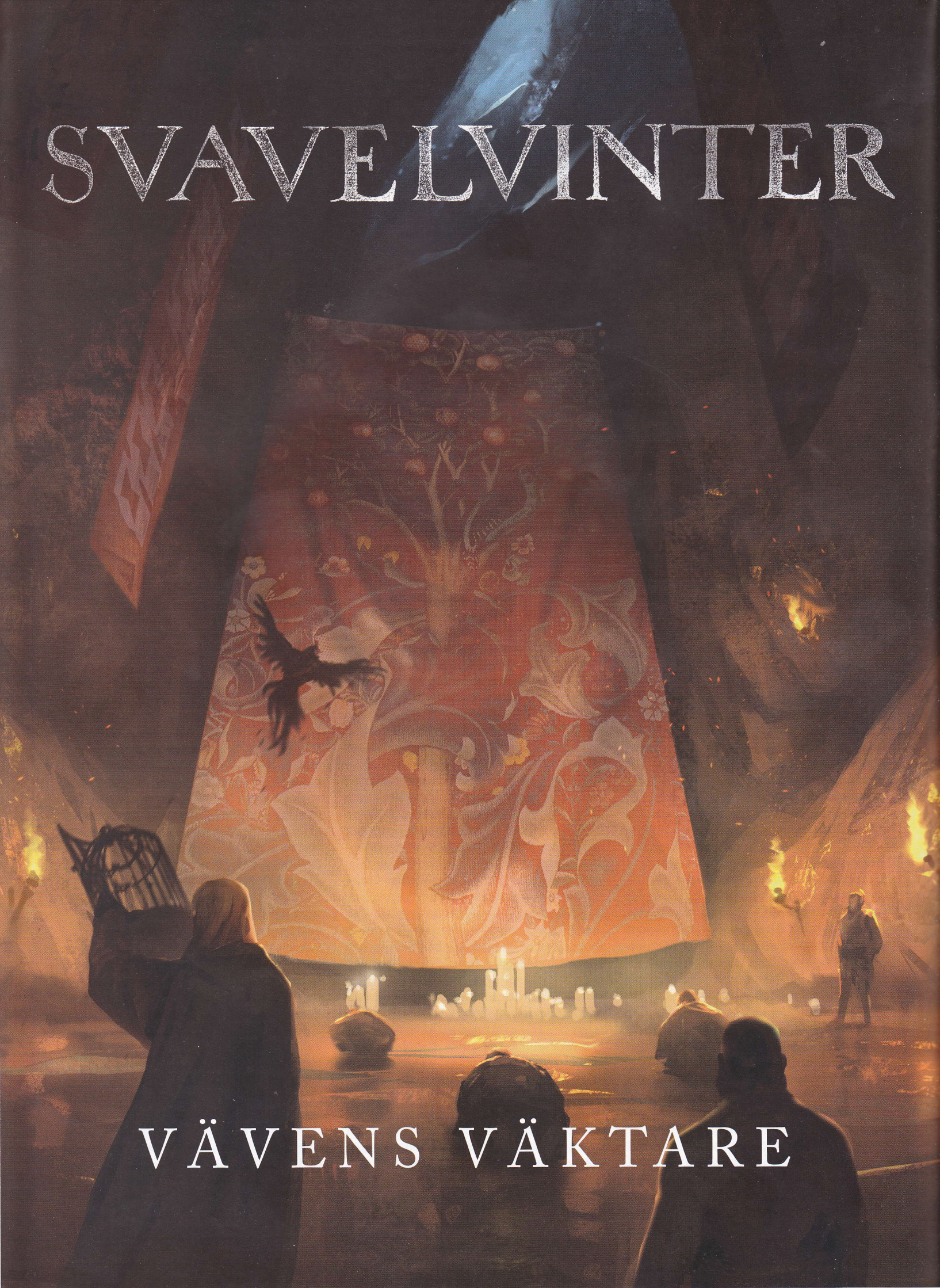
# SVAVELVINTER



## VÄVENS VÄKTARE

*Vävarsekten i staden Isakra är i upplösning. Stora delar av de tyger man beordrats vakta och bevara har fallit sönder. Förste varpdragaren Primamus har låtit gömma resterna av den största väven i en lagerlokal i hamnen. Inget liknande har tidigare hänt. Är vävarsektens tid förbi? Har de misslyckas i uppdraget nedärvt från grundaren Shivran?*

TEXT **SIMON ENGQVIST** BILD **GUSTAF EKELUND & MAGNUS FALLGREN**

I kaoset har en av vävarsektens munkar, solvspännaren Telebrand, försökt laga en av de sönderfallande vävbitarna. Han har vävt samman rester av tyget med de finaste trådar han kunnat hitta. Resultatet är en väv som varken tillhör gudarna eller världen. Den är inte världen på samma sätt som de andra tygerna men har fortfarande makt att påverka den. I allt djupare desperation försöker Telebrand laga väven. Han nystar upp, väver ihop. Ingenting han gör verkar kunna återskapa det mästerverk han sattes att vakta. Samtidigt faller världen runt honom sönder.

# ÄVENTYRET I KORTHET

Spelarkaraktärerna dras in i handlingen när någon upptäcker en död munk som är klädd i munkkåpa med ett sektmärke ingen har sett förut. Ingen har sett mannen och ingen vet var han kommer ifrån. Karaktärerna får i uppdrag av riddarmodern Klementia att undersöka vad som hänt. När de nystar i munkens historia hittar de snart referenser till sekten i Etemenankis böcker och förteckningar. När de besöker den plats där sektens kapell ska vara hittar de bara bergsvägg mellan de utsmyckningar som markerar ingången. Kapellet har försvunnit.

Sekten har raderats efter Telebrands ändringar i väven. Munken är en rest av sekten på ungefär samma sätt som när blyerts inte riktigt har suddats bort eller när dammet från ett suddgummi ligger kvar på pappret. Det har raderats men man ser att något skrivet har funnits där.

Under äventyret blir den förskjutning i världen som orsakas av Telebrands väv allt starkare. Isakra befinner sig i sin egna lilla bubbla av overklighet. Från ena dagen till nästa får grisar vingar, hus blir till vax, en av karaktärerna upptäcker sig ha sex fingrar, vatten faller uppåt. Fler och fler hus i Isakra försvinner. Det blir mer och mer uppenbart att något är allvarligt på tok i tempelstaden.

Karaktärerna måste dels undersöka vad som hänt, dels ta hand om situationer som uppstår när verkligheten förskjuts. Tuppen Koklai kan vara karaktärerna till hjälp genom att ge ledtrådar. Han vägrar dock att direkt lägga sig i det som händer då han inte vill påverka verkligheten mer än vad han redan har gjort. Äventyret avslutas med att karaktärerna konfronterar Telebrand i hans vävargemak. Äventyret kan sluta på flera sätt:

1. Karaktärerna får tag på väven och nystar upp den eller lyckas återskapa den. Verkligheten återskapar sig själv och ingenting har någonsin varit konstigt.
2. Karaktärerna får tag på väven men väljer att inte påverka den. Isakra fortsätter vara konstigt och verklighetsvridet. Konstigheterna runt staden blir en del av dess kuriosa.
3. Karaktärerna förstör väven i sin helhet. Konstigheterna upphör men så även karaktäerna. De har aldrig funnits eftersom väven har utplånat dem.

Parallellt med äventyret utspelar sig romanernas handling. Skeppet Bladverk anländer till Isakra med Silvia Miranda och tuppen Koklai, som har kommit till staden för att hämta den heliga väven för att föra den till Majura. Karaktärerna får röra sig i bakgrunden av romanen och lösa diverse problem.

# INSTRUKTIONER

Äventyrets huvudled är mysteriet med den döde munken och Telebrands stulna väv. Till detta finns sidospår som berättaren kan använda för att krydda äventyret. Vissa av dessa sidospår är scener från romanerna som ger karaktärerna möjlighet att agera i utkanterna av det större dramat.

Detta äventyr utgår från att karaktärerna är tempelvakter i fanborgen. Tempelriddarna anlitar nästan vem som helst som på något sätt visar sig duglig som tempelvakt. Tempelvakter är fanborgens icke-temporära personal som består av ditresta män, kvinnor och halvfolk från hela världen. Dessa tjänstgör en kortare tid i fanborgen för att beskydda templet och hålla ordning i staden. Karaktärerna kan ha gått med i vakten av religiösa skäl, som en följd av en överrenskommelse med ett resesällskap som använder karaktärerna som sin tribut till fanborgen, eller helt enkelt som ett sätt för karaktärerna att få mat och logi.

