

DARCONUS

Låset till Innanhavet

EN STAD TILL FANTASY! – OLD SCHOOL GAMING.

TEXT & BILD: TOMAS ARFERT • KARTA: PÄR LINDSTRÖM • FORMGIVNING: JÖRGEN KARLSSON.



Isundet där det stora Östanhavet möter det grunda Innanhavet ligger Darconus, rikt och välmående, som en låst port som bara släpper in de som betalar tull. Det har gjort Darconus till en av de mäktigaste städerna i världen, trots att den är relativt liten i invånarantal, enbart tolv tusen om man räknar med omgivande bebyggelse. Stadens banker finansierar kungar och furstar i många länder.

Staden är sin egen stat, med bara en mindre armé på några hundra avlönade soldater och en milis frivilliga på ytterligare tusen man för kristider. Det gör att man kan tro att staden vore ett lätt byte för större riken, med ingen har försökt erövra staden på flera hundra år. Orsaken till det är Creladis, det magikergille som finns i staden. Det består av några av de mest mäktiga besvärjarna på kontinenten, fullt kapabla att sänka en fientlig flotta eller bränna en hord barbarer till aska. De flesta av magikerna är dessutom anonyma, de föredrar att verka i det fördolda. Utåt sett är de vanliga borgare. Enbart ett fåtal av dem vet man namnet på. Anonymiteten bidrar till mystiken och verkar avskräckande på eventuella angripare. Finns det tio, hundra eller tusen magiker i staden? Det vet de endast själva.

Magiker från andra platser än Darconus tolereras, så länge de inte utövar magi utan tillstånd. Man kan ansöka om tillstånd i någon

av bankerna, om man betalar en årlig avgift på hundra guldmynt. De som utövar magi utan tillstånd riskerar att försvinna för alltid.

Adeln

Darconus styrs officiellt av adeln, med den femtioårige hertig Zolcar von Madgerstiege i toppen. Inofficiellt ligger den politiska makten hos hans yngre syster Alexandra von Madgerstiege och hennes Stora råd. Zolcar är nämligen sinnessvag sedan han nästan höll på att drunkna för tjugo år sedan, och blev hjärnskadad. Alexandra behöll honom som en marionett, hellre än att gifta sig och riskera att hon skulle förlora greppet om staden. Zolcars tillstånd är en välbevakad hemlighet. Många har dött för att skydda denna hemlighet.

Adelns huvudsakliga sysselsättningar är att ordna överdådliga fester, duellera med varandra och att intrigera. Sålänge de inte hotar de tre riktiga maktfaktorerna i Darconus, bankerna, magikerna och Stora rådet, så får de fortsätta med det relativt ostört.

Darconus stora råd

Alexandra von Madgerstiege styr via sitt Stora råd. Det består av sju personer, vars identitet är hemlig för allmänheten. De viktigaste är den äldre magikern Androcus Antares [tillika i

hemlighet en av de styrande i tjuvarnas gille, se nedan], general Ossian Xor, den ärrade hjälten från mantidkrigen som styr stadens lilla armé, bankiren Ezteban Catullus samt stadsfiskal Isabel Crecy, Sanningssökarnas befälhavare, känd för att vara den enda omutbara personen i staden.

Bankerna

I Darconus finns det nästan inga andra tempel än de som är helgade till handels och vinstens gudinna Randaya. Det var i ett av dessa tempel man skapade den moderna bankverksamheten. Numera är templet mer banker än helgedomar, det finns fem stora och ett antal mindre banker i staden, som styrs av olika familjer.

Ingen av de stora bankerna har blivit rånade på ett sekel eller mer. Deras valv är skyddade av vakter, fällor, komplicerade lås och kraftfull magi. För inte tala om att många av de bankanställda både är präster och magiker. Men skulle några lyckas med att länsa ett valv skulle de bli rikare än de kunnat drömma om. Ingen furstes skattkammare är i närheten.

Tjuvgillet

Man skulle kunna tro att magikerna i staden skulle verka dämpande på brottsligheten. Det är dock inte fallet. Däremot är den undre världen

Darconus

10

N

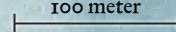


Österhavet

1. Madgerstiegs palats
2. Stora rådet
3. Östra hamnen
4. Västra hamnen
5. Sanningssökarna
6. Catullus och söner
7. Alexandra von Madgerstiegs sommarpalats
8. Androcos Antares hus
9. Vårdshuset Selkien
10. Sjihäxan
11. Carlos bageri
12. Fiskmånglaren
13. Salvatore Mühlens skrädderi
14. Skomakaren
15. Ljuständarnas förening

Innanhavet

100 meter





mer organiserad. Det leds av ett triumvirat som består av den uråldriga Androcos Antares, Elena Verdi, som är en legendarisk smugglare och den flamboyante Marcus Drax, som stulit juveler över hela världen.

