

# Dantras – intrigernas stad.



I sundet mellan Mare Pannona och Mare Belagria ligger Castorias huvudstad Dantras, en sjudande metropol med över en halv miljon invånare. Handelsmän, krigare och pilgrimer i tusentals passerar genom staden varje år. Här kan den ärelystne göra sig ett namn och en förmögenhet, men troligare är att man hamnar i omärkt grav. Dantras finns i Arcaria, spelvärlden till **Saga**, men vi har även använt staden med stor behållning när vi spelat **Burning Wheel**.

**D**EN NYANLÄNDE TILL Dantras slås först av muren av dofter och mindre angenäma odörer: Det är doften från rökelse i hundratals kyrkor och helgedomar, svetten från hundratalsentals ihopträngda människor, oset från matstånd, krogar och värdshus. Det är lukten av krossade drömmar, hat och avund, men samtidigt av hopp och livsenergi. Det är doften från det salta turkosa havet bortom hamnarna. Det är den kväljande stanken av intriger och förräderi. Det är den sura stanken av girighet. Det är doften av

parfym, kryddor och mod. Det är en lukt man aldrig kommer att glömma så länge man lever, och alltid kommer längta efter.

I Dantras trängs över sexhundra-tusen själar innanför de höga stads-murarna. Urbefolkningen har vackert olivbrun hy och svart hår, men den har genom århundradena blandats upp med folk från den hela kända världen. Men oavsett ursprung präglas dantrasbon av en överlevnadsinstikt och svart humor som överträffar det mesta. De är födda fixare och trixare. Överallt i staden trängs man med ga-

tuförsäljare, spåmän, tiggare, musiker och gycklare, ficktjuvar, bondfångare, tvätterskor, hallickar och prostituerade, självutnämnda heliga män, likbärare och naturligtvis även vanliga invånare; hantverkare, köpmän och dagsverkare. I hela Arcaria finns det endast en större stad; Pannona, men ingen stad är mer fylld av hektiskt liv än Dantras.

Castorias huvudstad har Arcarias största hamn. Hit kommer skepp från hela världen lastade med varor toll någon av de stora handelshusen i staden. Varorna skeppas sedan vidare eller hamnar på någon av de stora basarerna i den lägre delen av staden.

Folket i Dantras är en blandning av människor från när och fjärran. På något av de tusentals krogarna i staden kan man möta köpmän från Khamad och krigare till salu från Skjagland. Till och med alverna, som annars oftast håller sig för sig själva, har ett par handelshus i staden. I hamnen kan man ofta se upp till tio alvskepp, en minst sagt ovanlig syn. Även dvärgarna har handelshus i staden, och det sägs att till och med norog finns representerade, genom mellanhänder.

Den resenär som anländer till staden från havet brukar redan på långt håll lägga märke till ett två landmärken; först och främst de gyllene kupolerna på drottning Theodora II:s praktfulla palats, och den enorma fyren längst ut i hamnen, en av de högsta byggnaderna i hela världen. En annan byggnad som brukar imponera på nykomlingar är den enorma katedralen St. Oran. Hit kommer pilgrimmer från hela världen för att se helgonets relikier i sin kista av

Hamnen i Dantras.





bergskristall. Även gudsfruktiga rid-dare och andra krigare brukar avlägga en visit i katedralen innan de fortsätter mot gränsen till Mizadhir och det heliga kriget mot de otrogna.

## Handelshusen

Det ekonomiska och politiska livet i Dantras dominerar helt av de stora handelshusen. De största fem har lyckats få monopol på antingen någon viktig handelsvara eller på en rutt till en annan stor hamn. Som till exempel handeln med muskotnötter eller pälsverk från det fjärran Normark. Men mindre hus kan köpa fribrev som ger dem rätt att under en tidsbegränsad period handla med en speciell vara eller hamn. Alla de stora husen disponerar över egna handelsflottor, som sköter det mesta av deras transporter. De har även egna krigsgalärer för att skydda viktiga handelsrutten.

Det händer också att att husen hyr in frilansande skepp och besättningar för de gånger de inte vill segla under egen flagg, som med förbjudna laster.