Om så önskas kan berättaren anpassa äventyret så att karaktärerna inte nödvändigtvis är med i tempelvakten utan är en fristående grupp som undersöker mordfallet.

I detta äventyr finns inga spelvärden för bifigurer. Utgå från att varje bifigur har nivå 2 i alla blod. Ödestärningar får berättaren använda efter bästa förmåga för att öka dramatiska effekter.

Äventyret utspelar sig i staden Isakra på Trinsmyras nordvästra kust. Staden Isakra finns beskriven i Världsboken på sidorna 141-147. Berättaren rekommenderas att läsa igenom dessa sidor för att göra sig bekant med platsen. Äventyret berör även händelser ur boken Vredesverk och därför rekommenderas att berättaren bekantar sig med kapitlen 47-52 ur boken.

## ESKALERING

I takt med att Telebrand väver, nystar upp och väver ytterligare på sin väv, ändras verkligheten kring Isakra. För att ge karaktärerna en känsla av brådska rekommenderas att berättaren eskalerar verklighetsvridningen under spelets lopp. I slutet på varje del av äventyret finns ett stycke med händelser som kan inträffa. Det är förstås också fritt fram för berättaren att hitta på egna effekter. När förändringarna sker har de alltid varit så - därför skall händelserna presenteras på det sättet. Eftersom Telebrands väv inte är perfekt har karaktärerna dock en känsla av att något inte riktigt stämmer.

# PRELUDIUM

Om inte karaktärerna känner varandra sedan tidigare är det lämligt att låt äventyret börja med att gå bordet runt och låta spelarna presentera sina karaktärer, varför de är i staden och varför de har gått med i fanborgens tempelvakt. Om det bedöms lämpligt kan spelet börja med att karaktärerna får beskriva vad de gör för tillfället. Karaktärerna bör befinna sig i fanborgen eller i alla fall inom höravstånd från borgens portar.

Plötsligt springer en löpare in genom portarna. Denne ropar "Mord! Mord!". Han kan flåsande berätta att en kropp från en helig man har hittats på Etemenankis tempelgård.

## DEL 1:
# DEN DÖDE MUNKEN

I denna del hittar karaktärerna munken och inleder undersökningen runt dödsfallet. De kommer att upptäcka att något inte står rätt ▶

till. Personer som borde ha träffat munken kommer inte ihåg honom och något har hänt munkens sekt.

## MORDPLATSEN

Om karaktärerna väljer att följa budbäraren tillbaka till templet kan denne visa dem till den plats där munken hittats. Om karaktärerna väljer att ignorera nyheten kan tempelmoder Klementia skicka karaktärerna upp till berget senare.

Budbäraren visar karaktärerna till tempelgården utanför Etemenanki uppe på klippan. En folksamling bestående av pilgrimer från Argonds alla hörn har samlats i en ring kring en kropp som ligger på marken. Karaktärerna får tränga sig fram för att komma till cirkelns mitt där kroppen av en svartklädd munk ligger.

Det mest anmärkningsvärda med munken är att han saknar öron. Där dessa har suttit finns nu bara ärr och två hål in i skallen kvar. Den döde munken bär svart munkkåpa med heliga tecken inbroderade i silvertråd längs fållarna – två genomstrukna cirklar. I övrigt har han ett silverhalsband med samma heliga symboler och på fötterna har han ett par träskor. I handen håller hans likstela fingrar fast några få trådar av det finaste ylle som kan hittas. Mer än så finns inte att hitta vid platsen. Om det fanns några andra spår har de nyfikna pilgrimerna förstört dem.

Om karaktärerna börjar fråga ut pilgrimerna som flockats kring platsen kan de få reda på följande:

- Ett följe maskprydda pilgrimer från Uraga kan berätta att de gick över gårdsplanen när de plötsligt hörde ett skrik. När de sökte ljudets ursprung såg de den svartklädda kroppen mitt på gårdsplanen. De såg ingen springa från platsen och inte heller var kroppen kom ifrån.
- En mycket upprörd präst från Harams-Mol kan berätta att han hörde ett rop, och när han tittade dit såg han en kropp på marken. Han sprang tid och när han misslyckats med att ruska liv i kroppen ropade han att någon måste hämta tempelvakterna.
- En stammande pilgrim från Gileo kan berätta att han i diskussion med en trosfrände gick över gårdsplanen när han plötsligt snubblade över något. När han reste sig såg han kroppen av en vanställd människa och uppgav då ett skri av fasa. Han vet inte var liket kom ifrån eller hur han kunde undgå att se det och därmed snubblat över det.

## UPPDRAGET

Om karaktärerna ännu inte intresserat sig för den döde munken kallar Klementias till sig dem. Hon är en äldre kvinna som har haft posten som tempelriddarnas moder i snart ett årtionde och är van vid kriser. Därför är hon lugn när hon pratar. Det blir karaktärernas uppgift att hitta munkens mördare. Detta eftersom de var först på plats bland tempelriddarna. Till karaktärerna som inte var på platsen säger hon att inga andra tempelriddare för närvarande kan avvaras för att hitta mördaren. Alla de andra patrullera gator och själva templet för att stävja oroligheter. Hon understryker att karaktäernas uppdrag är viktigt då om inte mysteriet blir löst kan den bräckliga balansen mellan de motstridiga sekterna i templet brytas. Lugnet måste hållas till varje pris!

## LIKET

Munkens kropp har fraktats till fanborgens sjukstuga där Tserni Svartenhand har påbörjat sin medicinska undersökning. När karaktärerna söker upp henne är hon i full färd med att dissekera munken. Eftersom hon inte hittat några tecken på yttre skador har hon öppnat upp munken. På golvet står hinkar med blod och inälvor. I en hink finns munkens tarminnehåll som Svartenhand har tömt ut för att hitta spår av gifter. Hon står lutad över den öppna bålen och synar den med ett förundrat uttryck. Hon tittar upp mot karaktärerna och utbrister "Allting är ju huller om buller därinne".

Hon är mer än villig att visa karaktärerna vad hon pratar om. Med ett fascinerat tonfall visar hon hur munkens organ är ovanligt ordnade i kroppen. Levern sitter på hjärtats plats och munken har njurar istället för lungor. Vad detta kan bero på har Svartenhand ingen aning om men hon pekar glatt ut de bästa detaljerna för karaktärerna med sina svarta händer. Hon håller också upp hinken med tarminnehållet och geggar runt i det för att visa karaktärerna resterna av nordhavsfisk som finns däri. Detta antyder att munken har befunnit sig i norden en tid. Om äventyrarna inte har undersökt munkens ägodelar tidigare ligger dessa i en låda på ett intilliggande bord.

När karaktärerna rotat igenom både munkens kropp och ägodelar kan det tänkas att de beger sig runt i staden och frågar runt efter ledtrådar. En sådan exkursion kan också tänkas vädra deras näsor efter lukten i sjukstugan.

Hur mycket karaktärerna än går runt och frågar känner ingen igen vare sig munken eller munkens heliga symboler. Vad de kan få reda på är följande:

- Den kringresande konstnären Umber Vindhänte från Amorind sitter i ett gathörn och säljer porträtt för att få ihop pengar till sitt dagliga bröd. Om karaktärerna ger en beskrivning av munken eller symbolerna svarar Umber att han inte känner igen dessa. En av tavlorna som konstnären visar upp föreställer dock munken i munkkåpa. När karaktärerna påpekar detta är konstnären lika förvånad som karaktärerna själva. Han kan inte minnas att han ens målat tavlan även om han erkänner att det är hans stil och signering på den. På tavlans baksida står "Alû munk".
- När karaktärerna går runt i staden stöter de på en mycket förvirrad pilgrim. Denna pilgrim har kommit till Isakra men kommer inte ihåg varför. Pilgrimen saknar öron och har svart kåpa precis som den döde, men känner inte till vad hon dyrkar eller varför hon kommit. Om karaktärerna granskar pilgrimen närmare upptäcker de att hon har samma heliga symboler, två cirklar genomdragna av ett streck, på sig som den döde munken.
- Träskomäster Krulverion från Klomellien har länge haft en liten verkstad i en håla neråt vattnet i trästaden. Om karaktärerna visar upp sandalerna ser han förvånad ut men efter ett tag kommer han på att det är han som gjort dem. Han gjorde dem för någon månad sedan i ett utbrott av inspiration och önskan om förnyelse. Tyvärr var det inte populärt bland lokalbefolkningen varefter han slutade göra modellen. Han går muttrande över till att prata om nordliga invånares inskränkthet mot fötternas betydelse.

