

Keski-Ajân

I begyndelsen...

I begyndelsen var Keski-Ajân et stort samlet kontinent. Det mægtige verdenstræ Heimurinn rødder strakte sig langt både under og over jorden og bandt alting sammen. Kronen dækkede himlen så langt øjet rakte og holdt himmelhvælvet på plads. Under dette træ vågnede de 5 kendte guder, som de første i verden, til live ved solens varme stråler. De vidste at solen Rana var deres far. Men de kendte ikke deres moder Aitua, som var skæbnens gudinde.

Disse var ildens gud Lustro, vandets gudinde Lacus, luftens gud Aerius, jordens gudinde Tellus samt Divus - sjælens og selvets Gud. De var alle i perfekt balance med sig selv og deres omgivelser, og levede i mange år i fred og fordragelighed med hverandre trods deres store modsætninger i væsen, element og udseende. Men lykken varede ikke ved...

Divus opdagede, takket være sin særlige indsigt i sindet, at guderne langsomt ældedes og svækkedes. Han rådførte sig med sin fader. Rana kunne konstatere, at Divus havde ret. Hans børn var i fare for en dag at svinde bort og det var en ubærlig tanke. Han foreslog at de befolkede verden med skabninger, som besad en kim af deres kraft. Kimen skulle næres ved tilhængernes livsenergi og dermed styrke guderne og holde dem evigt unge. Divus kaldte de øvrige guder til sig, og efter en kort rådslagning blev de enige om at følge Ranas råd.

Tellus og Divus, som havde valgt at danne par, gav da sammen liv til en datter, som de navngav Cineal. Hun blev naturens gudinde og fandt bolig i det store verdenstræ. Sammen med de andre guder og gudinder pustede hun liv i alle verdens planter og dyr og formede verden som vi kender den i dag med dens mange alsidige miljøer og klimaer.

Efterfølgende begyndte de 5 ældste guder en venskabelig kappestrid om hvem der først kunne skabe et intelligent væsen som besad de bedste egenskaber fra den gud eller gudinde der skabte dem. Rana gav hver et timeglas med sand til 435 år. Deres færdige skabningers gennemsnitlige levealder ville svare til den resterende tid. Efterhånden som kappestriden skred frem blev den stadig mindre venskabelig, da de hver især blev mere og mere opsat på at vinde.

Cineal prøvede at mægle mellem dem flere gange, men til sidst måtte hun give op. Langsomt gled de fra hinanden med hvert deres kontinent, idet selv ikke rødderne fra verdenstræet kunne modstå 5 så stærke guders samlede kræfter. Cineal forsøgte af alt sin magt at holde sammen på det hele, men måtte til sidst opgive og stod nu alene tilbage med sit eget stykke land: Asphyxion.

I gudernes kamp om at komme først med skabelsen af et intelligent væsen, var der mange fejlslagne eksperimenter. Væsner, der ikke besad tilstrækkeligt mange af de ønskede egenskaber, kastedes bort. Langt fra alle de kasserede væsner blev dog tilintetgjort og der blev derfor stadig flere af disse fravalgte skabninger. Nogle af dem kender man nu kun igennem eventyr og legender fra svunden tid. Ingen i dag ved om de endnu lever i skjul et fjernt sted eller blot overlever gennem historierne. I visse kredse er der strid om fortolkningen af dette stykke af skabelsen. Nogle mener at de mørke magter skabte disse væsner for at stoppe gudernes skabelsesarbejde. Dette har ligefrem ført til en del krige gennem tiden.

Da endelig guderne havde skabt deres ypperligste væsner, stoppede de deres forsøg. De væsener, der havde overlevet at blive kasseret, gjorde oprør. Hvis guderne ikke ville vide af dem, skulle de heller ikke nyde godt af deres foretrukne skabninger. De svor ikke at hvile før disse fem racer var helt udslættet. Efterhånden som tiden gik gled monstrene fra hinanden og de fik sværere ved at kommunikere. Til sidst havde de også glemt deres svorne ed. Dog havde de stadig et indgroet had til de fem racer, og så dem enten som dødsfjender eller bytte.

Lustro var den første til at skabe noget. Ud af varm aske og gløder formede han et væsen kaldt

Cinerâ. Ikke helt tilfreds, men velvidende at han var tæt på, besluttede han at grave sig ned i bjergene. Her fandt han det hårdeste stykke granit som han bragte med sig til sit værksted. Her lagde han stenen på sin ambolt, og begyndte at hamre på den for at teste dens styrke. Den gav sig ikke og var umulig at forme. I vrede knugede han hårdt om stenen, og efter lidt tid begyndte stenen at blive blødere i kanten, og enkelte af de hårde kanter smeltede væk som magma. Så fik han den idé at betragte den som hårdt metal i stedet for at arbejde med den som sten. Ved hjælp af sin flydende magma og sin hammer lykkedes det ham endelig at finde en måde at forme stenen på. En uge arbejdede han på dette, og skabte et væsen, der var hårdt som sten, urokkeligt som bjerget selv og stabilt som en bærende søjle. Da han var færdig med stenen, stillede han den fra sig og beundrede sit værk. Lustrø blæste derpå liv i det med sin ånde og beskuede det fra alle leder og kanter. Det var som om noget manglede, men han kunne ikke sætte fingeren på hvad det var. Han kradsede sig frustreret i sit store fyldige skæg, og et par skæghår faldt på hans nye skabning og smeltede sig fast. Det mægtigste skæg voksede ud, og nu vidste han skabningen var perfekt. Efter 165 års hårdt arbejde kunne han glad fremvise skabningen for sin familie og han kaldte væsenet for Dværg.

Da Lacus så, hvad hendes bror havde lavet af en sten, og hvordan denne firkantede og klodsede lille skabning bragte ham glæde, rystede hun opgivende på hovedet. Hun bestemte sig for at vise ham den perfekte skabning, om ikke andet så for at vise ham hvor stor en fejl han havde lavet i sin skabning. Hun kiggede på Keski-Ajân og de skabninger hun allerede havde været med til at skabe, studerede de egenskaber, de hver især besad, og så hvordan naturen i verdens skove skiftede farve som symbol på respekten overfor livets og naturens gang. Hun så også, hvordan piletræerne, i stedet for at knække, blot bøjede sig smidigt for vinden og rejste sig urørte igen, når stormen havde lagt sig. Hun besluttede, at hendes skabning skulle besidde den samme respekt og smidighed. Hun kiggede derpå i skovsøens stille vand og så sit spejlbillede, lagde mærke til det smukke ydre der stirrede tilbage på hende og ideen tog form. Af pil fra foråret flettede hun lemmerne, af mudder fra sumpen om efteråret byggede hun kroppen og hovedet, af det lange græs som sommervarmen havde brændt brunt lavede hun håret, af et par vinterbrune bølgeblade lavede hun ørerne. Ansigtet formede hun ud fra sit eget spejlbillede i skovsøen. Lacus forsøgte at puste liv i sin skabning, men livets glød var så flygtig som ringe i vandet. Så snart hun stoppede med at puste forsvandt den. Hun grublede længe over dette og fandt til sidst en løsning. Hun skabte en boble med sin ånde, så væsnet nærmedes af hendes livskraft. Som en sidegevinst reducerede det kropsvægten for hendes perfekte skabning. 30 år senere end sin bror kunne hun stolt vise skabningen til sin familie. Hun kaldte den Elver.

Selvom hendes to søskende var overbevist om, at deres skabninger var perfekte, så Tellus et alvorligt problem. De to nye racer havde arvet overbevisningen om deres egen perfektion fra deres skaber. Hun forudså at de ville komme til at hade hinanden. Det ville uundgåeligt føre til krig. Hvad kunne hun gøre? På hvilken måde kunne hun sørge for, at de ikke ville ødelægge hinanden og hendes elskede jord? Hun gik i gang med at udtænke en plan for en ny race, der var godmodig, glad og ukuelig. En race der ikke udadtil virkede overlegen i forhold til de andre, men kunne fungere som mellemmand. Tellus besluttede at hendes skabning skulle være lavere end dværgen, så ingen af racerne kunne opfatte den som en trussel. Den skulle både elske hjemmet og verden. Hun grublede over, hvordan det var muligt at kombinere. Hun sad i et helt år og grublede, mens hun ubevidst stirrede på en bærbusk, der blomstrede, gav frugt og gik i dvale, og blomstrede igen. Det inspirerede hende til at bruge årets cyklus. Foråret som et barn, nysgerrig og åben over for det meste. Sommer som ung, med oplevelser og mere styr på verden. Efteråret, hvor man skal hjem og plukke frugten af sin anstrengelser. Vinteren, hvor man forbereder sig på næste cyklus. Hun fandt de ingredienserne i jorden, formede dem ud fra sine ønsker og befalede den at have liv. Svaret var et melodisk "som de ønsker ædle frue" og halvingen var hermed skabt, 150 år efter at hendes søster havde fremvist sin skabning.

Aerius arbejdede mest med at indhente viden om alting i verden. Intet måtte gå hans næse

ustuderet forbi. Han tog ikke den indbyrdes kappestrid med sine søskende så alvorligt, for det var jo bare en leg. Efterhånden som tiden gik, blev det dog sværere for ham at følge med i deres eksperimenter. Derfor besluttede han til sidst alligevel at deltage i konkurrencen. Hans skabning skulle være en, der kunne tjene ham, være videbegærlig og analyserende som ham og interessere sig for tre ting: Viden, mere viden og frem for alt viden. Hvilken skabning kunne gøre dette? De ting, han ønskede, var ikke noget der fandtes i en eksisterende skabning, så han måtte tilbage til tegnebrættet. Han lavede lister og tegninger over, hvad der måske kunne fungere, og prøvede hver ny idé af i et væsen. Efter mange eksperimenter endte Aerius til sidst med en detaljeret plan for sit perfekte væsen. Hans skabning var lille af størrelse, så den kunne besøge steder, der ellers var svære at få adgang til. Den var fra naturens side nysgerrig, med en brændende lyst til at se det ukendte og gøre nye opdagelser. Endelig besad den en naturlig skepsis, for bedre at kunne vurdere de indtryk, sanserne opfattede. Men hvordan skulle han nu skabe den? For at gøre den perfekt tilkaldte han den hvirvlende østenvind, der medbragte støv fra fjerne verdensdele. Ud af støvet formede han sin perfekte skabning. Søndenvinden brugte han til at fylde sin skabning med varme og liv. Nordenvindens brugte han til at forme det kølige og skarpe sind. Vestenvinden pumpede eventyrlyst ind i skabningen. 15 år efter at Tellus skabte halvingen, stod han med sit mesterværk. Aerius så på den med stolthed og gav den navnet Gnom.