Handelshusen sköter ofta sina affärer genom handelshusens råd, som består av fem permanenta medlemmar från de stora husen, och tolv medlemmar från de andra husen som väljs in på de stora möten som hålls två gånger om året på Medros amfiteater.

Eftersom drottningen och hovet inte bryr sig om de dagliga livet i staden så är det i praktiken rådet som styr det mesta. Rådet delegerar sedan makten till de olika husen, med skilda ansvarsområden. Men allt sker inte på civiliserat sätt, det förekommer ofta piratdåd, lönnmord och andra kriminella aktiviteter husen emellan.

### De fem stora husen

**MIRADORRA** är det allra äldsta av de nu verksamma handelshusen. De har en flotta bestående av femton stora handelsskepp, tre galärer och ett otal mindre fartyg. Huset är ledande på handel med Khamad, varifrån de importerar dyrbara kryddor och fina tyger. Familjen Miradorra har länge byggt upp en nära relation med kalifens byråkrati i Khamad, vilket gör dem

suspekta i många rätttroendes ögon. Husets symbol är en gyllene nyckel mot röd botten.

Huset **SENDECA** styr handeln med de nomader som finns i de utforskade områdena öster om Castoria. Till skillnad mot de andra stora husen har de få egna fartyg då det mesta av deras handel går landvägen. Deras viktigaste varor är guld och hästar, då nomadernas hästar är bland de finaste i världen. Deras fartyg går mest långväga rutten till den fjärran norden, där de handlar med pälsverk. Sendecas symbol är en vit falk mot en djupblå botten.

**AGHERI** har monopol på handeln med flera av de största handelshusen i sjöfarrriket Tarroc i söder. Det gör att familjen Agheri enbart behöver mindre, snabba skepp, eftersom Tarroc ligger ganska nära. Husets affärspartners där förfogar över en imponerande flotta som seglar till fjärran hamnar. Agheri har specialiserat sig på olika exotiska varor, som saffran, muskotnötter och te. Husets symbol är en silverflamma mot svart botten.

Släkten **CARCARRA** har ett av de nyaste husen, endast två generationer gammalt. Trots det har det snabbt blivit näst störst. Huset handlar mest med slavar och hallucigena droger, något som egentligen betraktas som olagligt i Castoria, men myndigheterna ser mellan fingrarna eftersom varorna inte stannar i Dantras utan skeppas vidare via mellanhänder till Malakan och Mizadhir. Husets okända leverantörer finns öster om Mare Belagria. Officiellt handlar huset med mer oskyldiga varor som bomull, kryddor och vin. Carcarra är kända för sina hårda nypor i affärer, och de kontrollerar flera av de knivbevåpnade gäng som terroriserar Dantras mörkare gränder. Carcarras symbol är en månguddig gyllene stjärna mot mörkgrön botten.

Huset **VEKRETIOS** är det minsta av de fem stora, och har endast nyligen fått en plats bland de permanenta medlemmarna i rådet. De handlar mest med mindre lönsamma basvaror, som vin,

spannmål och olivolja, men har ändå lyckats göra en god förtjänst genom hårt arbete och effektiva rutiner. Huset har en liten flotta på sju skepp. Dess symbol är tre röda äpplen placerade diagonalt mot en blå bakgrund.

## Hovet

I drottningens magnifika palats lever hovet i sin egen värld bakom stängda dörrar. Palatset bevakas av drottningens egna livgarde, hårdföra män som har rekryterats från norra Arcaria. Kring drottningen kretsar ständigt hundratals sidenklädda hovmän och hovdammer. Drottningen själv, Theodora den andra, är en underskön kvinna, trots att hon är 87 år gammal. Faktum är att hon inte åldrats en dag på mycket, mycket länge. Ädlingar från när och fjärran traktar efter att få bli hennes älskare, ty drottningen har rykte om sig att vara mycket generös utöver att vara vacker.