Karaktärerna bör efter detta dra slutsatsen att något är konstigt. Ingen kommer ihåg sekten trots att det finns referenser till den i böcker och en av sektens medlemmar går runt på stadens gator utan att själv veta varför han är där.

## SEKTEN

Karaktärerna kan försöka ta reda på vilken sekt munken tillhör. Bästa platsen för det är Piondermunkarnas stora bibliotek. Där kan de få hjälp av den mycket tankspridda bibliotekarien Jannhus som hela tiden glömmer bort vilken bok de frågar efter och istället ger dem sina egna rekommendationer som han tycker karaktärerna bör läsa och bilda sig med. Exempel på hans favoritböcker är Heliga heroer: Förteckning öfver paladinske stordåådh, ("Osedvanligt bildande och spännande därtill!") Krumsprång och krumbukter: en tempelkomedi, ("Den här borde alla läsa, jag skrattade så jag grät.") eller Mina eröfringar: en kurtisans illustrerade dag- och nattbok ("Ja, främst för de finstämda naturskildringarna förstås, men även illustrationerna håller visst... ...konstnärligt värde.").

Det som karaktärerna kan ta reda på i biblioteket är följande:

- I Sekter och sekterister i urwahl står det att sekten kallas för Malsomnerordern och dyrkar en demon vid namn Alû. Alû saknar öron, mun, läppar och ögonlock. Den hemsöker folk om natten och när någon vaknar utan att kunna röra sig rids denna av Alû.
- I Ikonisk uppslagsbok kan man läsa att sektens märke är två cirklar med prickar i som symboliserar demonens ögon i natten.
- I Stympliga sedwänjor: Essäer om självmutilerande sekter nämns att sektens medlemmar skär av sig öronen för att efterlikna demonen. De mest hängivna skär av sig ögonlocken för att aldrig kunna blunda från demonens mardrömmar. Dessa bär då med sig en liten flaska med vatten som de måste använda för att fukta ögonen.
- Djupt begravt i det massiva verket Isakras religösa historia, volym XIV finns beskrivet hur sekten kom till Isakra för ungefär 200 år sedan och etablerade ett kapell.

Den sista biten information är mycket intressant eftersom ingen på ön kände igen symbolerna och de heliga märkerna på munken. Om sekten funnits på ön tidigare borde det finnas någon som känner igen dem. Åtminstone borde de kunna få tag på var kapellet var beläget. Antingen kan karaktärerna hitta boken men om berättaren vill göra händelsen spännande kan det vara just den boken som den radikala illiteraten har snott (se sidospåret "Den brända boken").

I boken finns beskrivet var olika religösa sekter har eller har haft sin boning på ön. Just munkens sekt ska ha etablerat sitt kapell i ett grottrum två nivåer ner i berget, mellan en staty av demonen och en stalagmit som vördas av animister som en naturlig tetraeder. När karaktärerna kommer dit upptäcker de att det bara finns slät bergvägg. Ingen grottgång eller grottutrymme står att finna. Detta beror på att de lokala störningarna i väven har raderat ut sekten, men det vet inte karaktärerna än.

### SIDOSPÅR:
## DEN BRÄNDA BOKEN

När karaktärerna uppsöker Piondernas bibliotek visar det sig att en Illitterati-radikal har smugit sig in i och snott med sig en bok. Pionderna kräver nu tillbaka boken medan Illitterati-radikalen vägrar. karaktärerna måste jaga denne genom Isakras gator, medla mellan sekterna och avstyra en självmordsritual där radikalen bränner upp sig själv tillsammans med boken. Om boken är av betydelse för käraktäerna och är någon av de böcker de behöver för äventyret eller bara en onödig bok som exempelvis en samling mediokra kärleksdikter av en Patoriansk storbonde är helt upp till berättaren.

### SIDOSPÅR:
## BLADVERK ANLÄNDER

När det passar anländer trädskeppet Bladverk till Isakra. De djupa bastonerna från sirenderna kan höras spela eftersom storvilt har siktats i hamnbassängen. Isakras fångstmän spelar på dessa stora instrument för att locka valar och storvilt till hamnbassängens yta där de lättare kan harpuneras.

Om karaktärerna är i närheten av hamnen ser de att flera innevånare i staden upphetsat tittar ut över hamnens vatten. Det är dock inte det förunderliga skepp som liknar ett träd som väcker deras intresse när de betraktar fjordens stilla vatten. Karaktärerna kan se lodfallet i fjordens inlopp falla och fångstkedjan spännas så att vägen mot havet stängs. Alla på kajen stämmer upp ett jubel. Nu kan karaktärerna se det som gör invånarna upphetsade. En stor varelse skymtar under vattenytan när den gör lovar invid kajen. För att nedlägga bytet monterar fångstmän upp stora arbalester med harpuner. Plötsligt tystnar de dova tonerna från sirenderna och samtliga av de som spelar börjar hosta och kippa efter luft. Det är Silvia Mirandas tama vind Imhullu som dragit luften ur deras lungor.

Varelsen i vattnet är välserkotten, en av konfluxväktarna. Silvia Miranda har bett sin vind försvåra fångstmännens spel som lockar den stora varelsen till kajen för att harpuneras och dödas.

Fångstmännen prövar gång på gång att åter blåsa i lurarna men enbart små pipande ljud hörs. Ondvinden Imhullu leker och retas med musikerna och låter dem inte locka välserkotten närmare kajen. Karaktärerna har här möjlighet att själva pröva att spela i lurarna. När de själva tar munnen till lurens munstycke kommer en av två saker att hända. Antingen kommer Imhullu att dra andan ur karaktäernas lungor eller så kommer det bara små pipanden eller pruttliknande ljud från luren.

När det konstiga trädskeppet ankrar ute i viken bryr sig inte stadens befolkning om att förundras över den. De har sett konstiga saker förut. Om karaktärerna har uppsyn över viken kan de se en kvinna och en kort man i bastkjol kliva ner i en liten skeppsbåt och och ro mot land en bit öster om sirenderna. Kvinnan bär på en bur. Det är Silvia Miranda och Enu Ammisadu. Silvia Miranda går fram till den närmaste av karaktärerna och frågar om denna kan visa dem snabbaste vägen upp på tempelklippan.

## ESKALERING

Följande världsförvridande händelser kan användas under denna del av äventyret:

### ❁ SEX FINGRAR

En av karaktärerna upptäcker att han elller hon har sex fingrar. Hade hen det igår? Karaktären kan inte minnas. Detta kan inträffa exempelvis när karaktären sätter på sig en handske eller greppar tag i något.

### ❁ DEN GRÖNA MÅNEN

Vid ett passande tillfälle när karaktärerna är ute och går märker de att månen inte är uppe, trots att den borde vara det. En astronomiskt bevandrad person ser genast att det helt enkelt är tomt där månen borde vara. Påföljande kväll är månen tillbaka, men den är större, ser liksom lite skev ut, sitter astronomiskt lite fel och lyser blekgrönt istället för klarvitt. Frågar karaktärerna någon annan om detta, hävdar de att det alltid varit så. I biblioteksslitteraturen finns dock inget som säger att månen ska lysa grön, och position och form är mycket riktigt något fel. Anledningen är att den vita tråd som motsvarar månen har fallit bort, och Telebrand kan för sitt liv inte få dit den igen. Istället har han ersatt den med spindelsilkestråd som han köpt av textilhandlaren Komosso i stadsdelen Lilla världen.