Divus betragtede tålmodigt sine søskende. Han var sikker på, at hvis han så hvad de andre lavede, ville han kunne overgå dem. Da de hver især havde lavet en race gik han i gang. Som sin søster ønskede han en skabning, der gik godt i spænd med de andre racer, men med en anden indgangsvinkel: De skulle ikke fedtes for, men ledes! Han tog ånden fra en alfa-ulv og gemte den til senere brug. Han havde ligeledes brug for styrke, som han fandt hos bjørnen. Han ønskede at finde stædighed og en vilje, der nærmede sig dumdristighed. Igen gik han på jagt, men dette var straks sværere. Divus ledte længe og endte ved et æsel. Netop som han skulle til at gemme dets ånd, bemærkede han geden og indfangede den i stedet. Ørnens overblik og en vildsvinmoders medfølelse var de sidste elementer, han havde brug for. Disse fem ånder smeltede han sammen i en skabning og lod det første menneske være et spejlbillede af sig selv. Divus' måde at arbejde på medførte dog, at mange af dyrenes andre evner også fik plads i skabningen. Det medførte en enorm mangfoldighed hos den nye race. Mennesket var den sidst ankomne af gudernes perfekte skabninger og fødtes med en overbevisning om sin egen overlegenhed. Men da skabelsen tog hele 375 år, betalte mennesket med en stærkt begrænset levealder.

Skæbnegudinden Aitua skabte derpå i hemmelighed et væsen, med evnen til at tage skikkelse af et hvert af de 5 guders skabninger, således at han kunne færdes frit og ubemærket. Han skulle holde styr på elementernes rasen og sørge for at den kim af guddommelig energi, som de havde givet skabningerne, ikke kom ud af kontrol. Desværre blev de 5 guder rasende da de opdagede væsnet. Hver af dem mistænkte, at det var en af de andre der havde skabt ham for at overgå eller sabotere deres unikke skabning. For at overkomme mistroen enedes de om at forbande væsnet med evigt liv og til at hans sjæl opslugte kaosset og elementernes rasen fuldstændig. Dette bevirker, at hans omskiftelige humør påvirker miljø og klima i området, så ingen ved hvilket vejr det bliver i morgen, om det bliver iskoldt eller brændende varmt. Det er ham vi kender som storkongens rådgiver og ærke-troldmand i dag.

Mange tusinde år senere fik Solen Rana sammen med månen Mesiac også to børn: Nimm og Nyx. De to søskende var så forskellige som dag og nat, liv og død, og blev også gud og gudinde herfor. De to begyndte snart at strides. Da Rana prøvede at stoppe dem, besluttede Nyx at den ikke ville finde fred i sjælen før den havde dræbt sin far og dermed skabt evig nat i verden. Stridighederne, som varede i flere tusinde år, resulterede i jordskælv, flodbølger og vulkanudbrud, som skæmmede verden. I mellemtiden blev Rana og Mesiacs navne glemt. I stedet opstod myter om at de andre guder havde skabt solen og månen. Især nævntes Lustru som solens mulige skaber og Nyx i forbindelse med månen.

Nimm og Nyx indså efter de lange kampe, at de var jævnbyrdige. I desperation inddrog de nu de levende væsner i Keski-Ajân. De mørkeste sjæle sluttede sig til Nyx mens de lyseste udvalgte til Nimms hær. Den mørkeste sjæl Nyx fandt i verden hed Erebus og blev udnævnt til Mørkets fyrste og leder af nattens hær. Ligeledes fandt Nimm den lyseste sjæl i verden, Eriel, Lysets fyrstinde og leder af dagens hær. Stridighederne lagde størstedelen af kontinenterne i ruiner. Kun hovedstæderne med deres tykke mure modstod de fleste af ødelæggelserne.

Mange af verdens nedskrevne legender og overleveringer gik tabt. Gamle skriferuller og især bøger er et sjældent syn, og bogbinderiets kunst er et meget sjældent håndværk. De få gamle bøger, der findes i dag, er enten at finde hos de rigeste i samfundet eller på magi-akademierne. Mørkets magter tiltrækkes af oldgammel viden og magi, især hvis begge er at finde i en genstand eller et relikvie. De opsøger sådanne genstande og forsøger at opsluge deres kraft eller holde dem væk fra lysets kræfter i håb om at påvirke balancen til fordel for Nyx.

De enorme ødelæggelser fik til sidst guderne til at danne fælles front mod de to søskende og kræve, at stridighederne i Keski-Ajân kun måtte foregå en gang hvert årtusinde. De skabte et rige kaldet Skæbnelandet, hvor deres skabninger kom hen, når de døde. Her boede de uden frygt for sygdom, fattigdom eller sult, indtil de enten blev genfødt i Keski-Ajân eller ophøjet til krigere i én af de to hære. I bunden af en dal nær indgangen skabte de en stor majestætisk slette, kaldet Aaziltøren. Man kunne kun finde dertil, hvis Aitua, skæbnens gudinde, viste vej. Hun er kun synlig for de døde og kun få - dødelige såvel som udødelige - kender til hendes eksistens.

På sletten kunne hærene kæmpe i den mellemliggende tid. Nyx gik med til dette mod at Keski-Ajân blev henlagt i mørke ved at lade Rana blive forblindet under hele fejden i verden. Samtidig forhandlede Nimm sig frem til, at fejderne måtte kun vare i 50 år, så livet og skønheden i Keski-Ajân havde en bedre chance for at redde sig igennem. Cineal beskyttede sine skabninger og naturen mod det længerevarende mørke ved at velsigne dem med evnen til at gå i dvale, indtil Rana strålede igen. Den overordnede universelle balance i størrelsen af de to hære sikrer, at der aldrig er en afgørende sejr for én af de to parter.

Årtusinder senere...

Efter at have levet i gudernes verden i mange årtusinder skabte dværgene, anført af deres første konge Delzak, riget Urbo Fajro. Nogle hundrede år før den næste solformørkelse i Keski-Ajân, udgravedes det bjerg, hvor man senere anlagde en ny hovedstad, opkaldt efter landets grundlægger. Orin, en højt respekteret dværg, der havde udmærket sig ved sit noget nær geniale bygningsarbejde, ledte en lille flok højtuddannede konstruktører og arbejdere, der arbejdede i bjergets mørke dyb. For hver dag trængte de længere ned i undergrunden, der bestod af ældgamle, let gyldne sten, der ikke krævede meget oplysning for at give et kraftigt genskær. Man skulle næsten tro, at man befandt sig udendørs og ikke langt under jordens overflade. Stenene var hårde, men lette at arbejde med, og ofte fandt dværgene både ædelstene og diamanter i bjergets rødder, hvilket kun øgede incitamentet for at grave videre. Disse værdifulde fund gjorde dog også, at grådigheden for hver eneste dag voksede i Orins sind. Han beordrede derfor sine mænd til at grave stadigt hurtigere og dybere.

Grådigheden viste sig at blive Orins endeligt. Han førte selv an og hurtigere end nogen anden hakkede han nådesløst i bjergets rødder, der for hvert slag syntes at vånde sig og sukke højt i smerte. Havde dværgene ikke været så begærlige havde de nok lyttet til det gamle bjergs advarsler, men Orins besættelse var som en febevildelse, der bredte sig til hans mænd. Det siges, at da Orin en vintermorgen hastigt og stadig mere gerrigt arbejdede sig dybere ned, vækkede han en ældgammel vrede, et forhistorisk væsen. Orins arbejdere kom styrtende, da de hørte ekkoet af deres arbejdsgivers skrig. De nåede frem tids nok til at se et sort væsen fortære det sidste af ham i sit store, rygende gab. De gyldne sten var røde af Orins blod og hans dødsskrig hang endnu som et ekko i gangene. En af arbejderne angreb uhyret og stak det med sin klinge. Væsenet udstødte et højt brøl, der fik dværgene til at stivne af rædsel. Hvor kniven sad fast, vældede det ud med en rygende

væske, der spildtes på arbejderens fødder. I ubegribelig smerte skreg han og sank i knæ, da uhyrets blod ætsede hans fødder bort på et øjeblik. Væsenet rystede sig, så klingens kastedes bort. Derpå fortærede det den døende arbejder på sekunder, og spyttede hans knoglerester ud, så de landede foran de resterende dværge. Monsteret kastede sit hoved tilbage og brølede endnu højere end før; for dværgene var der ingen tvivl om, at det lo. Det blottede sine enorme tænder, hvori der endnu sad røde trevler, i et grin, hvorefter den betragtede dværgene med sammenknæbne, sorte øjne. Dværgene kastede sig hovedkulds gennem gangene for at undslippe dette grusomme væsen, men det forfulgte og indhentede med lethed de fleste af dem.

De få overlevende fortalte Kong Belrak, at væsenet var større end noget andet dyr, de nogensinde havde set. Det var dækket af blanke sorte skæl og havde reptillignende fødder med lange, skarpe kløer. Kongen sendte straks en deling af sine mænd ned i bjergets dyb for at bekæmpe dette uhyre, men kun ganske få vendte tilbage igen. De var så rædselsslagne, at det tog flere uger at få et fornuftigt ord ud af dem. De fortalte, at der havde siddet halvrådne lig mellem væsenets skæl og at dets svovlslugtende ånde brændte alt bort, hvis man kom for nær. Soldaterne havde bemærket, at uhyret syntes at vokse både i størrelse og styrke for hvert liv, det tog og at det snedigt og i stilhed ventede på, at man opsøgte det. Delzaks dygtigste magikere kom til kort, for deres magi prellede af på det mørke væsen, der opslugte magikernes mana og brugte det til at helbrede sig selv. Uden mana var magikerne hjælpeløse over for uhyrets kløer og tænder, og de blev dræbt endnu hurtigere end de dygtige krigere.