Vad som egentligen sker i palatset är okänt för de flesta utanför murarna, men det ryktas om ett fantastiskt lyxliv och ett sedeslöst leverne bortom de vildaste fantasier. Trots det är drottningen oerhört populär bland de fattiga massorna eftersom hon ser till att ingen medborgare i staden behöver svälta, och att hon själv oanmäld dyker upp hemma hos enkelt folk och skänker dyrbara gåvor till sina värdar.

Theodora är dock inte lika populär hos kyrkan, som inte ser med blida ögon på det faktum att hon har många magiker i sin tjänst, och dessutom lär vara trollkunnig själv. Den största kritikerna av henne är biskopen i St. Oran, Demetros. Han har själv tagit sig titeln storinkvisitor och siktar på att skapa en ny, mer renlärig kyrka, och bryta med Pannonna. Bland hans favoritsysselsättningar finns att hålla svavelosande predikningar mot dantrasbornas orena leverna, och att tortera och bränna kättare. Än så länge har han inte vågat konfrontera hovet direkt.

Trots det finns det en religiös orden som av tacksamhet stöder drottningen, och det är tempelriddarna i Det Heliga Svärdets orden. Av henne har de fått en ►

## Dantras



1. PALATSET
2. St. ORAN
3. CAR AMBUS
4. CIRCUS
5. TEMPELKLIPPAN
6. HAMNARNA
7. DEN GAMLA STADEN
8. KATAKOMBERNA
9. KLOSTERSTADEN
10. ACARES CITADELL
11. MORONIS EXOTISKA VAROR
12. RAIAS TAVERNA
13. MEDROS AMFITEATER
14. OSSIMS KARAVANSÄLLSKAP

mäktig borg vid gränsen till Mizadhir, Car Catullus, och även en mindre fästning vid inloppet till Dantras hamn, Car Ambus. Tempelriddarna och drottningens egna garde balanserar handelshusens makt, och gör att de senare inte får några idéer om att själva ta över hela makten i staden.

### Dantras undre värld

Visserligen kan mycket av handelshusens aktiviteter närmast betraktas som organiserad brottslighet. Men det förekommer även massor med andra skumraskaffärer i staden, som är som en magnet som drar till sig olika slags ljusskygga individer. Gång utanför husens kontroll ägnar sig åt allt från vanligt tjuveri till beskyddarvarksamhet, utpressning och mord. Det finns dessutom mängder av personer i staden sugna på en solokarriär på fel sida om lagen. Det är inte att rekommendera att ensam ge sig ut på en promenad i staden efter mörkrets inbrott.

### Viktiga platser

**CIRCUS.** Det här är en arena för tävlingar med fyrspann byggd för länge sedan av pannonska ädlingar. Ädlingarna själva är sedan länge borta men tävlingarna lever kvar. Två dagar i veckan samlas tusentals dantrasbor för att se de livsfarliga loppen. Givetvis förekommer det en hel del spel och dobbel i samband med tävlingarna. Stora summor byter ägare, och det drar naturligtvis till sig tjuvar och annat löst folk.

**TEMPELKLIPPAN.** Högt över den gamla delen av Dantras reser sig en klippa på vars topp man kan se flera gamla hednatempel. De gamla gudabilderna har ersatts av Panon. Men i gömda gångar under berget utövas fortfarande de gamla riterna i hemlighet.

**HAMNARNA** i Dantras är en imponerande syn. Oftast kan man se flera hundra skeppsmaster i dem samtidigt. Längs kajerna ligger handelshusens



Huset  
Miradorras  
sigill.



lagerbyggnader, hamnkrogar, badhus (egentligen bordeller), hamnkontor och värdshus. I hamnområdet görs affärer upp, expeditioner utrustas, fastyg lastas av och p och dygnet runt gör sjömän det bästa för att snabbt spendera sin lön på olika nöjen innan det är dags att segla igen. Det här är stadens livligaste område, som aldrig sover. De största av handelshusen ansvarar för sina egna delar av hamnarna.

**DEN GAMLA STADEN**, eller "Gamla Dantras" som den ofta kallas, är den äldsta delen av staden och ligger mellan och runt Acares Citadell och hamnen. Det är ett område dit få laglydiga stadsbor beger sig frivilligt. Här härskar gäng av tjuvar och tiggare. Inte ens stadsvakten vågar sig in här efter mörkrets inbrott. Det är en perfekt plats för den som av nån anledning vill undgå lagens långa arm, men samtidigt en plats där ett liv inte är mycket värt. Folk kan bli mördade för en handfull mynt.