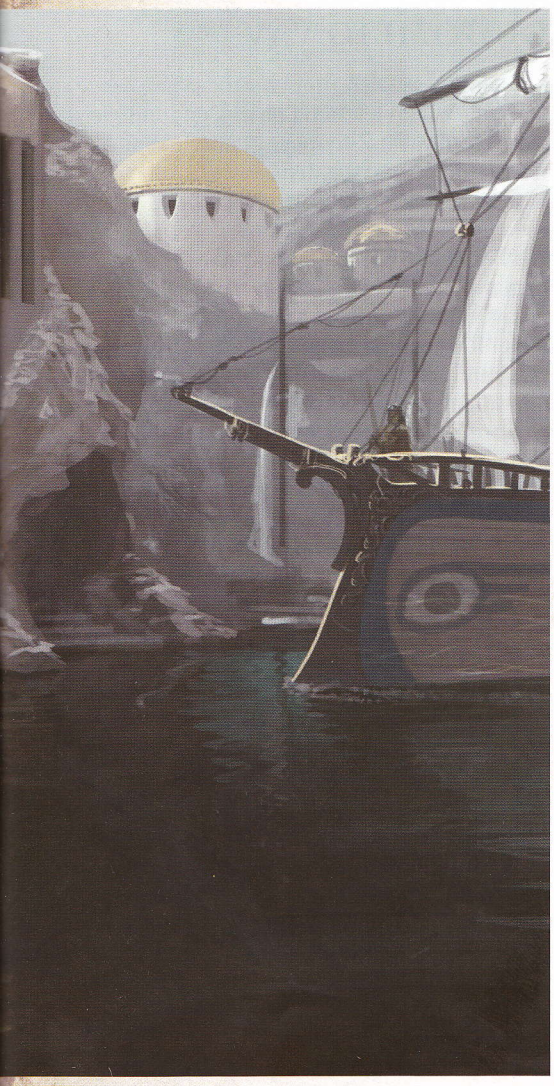
## DEL 2: VÄVEN

Karaktärerna bör vid det här laget ha insett att något är konstigt i Isakra. Nu är ett utmärkt tillfälle att öka på stressen med att lägga in fler konstiga händelser. (Se Eskalering nedan). Under denna del uppsöker tuppen Koklai karaktärerna och ger dem en del ledtrådar. I slutet av denna del bör karaktärerna förstå vad som ligger bakom det som händer med staden och ha en aning om vem som kan ligga bakom. I denna del finns störst möjlighet till fristående och personliga händelser.

## DEN FALSKA VÄVEN

När karaktärerna befinner sig i eller i närheten av templet hör de plötsligt hur en skräckslagen röst ropar på hjälp: "Fågeln förstör väven". Fram till karaktärerna rusar en panikslagen kåpklädd gestalt. Denna greppar tag i den närmsta av karaktärerna. "Vid den heliga tråden, hjälp oss! Fågeln klöser sönder den heliga väven". Han visar snabbt vägen om karaktärerna är villiga eller fortsätter att hålla fast, skrikande och bedjande om hjälp tills karaktärerna hjälper honom. Munken visar vägen till Vävarsektens kapell där en märklig syn möter dem. En skröplig tupp håller på att med näbb och klor slita sönder en vacker väv som är uppspänd över ett altare. En kort man i bastkjol försöker förgäves lugna tuppen. Han talar nervöst till de chockerade tillbedjarna att tuppen inte alls talar utan är en "Rödnäbbad buffelvävare" från det fjärran Melukha. En kvinna står lugnt bredvid och iakttar tuppens vandalisering.

Tuppen är Koklai, urtuppen, själva ritningen för alla andra tuppar i skapelsen. Han har uppsökt Isakra för att hitta en helig väv som är Jagernatans karta, ett föremål av oerhörd vikt för den femte konfluxen som närmar sig (Läs mer om detta i boken Vredesverk). Väven som hänger i kapellet är inte den riktiga väven. När tuppen rest så långt enbart för att hitta en kopia på vävens plats blev den ursinnig och attackerade förfalskningen. Kvinnan är Silvia Miranda, en följeslagare till tuppen och en av konfluxens väktare. Den korta mannen är Enu Ammisadu, en astrolog från Melukha som på slingrande vägar har hamnat i sällskap med Koklai och Silvia Miranda.



Munken, solvspännaren Telebrand, som visade vägen för karaktärerna börjar genast skrika och gestikulera. Om karaktärerna inte gör något kommer han snart attackera tuppen med bommen från en vävstol som står i ett hörn. Detta kommer inte tuppen tycka om utan kommer att attackera tillbaka. Karaktärerna måste nu lugna situationen och medla mellan parterna.

- Koklai är rasande, speciellt om Telebrand pucklat på honom.
- Silvia Miranda är lugn och går att prata med. Hon kan även hjälpa till att lugna den flaxande tuppen.
- Telebrand kräver tuppens omedelbara nackvridning. Om detta sker kommer Koklai bara manifesteras i en ny tupp och strax komma infarande ännu argare än tidigare.

Om strid uppstår bör berättaren inte låta Telebrand skadas för mycket av vare sig käraktäerna eller den rasande Koklai. Får någon in en god träff på honom (ett skada eller mer) flyr han från platsen.

När situationen i vävergrottan lugna sig kan karaktärerna prata med med de närvarande och få reda på följande:

- Om Telebrand är kvar på platsen kräver han att den främmande kvinnan och hennes tupp avlägnsas från platsen. Silvia Miranda och Koklai kan acceptera detta för att lugna situationen om hon får prata med käraktäerna på tu man hand.
- Koklai och Silvia Miranda vill få tag på den riktiga väven. Ingen av karaktärerna vet var den är men kan erbjuda sin hjälp att hitta den. Tempelmoder Klementia vet var vävarsekten gömmer sig och kan erbjuda att förmedla kontakt om karaktärerna senare börjar fråga runt.
- Om karaktärerna frågar om väven kan Silvia Miranda förklara varför väven de söker är viktig, att väven är verkligheten. På frågan varför hon vill ha väven svarar Silvia Miranda undvikande att den behöver fylla sin funktion på den nordliga ön Majura och att hon skall föra den dit. Detta bör ge käraktäerna en ledtråd till vad som håller på att hända i staden.
- Silvia Miranda ber käraktäerna om hjälp att hitta väven eller få kontakt med väversekten. För henne är det av yttersta vikt att hon och Koklai får tag på väven.

Om Telebrand lämnar grottan kan käraktäerna följa efter och se att han ger sig av mot templet och till den grotta där han jobbar på väven. Karaktärerna tappar bort honom i grottorna runt den plats där den försvunna sekten hade sitt kapell. Grottgångarnas sträckning följer numera en något annorlunda väg än den karaktärerna minns, vilket gör att de kommer bort sig. Om berättaren vill kan karaktärerna villa bort sig en stund i de tidigare så bekanta katakomberna.

## MÖTE MED KOKLAI

Någon gång efter scenen i vävarkapellet uppsöker tuppen Koklai karaktärerna. Han har insett deras betydelse. Han har också sett hur fel Isakra har blivit från hur staden borde vara. Eftersom han själv inte vill lägga sig i alltför mycket har han bestämt sig för att använda karaktärerna som verktyg för att rätta till detta problem.

Koklai kan söka upp karaktärerna direkt efter deras första möte, eller senare. När tuppen dyker upp beror hans humör, vilket i sin tur beror på hur mötet i vävarsektens kapell slutade.

- Oavsett hur långt karaktärerna har kommit tycker Koklai att de är för långsamma. De borde skynda med sitt uppdrag så att allting kan bli normalt igen.
- Själv har han ingen tid eller lust att hjälpa dem direkt. Hans inblandning i världen har redan orsakat för mycket skada. Han kan däremot peka dem i rätt riktning.
- Koklai nämner att karaktärerna inte är styrda av samma regler som den övriga världen. Att deras historia inte styrs av samma regler som övriga varelser.
- Koklai gör det tydligt att att karaktärerna behöver klara detta för att undvika ödesdigra konsekvenser i världen.

## ÖGON I MÖRKRET

Alla karaktärer kan försöka kontakta demonen Alú på något sätt. Antingen genom att de sover vid dennes staty i tempelgrottorna eller att de anropar honom på något annat vis. Oavsett hur karaktärerna försöker göra detta kommer demonen att uppsöka dem nästkommande natt i drömmen.

Alû framträder i karaktäernas drömmar som två stora gula ögon med kattpupiller i en mörk tomhet. Alla karaktärerna som sover är där tillsammans. Ögonen skärskådar dem och ger karaktärerna kalla kårar längs ryg-

gen. Alû har ingen mun och ingen röst, men karaktärerna får en insikt om vad demonen vill. Varelsen har känt hur dess sekt i templet har försvunnit och att karaktärerna letar efter den. Demonen vet också att något i Isakra inte stämmer. Demonen kan ge karaktärerna förmågan att se vad som är fel, men detta har ett pris. Karaktärerna måste ge demonen något i utbyte. Vad detta kan vara är upp till käraktäerna men de måste ge upp något som har att göra med synen, drömmar eller insikt att göra, exempelvis:

- Karaktären förlorar förmågan att känna en viss känsla eller förnimma en viss typ av föremål.
- Käraktären ger sina drömmar till demonen. Från och med denna natt kommer karaktären varje natt att hemsökas av demonens mardrömmar.
- En av karaktärerna kan offra sin syn och bli blind.

Om karaktärerna går med på offret kommer ögonen se mycket nöjda ut. Ögonen kommer att bli större och större och karaktärerna dras emot dem. De sugs in i ögonens svarta pupiller som är mörkare än svärtan runt ögonen. De sugs in och börjar falla i tomhet. De vaknar med ett ryck med en känsla av att de förlorat något väsentligt.