Monsteret fik hurtigt tilnavnet Darackh, som betød "Rædsel" på dværgenes ældgamle sprog. Kongen sendte gang på gang sine dygtigste krigere ned i bjergets dyb for at bekæmpe uhyret, men kongen så hvordan hans hær gradvist forsvandt til uhyrets glubende appetit over de næste måneder. Man sagde, at Darackh nu havde bevæget sig højere op i bjerget og man begyndte at frygte for Delzaks overlevelse. Derfor begyndte kongen at tilrettelægge evakueringsplaner, i fald den dag kom, at de alle måtte flygte ud i Urbo Fajros vilde landskab.

Kong Belrak kontaktede i ren desperation Storkonge Nalthic af Asphyxion, og tryglede ham om hjælp, til trods for, at de to havde ry for ikke at kunne udstå hinanden. Kong Nalthic øjnede en mulighed for at forbedre forholdet mellem de to riger. Han indvilligede derfor og sendte sin magi stormester, Ansell Morgu, ledsaget af sin bedste kriger, Johnas Harring til Delzak. Selvom de to legender rejste hurtigere end andre, følte ventetiden alligevel uendelig lang for den angstramte by.

Ansell og Harring blev modtaget med stor taknemmelighed og hengivenhed, og man tilbød dem hvile efter rejsens strabadser, men menneskene ville hellere høre om Darackh fra de overlevende. De blev derfor ført ind i den smukke tronsal, hvor man opvartede dem med delikatesser, mens de hørte historierne. Med jævne mellemrum så man Harring og Ansell Morgu udveksle dystre blikke, men ingen af dem blev opfyldt af den samme rædsel, der havde grebet Delzaks indbyggere. Da historien var slut, rejste menneskene sig næsten samtidigt og bad dværgene vise sig vej ned i dybet. Dværgene kiggede forskrækkede på hinanden, tydeligvis i håbet om at en eller anden ville melde sig frivilligt. Da det ikke skete, tog Kong Belrak sagen i egne hænder og råbte med klar røst, at han ville vise vejen. Kong Belrak, der var gammel og plaget af gigt, rejste sig uden at vise tegn på svaghed og ledte vejen. Ansell Morgus ansigtsudtryk blev mørkere og mørkere, desto nærmere de kom uhyrets opholdssted, og han fortalte, at han fornemmede en ondskab så kraftig, at den måtte tilhøre den mørkeste del af Skæbnelandet. Kong Belrak blev rædselsslagen ved hans ord og vaklede på sine gamle ben, så Harring måtte gribe ham for at undgå, at kongen skulle falde på de hårde sten. Da lyset forsvandt i gangene vendte Ansell sig mod kongen og fortalte ham, at han skulle vende tilbage til sit folk. Knap havde troldmanden sagt sætningen, før kongen stavrede tilbage med en fart, man ellers havde troet umulig for den gamle mand.

Den frygtindgydende og dystre Darackh, der længe havde vidst, at menneskene var på vej, trådte ud af mørket. Harring betragtede uhyret med en blanding af rædsel og foragt. Den tvedelte tunge hvislede onde ord på et urgammelt sprog, som Harring ikke forstod. Alligevel havde de en

hypnotisk effekt på ham, og han stod som forstenet. Ansell forstod derimod udmærket, hvad Darackh hvislede. Han havde ingenlunde i sinde at underkaste sig uhyret, og fik tvunget Harring ud af trancen. Da Darackh opdagede dette, brølede det ondsksfulde monster rasende, blottede sine skarpe tænder og fór frem i et hurtigt angreb.

Kampen, der fulgte, var lang, brutal og blodig, men eftersom ingen så den, kendes de enkelte detaljer kun af Harring og Ansell. Tre dage efter, at Kong Belrak havde ledt menneskene ned til uhyret, kom Ansell og Harring vaklende tilbage. Begge havde mange, dybe sår, der blødte voldsomt og var svært forbrændt og led af høj feber. Dværgene tog sig af dem, det bedste de havde lært, men det varede flere uger, før menneskene var raske nok til at fortælle, hvad der var sket.

Ansell beskrev, hvordan kampen bølgede frem og tilbage i dagevis. Harring og han var nær bukket under for uhyrets enorme styrke og de mareridtsagtige visioner, det plantede i deres sind. De indså dog til sidst, at intet væsen af denne verden kunne dræbe Darackh. Harring bar et sværd, kraftigt velsignet af Ansell's magi. Det var lykkedes at stikke det så dybt i Darackhs bug, at monsteret var ude af stand til selv at kunne trække det ud. Dværgene var målløse og fulde af ærefrygt, for denne handling havde kostet ham dyrt. Monsterets blod havde ætset højre arm bort.

Darackh flygtede dybt ned i bjerget. En tid havde menneskene fulgt den, indtil de selv var for udmattede til at fortsætte. Ansell vurderede, at uhyret ville være for svækket til at angribe igen, så længe sværdet sad begravet i dets bug. Harring havde set særdeles kostbare ædelstene i dybet, og ifølge Ansell kunne dværgene roligt genoptage minedriften, bare de ikke gravede for dybt. Historien om Harrings gerning spredtes over hele Keski-Ajân og gjorde ham til en legende: Den dygtige menneskekriger, der gav sin sværdarm, ikke for sine nærmeste, men for at redde fremmede dværge.

Dværgene holdt en storslået fest til ære for menneskene og belønnede dem rigt med ædelstene fra skatkammeret. Harring vidste, at karrieren som kriger var overstået. Han tog gladelig imod de kostbare sten, der kunne hjælpe med at forsørge familien hjemme i Asphyxion. Ansell, havde derimod ikke meget til overs for jordens materielle gaver. Han takkede dværgene og lod henkastet stenene falde ned i sin taske.

Kong Belrak, der var ude af sig selv af lykke over sit held, mente det passende også at vise Kong Nalthic sin taknemmelighed over at denne havde sendt Asphyxions bedste mænd. Han kaldte sine absolut bedste håndværkere til sig: Gilgirn, Reigal, Faraim, Durgen og Maral. Sammen skulle de til Kong Nalthic smede en krone så smuk, at Keski-Ajân ikke havde set dens lige før. Samtidig skulle de også give kronen magiske kræfter, der kunne hjælpe Asphyxions vise konge i fremtiden. Netop disse dværge var hver især verdenskendte for deres evne til at smede fantastiske våben og smykker. Derfor regnedes det for en stor ære og en passende gestus at belønne Kong Nalthic med en gave, de havde smedet.

De fem dværge vandrede ned i det mørke, hvor det sorte væsen kort forinden blev bekæmpet. De fandt hvad de søgte; seks ædelstene, hvis kostbarhed slog alt andet, de nogensinde var stødt på. Af en yderst sjælden, og hidtil ukendt, legering af platin og hvidguld smededes selve kronen, der med sine udsøgte detaljer gjorde den til et prægtigt mesterværk. Da dette var gjort fæstnede man stenene, der hver især repræsenterede et element og en retning. Mod syd placeredes en flammerød rubin, der repræsenterede guden Lustru, hvis element var ild. Mod vest påsattes en havblå safir for at hylde gudinden Lacus, der repræsenterede vand. En flot og klar topas sattes i retningen øst for at hylde guden Aerious, der repræsenterede vind. Forrest flankeredes kronen af to sten; til venstre en skinnende lilla ametyst, der i guden Divus' billede bragte hyldet til ånden og til højre en funklende, grøn smaragd, der på vegne af gudinden Cineal, stod for naturen. Mellem de to sten sattes, for at repræsentere nord, en smuk, brunlig diamant, der i gudinden Tellus' billede hædrede jorden.

De fem dværges legendariske smedekunst fangede elementernes magi i hver sin ædelsten. Smedekundskaben de brugte er siden gået tabt. Hvert element har både positive og negative

energier, og kun kongeligt blod er beskyttet mod den negative påvirkning. Guderne værdsatte dværgenes enestående arbejde og velsignede deres mesterværk. Den samlede krone giver en kongelig bærer immunitet mod sygdom og forgiftning. Desuden skænker den evig ungdom, ved at rette ældningsprocessen mod en alder omkring det 30. år for et menneske, eller den tilsvarende alder for andre racer. Såfremt bæreren af kronen ikke var af kongeligt blod, ville vedkommende stadig være underlagt elementerne på godt og ondt, men ville ikke være påvirket af gudernes velsignelse.

Kronen blev, under en storslået ceremoni i Asphyxion, foræret til Kong Nalthic. Det siges, at han blev så beæret over at modtage denne gave, at han tilkendegav, at alle fortidige stridigheder mellem mennesker og dværge nu var glemt. Deres nye alliance ville være så stærk som det blodsband, der holder familier samlet. Da Kong Nalthic mange år senere trættes af at regere, gav han kronen videre til sin søn, Dulcitus, der i dag regerer som Storkonge af Asphyxion og det samlede Keski-Ajân.

Ikke meget har ændret sig i dværgenes land siden dengang, kronen blev smedet. Urbo Fajro er stadig kendetegnet ved høje, stejle bjerge, ikklædt sneens ynde foruden dybe dale med tætte, lave skove og buskadser. Terrænet er svært tilgængeligt og iskoldt størstedelen af tiden, men dværgene, der fra naturens side er skabt stærke og robuste finder det ideelt. Besøgende fra andre kontinenter er en sjældenhed, for at rejse gennem dværgenes rige er ikke bare farligt, det tager også flere måneder at komme gennem det barske landskab. Snestorme kan komme som lyn fra en klar himmel og eftersom horisonten er et sjældent syn sker det let, at selv de bedste vejvisere mister overblikket, hvilket som oftest er fatalt for vejviseren og hans selskab.