Kanske styrs gillet i sin tur av Creladis. I vilket fall som helst så verkar magikerna tolerera tjuvgillet. En del tror att de i själva verket är delar samma gillet, och att alla tjuvar i Darconus även är magiker. Eller i alla fall några av dem.

Gilletts huvudsakliga sysselsättningar är spel, beskyddarverksamhet, prostitution, utpressning och smuggling. De ger sig dock inte på bankerna. Aldrig någonsin har någon försökt att råna en bank i staden. Kanske för att man inte vill bita den hand som föder staden. Eller så pågår något annat under ytan.

Nästan alla tjuvar i staden är organiserade i gillet. De som inte är det riskerar att hittas flytande i hamnen med halsen avskuren.

Kaparna

I hamnen på den sida som vätter mot Östanhavet ligger ibland något av tre stora krigsskepp; Albatross, Kyrdos tårar och Cirene. De är de skepp som fått kaparbrev från Darconus stora råd.

Albatross är det största av fartygen, med tre master och en besättning på tvåhundra man. Kaptenen heter Nadezjda Imir, en kvinna känd för både sin skicklighet med sabeln och taktik i sjöstrider.

Brando Ordog är den fruktade kaptenen på Kyrdos tårar, Östanhavets snabbaste skepp. Det har ett helt svart skrov, och även dess stora latinsegel är svarta. Det, och det faktum att Brando vid flera tillfällen har dryckit fienders blod, har skapat ett rykte att han och hans besättning är vampyrer. Hur det än är med den saken så har de flesta en hälsosam respekt för honom.

Cirene är ett snabbt och vackert fartyg som navigeras säkert av dess kapten, alven Lildorin, en kvinna med svart hår och tatueringar som lyser i mörkhet. De är en del i den besvärjelse som gör att det fartyg hon styr alltid kan segla ifrån eller ifatt en fiende. Det har gjort att Lildorin även är en mycket framgångsrik smugglare, samt att inget fartyg kan undkomma Cirene.

Sanningssökarna

Stora rådets främsta maktmedel är dess hemliga polis, Sanningssökarna. De kan arresteras vem som helst på blotta misstanken om brott eller förräderi. Alla, utom adeln. Där behövs en skriven arresteringsorder utfärdad av rådet, eller vitnen.

När sanningssökarna rör sig på stan är de diskret klädda, som vem som helst. Utom då de vill synas av någon anledning, när de är ute på officiellt uppdrag; då går de klädda helt i mörkgrått och bär en mask som täcker halva ansiktet. Dessa masker är gjorda av svart, pressat läder och påminner om rovfåglar. Sanningssökarna vill ogärna visa vilka de är.

Det behöver inte påpekas att Sanningssökarna är fruktade, med all rätt. I Darconus berättas

många historier om tortyrkamrarna djupt under deras förvånansvärt vackra byggnad. Den som hamnat där kommer sällan tillbaka.

Stadens olika delar

Östra hamnen vetter mot, som namnet antyder, det stora Österhavet. Här ligger mest stora skepp förtöjda, som krigsskepp och större handelskepp. En å annan fiskebåt trängs också med stora skeppen. På kajen talas språk från hela världen.

Mellan staden och hamnen ligger en bit av stadsmuren, vill man in i själva staden så måste man passera en noggrant bevakad port.

Gods till och från fartygen fraktas [efter förtullning] via massiva lastbåtar med många roddare via kanalerna till västra hamnen där de antingen lastas på ny skepp eller hamnar i något förråd.

Västra hamnen är fylld med mindre skepp, och längs kajen ligger de olika handelshusens lagerbyggnader. Bakom dem hittar törstiga sjömän värdshus och andra etablissemang av tvivelaktig karaktär.

Norra staden är den del av Darconus som mest påminner om vanliga städer i närheten. Den domineras av hus för arbetare och hantverkare, billigare värdshus och utskänkingsställen och mindre banker. Här hittar man även tjuvarnas gille [om man vet var man ska leta] och Sanningssökarnas byggnad.

Södra staden har en finare bebyggelse än den i den norra delen av staden. Husen här har ofta fasader av marmor eller sandsten, rikligt utsmyckade.