Om karaktärerna gick med på pakten kan de nu se vad som är fel i staden. Allting som vävens skevhet påverkar är nu tydligt för karaktärerna och alla händelser kopplat till vävens eskalering framstår klart och tydligt som fel inför karaktärerna på något sätt, det känns helt enkelt fel. De vet vad som är rätt och fel i världen. Dock kommer offret att följa karaktärerna livet ut om de inte på något sätt lyckas bryta pakten med demonen.

### SIDOSPÅR:
## FURSTESSAN PÅ BORDET

På värdshuset Nordhavens strålglans i stadsdelen Lilla världen firar furstessan Didra Damagi för fullt efter att ha blivit kvitt sin ättling Elmesund, som hon delade kropp och sinne med. Karaktärerna blir ditropade från gatan efter att en av gästerna tafsat på Didra när hon dansade på borden. Detta gjorde hennes resesällskap och tillika partner, brottaren Gistaki, vred och ett slagsmål pågår. Karaktärerna måste nu lugna situationen.

## ESKALERING

Följande världsförvridande händelser kan användas under denna del av äventyret:

### ❁ FISKAR MED TVÅ HUVUDEN

Fiskarna som fångas i Isakras vik och runt om staden har alla två huvuden, ett i vardera ände av kroppen. Detta har givit upphov till Iskaras lokala specialitet tvillinghuvudsoppa gjord på vikens fisk.

### ❁ GRISAR MED VINGAR

Karaktärerna går förbi en stor bur i staden, när de tittar närmare ser de att den är full med grisar med små vingar på ryggen. Buren krävs för att djuren inte ska flyga sin väg. En av Isakras traditionella delikatesser är nu grillad grisvinge.

### ❁ DEN BLODRÖDA BÄCKEN

Den lilla bäcken som utgör gränsen mellan lilla världen och trästaden och som utgör valgraven runt fanborgen rinner blodröd genom Isakra. Några timmar senare är färgen mer blekröd men bäcken luktar nu av ättika. Anledningen till detta är att Telebrand har stuckit sig på en nål när han lagat väven och innan han dragit undan handen hann en bloddroppe falla på väven och färga bäcken röd. Han har senare försökt tvätta bort fläcken med ättiksprit men inte fått bort allt blod.

# DEL 3: VÄVAREN

I äventyrets crescendo ställer karaktärerna vävaren Telebrand mot väggen. Karaktärerna måste först hitta honom på ön och sedan konfrontera honom i hans vävargemak. En slutscen kommer att inträffa där karaktärerna har möjlighet att prata munken till rätta eller ta till våld. Äventyret kan avslutas på en rad olika sätt beroende på karaktäernas agerande.

### SIDOSPÅR:
## SCHAMANEN EBERSPEK

Nere i hamnen har sirenderna kallat på schamanen Eberspek för att han ska driva bort det onda som hemsöker deras lurar för att de ska kunna fortsätta med sin jakt. Eberspek anländer till hamnen klädd i en mörk kåpa i en vagn dragen av två klippkrälare. Han börjar med att undersöka lurarna. Han blåser på dem, sätter munnen till munstyckerna och luktar på dem. Sedan tar han av sig sin kåpan för att visa en mycket ärrad kropp.

Eberspek förklarar att det är andarna från de babioner som givit honom ärren som har hemsökt lurarna och att han ska försöka driva bort dem. Han klär sedan av sig naken. Om karaktärerna är där ber han dem sedan iklä honom en en cermoniell klädedräkt bestående av bland annat olikfärgade algsidentyger samt skinnet av en stjärnmönstrad hjort, som finns i en kista i vagnen. Under tiden kvider han fram heliga verser i stil med "omm iaga iaga omm" eller "Ferghu akka akka! FERGHU AKKA AKKA!"

När påklädningen är klar börjar han att växelvis dansa, yla och banka på lurarna i rytm. När detta pågått en stund ber han om sina heliga verktyg, ett nät och en harpun. Med nätet i ena handen och harpunen i andra börjar schamanen fäkta och slåss som mot en osynlig fiende på kajen. Det hela slutar med att han kastar upp nätet i luften och tappar harpunen i vattnet. Det händer sig nu att välserkotten slår en lov in mot kajen och harpunen fastnar någonstans på den stora fisken. Eberspek kommer att dras ned i vattnet av harpunens fånglina och om karaktärerna inte ingriper kommer detta vara det sista man ser av den märkliga schamanen.

## ATT HITTA EN GUDOMLIG VÄV

Silvia Miranda och tuppen Koklai har bett käraktäerna att leta reda på den gudomliga väven som väversekten har gömt. Om käraktäerna frågar runt i staden kan de få följande ledtrådar till var sekten är gömd men även få reda på andra ledtrådar:

- Tvätterskan Kylia är uppjagad efter att en man i kåpa och ett härjat ansiktsuttryck mycket hetsigt och aggressivt förhört sig om hur man får bort blodfläckar från tyg. Kylia blev så panikslagen att hon bara mumlade något om ättika innan hon drog sig undan. Det enda hon kommer ihåg om honom förutom kåpan är att han bar på ett smycke i form av ett öra runt halsen.
- Textilhandlaren Komosso i stadsdelen Lilla världen kan berätta att han nyligen pratade med en ung man från väversekten med mörkt hår. Det var Telebrand som bad att få se hans allra finaste spindelsilkestrådar, men han hade inte råd med den finaste vita sorten, utan med gråt, desperation och alla sina besparingar fick han med sig en stump av den gröna sorten. Håller man upp ett prov av den trådtypen mot den gröna månen, ser man att de har exakt samma nyans.
- Tempelsystern Sevenna från Inashtars elddyrkande sekt är rasande över att Telebrand sötte till henne när han skyndade förbi henne nära ingången till Etemenankis grottor. Han stötte till henne så hårt att hon tappade gudinnans fackla vilket är ett svårt brott och färska brännsår på underarmarna vittnar om hur hon

behövt sona dem. Hon vet att det var Telebrand då hon kände igen munken sedan han lånat flera vaxljus av henne dagen innan.

- I pråmhamnen har några stuvare sett vävarsektens medlemmar smyga runt efter mörkrets inbrott. De har inte sett var de tagit vägen men karaktäerna kan vänta tills mörkret faller och sedan försöka spana och sedan följa efter en sektmedlem till deras gömställe, ett oanvänt båthus.
- Om käraktäerna frågar runt i fanborgen uppsöker tempelmoder Klementia dem. Hon frågar varför käraktäerna frågar just om väven och vävarsekten. Hon berättar sedan att väversekten håller sig gömd i Snodegalds båthus i pråmhamnen och att käraktäerna kan hitta dem där för att anorda ett möte mellan sekten och främlingarna från trädskeppet.

## VÄVARSEKTENS VÄDJAN

Vävarsekten har gömt sig i Snodegalds båthus i pråmhamnen som för närvarnde står oanvänt. Om inte karaktärerna hittat väversekten på egen hand blir de uppsökta av en sektbroder som ber dem skyndsamt att komma med och visar sedan vägen tlll gömstället. Om käraktäerna hittat gömstället i båthuset på egen hand blir de först inte insläppta förrän de uppger sig vara tempelvakter.

Rummet käraktäerna kommer in i är behagligt dunkelt upplyst och svalkas av vattnet som kluckar och kastar spegelreflexer mot rummets tak. Det luktar av hav och tjära. På ett fint tyg på en bord i rummets inre ligger en stor hög av trådar, resterna av den gudomliga väven. På britsar brevid på mindre tygbitar finns resterna av andra vävar. En mycket oroad varpdragare Primamus hälsar dem och kan berätta.

- Om karaktärerna hittat sekten på egen hand säger Primamus att det är väldigt tursamt att de gjorde det, han hade precis tänkt att kalla på dem.
- Väldigt nyligen har sekten upptäckt att en av deras heliga vävar är borta, den som föreställer staden Isakra. När den försvann kan de inte svara på men det måste ha varit i samband med att de flyttade vävarna till hamnen.
- Nu ber han karaktärerna om hjälp med att hitta väven. Frågar karaktärerna varför väven är så viktig förklarar Primamus att vävarna kan ha inflytande på verkligheten och att de därför kan utnyttjas till ondo.
- Om käraktäerna frågar efter ett möte mellan sekten och Siliva Miranda uppger Primamus att de kan gå med på ett möte men inte förrän den försvunna väven är återfunnen.