Dværgenes hovedstad, Delzak, er imponerende af størrelse og rigdom. Opkaldt efter dværgenes første konge, ligger den dybt inde i hjertet af det største af bjergene. Der findes utallige ind- og udgange til byen, men de fleste er kun kendt af dværgene selv, hvorfor Delzak fremstår stort set uberørt af angrebene ved den sidste solformørkelse, der ellers lagde land og rige øde verden over. Delzak er smuk, mørk og består af store, prægtigt udhuggede sale med store stensøjler, der stolt knejser mod det høje loft. Overalt hænger tændte fakler, der giver korridorerne og de mange sale et varmt og rødt skær. Sollyset trænger aldrig gennem de massive stenvægge, hvorfor de få elvere og mennesker, der har besøgt Delzak mistrivedes ganske forfærdeligt i løbet af kort tid. Dværgene ler af disse "underlegne" racers svaghed, og har gennem tiden flere gange krævet at holde møder med de andre rigers konger i netop Delzak. Ikke blot fordi de finder de andres svaghed underholdende, men de besøgende indgår gerne hurtigt og ukritisk forlig for at slippe ud i den friske luft og sollyset.

I centrum af byen ligger kongens residens. Den består af en audienssal, omgivet af et utal af mindre sale til både de kongelige og deres tjenestefolk. Det er i denne audienssal, svagt oplyst af fakler, kongen normalt tager imod sine gæster. Af taktiske grunde har dværgene udhugget en øvre sal, som der kun er adgang til gennem en hemmelig gang fra audienssalen. I den øverste sal er der i loftet et cirkelformet hul hele vejen op til bjergets top, hvor solens stråler får lov at trænge ned og oplyse alt. Langs væggene er der opsat spejle, der reflekterer lyset, så hvert et hjørne er fuldt oplyst. Her vil ingen af de mørke væsner fra dybderne nogensinde vove sig ind. Væggene, søjlerne og gulvene er fantastisk smukt udskåret med kunstfærdige detaljer, og tronsalen indgyder ærefrygt hos enhver. Det kraftige, hvide sollys blænder så voldsomt, at man, efter at have bevæget sig rundt i bjergets mørke, kunne tro, at der sad en gud på den store stentrone. I denne sal møder kongen dog kun gæster, mod hvem han er særlig venligt stemt eller virkelig skal imponere.

Kong Durgal, hvis slægt kan spores helt tilbage til Kong Belrak, har regeret de sidste 150 år. Selvom han er ved at blive gammel, er arvefølgen er sikret; Kong Durgal har sammen med Dronning Tholi fået to sønner og to døtre. Dronningen var en robust kvinde med et helbred som bjergets rødder. Hun blev dog syg under solformørkelsen og døde inden krigen var forbi. Hvad hun fejlede, forbliver et mysterium. Der går rygter om, at hun blev forgiftet, og at giften i virkeligheden var tiltænkt

hendes mand. Men hvem kunne dog have interesse i at forgifte de kongelige?

Sønnerne er de ældste og er desuden tvillinger - en uforudset begivenhed, der gjorde arvefølgen uklar. Hvem skulle overtage tronen, når deres far abdicerede eller døde? Tvivlen har gjort Bazgal og Bolrim til hinandens rivaler fra første åndedrag.

Ikke engang som små kunne de enes. Mange erindrer synet af to børn, der vredt og med feje tricks bekrigede hinanden i korridorerne. Snart havde den ene overtaget, snart den anden. Deres forældre var nødt til at lade dem sove hver for sig, så stridighederne ikke fortsatte om natten. Dermed brød de den urgamle tradition med, at børnene sov i samme værelse indtil teenageårene.

Tvillingerne voksede op og blev stærke, robuste og intelligente. Begge fik de flotte, beundringsværdige skæg som det sig hør og bør for dværge, og begge blev de af hunkøn anset for at være attråværdige. De lignede hinanden ganske meget, men kiggede man ordentligt efter kunne man godt se forskel, selvom deres brune skæg dækkede det meste af ansigtet. Bolrim havde altid været en anelse mere blid af sind og det sås, især i sammenligning med Bazgal, der i en tidlig alder begyndte at få vrede linjer omkring de brune øjne.

For fem år siden indkaldte Kong Durgal til forsamling blandt Delzaks adelige og i tronsalen bekendtgjorde han med høj røst, at han havde i sinde at krone Prins Bolrim til konge dagen efter. Bolrim bøjede ærbødigt hovedet i taknemmelighed og Prins Bazgal valgte hurtigt at gøre det samme i behørig respekt for sin fader og sin bror, morgendagens nye konge.

Samme aften lod Prins Bazgal til at være i vældig godt humør. Han indhentede sin bror en times tid efter bekendtgørelsen i tronsalen og fortalte ham, at han var glad for, at det endelig var besluttet hvem der skulle være konge. Det lettede en byrde fra hans skuldre, der havde vejet godt til i mange år. Han foreslog, at de fandt et sted at få en øl for at fejre, at deres rivalisering af hinanden endelig var overstået og at de nu bare kunne være brødre. De fandt en kro og begyndte at drikke; begge var de vant til øl og de drak derfor godt til. En dværgkvinde kom ind i kroen og Bolrim fulgte hende straks med øjnene, med åben mund og øl i skægget. Hun havde langt rødbrunt hår, der gik ned til taljen, brede, vuggende hofter, slank talje og en kavalergang, der ville få selv en elvermand til at kigge en ekstra gang. Bazgal lo hjerteligt af sin brors åbenlyse betagelse, kaldte kvinden til sig og introducerede hende for Bolrim. Tilsyneladende kendte Bazgal og kvinden, hvis navn var Makara, hinanden vældig godt, men hun syntes at kigge mere efter Bolrim end Bazgal, hvilket Bolrim var yderst tilfreds med. Ivrig efter at imponere hende drak han mere og mere mens han fortalte sjove historier, der fik Makara til at le så højt, at Bolrim følte sig sikker på sejr. Han opdagede end ikke, at Bazgal havde forladt ham, så optaget var han af den yndige Makara. Han endte med at tilbringe natten hos hende.

Da kroningsceremonien skulle stå næste dag var Prins Bolrim ikke dukket op. Kongen, Prins Bazgal og byens adelige ventede en time inden et eftersøgningshold blev sendt ud for at finde ham. De fandt ham i Makaras hus i dyb søvn, nøgen og snorkende. Kong Durgal blev rasende da man fortalte ham om hans søns udskejelser, og han bekendtgjorde på stedet, at Prins Bolrim alligevel ikke skulle være konge. Bazgal smilede lumsk i skægget, sikker på, at æren ville tilfalde ham i stedet. Kong Durgal, der hurtigt gennemskuede, at dette var Bazgals værk, havde dog andre planer.

Senere samme dag indkaldte han igen folk til samling og han råbte med dyb røst, så alle i nærheden kunne høre ham, at han ikke var sikker på, at nogen af hans sønner var parate til at varetage dværgenes interesser. Derfor skulle de gennemgå en prøve, som det ikke var sikkert, at nogen af dem kunne bestå. De skulle finde den krone, som dværgene havde smedet til storkongen mange år forinden, og som var blevet stjålet for ti år siden. Kong Durgal gav sine sønner femten år til at vende tilbage med kronen; kunne de ikke det, ville han krone den ældste af sine døtre, Garbryn, til dronning af Urbo Fajro i stedet.

Tvillingerne råbte op i forfærdelse og mente, at deres faders dom var højst uretfærdig. De ville have kastet sig næsegrus for deres fader og tigget ham om at ombestemme sig, hvis ikke deres

æreskodeks – og deres stolthed – havde forhindret dem deri. Da de forlod salen kiggede de end ikke på hinanden; de foragtede hinanden for meget til at kunne ytre blot et enkelt ord. Det siges, at intensiteten af deres følelser kunne fornemmes af alle de tilstedeværende, der blev dybt berørt af brødrenes gensidige had. Prinsesse Garbryn foragtede sine brødres reaktion, og vendte dem ryggen. Prinsessen, der efter sigende aldrig har ønsket at regere, har flere gange bedt sin fader finde en anden til at varetage kronens interesser, i fald brødrenes foretagende ikke lykkes, men kongens vilje er ubøjelig. Den sorthårede prinsesse er vældig populær blandt sit folk og i Delzaks kroge er man begyndt at hviske om, at hun – netop på grund af sin jordbundethed og manglende herskesyge – måske i virkeligheden er den bedst egnede til at regere Urbo Fajro. I Delzaks mørke undergrund er der endda rygter om, at visse dværge ønsker at brødrene skal fejle. Måske vil de endda gå så langt som til at likvidere brødrene for at få kronet Garbryn så hurtigt som muligt. Dette er dog ikke alment kendt og kom det kongen for øre ville de involverede blive anklaget for landsforræderi og højst sandsynligt blive henrettet på stedet.

Kongen tillod dem at medbringe, hvad de end fandt passende til turen. Selv da brødrene skulle sammensætte deres følge, var de som små børn: De fór frem og tilbage for at sikre sig, at den ene ikke fik bare en kobbermønt mere den anden. Det resulterede i, at hver prins dagen efter drog af sted med en betragtelig del af hæren foruden rangers, spioner og healere og – selvfølgelig - en større del af mønterne fra skatkammeret, hvilket gjorde kongen både vred og pinligt berørt. I skyndingen glemte prinserne helt at sige farvel til familien. Det efterlod deres højt elskede yngste søster, Yurdred, i tårer. Hun var stadig et stort barn, så de beskyttede hende mod at blive inddraget i deres stridigheder. Hun løb efter dem og råbte dem an, men brødrene havde så travlt med at komme først ud af Delzak, at de helt overhørte hende.

Bolrim og Bazgal har nu hver for sig ledt efter kronen i fem år, indtil videre uden held. Undervejs har de mistet mange mænd til kulde, sult og sværd, selvom deres følger stadig må betragtes som store. Man fortæller, at tvillingerne ligger søvnløse om natten i frygt for, at den anden i ly af mørket skulle have sendt snigmordere. De gør sig derfor dagligt store anstrengelser i forsøget på at forudsige alt, hvilket kun øger forfølgelsesvanviddet og bitterheden hos dem begge. Det hårde liv på landevejen har sat sine spor på brødrene, der med tiden er blevet mere og mere beregnende og kyniske. De rider nu i rask trav kontinenterne tynde i forsøget på at finde kronen - og dermed få magten i kongeriget. På deres rejse spreder brødrene rædsel, hvor end de kommer frem, og giver hele dværgeracen et dårligt ry.

Det forlyder, at Bolrim bliver mere og mere tilbøjelig til at bruge sværd frem for forhandling. Mere end én person har mistet livet ved at modsætte sig Bolrims ret til at gennemrode hans private ejendele.