Under Gamla Dantras ligger **KATAKOMBERNA**, en labyrint av gångar och gravar som når djupt ner i underjorden. Endast ett fåtal har vågat utforska dem, och de har berättat om en egen värld i mörker. Här dväljs allehanda underliga varelser och monster, men även grupper av människor som anpassat sig till ett liv under jorden. Många av katakomberna är betydligt äldre än Dantras, då staden byggdes på ruinerna av en stad från ett nu bortglömt rike. Det sägs att det därför finns fantastiska gömda skatter i underjorden, men det är sådant som vettigt folk naturligtvis bara skakar på huvudet åt.

**KLOSTERSTADEN**. Inte långt från den gamla stadens kaos finns dess motsats; här ligger flera kvarter som nästan enbart består av kloster, kyrkor och härbärgen för pilgrimmar. Men även här händer det underliga saker. Den senaste tiden har pilgrimmar försvunnit spårlost. Skugglika varelser har setts stryka omkring nattetid. Samtidigt har andra pilgrimmar vittnat om uppenbarelser med både änglar och djävlar. Kyrkan har sänt bud efter sina bästa utredare från St. Hocratiös brödraskap.

**ACARES CITADELL**. Ovanför Gamla Dantras ligger en förfallen gammal borgruin ensam på en klippa, övergiven sedan tvåhundra år. Den kallas Acares Citadell efter sin siste härskare. Acares var hovmagiker till den galne kung Hargor IV och kunnig i de förbjudna magiskolorna. Borgen förstördes delvis av en mystisk explosion som även ska ha tagit Acares liv. Efter det förklarade kyrkan klippan förbjuden mark, och få har satt sin fot där sedan dess, trots att den ligger innanför stadsmurarna.

**MORONIS EXOTISKA VAROR**. I en smal gränd långt inne i Dantras äldsta delar finner man en liten butik vid namn Moronis Exotiska Varor. Här kan man finna de mest sällsamma ting från hela världen, om man betalar i guld. Alla föremål i butiken sägs ha en våldsam och blodig historia, men är likväl eftersökta. Moroni själv är en liten skrynklig, mörk gubbe med krivitt hår. Trots att hans varor är värde flera årslöner för de flesta i staden har Moroni aldrig blivit bestulen. Utom en gång, men då hittades gärningsmännen flytande på mage i hamnen natten efter, med alla organ noga avlägsnade.

**RAIAS TAVERNA**. Nere vid den gamla hamnen ligger Raias Taverna, ett enkelt ställe som frekventeras av sjömän, smugglare, tjuvar och en och annan hederlig person. Raia själv är en storvuxen kvinna av dunkelt ursprung som ser ut att kunna slita armarna av vilken man som helst. Tavernan är inofficiell

neutral mark mellan de olika gängen i staden, och här sker de olika affärerna dem emellan. Stadsvakten känner naturligtvis till aktiviteterna, men har mutats till att hålla sig borta.

**MEDROS AMFITEATER**. En av de äldsta byggnaderna i Dantras är den amfiteater som byggdes av kung Medros den store för länge sedan. Här uppförs naturligtvis de klassiska verken från Belagros jämte nyskrivna enkla burleska komedier för massorna, men teatern fyller även ett annat syfte. Det är här handelshusen håller alla sina stora möten.

**OSSIMS KARAVANSÄLLSKAP**. I ett oansenligt hus i centrala Dantras har Ossims Karavansällskap sitt kontor. Hit kommer den som vill handla med de legendomspunna länderna bortom stäpperna i öster. Ossim själv är en fetlagd medelålders man med sinne för affärer. I sin ungdom lär han ha färdats på okända karavanvägar till österns sagoriken, och på vägen skaffat sig den kunskap som gör hans sällskap till det bästa och rikaste. Han anställer bara de dugligaste som karavanvakter. Expeditionerna till östern är mycket farliga men samtidigt mycket lönsamma. Den som får tjänst hos Ossim, och överlever ett par resor, kan dra sig tillbaka som en välbärgad man.