## MISSTANKAR

Karaktärerna bör vid det här laget listat ut att det är Isakra-väven som någon gör något med. Det mest naturliga är att misstänka någon av vävarsektens medlemmar. Det är de som i första hand har tillgång till vävarna. Om käraktäerna konfronterar sekten är de först väldigt defensiva till att någon av dem skulle ha manipulerat en väv. Men om käraktäerna står på sig och förklarar börjar de motvilligt lyssna. Beroende på hur karaktärerna uppträder kan sektens medlemmar, speciellt åldersman Kolkolan eller varpdragare Primamus, vara mer eller mindre hjälpsamma. Vävarsekten kan ge följande ledtrådar:

- Efter ett kort upprop kan sekten konstatera att alla är närvarande förutom solvaren Telebrand. Om vävarna pressas ytterligare kan de erinra sig att Telebrand varit borta från sekten mestadelen av de senaste dagarna.
- Telebrands relik av grundaren Shivran är ett mumifierat öra.
- Telebrand har varit orolig de senaste dagarna. Det har alla vävare varit. Men Telebrand har dragit sig undan och varit hemlighetsfull.
- I Telebrands sovkista, som någon av vävarsektens medlemmar kan visa, kan karaktärerna hitta en ljusstake. Ljusstaken är i formen av två cirklar i metall som sitter ihop som en åtta. I botten av vardera cirkeln sitter ett ljus. Tänds ljusen resulterar detta i två ljuspunkter som lyser i två cirklar av metall. Ljusen symboliserar Alûs ögon. Telebrand har tagit med sig den tillbaka en natt sedan han har vävt i mardrömssekten grottkammare. Käraktäerna kan också hitta korta stumpar av mångrön tråd.

## VÄVENS ROP PÅ HJÄLP

Eftersom väven tillhör gudarna har den en rudimentär vilja och självbevarelsedrift. Den försöker själv stoppa det som händer med den. Därför försöker den signalera karaktärerna med ledtrådar om var den finns, genom att ändra Isakra för att ge ledtrådar. Till exempel:

- Någon av karaktärerna upptäcker plötsligt att ådringarna i ett trästycke föreställer en bild. En figur sitter bredvid ett eldfat. Ovanför honom syns två cirklar med prickar i, demonen Alûs symbol. Figuren är hukad över något med vad som kan vara en nål och en tråd i händerna.
- Vävnålar och skyttlar som faller på marken pekar alltid i samma riktning - direkt mot grottan med väven. De fungerar inte som kompassnålar, som spontant vrider sig, men av "ren slump" pekar de alltid ungefär åt samma håll. Karaktärerna kan få det definitiva beviset när en ask med vävnålar "råkar" falla till marken, och alla nålar pekar i samma riktning.

## EN VÄGG AV VAX

Nu borde karaktärerna kunna listat ut att det är Telebrand som har väven och de bör också kunna gissa var han gömma sig. Telebrand har dragit sig tillbaka för att göra klart sitt verk i den grottsal som tillhörde sekten som den döda munken tillhörde. Grottan har som käraktäerna kanske tidigare upptäckte förslutit sig och stängt ingången. De visar sig dock vara lättare än befarat att ta sig in då hela klippan som templet är utgrävt ur är mjuk som om den vore gjord av vax. Karaktärerna kan gräva sig eller smälta sig igenom väggen in till kapellet. De har också möjlighet att på något spektakulärt sätt slå sig igenom den mjuka väggen.

## VÄVAREN I VAXGROTTAN

När karaktärerna kommer in i salen möts de av ett skräckgalleri. Telebrand befinner sig mitt i rummet där han har slagit upp sin vävstol och där han sitter och utför sitt arbete. Ett stort eldfat brinner mitt i rummet och lyser upp det. Han mumlar för sig själv, som besatt. När Telebrand upptäcker karaktärerna tittar han upp mot dem och säger att de inte ska vara här. Att han inte är klar. Snart ska han laga att allt blir bra igen.

### ❋ VÅLD

Om karaktärerna använder våld kämpar Telebrand emot. Han tar upp ett tillhygge från golvet och börjar vifta det mot karaktärerna. Telebrand är ingen krigare och lär därför snart besegras. Frågan är om världsväven hinner påverkas innan dess. Under striden kan blod från antingen karaktärerna eller telebrand hamna på väven. Om detta sker påverkas världen. Grottan har då alltid varit blodröd. Om väven skadas ytterligare påverkas världen på liknande sätt (Se tabellen på nästa sida).

### ❋ DIPLOMATI

Karaktärerna har också möjlighet att förklara för Telebrand vad han gör och hur det påverkar världen. Telebrand vill först inte lyssna, han säger åt dem att vara tysta och att han måste slutföra det han påbörjat. Om karaktärerna fortsätter att förklara att det han gör är fel börjar han lyssna.

Om karaktärerna lyckas övertyga honom om att det han gör är fel (retorisk konflikt) undrar han vad som istället behöver göras. Han är nu förtvivlad när han förstår vad han har gjort. Han kan lätt hetsats till att själv kasta väven i elden och på så vis försöka ogöra allt som gjorts.

Oavsett om situationen leder till våld eller ▶

diplomati kommer Telebrand plötsligt att känna sig hotad och rycka åt sig världsväven. Antingen använder han den desperat som sköld i striden, eller också trycker han den nervöst intill sig under samtalet och börjar tanklöst att misshandla den på olika sätt: trycker den till sig, viftar upprört med den, slår omkring sig med den. Karaktärerna måste nu agera fort med våld eller ord för att inte väven helt ska förstöras.

Världsvävens yttre behandling speglar på ett direkt sätt världen man befinner sig i. Här är en kort lista på möjliga "specialeffekter" som kan utlösas av hur väven behandlas. Ingen i befolkningen har minne av förändringen, utan för dem har saker alltid varit på detta absurda vis. Exemplen är mer riktlinjer än regler, och berättaren uppmanas att tänka konsekvent.

## ESKALERING

Följande världsförvridande händelser kan användas under denna del av äventyret:

### ❁ HUS AV VAX

Karaktärerna upptäcker att flera av husen i staden är gjorda av vax. Detta kan de till exempel upptäcka när eldstaden i det hus de befinner sig i börjar smälta. Kanske vaknar de en morgon av att vax från taket droppar ned på dem där de ligger. Anledningen till denna förändring är att Telebrand har försökt lysa sig med vaxljus när han arbetat med väven i grottan, och råkat spilla enstaka droppar på den.

### ❁ DEN FLYGANDE LUSTJAKTEN

Visimar da Baralorgias lustjakt seglar i luften som på vågor. Den gamle baronen har kastat ankar i staden och ankaret förstört någons hus. Karaktärerna måste mäkla fred mellan stadsborna och baronen. Kanske måste de klättra på ankarlinan upp till lustjakten med förnödenheter eller för att prata.

# SLUTET

Äventyrets slut varierar beroende på utfallet av karaktärerna konfrontation med Telebrand. Här presenteras olika tänkbara slut på äventyret. Karaktärerna kan agera helt fritt i äventyret så det är inte säkert att just något av dessa slut är vad som faktiskt händer. Berättaren uppmanas vara påhittig om karaktärerna går utanför de redan skrivna sluten.

## VÄVEN FÖRSTÖRS

Om väven förstörs, till exempel genom att den kastas i eld, ändras hela världen tillbaka till hur den var innan väven började manipuleras - med skillnaden att den eller de personer som försörde väven numera aldrig har existerat. Isakra är därför räddat, men har samtidigt aldrig behövts räddas. Berättaren kan säga "Det är en helt vanlig dag i tempelstaden Isakra..." karaktärerna gör något de vanligvis gör i staden, förslagsvis det som de höll på med att göra under preludiumet till äventyret.

## VÄVEN REPAS UPP

Om karaktärerna repar upp väven till trådar ändras världen bit för bit ju mer av väven som repas upp. Karaktärerna är kvar på samma plats men världen omkring dem förändras. När väven är helt uppluckrad är världen tillbaka till så som den alltid har varit. Är karaktärerna kvar i sektgrottan upptäcker de nu att sekten som varit försvunnen är tillbaka. De är mitt uppe i en rit till sin helgedom. En av munkarna kommer fram och meddelar karaktärerna att de stör under pågående ceremoni. Karaktärerna ser i fackelljuset att det är samma munk som de hittade död på tempelgården i äventyrets början. Munken framför vidare att karaktärerna kan komma tillbaka senare om de vill visa vördnad för mardrömmarnas herre, demonen Alû.

## VÄVEN FÖRBLIR ÄNDRAD

Det kan hända att karaktärerna inte vågar påverka väven överhuvudtaget. Då förblir Isakra som det är just nu. Staden blir ytterligare ett exempel på världens kuriosa. Tempelstaden i norden med den konstiga gröna månen, de flygande grisarna, eller dylikt.