Om Bazgal fortælles der også talrige lidet flatterende historier. For et år siden mødte han på en mark i Uhíríra en ung, betagende elverkvinde, som han straks ville have. Kvinden afslog hans tilnærmelser, hvorefter Bazgal med et fingerknips fik fire af sine mænd til at slæbe den skrigende kvinde ind i et buskads, hvor han forgreb sig på hende. Herefter red han og hans følge videre, efterladende den forulempede og grædende kvinde. Da Bazgal og hans selskab havde forladt området, flygtede elverkvinde til Arach Nor – elvernes hovedstad, hvor hun omgående fik audiens for elverdronningen. Artanis, der med egne øjne betragtede kvindens iturevne tøj, var kendt for sin handlekraft. Hun sendte hurtigt en større flok elverkrigere og diplomater til Delzak for på pigens vegne at kræve en retfærdig rettergang. Dværgeprinsen syntes at være temmelig beskyttet af sin titel og selvom Kong Durgal lod til at skamme sig på sin søns vegne, havde han tilsyneladende svært ved at finde på en passende erstatning til den forulempede elverkvinde. Således betragter elverne i øjeblikket dværgene med ringeagtelse og vrede. Kong Durgal har dog for nylig sendt en delegation af sted til Uhíríra, elvernes land, med en skriftlig undskyldning og en lille samling af ædelstene til kvinden. Forhåbentlig kan det løse den diplomatiske krise, inden det udvikler sig til decideret fjendskab racerne imellem. Det er ikke uden nervøsitet, at de udsendte dværge bevæger sig ind på

elvsk territorium og med god grund; selvom elverne endnu ikke har angrebet dværgene, behandles de med udtalt foragt. Måske er det kun et spørgsmål om tid, før en konfrontation vil finde sted, selvom elverdronningen har givet sit folk strenge ordrer om ikke at angribe. Når dværge bevæger sig gennem Uhírá er det derfor ikke usædvanligt, at en større gruppe stærkt bevæbnede elvere følger dem på behørig afstand.

Uhírá, elvernes rige, er dækket af imponerende store skove og marskland. Selvom klimaet ændrer sig i takt med årstiderne, er det nærmest altid behageligt. Det er som om, naturen i sin væld byder enhver velkommen med en ældgammel mystik, der omkranser hele landet. Uanset hvor man bevæger sig hen bliver man betaget af den ældgamle skønhed, der giver den rejsende lyst til at slå sig ned og aldrig forlade landet igen. Naturen virker særlig stærkt på de letpåvirkelige mennesker, der, hvis de ikke passer på, lader skovens sange fortrylle sig til at lægge våbnene fra sig og overgive sig fuldstændigt til den. De smukkeste historier om evig kærlighed stammer fra Uhírá, for det er som om, selve landet opildner til dette. Barder finder inspiration til kærlighedsviser i elvernes skove og også de smukkeste vuggeviser stammer herfra, for naturens beroligende væsen griber enhver musikalsk sjæl.

Aroch Nor, elvernes hovedstad, led – som resten af landet - store kvaler under den sidste solformørkelse. Visse bydele ligger halvt i ruiner, men alligevel må man betages af byens storslåede skønhed, for selv i ødelæggelsen af elvernes prægtige bygningsværker fremstår de endnu smukke. Synet af ruinerne får selv det mest kyniske hjerte til at vande sig i smerte; at ødelægge noget så smukt er blasfemisk for enhver, der hylder livet. Alligevel ser man leende elverbørn, der med elegant lethed klatrer rundt i de gamle ruiner, så selvom stedet stadig bærer præg af ødelæggelse ser man dog, at livet og lyset stadig har overtaget i Aroch Nor.

Man skal blot vende sig om for at se hvordan andre dele af byen stadig står i deres pragt. De høje tårne og tage strækker sig yndefuldt mod himlen. Hvis man lytter godt efter, kan man høre, hvordan den svage brise hvisker historier fra byens storhedstid. Om dagen reflekteres sollyset i bygningernes mange kulørte glasvinduer og skaber et skønt farvespil. Gaderne er brolagt med hvide sten af snekvarts, der om natten reflekterer skæret fra månen og fra de mange kerter på bygningernes vægge. Dette skaber en illusion af at vandre på en gylden bro af lys og skønhed, der sikkert bærer dem gennem byen. Selv inden for bymuren er der grønt - det er som om, elverne har bragt skoven med sig ind i byen. Overalt ser man store, knejsende træer, hvis kroner svajer i vinden og orkidéer, hvis fløjlsbløde blade synes at kysse de forbigåendes ankler.

Selvom man overalt er ved at genopbygge det ødelagte, tager det kunstfærdige arbejde tid. Mange elvere har svært ved at glemme de rædsler, de oplevede under solformørkelsen. Kun de elvere, der er født siden hen, synes at besidde det lyse sind, der sædvanligvis kendetegner racen. En af dem, der siges at have sværest ved at slippe fortiden, er den skønne dronning Artanis. Fortællinger om den fagre dronning har bredt sig udover hele Keski-Ajân. Hendes lange, flammerøde hår, de ravgyldne, mandelformede øjne og den porcelainshvide hud, der skinner svagt i skæret fra månen, får mange til at fortabes i skønheden og forelske sig på stedet.

Aroch Nor overlevede solformørkelsen på grund af sine store bymure, der holdt de fleste fjender ude. Byen var dog ganske tæt på at falde, da det lykkedes en hel flok af Skæbnelandets krigere at bryde igennem bagporten. Dronning Artanis og hendes mand, Gildor, stod forrest i geleddet da fjenderne væltede frem. Begge kæmpede de med styrke og mod som kun helte gør. Dronningens vrede var et fantastisk skue; hendes hår smældede i vinden som flammer, de ravgyldne øjne havde indtaget en dyb orange farve og hendes sværd lynede med en hurtighed og præcision som en sand mester.

Det lykkedes elverne at bekæmpe angriberne, men netop som de sidste var ved at falde, var kongen i et overmodigt øjeblik uforsigtig. En fjendtlig sergent stak sit sværd dybt i kongens bryst. Artanis løb sin mand til undsætning, skrigende af raseri og afmagt. Hun overmandede hurtigt sergenten og

han måtte bøde med sit liv.

Kong Gildor blødte voldsomt og var ikke længere ved bevidsthed, da hans hustru samlede ham op og egenhændigt bar ham tilbage til slottet. Alle der nærmede sig blev brutalt skubbet til side og fik ordre på i stedet at hente healere. Dronningens ansigt og hendes vårgrønne, flagrende gevandter skiftede farve til en dyb rød på vej til slottet og hendes sko satte blodige spor hele vejen derop. Først da hun kom indenfor tillod hun byens førende healere at komme til. Gildor var så hårdt såret, at døden kunne indtræffe hvert øjeblik. Kongen var blevet stukket med en kling fra Skæbnelandet og fordærvet derfra flød i hans blod. Derfor var healerne ikke i stand til at bringe ham til bevidsthed, selvom de reddede hans liv.

I årene, der fulgte, arbejdede dronning Artanis intenst og sammenbidt på at bringe byen tilbage til sin storhedstid. Nætterne tilbragte hun ved Gildors leje, kun oplyst af måneskinnet, mens hendes tårer vædede kongens ansigt. Man frygtede at dronningen ville miste sin legendariske viljestyrke og lægge sig til at dø ved hans side.

Der er dog pludselig opstået håb; en berejst og berømt elverhealer er netop vendt tilbage med nyt. Den magiske krone, der for ti år siden blev stjålet fra Storkongen i Asphyxion, kunne måske helbrede Gildor. Imidlertid forlød det at kronens dele var spredt ud over Keski-Ajân, og det ville være en vanskelig opgave at finde dem. For første gang i de fyrre år siden solformørkelsen og episoden spillede der nu et lille håbefuldt smil på dronningens læber. Hun har sendt spioner, rangere og eventyrere ud i alle retninger i forsøget på at finde de omtalte dele af kronen.

Ingen ved dog nøjagtig hvordan dronningen har det i disse dage, for hun betror sig ikke længere til nogen. Man plejede ofte at se hende i selskab med menneskekongen Marice af Vaimlinn, med hvem hun havde et tæt venskab. Hun har dog for nylig, af ukendte årsager, afbrudt enhver forbindelse og taler ikke længere om ham. Man gætter på, at de har skændtes, og at han har gjort noget utilgiveligt.

Vaimlinn er dækket af ørkener, sletter og sumpe, og tilrejsende overvældes ofte af klimaet og landskabet. Man skal nærmest være født og opvokset i landet for rigtigt at værdsætte dets barske skønhed.

At slippe levende gennem ørkenen kræver en erfaren vejviser og oppakning til både dagtimernes ekstreme varme og nattens isnende kulde. Mange foretrækker derfor at tage den sikre, men længere, omvej nær kysten. Vandmanglen og temperaturforskellene er ikke de eneste farer i ørkenen; der fortælles historier om enorme væsener, kaldet Gurunhogr, der lever under det hvide sand og kun kommer op for at jage. Disse grusomme væsener er omgærdet af mystik, fordi så få har overlevet mødet med dem. Man er så godt som chanceløs, hvis én af dem først har udset sig én som sit bytte. Forældre bruger historier om dem til skræk og advarsel, når deres børn ikke makker ret.

Sumpene er vanskelige at krydse, da man som regel står i dynd til anklerne – mange steder dybere, så man skal passe på, hvor man træder. Er man først gennemblødt, varer det ikke længe, før man udmattes og bliver kold. Når solen går ned, kommer store myggesværme frem, på jagt efter friskt blod. Sædvanligvis er deres stik blot årsag til irritation, men det hænder, at de medfører alvorlig feber, der kan vare i dagevis og forårsage bevidstløshed. Uden behandling kan dette være dødbringende. Er man først blevet smittet, vil den vende tilbage af og til. Når man betræder sumpene, er det vigtigt, at bære lange støvler som beskyttelse mod bid fra de mange giftige slanger. Endnu mere skræmmende er dog kæmpeedderkopperne, der gerne forfølger deres bytte igennem længere tid og slår til, når det er udmattet. Til tider anføres de af mystiske væsner, der er halvt edderkop, halvt menneske. Sumpens krokodiller angriber som regel kun mennesker i desperation eller hvis det udsete bytte er svækket. Det sker ikke sjældent, at en krokodille bliver en edderkops måltid eller omvendt. Til trods for farerne er sumpene langt at foretrække over ørkenen.