Kanalerna leder mellan Östan- och Västanhavet. Vill man färdas mellan dem så är det de här det enda stället man kan göra det på. Kanalerna är breda och djupa nog för ett skepp som har ett djupgående på tre meter kan ta sig igenom dem. Segelskepp måste bogseras av speciella båtar med upp till 60 roddare.

Centralön, mellan Norra och Södra staden, är Darconus hjärta. Här finner man både Madgerstiags palats och Stora rådets marmorbyggnad. Hit kommer enbart inbjudna, ön är bevakat av hertigens elitsoldater.

Platser

Värdshuset Selkien

Detta värdshus är beläget nere vid den Västra hamnen och sägs ha fått sin namn från den i trakten kända sagan om fiskaren som fick up en sälning [Selkie, se *Monster & varelser* volym 2] i sitt nät och senare gifte sig med henne. Ölet och maten på värdshuset är av medioker kvalitet, men sällskapet är desto bättre. Åtminstone om man gillar att umgås med hamnarbetare, sjömän, smugglare, pirater och fiskmånglerskor. På Selkien kan man få höra många berättelser, skvaller och rykten. Och även om det mesta av det är struntprat och

påhitt, händer det ibland att någon ur klientelet lyckas snappa upp viktigt information.

Sjöhäxan

Ett gammalt skepp som ofta ligger förtöjt en bit utanför staden. Skeppet fungerar som fängelse för korttidsfångar och annat löst folk som man helst inte ser på stadens gator. Oftast sitter det mellan trettio och femtio fångar här, men kniper det så får man plats med trehundra. Sjöhäxan bevakas av fem soldater hela dygnet.

Tunnlarna

Under staden finns många tunnlar som hindrar att den översvämmas vid flod. Trots att det kan vara livsfarligt bor där hemlösa barn på flottar de har byggt av sopor och drivved. På dagarna tigger de flesta av dem i närheten hamnarna, om de inte springer ärenden åt tjuvgillet.

Carlos bageri

Till synes ett vanligt bageri som drivs av en man som heter Carlos, som är en typiskt hjärtlig man med stor mage och rosiga kinder. Han är särskilt stolt över sina småkakor och sin butik som är dekorerad med volanger, bilder på bakelser och dylikt. Men han är även en skicklig lönnmördare, hit vänder sig de som diskret vill göra sig av med folk utan att lämna spår efter sig. Carlos är nämligen en mästare på giftmord. Hans kunder är främst adeln som har intriger som huvudsysselsättning.

Fiskmånglaren

Alla kallar honom Fiskmånglaren och inget annat. Det är knappt någon som förstår vad han säger men fisken han säljer är av god kvalitet. Man kan även hitta ovanliga havsdjur och även bisarra ting som han hittat i havets djup för att sedan sälja på marknaden. Han är av oklar ålder, och är extremt väderbiten. Hans skruttiga lilla segelbåt ligger i Östra hamnen. Att någon vågar sig ut på havet i den är ett mysterium. Men det har han gjort i många år. Och överlevt.

Skräddarmästare Salvatore Mühler

I de finare delarna hittar man den åldriga skräddaren Salvatore Mühler som även importerar vackra tyger ifrån främmande länder av yppersta kvalitet. De är naturligtvis mycket dyra. Men har även enklare tyger, för de som behöver hållbara reskläder.

Även Salvatore brukade vara en lönnmördare [Darconus har ovanligt många] så han är dödlig med nål, sax och tråd. Det händer att han återfaller i sitt gamla yrke, i synnerhet om han ogillar den person som ska tas av daga.

Skomakaren

I den äldsta delen av staden finns det ett skomakeri som drivs av en gammal man. Det sägs att han har en tvillingbror som bor i Morcar som även är skomakare. Men i själva verket är de samma person. I källaren har han en portal som leder till en i Morcars gamla stad. Han är världens mäktigaste trollkarl, den siste av sin ras.



Han är gästfri och har alltid ett dukat bord i ett rum bakom verkstaden. Där sitter alltid en skara gamla män och kvinnor som troligtvis gör mer än att dricka te.

Ljuständarnas förening

Ljuständarnas förening är ett gille som består av sotare som fått sitt namn av att de även har hand om stadens belysning: stora oljelampor lyser upp de största torgen och gatorna. Något som är unikt för Darconus.

Sotarna lever tätt inpå varandra i ett högt hus med många fönster. Det är ofta manliga änklingar som tagit upp det yrket eller ungar utan utbildning eller lärlingskap. Men även om det är ett hårt och smutsigt jobb så är de stolta över det och den mässingsbricka med grad de bär om halsen. Många av dem arbetar även åt Sanningssökarna då de rör sig över hela staden.