## VÄVEN ÅTERSKAPAS

Om karaktärerna tar väven eller resterna av väven till antingen vävarsekten eller Koklai kan dessa återskapa väven till dess ursprungliga form.

**VÄVENS EFFEKT AV HÄNDELSER**

| EXEMPEL PÅ HÄNDELSER | EXEMPEL PÅ EFFEKTER |
|---|---|
| Någon viftar med eller sliter omilt åt sig väven. | En våg av illamående drar igenom allas kroppar, som om man passerade en luftgrop. Alla blir tillfälligt paralyserade. Eventuellt kan en liten grå trådstump lossna, varefter karaktärerna och Telebrand plötsligt råkar befinna sig på en hög bergstopp, då biten motsvarade grottans tak. Om bitarna fogas ihop igen försvinner klyftan utan ett spår. |
| Väven träffas av vatten, till exempel Telebrands förtvivlade tårar. | Ett plötsligt skyfall från klar himmel |
| Väven skrynklas ihop något, till exempel av att någon griper tag i den. | Avlägsna brak och mullranden hörs utanför. En plats som motsvarar stället där väven greppades har förötts av en plötslig jordbävning. |
| Väven skrynklas ihop rejält, till exempel av att Telebrand trycker den till sitt bröst, eller någon försöker vika ihop den. | Grottan och staden utanför förvrängs geografiskt och topografiskt. Höga klippor skjuter fram eller försvinner, viken blir en knapp vattenpöl, Isakra ligger plötsligt uppfluget på toppen av flera höga bergskammat etc. För invånarna (men inte för karaktärerna och Telebrand) har det alltid varit så, och broar, linbanor och huggna trappor finns redan på plats. |
| Två personer drar i väven från varsitt håll. | Rummet man befinner sig i tänjs först ut i sidled. Plötsligt är rummet man befinner sig i dubbelt så långt, men något smalare. Om man fortsätter dra (Telebrand ger sig inte) kommer väven att gå av på mitten och en bottenlös klyfta kommer att öppna sig precis mellan de två som drog. Telebrand kommer att ha makten över sin halva, som råkar innefatta själva Isakra, medan karaktärerna kan försöka påverka sin (med nästintill garanterat katastrofalt resultat). |
| Väven träffas av ett trubbigt tillhygge, som en klubba eller ett knytnävsslag. | En plötslig chockvåg går igenom marken och alla slås omkull. Några stenar rasar från grottans tak. |
| Väven träffas av ett spetsigt tillhygge, som en pil eller ett spjut. | Ett bottenlöst schakt öppnas på motsvarande plats i verkligheten. Om spetsen träffar land uppstår en aktiv vulkan, om det träffar havet uppstår en väldig virvel som till slut kan tömma hela trakoriska sjön. |
| Väven träffas av blodstänk. | Hela grottan färgas röd, liksom all berggrund i hela Isakra. |

## PRISET FÖR ETT AVTAL

Om karaktärerna ingick avtalet med Alû under äventyret är detta avtal fortfarande giltigt oavsett om de lyckas återställa väven eller inte. En demon är gudarnas handgågna tjänare och ett avtal med dem är alltid giltigt då det ingås med ens sanna runa. Karaktärerna kanske inte ens kommer ihåg att de ingått ett avtal, men demonen Alû har inte glömt det.

# PERSON-GALLERI

Nedan presenteras bifigurer som förekommer i äventyret. Vissa av dessa är figurer från romanerna. Vill man veta mer om dessa rekommenderas att man läser böckerna.

### SILVIA MIRANDA

**Konfluxväktare och vindhäxa**. Silvia Miranda är en vindhäxa som varit med om mycket. Hon var på Marjura när de vandöda vaknade, drogs in i bortomvärlden Bythos av sin spegelbild och kom ut igen för att som väktare leda konfluxen tryggt i hamn. Silvia Miranda är relativt tystlåten men när hon talar gör hon det med bestämd stämma.

**Utseende:** Gulbrunhårig kvinna, allvarlig och fårad av många års vedermödor. Iklädd en vit klänning med svart midjeband.

### ENU AMMISADU

**Konfluxväktare och astrolog.** Enu Ammisadu är en präst och astrolog från det fjärran Melukha som kommit till de trakoriska öarna för att studera stjärnorna inför konfluxen. På resan blev han dock fångad som slav och tjänade senare under general Praanz da Kelvee. Han ärvde titeln som konfluxväktare av den döende Peatro Petralba i Ranz. Enu Ammisadu är en passionerad människa som för det mesta gillar uppmärksamhet och som ofta griper in i samtal för att ge sin åsikt på ämnet. "Enu" är hans prästtitel och inte ett namn.

**Utseende:** Kort man iklädd bastkjol, bronshyad och solbränd av söderns sol.

### KOKLAI

**Talande tupp med gudomliga krafter.** Koklai är en gud som samlar och gestaltar begreppet tupp. Han är det sanna ordet för tupp och det är ur honom som alla andra tuppar gestaltas. Utanför Bythos kan han besitta varje tupp eftersom dessa bara är speglingar av honom själv. Detta gör Koklai i praktiken odödlig eftersom om hans kropp dör hoppar han till en annan tupp. Koklai är nu utanför Bythos för att rätta till fel som han orsakat världen förra gången han var i den. Koklai agerar arrogant och överlägset och har inte tålamod med andras okunskap eller bristande dådkraft.

**Utseende:** En en gång kraftig tupp men nu försvagad av en begynnande sjukdom.

### VÄLSERKOTTEN

**Konfluxväktare och jättefisk.** Groteskt stor och ful fisk (se sidan 201 i Regelboken). Välserkotten var från början animisten Sambarsynd Coria som förvandlats till den gigantiska urfisken för att föra konfluxen i säkerhet som konfluxväktare. Välserkottens nuvarande uppgift är att säkert föra trädskeppet Bladverk till Marjura.

### IMHULLU

**Levande vind.** En tam vind i Silvia Mirandas tjänst. Är evigt tacksam Silva Miranda sedan vindhäxan räddat honom från Shaguls grav på Marjura.

### KLEMENTIAS

**Tempelriddarnas moder i Isakra.** Har varit tempelriddarnas moder i snart två decennier och tar uppdraget av skydda alltemplet på stort allvar men också med godmodighet. Hon pratar med en tålmodig röst tills dess att hon blir irirterad eller ifrågasatt, då hon istället anlägger en under åren invand auktoritär ton.

**Utseende:** Äldre kvinna, med blont, till stor del grånat hår. Klädd i en mörkblå dräkt, läderharnesk och en mörk kappa.

### TSERNI SVARTENHAND

**Tempelriddarnas helare.** Tserni är en läkare som drivs av sitt intresse för människokroppen och hur den fungerar. Vid samtal bortom sjukdomar och kroppens funktioner kan hon kännas frånvarande medan hon med morbid fascination kan prata på om sin senaste patient eller upptäckt.

**Utseende:** Har svartblåa händer för att hon som sidoinkomst tappar bläck ur ströfångade spindelbläckfiskar. Är klädd i en svart dräkt med snören vid ärmarna som lätt kan dras upp och knytas åt under dissektioner och läkevård.

## ISAKRAS VÄVARSEKT

Alla i väversekten bär väversektens typiska, utsökt tätt och väl vävda kåpa. Samtliga medlemmar bär en mumifierad kroppsdel av sektens grundare Shivran i ett snöre runt halsen sedan han slets i stycken under sitt martyrium. Alla sektmedlemmar har en stressad och sliten uppsyn efter de senaste veckornas oroligheter och sömnbrist.

### PRIMAMUS

**Varpdragare.** Härjad medelålders man med mörkt hår. Självförvållade klösmärken på huvudet. Runt halsen i ett snöre bär han en mumifierad hand.

### KOLKOLAN

**Ålderman.** Gammal man med tunt vitt hår. Bär en mumifierad fot i ett snöre runt halsen.

### MANNOHAR

**Spinnmästare.** Bär en mumifierad underkäke i ett snöre runt halsen.

### TRYDULNE

Novis. Bär ett mumifierat finger i ett snöre runt halsen.

### TELEBRAND

**Solvare.** Ung man med mörkt hår. Bär ett mumifierat öra i ett snöre runt halsen. Har ett spök-

likt, maniskt ansiktsuttryck efter den senaste tidens press och försök att laga Isakraväven.