I forhold til ørken- og sumpområderne er de grønne sletter nærmest et paradys. Her græsser både slanke antiloper og store, sorte bisonokser, hvis kød er særdeles populært i hele Vaimlinn. Der findes store søer, der reflekterer den blå, skyfri himmel og hvis vand er noget af det reneste, man

overhovedet kan finde. Det flade landskab med sine få, lave træer indeholder en skønhed, som hverken skovens elvere eller halvinger, der er vant til bakkede landskaber, kan forstå. De føler sig udsat og længes efter deres hjemland, hvor det er nemmere at søge tilflugt bag træerne eller forhøjninger. Enkelte af de ellers så uforanderlige elvere lærer dog med tiden at elske landskabet og kunne aldrig drømme om at forlade det igen. De har kastet gamle traditioner og materielle goder fra sig og lever i ét med sletterne, anvender simple våben og er ofte kun iklædt skind. Deres vilde skønhed er medrivende, men disse elvere er sky og man får sjældent lejlighed til at stifte nærmere bekendtskab med dem. Elvernes sprog er velkendt for sin melodiske accent, men dette er ikke tilfældet for vildelverne. Deres stemmer er blevet dybe og hæse af den tørre vind, der jager over sletterne, og sproget er mere barskt og hårdt.

De, der færdes på sletterne, støder ind imellem på vildelveren Amroth Amandil, der bærer tydeligt præg af at leve under åben himmel. Hans solbrune ansigt fremhæver de mørke øjne, og vinden leger med hans lange lyse hår, når han kommer ridende på sin brogede hingst. Han er lidt af et mysterium; det ene øjeblik er han der, det næste er han væk. Amroth går klædt i tøj af antilopeskind og hans støvler er lavet af det noget stærkere læder, der kommer fra bisonokserne. Som andre elvere er han slank, men sletterne har præget Amroths udseende gennemgribende; hans muskulatur er veludviklet og han besidder større styrke end de fleste. Hans evner med bue og pil er helt uovertrufne. Efter han engang reddede nogle menneskebørn fra en løbsk bisonokse, ved at skyde den i hjertet på flere hundrede meters afstand, har han opnået heltestatus. Denne gerning førte også til, at han blev udnævnt til ranger i Falenshire, menneskenes hovedstad, der ligger midt på sletterne. Amroth foretrækker dog at leve i ensomhed, og han lader ikke menneskenes beundrende blikke og historier stige sig til hovedet.

Vilde heste og ponyer løber på sletterne i store flokke. Her hvirvler de så meget støv op, at det kan ses på lang afstand. At indfange, tæmme og sælge disse heste er menneskenes største indtægtskilde i Vaimlinn. Det er et farligt erhverv, der hyppigt giver alvorlige skader for de, der varetager jobbet. På sletterne lever også de grå kæmpeulve, som i store kobler tuder, lever og jager sammen i måneskinnet. Selvom der er masser af liv på sletterne, kan man nemt føle sig ensom i sin vandring over dem. Ikke alle kan håndtere slettens særlige natur og for nogle er det en direkte ubehagelig oplevelse. Uanset hvad, er turen over sletterne en uforglemmelig rejse.

Falenshires prægtige bymur er bygget af store klippesten, hentet i ørkenen for flere hundrede år siden. Under solformørkelsen forsøgte mørkets hære af al magt at erobre byen, men den stærke mur holdt dem ude, og sikrede den prægtige stads overlevelse. Man siger at Falenshire var den første by, der blev bygget efter guderne pustede liv i Keski-Ajån.

Kong Marice er en høj, stærk konge, tæt på 30 somre. Hans hår er næsten sort og under de tykke øjenbryn mødes man af tindrende, mørkegrønne øjne. Kongens stemme er på samme tid dyb og silkeblød, og når han ler, giver hans smittende latter genlyd i hele slottet. Marice har været konge i et årti. Han overtog tronen fra sin aldrende far, der havde mistet lysten til at regere. Marice blev født af en ganske ung mor; knap atten var hun, da hun fødte ham, Hun døde i barselssengen inden hun nåede at navngive sin søn. Den gamle konge, Pieter, var en skørtejæger, der havde adskillige elskerinder både før og efter sin unge dronnings død. Marice har derfor det meste af sit liv været omringet af skiftende kvinder, der forsøgte at indtage en moderlig rolle overfor ham. Den unge prins besad tidligt samme kvindetække som sin fader. Ingen af de mange kvinder, der indtil nu har besøgt hans soveværelse, har imponeret Marice tilstrækkeligt til, at han har ønsket at opgive sin status som ungarl.

Marice har fulgt sin faders eksempel og leder riget med stor autoritet og konsekvens. Selvom han afskyr de utallige, langtrukne forhandlinger med andre rigers ledere, kan man altid regne med hans tilstedeværelse. Han møder frem i stiveste puds, men bruger meget energi på at kontrollere sin nervøsitet. Det siges, at årsagen til den unge mands evige anspændthed skal findes hos den smukke Artanis, dronning af elveriget Uhíra.

Marice var lige fyldt 17 da han så hende første gang. Den gamle Kong Pieter tog ham med til et forhandlingsmøde angående årets kommende skatter i staden Asphyxion, Marice ænsede dog intet andet end Artanis' skønhed. Hun sad overfor ham på den udendørs terrasse i forårsbrisen, der kælent fik de røde lokker til at vugge omkring det pragtfulde, stolte ansigt. Når hun af og til så i hans retning, følte han sit hjerte gå våndefuldt i stå. Hendes ravgyldne øjne syntes på samme tid at hvile på ham i evigheder og blot en brøkdel af et sekund. Hver gang hendes blik vandrede videre blev han opfyldt af både lettelse og bitterhed; han ønskede hendes fulde opmærksomhed, også selvom den var ham så intens, at det gjorde helt ondt.

Det varede et år, før han så hende igen. Nu var han ikke bare voksen, men han var netop blevet konge. Hun måtte da falde for ham, sådan som alle andre kvinder gjorde! Han såredes dybt da han indså, at Artanis, ligesom året før, respektfuldt lyttede til, hvad han sagde, men gav ham samme behandling som de andre kongelige ved bordet. Hans skuffelse gjorde det umuligt at finde ro, og natten tilbragte han med at vende og dreje sig i sin store seng.

Efter Marice var blevet kronet, gik der sjældent mere end tre måneder mellem hvert møde med Artanis. Hver gang havde han forberedt en ny taktik for at fange skønhedens interesse. Intet syntes at virke på hende, men kongens følelser voksede i styrke og intensitet ved hvert eneste møde. Da han var fyldt 25, følte han sig mere selvsikker end nogensinde før. Efter et møde i Aroch Nor lykkedes det ham at få hende til at vise sig rundt i byen. Artanis havde denne dag sat det lange, blanke hår op med perlebesatte spænder, der passede til øreringene. Hun bar en lang, måneskinsfarvet kjole, der tæt smøg sig om hendes slanke skikkelse og Marice fandt hende smukkere end nogensinde. I kraft af sin egen selvsikkerhed, der var et resultat af alder og erfaring med kvinder, lykkedes det ham at holde en samtale kørende og fastholde hendes blik. Solen var ved at gå ned, da de nærmede sig slottet igen. De sidste stråler indhyllede byen i et sart, rosa skær og grebet af øjeblikket tog han blidt hendes hånd. Dette var tydeligvis en fejltagelse, for hun stivnede og afviste ham høfligt ved langsomt at trække hånden til sig og henlede opmærksomheden på månen. Hun nævnte at den så større ud her end i Vaimlinn, men Marice havde tankerne andetsteds.

Marice blev nedslået, men tænkte at hendes reaktion skyldtes, at hun som elver var mindre omskiftelig af natur og derfor havde brug for mere tid. Det lykkedes efterfølgende den unge konge at få elverdronningen med ud på lange gåture efter møderne og undertiden endda at fremmane et lille smil på hendes læber. I Vaimlinn siges det, at Dronning Artanis, til trods for at være elver, ikke var helt upåvirket af Marices charme. Elverdronningen lod sig ikke imponere af hans vilde historier, men ville langt hellere høre om hans barndom og om den moder, han aldrig havde kendt. Ligeledes forstod Marice instinktivt, at Artanis længtes efter en forbundsfælle. En der kunne forstå hendes sorger og ikke behandlede hende som en svag kvinde, blot fordi hun viste sine følelser. Deres forbindelse syntes at blive tættere hver gang de så hinanden, men Marice var frustreret over, at Artanis tilsyneladende ikke havde i sinde at lukke ham helt ind i sit hjerte.

Kort før sin 28-års fødselsdag gik det op for Marice, at han havde ventet på Artanis i hele ti år. Selvom han havde stillet sit begær i andre kvinders skød, tilhørte hans hjerte kun hende. En aften, efter endnu en politisk forsamling i Aroch Nor, fulgte han efter hende. Marice fandt hende i det store, lyse soveværelse, hvor hun hulkende sad bøjet over sin mand, der stadig trak vejret men intet ænsede. Han nærmede sig med stille skridt, tog blidt fast om hendes håndled og trak hende på fødderne. Marice strøg hende over det lange, røde hår, kyssede hendes tårevædede kinder og fortalte hende, at hun spildte tiden på sin livløse mand frem for at bruge den på de levende. Artanis betragtede ham med store, blanke øjne og skælvede umiskendeligt i hans favn. Han trak hende helt ind til sig og kyssede hendes læber med al den kærlighed, han havde opbygget til hende gennem de mange år. Efter et øjeblik mærkede han, hvordan hun lagde armene om hans hals, overgav sig til ham og viste, at hun gengældte hans følelser. Han vidste ikke hvor længe de stod omfavnet; det kunne have været få minutter, det kunne have været hele natten. Aldrig havde han været lykkeligere.

