sig till platsen och försökt att nå skatten men alla har de gett upp efter flera dagars sökande. Vissa menar att skatten är skyddad av magier som håller den dold medan andra säger att det inte finns någon skatt överhuvudtaget. En tiberlit besökte platsen för över hundra år sedan och förutspådde att den som fann skatten skulle väcka draken till liv.

## Waeglen

Waeglen har inte mycket att skryta med men den staty som Sigmundix Lazion lät uppföra i järn och som står som ett avskräckande exempel utanför stadsporten är vitt omtalad och besjungen i unionens alla delar. Under det stora svartfolkskriget hade orcher och svartalver intagit och skövlad staden när riddare från Lankedokk kom för att återta den. Under tre månader belägrade riddarna Waeglen och riddarna skonade ingen. I ett av orchernas sista utbrytningsförsök dräpte riddare Arturion orchhövdingen Krax blodöga med sina bara händer, och det är denna stund som finns förevigad i en järnstaty som är mer än fyra meter hög i järn.

Utöver den vackra järnstatyn så är Waeglen inte känt för så mycket. En gång för länge sedan omringades staden av en ståtlig mur med många torn och avbildningar som hade huggits i ädel sten. Under det stora svartfolkskriget och riddarnas belägring raserades muren och ingen har sedan dess brytt sig om att bygga upp den. Nu finns inga befästningar kvar som kan skydda Waeglen från de svartfolk som ofta kommer ned från de norra skogarna vid Fast. Bortom ringmurens ruin har man rest en jordvall ovan vilken man byggt en palissad som ger ynka skydd mot svartfolkens räder. Vid palissadens nordöstra del har man låtit bygga ett vaktorn i trä där två murknektar huserar natt som dag. När de ser fienden komma skall de ringa i den stora murklockan högst upp i tornet för att varna den sömniga staden.

Stadsfurste i Waeglen är Tomach Hemmermacht och han huserar i en sned liten byggnad vid den södra stranden. Fursteshuset är inget att skryta med men det har både en och två våningar och det är mer än något annat hus i Waeglen. Nedervåningen är till för offentliga ärenden medan övervåningen huserar furstens personliga gemak. Tomach är änklings sedan fem år tillbaka då hans hustru gick bort i hutterfrossan. Familjen Hemmermachts sigill, den svarta abborren, klär stora delar av staden och symbolen återfinns på såväl baner som fasader och sköldar. Waeglens knektstyrka lyder under furst Hemmersmacht och de bär den svarta abborren ovan både sköldar och harnesk. En gång i tiden var knektarna många men genom århundradena har deras antal minskat tack vare de många räderna från svartfolken i de norra skogarna. Även den ökända "svartlandsmantikoran" som stryker omkring i fornmärkerna utanför Waeglen har slukat en hel del av stadens knektar.

Fisk och fiske är vad folk i Waeglen livnär sig på. Utanför udden, där staden står ligger det stora söderhavet och där finns det rikligt med fisk att hämta. Den stora regnbågsgäddan slumrar nere på botten och den vilda klossfischen som bär på ett starkt fjällpansar hoppar mellan vågorna långt ute till havs. Ute på fiskebåtarna är man aldrig mindre än fyra fiskare - två som ror och två som jagar med stora krokspjut. Majoriteten av all fångst skeppas norrut till Lunthia och ibland, när man vill sälja av en extra stor mängd fisk, hela vägen till Karlo där efterfrågan på just regnbågsgädda är stor till sommaren.

Ruinbältet nordöst om Waeglen kallas för Svartlandet eftersom att de borgar och städer som en gång i tiden stod där för länge sedan har raserats av drakars eld. Deras byggstenar har smält och färgen som en gång klädde tinnar och torn har bytts ut mot svarta sotfläckar. Här är luften fortfarande fylld av svavel och ett tjockt töcken av rök och aska omsluter svartlandet som en mörk mantel. Ruinerna är hem för många glömda kunskaper och rikedomar, men även för den fruktade svartlandsmantikoran. Mantikoras huvud är värd hundra guldmynt för den som lyckas dräpa besten. Många jägarkårister och äventyrare har försökt döda mantikoran, men

alla har hittills misslyckats. Stadsfurste Tomach Hemmermacht har funderat kring att höja belöningen för att döda mantikoran till tvåhundra guldmynt, men det är osäkert om stadskassan kan ha råd med det. Svartfolkens råder har inte varit bra för Waeglens ekonomi.