## ÖVRIGA

### UMBER VINDHÄNTE

**Konstnär från Amorind.** Iklädd utländska kläder, ständigt bärande på sitt staffli och sin låda med färger. Pratar med tillgjord utländsk brytning för att verka mer exotisk än han egentligen är.

### TRÄSKOMÄSTER KRULVERION

**Hantverkare från Klomellien.** Gammal man iklädd arbetskläder och läderförkläde när han arbetar. Är närsynt så att han kisar mot den som pratar med honom.

### JANNHUS

**Tankspridd Piondermunk.** Bär Piondermunkarnas grå kåpa. Är vänlig och hjälpsam men tankspridd och byter ofta samtalsämne mitt i en konversation.

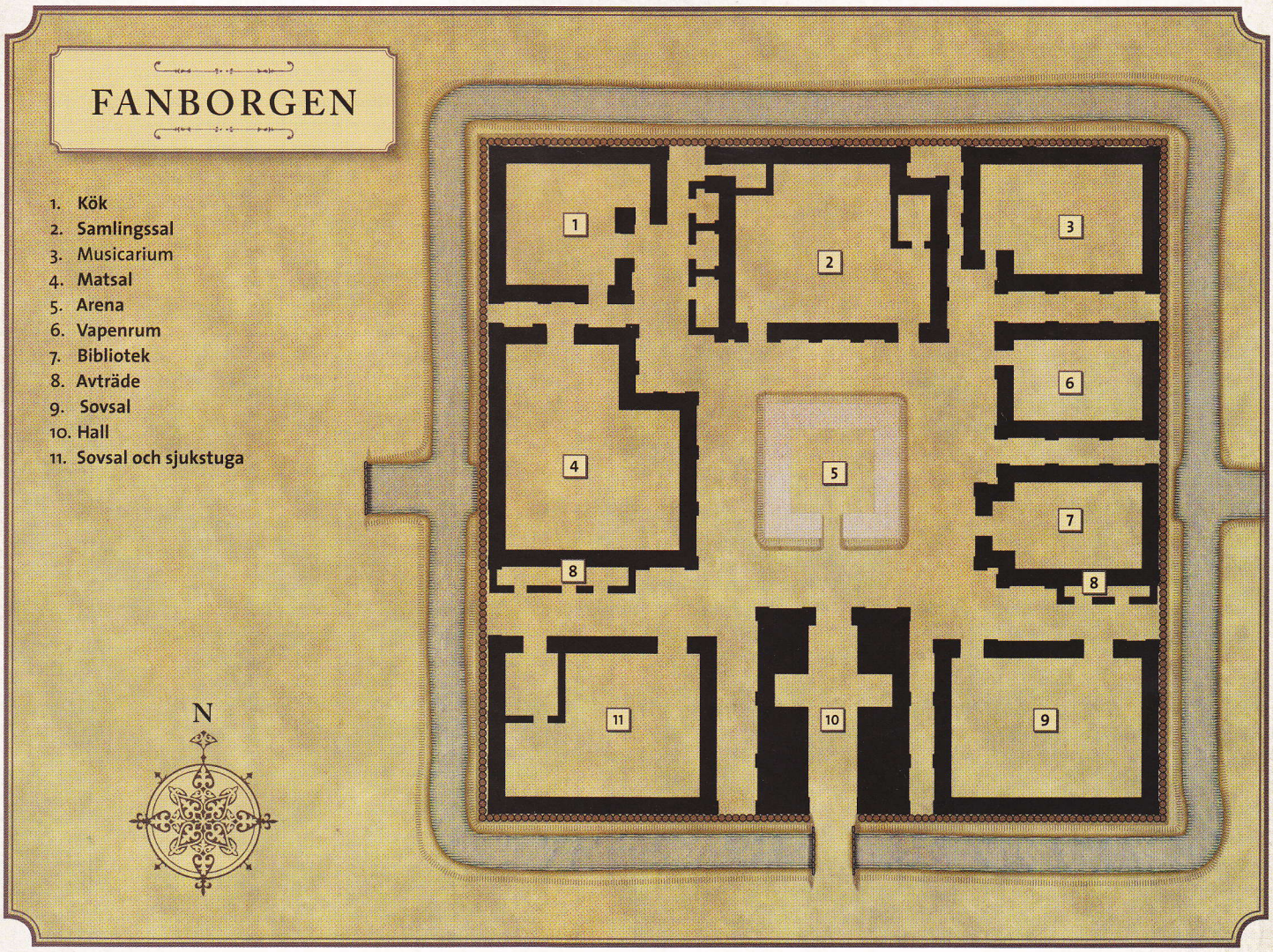
### EBERSPEK

**Schaman och andeutdrivare från Rung.** Gammal, mycket sargad man. Höger ben är borta strax ovanför knät och i dess ställe använder han en skena tillverkad av en valrossbete. Elakartade ärr av bett klär ansiktet och går ned över halsen. Större delen av överkroppen är täckt av ärrvävnad. Vanligtvis iklädd en enkel särk med huva men vid ceremoniella tillfällen bär han en utstyrsel av algsiden, skinnet av ett stjärnmönstrat hjortdjur och ben från både människor och djur.

## FANBORGEN

En besökare, obekant med Isakras fanborg, skulle antagligen hålla området för en vapenskola där officerare bortom världens distraktioner kan drillas i exotiska tekniker. Fanborgen befolkas av soldater från hela Argond, ditkommenderade från sina hemländer under åtagande gentemot Etemenankitemplet eller som religiösa frivilliga. Garnisonens uppdrag är att hålla ordning i staden, i synnerhet bland farsegels besökare. Erfarenheten har visat att bästa vägen till stadsfrid är att låta soldater från alla olika kulturer tjänstgöra tillsammans.

Fanborgen är ingen egentlig borg utan ett kvadratiskt, palissadomgärdat komplex indelat i tio sammanbyggda hus orienterade runt en öppen gård i mitten, en läktarkantad, något nedsänkt arena för träning och fysiska övningar. Ovanför läktarna runt arenan sitter en skog av fanor monterade, kvarlämnade hederstecken från alla de grupper som genom åren tjänstgjort i staden och därigenom en myllrande karta över Argondi klaner, riken, adelssläkter, religioner och ordnar. De äldsta är söndertrasade och blekta i färgerna men inget standar tas någonsin ner, utan får falla av egen ålder enligt krigarbansikans hållning. Traditionen bjuder att varje resande sällskap antingen bidrar med några vakthållare eller skänker en summa till etemenankernas uppehälle.



Ett avloppsdike – fortsättningen på en naturlig bäck – löper från borgen ner till vattnet för att markera gräns mellan Lilla världen och Trästaden.

### SJUKSTUGA
En stort rum fullt med britsar för sjuka, som ibland används som sovsal vid platsbrist. I ett litet mindre rum finns ett undersökningsbord och hyllor med olika mediciner och tinkturer där Tserni Svartenhand undersöker patienter och utför obduktioner.

### MATSAL
Tre rader med bord och bänkar där ungefär fyrtio personer kan äta måltider eller umgås.

### KÖK
Fyllt med olika grytor, mindre spisar och köcksredskap från hela Argond. Nästan alltid förbereds någon måltid, som ofta består av exotiska grytor men med lokala substitut för farsegels ingredienser.

### SAMLINGSSAL
Rader med bänkar står framför en upphöjd scen. Här samlas tempelriddarna för olika möten och överläggningar. Om vädret är dåligt och arenan inte kan användas kan bänkarna ge plats för halmmadrasser för olika typer av kampövningar.

### MUSICARIUM
Används för att öva på samt förvara musikinstrument. En större samling speldon är svårfunnen på de trakoriska öarna.

### VAPENRUM
Oavsett vilken stridsskola en besökare är skolad i kan denne hitta ett lämpligt vapen här. Svärd, spjut och andra vapen i alla tänkbara former och variationer har lämnats kvar här av århundraden av riddare. Dock kan smeden Ukwar i Trästaden behöva feja rost och slipa eggen för att vapnet åter skall vara stridsdugligt.

### BIBLIOTEK
Ett litet bibliotek som är obetydligt i jämförelse medPiondermunkarnas, men som ändå rymmer nog så många volymer om stridskonst och vapenskolor.

### SOVSAL
Rader med sovbritsar fyller det enda stora rummet. Till varje brits finns en liten kista där tillhörigheter kan förvaras.

### ARENAN
En lite nersänkt arena kantad av läktare i träd. Arenan används för träning och vapenlekar där olika tekniker från hela Argond ställs mot varandra. Högst upp på läktaren runt arenan är ett myller av fanor uppmonterade. Det är dessa fanor som är upphovet till fanborgens namn.