Han blev dog revet brutalt ud af paradiset da hun pludseligt og voldsomt trak sig bort fra ham med chok og fortrydelse i de ravgyldne øjne, der i løbet af ingen tid antog en mørk, sorgfuld glød. Hun tog sig til læberne, der stadig smagte af hans kys, og vidste, at hun var skyldig. Hun stod et øjeblik og betragtede ham med nye øjne, fulde af bebrejdelse, inden hun stålfast fortalte ham, at de ikke kunne ses længere. Hun vendte sig mod sin mand og kiggede end ikke Marice i øjnene, da hun bad ham gå.

Marice forstod at slaget, i hvert fald nu, var tabt, så han forlod lydløst værelset. På samme tid var han både mere lykkelig og ulykkelig end nogensinde før. I løbet af få øjeblikke havde han både fået en forsmag på Artanis' kærlighed og mistet den igen. Han havde følt sig sikker på at vinde hendes hjerte og få hende til at glemme sin hjælpeløse mand, men måtte sande, at tiden var imod ham. Han havde allerede brugt ti år på at få hende til at elske sig, og tid betyder jo mere for mennesker end for elvere. Med denne fart ville han blive gammel, før hun overgav sig til ham.

Kong Marice forstod, at han var besat, men at miste hende fuldstændigt ville koste ham forstanden. Da han vendte tilbage til Falenshire var han så desperat, at han satte sine alkymister i gang med at finde hvad som helst, der kunne øge hans chancer for genvinde hendes kærlighed. Intet skulle være uafprøvet, om det så var kærlighedsdrikke eller endog mørke ofringsritualer. Pludselig faldt de tilfældigvis over noget, som han egentlig godt vidste i forvejen: Storkongen i Asphyxion fik for ti år forinden stjålet sin magiske krone, der efter sigende gav både evig ungdom og udødelighed til bæreren. Marice lo højt da det gik op for ham, at han, med denne krone, havde rigeligt med tid til at vinde sin elskedes hjerte. Samtidig tænkte han, med et smil på læben, at den øgede magt, han ville komme i besiddelse af, heller ikke ville være hende helt uinteressant.

Han tilkaldte omgående Falenshires bedste rangere, eventyrere og spioner. Han bad dem rejse ud og om nødvendigt vende hver en sten i Keski-Ajân for at tilvejebringe nyt om kronen, de skulle ikke sky nogen midler i deres søgen. Kong Marice har nu fra flere kilder hørt, at der i landet AardeSal fortælles om mystiske og overnaturlige hændelser i skovene uden for hovedstaden, Isto Shadizar. Hans opmærksomhed er derfor stadig rettet mod dette sted, hvor han mistænker, at kronen - eller dele af denne - befinder sig. Der hviskes i krogene hos Falenshires befolkning at kongen griber det helt forkert an. Det er sikkert bare dværgene selv der har stjålet den dyrebare krone, enten af griskhed eller for at skabe splid mellem racerne, så der kan vælges en ny storkonge af Keski-Ajân.

I AardeSal, det bakkede land, holder halvingerne til. Det frodige land kendetegnes ved et forholdsvist mildt klima, der aldrig for alvor bliver ubehageligt varmt eller koldt. Det blide vejr betyder også, at halvingernes afgrøder oftest giver de bedste afkast, hvilket gør det muligt for netop dette folk at rejse sig hurtigt efter solformørkelserne. AardeSal består af dybgrønne vange, hvor græsset vajer i vinden, og ræveunger frydefuldt leger og snapper efter hinanden mellem de store sten og klippestykker.

Selvom årstiderne og farverne skifter, behøver man sjældent mere end en ulden kappe om vinteren for at kunne holde varmen. Om sommeren dækkes de grønne områder pletvist af små røde og lilla blomster, hvis karakteristiske dufte bæres omkring af vinden og indhyller landet i en sommersødme, der ikke kendes nogen andre steder. AardeSal er ophavslandet for nogle af de gladeste viser, for landets omfavnende mystik giver enhver barde lyst til at forevige oplevelsen i musikkens fagre verden.

Hovedstaden, Isto Shadizar, ligner i højere grad en stor provinsby end en kongsstad. De grønne enge og de rislende bække er fulgt med ind i byen og gaderne er brolagt med ujævne sten, der får kærerne til at hoppe og danse når de trækkes hen af gaderne. Børnene, der ofte er krølhårede, plejer at flokkes om at få lov til at sidde bag på kærerne, når de hopper allerværst. Uanset hvor man bevæger sig hen i Isto Shadizar, kan man høre lyden af børnelatter. De fleste af husene er udgravet i bakker, og tagene er dækket af det silkebløde græs, der findes i hele AardeSal. Alligevel er husene ikke så mørke, som man måske skulle tro; de har alle store glasvinduer, som er elverne værdige.

Man siger da også, om end mest i spøg, at halvingerne må være nært beslægtet med elverne på grund af deres små, spidse ører og dygtige håndværk.

Den midaldrende Kong Xaneak har regeret AardeSal de sidste to årtier. Han husker derfor med gru, hvordan solformørkelsen og dens ødelæggelser lagde hans land øde, og hvordan halvingerne nær var blevet udryddet. Selvom bymurene beskyttede Isto Shadizar var byens indbyggere alligevel ikke sikre. En lille flok af fjendens udsendte kravlede over muren på det svageste sted, og det lykkedes dem at trænge ind i kongelige palæ, inden nogen nåede at stoppe dem eller advare kongefamilien.

Xaneaks fader, Kong Celden, var blot 30 år gammel, og kæmpede ikke bare for sit land, men også for sin familie. Den unge dronning Milliana greb sin blot 5-årige søn for at flygte med ham, men blev standset af en fjende, der kom fra den anden side. Dronningen skreg, skubbede Prins Xaneak om bag sig, løftede op i sin røde kjole og trak en daggert frem fra sin skindstøvle. Fjenden, der var på størrelse med et voksent menneske, begik den dumhed at le af den lille dronning.

Milliana var hurtigere end han troede, og inden smilet forlod hans læber havde hun skåret halsen over på ham. Milliana vendte sig, dækket af blod, mod sin søn og ville trække ham med sig i flugten, da hun så, at Kong Celden var faldet. Egenhændigt havde han dræbt fire soldater, men undervejs havde de også såret ham. Han klyngede sig stadig til livet, men blødte fra flere dybe sår og svævede ind og ud af bevidsthed. Milliana udstødte et dybt hulk, gik hen til sin mand, satte sig ved hans side og placerede hans hoved i sit skød, mens hun kærligt tørrede blodet væk fra hans ansigt. Hun vendte sig mod sin søn med overraskende klarhed i blikket, kaldte ham til sig og fortalte ham, at han skulle tage afsked med sin far. Xaneak, der blot var et barn, forstod mere end man skulle tro og det lykkedes kongen at få sagt ordentligt farvel til både sin hustru og sin søn, inden hans sjæl forlod denne verden.

Fjenderne var nedkæmpet, men Isto Shadizar havde lidt et stort tab. De fleste i Keski-Ajân kender til de mange viser om Kong Celdens mod og Dronning Millianas snarrådighed. Selvom alle de kongelige familier led tab under Solformørkelsen er det dog halvingernes, der fortælles mest om.

Dronning Milliana var kun 27 år gammel, da hun blev enkedronning, og hun betragtede situationen anderledes end så mange andre, måske fordi hun kom fra en familie af bønder. De fleste forventede, at hun i tiden efter sin mands død ville begræde sit tab og være ude af stand til at handle, men sådan var Milliana slet ikke. Udover at være i besiddelse af overlevelsesinstinkt, var hun også en glimrende begavelse, der konstant analyserede alt omkring sig med det formål at forbedre. Hendes opdragelse af Xaneak blev, nok grundet faderens død, hårdere og mere disciplineret end den ellers ville have været. Hun sørgede for, at han hver eneste dag vandrede blandt sit folk, høj som lav, for at fastholde hans praktiske sans, jordforbindelse og kærlighed til folket. Milliana gik ikke ind for fysisk afstraffelse, men alligevel var alle, folket såvel som hendes egen søn, bange for at vække hendes vrede, for dronningen var en kvinde med en skarp tunge, der gerne satte hvem som helst på plads. Under et møde kom hun op at skændes med den ellers urokkelige elverdronning Artanis, der ydmygt var endt med at undskylde over for hende.

Den lille, mørkhårede Xaneak med de viltre krøller og blå øjne voksede op og blev en konge, der havde hånd og hanke med alt, der foregik i hans rige og nød sit folks respekt. Han fortsatte sine daglige ture rundt i Isto Shadizar og markerne omkring, som hans moder havde lært ham, og overalt blev han mødt med venlige smil og hilsener, som han altid returnerede. Xaneak er blevet en mand, der trods at have mødt ondskab og modgang i en tidlig alder, ikke er blevet korruperet og kynisk. Tværtimod er han opsat på at efterstræbe godhed i alle sine handlinger, især dem der omhandler AardeSal.

Til trods for et ry for at være forudseende, blev Kong Xaneak dog ganske chokeret. En ellers dejlig sommertid blev brutalt ødelagt, da hans moder vandrede ind i tronsalen med forrevne, blodige klæder. Milliana havde vandret i skoven nær Isto Shadizar og var blevet overfaldet af en bjørn. Hun

havde i en alder af 67 år forsvaret sig med kun en kniv, og var undsluppet med ganske få skrammer; blodet, hun var tilsølet i, var bjørnens. At Milliana overlevede et overfald og oven i købet omtalte det som en "dårlig begyndelse på dagen", var der ikke mange, der undredes over, men det foruroligende var, at bjørnen overhovedet havde angrebet. Bjørnene i AardeSal var kendetegnet ved at være sky og altid vælge flugt frem for kamp. Kong Xaneak sendte derfor straks en deling ud til stedet i skoven for at undersøge, om den døde bjørn skulle have været syg, eller om der kunne være anden grund til dens uventede angreb.

Delingen, der havde haft Isto Shadizars' dygtigste rangere og healere med sig, vendte tilbage med forfærdende nyheder; bjørnen var ikke bare større end bjørne normalt er, dens øjne havde også været fuldstændig sorte som om dens mørke sjæl stirrede gennem øjenhulerne. Healerne havde fornemmet en sær tilstedeværelse omkring bjørnen og bad om tilladelse til at vende tilbage dagen efter for at undersøge sagen, hvilket kongen straks indvilligede i.