## Personer i Dantras

**STORINKVISITOR DEMETROS**. Biskop Demetros i St. Orans katedral är en ka- ▶

Drottning Theodora II



## Rollspel i Dantras

Dantras inbjuder till andra slags äventyr än om man spelar i Albion som beskrivs i Sagas grundbok. Det är en storstad, betydligt mer organiserad och civiliserad än de små städerna i det lilla landet i norr. När vi spelat i Dantras har fokus flyttats från "klassiskt äventyrande" till intriger, spionage och maktkamp mellan handelshusen. Vi har försökt skriva staden lättmodifierad så att den kan användas som grund till olika sätt att spela på.

Vi har även spelat ett par sessioner inriktade på skräck. Under flertalet av speltillfällena har vi dessutom inte enbart använt Sagas regelsystem utan även *Burning Wheel*, och det har vart mycket lyckat. Mycket av staden och maktkampen kom till under de sessionerna. (Tack för all hjälp och inspiration!) Dantras kan troligen också fungera bra till spel som *Eon* eller kanske som miljö för en *Noir*-kampanj i fantasymiljö. Prova gärna.

rimatisk man i 40-årsåldern med långt svart skägg och rakat huvud. Få personer kan möta hans genomträngande blick en längre stund utan att vända bort huvudet. Han är både imponerande och skräckinjagande. Demetros har tusentals anhängare i staden, främst bland vanliga borgare.

**KREDAN, TIGGARKUNGEN.** Den som vågar sig in i Dantras gamla stad kommer snarare förr än senare stöta en märklig man i trasiga kläder och med en rostig järnkrona på hjässan. Hans namn är Kredan och är ledare för det största tiggargeniet i staden. Med fast hand styr Kredan över fler än trehundra tiggare, bondfångare och småtjuvar. De är även Kredans ögon, och han anlitas ofta av handelshusen för att samla in information.

**RIDDAR ANTONIUS BRECK** är stormästare för Det Heliga Svärdets Orden i Dantras. Han är en kort, något rundlagd medelålders man som gärna äter och dricker i stora mängder. Trots sin kroppshydda kan han röra sig förvånansvärt snabbt och smidigt, vilket överraskat många fiender. I Dantras utkämpar hans orden ett underjordiskt krig med de fiender från Mizadhir och Malakan som infiltrerat staden.

**DIANDE AGHERI** är den sluge och karismatiska ledaren för det ärofulla handelshuset Agheri. En hänsynslös man som inte viker sig för någonting när det gäller att befästa sin maktposition i staden. Diande är 51 år och fåfång, alltid dyrbart klädd och med ett välansat, färgat, svart skägg.

**MARCO EBERI** påstår sig att vara representant för ett handelshus i Tarroc. Men i själva verket är han en av Zargor Khans främsta kunskapare, och tillika en svartkonstnär av rang. Hans uppdrag är att destabilisera Castoria genom att provocera fram ett fullskaligt krig mellan de största handelshusen i landet. Marco utnyttjar och manipulerar gärna godtrogna personer, som nykomlingar i Dantras, till att utföra hans smutsiga affärer.

**YADRI MALOK.** Dantras ursprungliga befolkning var enkla fiskare. De dyrkade sjömonstret och gudomen Kerak som sades bo i en grotta på Mare Pannonas botten. Kerak är en blodtörstig gud som kräver tribut i form av människooffer. Idag är sekten naturligtvis förbjuden av kyrkan. Men många i de så fiskebyarna kring Dantras håller fast vid den gamla tron. Byäldsten Yadri Malok är sektens överstepräst, och den ständiga tillströmningen av främlingar till Dantras utgör en idealisk källa av lämpliga offer.