Viktiga personer i Darconus

Alexandra von Madgerstieg är en kvinna med skarpt intellekt och vass tunga. Hon är strax över förtio, men ser betydligt yngre ut. Hon blev änka vid unga år och har inte gift om sig. Förmodligen för att hon vill behålla den frihet hennes änke-status ger, och inte behöva foga sig till en ny mans vilja. Foga sig ligger inte för Alexandra. Hon är en maktmänniska. Det finns män i hennes liv, älskare, men de brukar vara kortlivade. Hon blir snabbt uttråkad, och de flesta män är dessutom åtskilligt dummare än den intelligenta Alexandra.

Alexandra ägnar sin mesta tid åt stadens affärer. Man finner henne oftast i Stora rådets imponerande marmorpalats som är en del av stadens befästningsverk. Hon har även ett sommarpalats utanför staden.

Hertig Zolcar von Madgerstieg borde styra staden, men hans hjärna skadades av syrebrist för tjugo år sedan. Nu lämnar han aldrig sina gemak i Madgerstiegs palats. Enbart Alexandra och ett fåtal handplockade tjänare har tillträde till honom. Zolcar har numera ett intellekt som ett litet barn.

Androcus Antares är som tidigare nämnt både medlem i Stora rådet och trumviratet som styr tjuvarnas gille. De gör honom till en av de absolut viktigaste personerna i staden. Kanske den viktigaste.

Androcus är en gammal man, närmare nittio. Han har mörkbruna ögon, olivfärgad hy, ett kort, vältrimmat skägg och nästan vitt hår. Han är smal och rör sig som en mycket yngre man. Han klär sig diskret, och har förmågan att passera obemärkt genom de största folksamlingar.

Få vet vilken magi Androcus behärskar. Möjligen någon av hans tolv lärlingar. Men de tiger som muren. Androcus bor i ett befäst hus i den sydöstra delen av Darconus, nära havet. Han tar gärna emot besök, och ger råd till de han finner värdiga.

Ossian Xor, befälhavaren över stadens styrkor, är en enbent och ärrad man i femtioårsåldern. Det



ANDROCUS ANTARES

var han som segrade över den mantid-armé som höll på att översvämma människornas riken. Benet förlorade han i slutstriden mot mantidernas drottning. I kriget slogs han sida vid sida med Ossian som stadens överbefälhavare.

Isabel Crecy är antagligen Darconus mest fruktade person. Hon är inte mäktigast, hon har ingen kraftfull magi, hon är inte rikast, hon tillhör inte adeln, inte heller är hon en fruktad krigare. Men hon har angivare och spioner över hela staden och rätt att i princip arresteras vem som helst [se ovan]. Hon är stadsfiskal och leder Sanningssökarna.

Isabel klär sig i Sanningssökarna mörkgrå färg. Hon är lång, blond och har en isblå blick som få klarar av att möta en längre stund. Isabel är förvånansvärt ung för sin position, bara 24 år. Hon kommer från ett land i den bortersta kalla södern, och blev handplockad till sin position av



ISABEL CRECY

Alexandra von Madgerstieg själv. Det sägs att folk från det landet är det ärligaste i världen, eftersom de instinktivt alltid kan upptäcka en lögn.

Ezteban Catullus är huvuddirektör på stadens största bank, Catullus och söner. Han är en humorlös man med stenansikte och grå tinningar. Givetvis är han alltid korrekt klädd. Familjen Catullus var bland de första som startade bankverksamhet i den kända världen för trehundra femtio år sedan. Ezteban är ytterst noggrann med sina kunders integritet och bankens säkerhet.

Elena Verdi ser inte mycket ut för världen, en grå liten gumma som många inte skulle ägna en tanke om de mötte henne på gatan. Men hon leder i själva verket ett nätverk av smugglare som når de flesta delarna av den kända världen. Skepp, kravaner, förfalskare, allt står under hennes befäl.

Marcus Drax ser ut som idealbilden av en romantisk hjälte i någon äventyrsbok. Långt lockigt hår, en grop i hakan, en elegant mustasch, en hårig bringa och ett bländande leende. Detta kombinerat med en lagom uppknäppt skjorta, höga, mjuka stövlar och ett juvelbesatt magiskt svärd. Allt detta kombinerat med ett batteri av heroiska repliker som passar de flesta situationer. Det är med andra ord svårt att ta honom på allvar.