## Wiilen

Den förtrollade skogen Wiilen, i folkmun kallad för alfdalen, är hem för de mest öppensinnade av alla Caldaroalver. De som har bestämt sig för att samarbeta med människor och dvärgar och som lever på skattjakter och äventyr ute i fornmärkerna, kommer ofta från Wiilen. Alverna lever i stora trädkojor och stugor, vilka har byggts runt de stora alfbjörkarna som har blivit Wiilens kännetecken. De har en nära relation med människorna i Saal och de båda folken utbyter ofta kunskap och varor med varandra. Det är inte heller helt ovanligt att Wiilens alver kommer till Saal för att se på de berömda gladiatorspelen som går av stapeln i staden varje sommar. Alverna är mästare på att framställa det världskända alfvinet som produceras just i skogen Wiilen. Människorna i Leuton kanske tror att de är vinets mästare men alla som vet något om den ädla drycken vet att bara de flaskor som bär det kända lövsigillet från Wiilen innehåller äkta alfvin. Visst är det sant att alverna en gång i tiden även bedrev god handel med människorna längre norrut men när förrädarna i Leuton började kopiera alfvinet och sälja det som sin egen produkt, så avbröts all handel med människorna norr om skogen omedelbart. Vinnaren av Saals gladiatorspel belönas bland annat med en unik flaska alfvin, vilken bär just det berömda lövsigillet.

Även om alverna och människorna i Saal har en god relation, så är det förbjudet för både människa och dvärg att vandra i Wiilen utan alvernas lov. Den första övertrasseringen bemöts med en sträng varning men om det upprepas kan man vänta sig att bli nedskjuten i kallt blod av alvernas kvicka pilar. Det är inte ovanligt att vandrare och äventyrare försöker ta sig in i Wiilen utan att bli upptäckta, ty det sägs att glömda böcker skrifter, vilka bär på tusenårig kunskap, förvaras långt nere i en gammal

förtrollad alvkrypta djupt i skogen. Ryktet säger att Saals stadsfurst är den ende som har vilat sina ögon på kunskapsgömmen och gått därifrån med livet i behåll. Magigillet Nex från Twemerbergen, har under många år försökt att lägga vantarna på skrifterna, men har aldrig lyckats nå fram till ett avtal med alverna. Det går ett rykte på Saals gator att snart ska ärkemagikerna komma ned från bergen och försöka ta kunskaperna från Wiilens alver med våld.

## Yl

Den stora havsborgen Yl är hem för Den svarta björnens riddarorden. I århundraden har borgen ute på havets piskande vågor huserat de storväxta riddarna som bär den svarta björnen som sitt vapen. Man säger att riddarna är lika ruffa som det djur som de bär på sina baner och att de är minst lika envisa. Ordensmästare Dyvar Brandklinga kommer från en lång linje av riddare som har tjänat både ära och berömmelse genom Caldarox historia. Man säger att den första av hans ätt vandrade med Josul Järnkrona till det nya landet och att den första högkonungen gav honom i uppgift att skydda södern från de norra bergens många faror. Den svarta björnens riddarorden har än inte svikit sitt löfte. I alla krig har de stått på kronans sida och det är vida känt att hans nåd Dyvar inte knäböjer för någon stadsfurst - bara för hennes majestätdrottningen.

Det är sant att orden med tiden har blivit mindre och nu tjänstgör endast fyrtio riddare i sjöborgen. Men det är också sant att varje svartbjörn är värd tio krigare från fastlandet och det har de bevisat gång på gång. Hundratals gånger har svartfolken och vildknektarna kommit ned från bergen i norr

och hundra gånger om har de slagits tillbaka av riddersmännen. Den berömda sjöborgen är nämligen belägen ute på en stor klippa mitt ute i det gråa havet. För att ta sig till den måste man färdas från stränderna och ut på sjön och sedan passera de två stora vaktornen som riddarnas förfäder en gång lätt byggas mellan stränderna och borgen ute på havet. När fienden närmar sig blåser man från strändernas befästningsverk i ett stort horn som sägs ha klyfts från en jättes skalle. När hornets dån ljuder på vinden så låter man resa en gigantisk kedja mellan de två vaktornen som skall stoppa ankommande fiendeskepp. Vid sjöborgen höjer man vinschbryggan och förbereder sig för strid. Från borgens mur håller man kokande tjära över fienden och från skottgluggarna uppe i det höga tornet genomborrar man de som anfaller med tjocka armborstpilar. Om någon mot förmodan skulle ta sig förbi sjöborgens port, så är inte saken gjord för det. Borgens inre huserar många gömda valv och hemliga gångar som bara riddarna känner till och kan försvara. Trapporna i det höga tornet är smala och utan räcken och riddarna har byggt mekanismer som tillåter dem att skifta trappornas position för att förvirra och missleda anfallare.

Men alla dessa försvar och befästningar bleknar i jämförelse med svartbjörnarnas råa styrka och kunnighet i strid. Från Altorkann till Dyför talar man om deras förmåga att klyva en rustad man i två med ett endaste svärdshugg. På värdshusen runtom i Caldarox berättar uppspelta handelsmän och övervintrade soldater fortfarande om den gången då Jermy Brandklinga kramade ihjäl en standardbärare från Karlo under Palatskriget och krossade varje ben i hans kropp. Man har inte sett något liknande vare sig före eller efter.