**ANDROCUS CALLA** äger ett litet värdshus i den allra mörkaste gränden i Gamla Dantras. Men det är inte rusdrycker som är Androcus främsta handelsvara, utan information. Inget som händer i staden ungar honom, men ingen vet hur han kommer över sina kunskaper. Hur det nu än är med den saken brukar diverse ljusskygga individer frekventera Androcus krog, ofta under dygnats mörkaste timmar. Androcus Calla själv är en kraftig karl med bastant, tunnliknade kropp och tjocka, håriga armar. Han driver sin

krog tillsammans med Eli, en mager, mörk kvinna av okänt ursprung.

**SEVERUS KARR** är ett hyrsvärd och känd bråkmakare som brukar hänga i hamnkvarteren på jakt efter nya uppdrag. Han tar på sig det mesta, som att driva in skulder eller att göra sig av med folk. Ofta sker det senare genom att Severus muckar gräl med sitt offer på någon krog, varefter slagsmål utbryter, med dödlig utgång. Eftersom Severus är en stor, kraftig karl och en allmänt obehaglig person, så vågar sällan eller aldrig någon vittna mot honom. Då och då har han också ihjäl folk för sitt nöjes skull, eller för att förbättra sitt rykte som farlig. Oftast använder han en khamadisk dolk med böjt blad, som han tagit från ett av sina offer.

**DEIRA AV PHEDOR** är representant för det albiska handelshuset Phedor, med Findon som hemmahamn. Huset styrs av Deiras syster i Findon, Arianna, och precis som henne har Deira en mörk hemlighet; hon är en vandöd, en vampyr. Egentligen är de inte riktiga systrar, då Deira är nästan hundra år yngre än Arianna, men de är mycket lika varandra. Deira är född i Albion, och umgås gärna med personer från sitt gamla hemland. De flesta som träffar Deira uppattar henne som en älskvärd och varm ung kvinna, och hon är populär bland Dantras ädlingar. Hon har funnit sig tillrätta i den stora staden, som praktiskt nog förser henne med obetydliga och okända att livnära sig på. Den senaste tiden har hon dock legat lågt med sina nattliga aktiviteter, då hon fått reda på att flera medlemmar av Hexenjagd har anlänt till staden för att förgöra hennes likar.

**BERGON KÄTTAREN** är en karismatisk ung man med yvigt skägg och slitna paltor, som predikar om Dantras snara undergång på gator och torg. Han har på kort tid samlat en stor skara anhängare kring sig, som lever i fattigdom sedan de skänkt bort sina ägodelar. Kyrkan har förklarat honom som kättare, men har ännu inte vågat arrestera honom då hans anhängare är talrika och det finns risk för upplopp eller värre. De



skulle dock agera omedelbart om de kände till vad Bergon planerar; att förgifta alla stadens brunnar för att få domedagen att komma snabbare. Han planerar även att samtidigt mörda drottningen och andra nyckelpersoner i staden och letar nu efter frivilliga till att utföra dessa självmordsdåd. Främst letar hand bland lättpåverkade pilgrimer och andra nyanlända i staden. De styrande ser honom fortfarande enbart som en tok, och inser inte faran.

**RIDDAR MERWYDD CARD.** En av de få personer som verkar stå drottning Theodora nära heter riddar Merwydd Card, en mager gammal krigare med vitt hår och stålgrå ögon, bördig från Calanor. Han kom till Dantras som ung man, för trettiosju år sedan, och den stilige riddaren fångade snabbt drottningens blick. De flesta utgår ifrån att Merwydd var drottningens älskare under flera år, men ingen vet säkert. Det man däremot vet är att han leder drottningens privata garde och därför är en av Dantras mäktigaste män. Han har rykte om sig att vara en av de få sant hederliga och omutbara i staden, och är därför både repekterad och fruktad.

**LUCIUS "ENÖGA" VATELLO** är kapten på karacken Albatross, ett vackert fartyg han vann på kortspel av en sjöfarare från Ondaria. Så går historien i alla fall. Lucius själv är en väderbiten, senig man som förlorat sitt vänstra öge i strid med malakanska pirater för länge sedan. Albatross tillhör inte något handelshus utan Lucius tar på sig uppdrag från den som betalar bäst för tillfället, och vill ha en kapten som förstår sig på diskretion. Fartyget är dessutom det modernaste och snabbaste i hela Dantras, byggt för att klara långa seglatser under svåra förhållanden. Lucius söker ofta efter modiga och dugliga män till sina ofta mycket farliga resor.