Men det ska man. Marcus är en erfaren tjuv med våghalsiga kupper som specialitet. Kupper som lyckas tack vare noggrann planering som inte lämnar något åt slumpen. Han tar sitt arbete mycket allvarligt.

Nadezjda Imir, kaptenen på Albatross, är en imponerande kvinna. Hon är nästan två meter lång, har ett flätat svart hår och mörkbrun hud. Runt halsen bär hon en guldkedja för varje stort skepp hon plundrat. Det är över hundra stycken. I bältet hänger två huggare, Nadezjda slåss lika bra med båda händerna. De har hjälpt henne att segra i oräkeliga dueller.

Som kapare är hon fruktad i strid, men samtidigt repekterad. Hon är inte grym, utan de besättningar som gett upp skonas. Det är dessutom dåliga affärer att döda folk i onödan, det är bättre att skepp ger upp utan strid.

Brando Ordog är Nadezjdas motsats. Besättningarna på de skepp han kapat hörs aldrig mera av. Han bekymrar sig inte ens om att ta gisslan mot lösensumma, hur rika de än är. Anledningen är att ryktena kring honom och hans skeppa är sanna, de är vampyrer. Brando var dessutom en trollkarl när han levde, och efter många år löste han det där lilla problemet med solljus med hjälp av en ritual vars innehåll han håller hemlig för alla.

Man kan kanske tro att Stora rådet skulle föredra att Brando hade en annan hemmabas, men de har slutit ett avtal med honom. Så länge han seglar under Darconus flagg och inte ställer till problem i staden [och framför allt betalar skatt] så kan han ha en trygg hamn.



Lildorin, kaptenen på Cirene, är en alv i exil, långt borta från Måndalen i Rhendorerna. Det var många hundra år sedan hon tvingades bort från sitt hem, och hon har sett det mesta av världen sedan dess. För 50 år sedan hade hon en kärleksaffär med Cirenes dåvarande kaptän, en människa. När han dog tog hon över skeppet.

Lildorin talar aldrig om anledningen till hennes exil. Men enligt vad som sägs i hamnkvarteren är hon syster till alvkungen. Eller dotter. Eller en av hans generaler, som sökt fred med orkerna eller dvärgarna, och vägrat avrätta krigsfångar. Vem vet vad som är sant. Folk på en taverna i hamnen pratar så mycket.

Äventyr i Darconus

Här är tre äventyrskrokar man kan använda för att börja en kampanj i staden.

Spioner

Rollpersonerna skickas till Darconus av en furste i ett grannland för att ta reda på om ryktet han hört om Zolcars tillstånd är sant. Fursten i fråga

har nämligen anspråk på staden och kan hänvisa släktskap med huset von Madgersteig.

Rollpersonerna måste på något sätt ta sig in i palatset och se Zoltans tillstånd med egna ögon. Lättare sagt än gjort. Men de har lyckats hitta Mezar Cretenis, en adelsman på dekis och med ett stort behov av kontanter. Om de kan muta honom så kan han rita upp en karta över palatset där han varit många gånger. Det enda kruset är att rollpersonerna måste kunna betala honom en stor summa för kartan. Pengar de inte har. Än.

Prisjägare

Rollpersonerna har tagit sig till Darconus på jakt efter en känd tjuv kallad Rävén som ska finnas i Darconus. Hon är värd en stor belöning om de kan hitta henne och föra med henne levande till deras uppdragsgivare, en viss prins Cadman Ran som är arvinge till ett mindre kungadöme långt från Darconus. Men när de kommer till staden finner de att Rävén till slut infångats och är inspärrad på Sjöhäxan inför hennes avrättning. Nu måste rollpersonerna rädda henne för att kunna hämta sin rikliga belöning.

Rävén, eller Naire Ran som hon egentligen heter, har ingen lust att träffa rollpersonernas uppdragsgivare. Det är nämligen hennes man, som hon flytt från, efter år av fysisk misshandel. Naire är naturligtvis så där vacker som man kan förvänta sig av en prinsessa som behöver räddas i en saga. Men det vill hon inte. Då föredrar hon till och med att bli hängd. Vad göra?

Bankrån

Rollpersonerna är på jakt efter en oskattbar artefakt och/eller ett kraftfullt magiskt föremål. Ett tips har lett dem till Darconus. Artefakten i fråga ska finnas i valvet på banken Catullus och söner. Legendarisk för sin säkerhet. Ingen har någonsin lyckats råna Catullus och söner. De som försökt har försvunnit utan spår. Artefakten ägs dessutom av en magiker i Creladis som inte har en minsta lust att bli av med den. En barnlek med andra ord.