**CASSANDRA KATEKI**, en mörkhårig kvinna i de övre medelåldern, styr de prostituerades gille i Dantras. Det finns flera tusen kvinnor – och inte så få män heller – i staden som får sitt uppehälle på detta sätt. De arbetar på gatan, på

bordeller och badhus eller exklusivt för ett fåtal rika kunder. Ungerfär fyrahundra av dem är organiserade i Cassandras gille. Precis som andra i staden har de även som bisyssla att sälja information till handelshusen och andra intressenter. I Dantras ses Cassandras flickor som vilka näringsidkare som helst. De är en naturlig del i stadsbilden. Cassandra själv sitter till och med i handelshusens råd. En sak oroar henne dock; den senaste tiden har tolv av hennes flickor försvunnit spårlost, för att hittas tre dagar senare med total minesförlust, de har glömt allt om sina liv. Hon söker nu efter någon som diskret kan utreda det inträffade och söka ett slut på det.

**BLOLTIA** är en "klok gumba" som bor i ett litet hus strax öster om stadsmuren tillsammans med nio katter och ett par getter. Hit kommer fattiga och rika borgare för att få råd eller köpa dekoter som hjälper mot de flesta krämpor. Mer underligt är att hon ofta ses besöka palatset och till och med drottningen. Bloltia har nämligen en hemlighet: hon är Theodoras yngre syster, som har valt att följa en annan väg. Hon är Dantras mäktigaste magiker. Endast en handfull personer känner till detta faktum. Drottningen går ofta genom Bloltia om hon måste ha något gjort i yttersta hemlighet.

**SHERAYA AL KERADH.** Skickliga lönnmördare är eftersökta yrkesmän i en stad som Dantras. Oftast använder de olika organisationerna i staden folk i de egna leden för sådana sysslor. Men ibland krävs det att man lägger ut det på en frilansare, och den bästa av dessa är Sheraya Al Keradh. Hon är en mörkhårig skönhet från Khamad med en svaghet för smala dubbeleggade knivar. Då pch då har myndigheterna vart intresserade av henne, men det har aldrig funnits några bevis. Vill man hitta Sheraya finns hon oftast på någon av tavernorna. Är man inte hennes uppdrag är hon en omtyckt och trevlig person som är lätt att umgås med. Hon berättar dock aldrig några detaljer om sig själv, ingen vet egentligen varifrån hon kommer, eller vad hennes riktiga namn är.

## Händelser den senaste tiden

De senaste åren har tusentals krigare passerat Dantras på väg mot gränsen till Mizadhir och det heliga kriget mot de otrogna i söder. Det har fått Mizadhirs härskare Zargor Khan att mångdubbla sina ansträngningar för att störta ner staden i en avgrund av kaos, och driva Castoria till inbördeskrig. Hans kunskapare, svartkonstnärer och lönnmördare finns överallt, gömda. Vid rätt tidpunkt ska de göra en koordinerad attack mot Castorias hjärta.

Ett annat oroande händelseförlopp är att ett krig håller på att utbryta mellan de största handelshusen. Huset Carcarra anklagar Diande Agheri för att ha beordrat mord på flera av dess viktigaste medlemmar och Agheris anklagar i sin tur Carcarra för att ha bordat och sänkt två av husets fartyg. I rådet har mindre hus slutit upp på respektive sida. Blod har redan flytit vid sammanstötningar i staden. Husen rekryterar råskinn inför den kommande striden.

Att folk försvinner spårlost i Dantras har aldrig hört till ovanligheterna. Men den senaste tiden har det skett en stor ökning, så stor att till och med hovet har börjat oro sig och diskret har börjat undersöka saken. Tre munkar, från den innersta kretsen i St. Hocratius Brödraskap, har nyligen besökt Bloltia. De har kommit från Pannonia för att hjälpa till med utredningen.

TEXT OCH BILD: TOMAS ARFERT m.fl.