Dagen efter kom kun halvdelen af delingen tilbage og de, der kom tilbage, var frygteligt skræmte og talte om væsener og ånder fra Skæbnelandet. Kongen havde svært ved at tro, at der skulle findes ondskab i den fredelige skov og mente, at der måtte være tale om et særlig snedigt angreb fra jordiske fjender, som han endnu ikke vidste, hvem var. De tilbagevendte fortalte, at det ikke var til at tage fejl af stedet; midt i skoven fandt man en lysning, hvor alt så ud som om, at det var blevet brændt af. Det var et dødt, sort og iskoldt område, hvor der hverken var fuglesang eller bevoksning – alting var unaturligt stille og emmede af død og ødelæggelse. Da kongen spurgte efter de resterende halvinger, fik han svaret, at ingen vidste, hvor de var. De var pludselig blevet grebet af en helt afsindig frygt, der fik dem til at løbe i alle retninger. I løbet af de næste par dage vendte de resterende halvinger tilbage, flove over deres pludselige rædsel og ude af stand til at beskrive den fyldestgørende.

Kongen besluttede da at spørge sin bedste veninde, den dygtige magiker Milwen til råds, da han betragtede hende som en autoritet inden for sit felt. Den yndige, blonde magiker fortalte ham, at hun intet præcist kunne sige, før hun selv havde set området. Fuld af bange anelser besøgte Kong Xaneak og Milwen selv den ødelagte lysning dagen efter. Lysningen var nøjagtig som beskrevet; sort, mørk, død og alt, alt for stille. Xaneak fornemmede, at noget var helt galt, mens Milwen gjorde store øjne af angst og snappede efter vejret. Hun vendte sig mod Xaneak og hviskede, at det var sandt, hvad de andre havde sagt; dette havde at gøre med Skæbnelandet. Hun lukkede øjnene nogle sekunder, som for at genvinde kontrollen over sig selv, og åbnede dem så igen. Med hæs stemme sagde hun derpå: "Ondskaben er endnu forholdsvis svag, men det døde område vil sikkert ville brede sig, og dermed styrke mørkets kræfter." Milwens ord skræmte Kong Xaneak, der besluttede, at de havde set nok og de vendte deres heste. Da de nåede ud i det sikre, varme sollys på markerne ud for Isto Shadizar standsede Milwen, så kongen i øjnene og fortalte ham, at hun kun kunne komme i tanke om én ting, der kunne hjælpe i kampen mod sådan en ondskab: den krone, der for ti år siden blev stjålet fra Kongen i staden Asphyxion. Hun fortalte ham, at kronen indeholdt stor magi og at hun, hvis hun kom i besiddelse af kronen, muligvis kunne jage ondskaben bort for altid.

Milwen fortæller ofte kongen, at tiden er knap og at ondskaben, der findes i skoven, breder sig for hver eneste dag. Hun har tilsyneladende haft ret, for flere og flere beretter nu om bjørneangreb i den lille skov og indtil videre har fem halvinger på blodig vis mistet livet.

Kong Xaneak, der har stor tillid til Milwens råd, er nu begyndt at sende rangere, eventyrere og spioner ud i hele Keski-Ajân for at finde den stjalne krone, i håb om at ondskaben kan overvindes, inden den vokser sig for stærk. Desuden har han fra Awyrddinås bestilt et større lager af deres giftige pile, der har vist sig at være særdeles effektive mod de store bjørne, der kommer stadig nærmere Isto Shadizars mure.

Awyrddinås er gnomerne grønne ø-rige, hvis landområder er dækket af store jungler. Klimaet er varmt og fugtigt, og uanset hvor man er, kan man høre rislende bække eller brusende vandfald.

Især vandfaldene, der er smukke i deres overvældende styrke, tiltrækker gæster af alle slags. Frodigheden i klimaet betager de fleste og overalt hænger der modne, saftige frugter, som er lige til at plukke. Selvom junglen yder en vis beskyttelse mod den bagende sol er der dog meget varmt, men den lette adgang til frugt og vand gør rejsen gennem gnomernes rige overkommelig. Af samme årsag finder de fleste, at Awyrddinås' øer er både charmerende og eksotiske. Man skal dog ikke bilde sig ind, at der ikke findes farer i dette varme paradys; man må være særdeles påpasselig med hvor man træder, for terrænet er meget kuperet og det er let at brække en ankel. Der er langt mellem byerne, og er man alene og såret midt i junglen, kan det nemt ende fatalt.

Der er også andre, der trives i dette klima. Der findes flere slags frøer og slanger, hvis gifte kan slå en mand ihjel i løbet få timer – visse gifte er så stærke, at døden indtræffer på få minutter og selvom gnomerne kan fremstille modgifte mod de fleste gifte er tiden altid den afgørende faktor. Det, der dog skræmmer både gnomer og alle andre, der færdes i junglerne, mest er de store, sorte pantere.

Det fortælles, at de enorme kattedyr vejer mere end en fuldvoksen mand, at de altid er aggressive og evigt på jagt. Desuden siges det, at de er kløgtigere end de fleste civiliserede racer. En panter angriber ikke blindt sit bytte; den udser sig det ganske nøje og betragter dets gøren og laden længe før den beslutter om et angreb vil være fordelagtigt. Når en panter brøler lyder det som en kvindes fortvivlede, skræmte skrig og enhver, der hører sådan et brøl, skal tage sig i agt for ikke at fastfryse til stedet i ren frygt.

Gnomernes hovedstad, Sumervale, ligner ikke nogen anden hovedstad, man har set før. Husene er højt hævet over jordens overflade ved hjælp af store, solide stolper og gnomerne farer adræt op og ned mellem deres hjem og jorden via rebstiger konstant. I de tætteste dele af byen er husene dog også forbundet med hinanden ved hjælp af hængebroer for at minimere rejsetiden mest muligt. Selve husene minder i virkeligheden mere om hytter end om huse, for væggene er lavet af rå, ubehandlede planker og taget er flettet af store bananblade, der bedre end nogen andre materialer giver læ for den enorme mængde af regn, der falder hver eneste sommer. Hver sommer, når regnen begynder, fester gnomerne. De fejrer deres lands frugtbarhed og livet generelt ved at synge, danse og feste en hel uge i træk, mens de bliver gennemblødte af den lune regn – af alle tidspunkter er Sommerfesten det tidspunkt, hvor der er allermest liv og flest besøgende i Sumervale, for alle ved, at ingen kan feste som gnomer. Gnomerne indhenter gerne de dygtigste gøglere og barder til denne fest og det er ikke usædvanligt, at selv de sky elvere rejser langt for at deltage i festlighederne.

At leve i træerne har visse fordele; først og fremmest har gnomerne et eminent overblik over den nærmeste del af junglen fra træernes højde, hvilket i utallige sammenhænge er en fordel. Når en fjendtlig hær nærmer sig har gnomerne for vane at gemme sig i træerne, så Sumervale ser fuldstændig forladt ud. I de fleste tilfælde er det nok til at få de angribende til at miste interessen, men skulle de vove at komme nærmere er gnomerne klar til at forsvare deres elskede by med et sandt inferno af pile, magi og pusterør. Man skal aldrig undervurdere gnomerne; selvom de er små og for det meste er i godt humør kæmper de gerne til den bitre ende. Det er før set, at gnomerne har dypet pilene i slangegift inden de sender dem mod fjenden, hvilket er særdeles effektivt.

Kong Xannan er ganske ung, blot 25 år gammel og netop kronet til konge af Awyrddinås. Han har store, mørke krøller, udtryksfulde lysebrune øjne og et bredt, charmerende grin. Som enebarn og prins har han hele livet været vant til at få nøjagtig hvad han har bedt om, hvilket gjorde, at han indtil for nylig var i besiddelse af et barns naivitet og godmodige tro på at alt nok skulle arte sig til det bedste. Blandt gnomkvinder har han altid været populær og det skyldes ikke blot hans status – flere gange har han forklædt deltaget i sommerfesten for at opleve festen som en gnom uden status oplever den. Altid har kvinderne strømmedes om ham, sat blomsterkranse på hans smukke krøller og hevet ham med i dansene. Kong Xannan har, så længe folk kan huske, altid været i selskab med kønne, leende gnompiger, der betragtede ham med blanke, tilbedende øjne.

Xannan kendte gennem sin barndom aldrig til ondskab. Hans forældre, Kong Trixan og Dronning

Ikvazil, skærmede efter bedste evne deres søn mod alt, der kunne skade ham, eftersom de mente, at den bedste leder måtte være en, hvis sjæl var fuldstændig uplettet. Selv overlevede de kun med nød og næppe Solformørkelsen, hvilket satte dybe, mørke spor hos især Dronning Ikvazil. Man siger, at hun aldrig helt kom sig oven på rædslerne og at hun stadig den dag i dag er svækket. Trixan og Ikvazil har nu trukket sig tilbage til udkanten af byen for at nyde deres alderdom i fred og for at lade deres unge søn regere i fred.

Kong Xannan er dog ikke længere den glade og troskyldige unge mand, han plejede at være. For to år siden mødte han en gnomkvinde, som han ikke siden har været i stand til at slå ud af hovedet. Om aftenen står den unge konge i vinduet med bøjet nakke og sukker tungt. De leende piger ved hans side holdt hurtigt op med at smile da de indså, at det ikke var dem, han sukkede efter. Xannan søger ensomheden om aftenen og om dagen spejder han ivrigt mod horisonten, som om han konstant venter nyheder.

Ixilica, kvinden der har stjålet hans hjerte, har ikke været i Sumervale i over et år, men Xannan er ude af stand til at glemme hende. Når han om aftenen ikke kan sove betragter han himlen mens han hvisker ud i natten i et barnligt håb om, at hun et sted langt derfra kan høre ham. Xannans nærmeste fortæller hvordan han mindes, længes tilbage til den tid, hvor de gik hånd i hånd og hvor alting var overjordisk smukt. Når han lukker øjnene kan han for sig se hendes store, mørklilla øjne, hvis dybde mindede ham om de mørke junglesøer. Han erindrer hvordan hun talte med en yndighed som lyden af små klokker, mens hendes lange, lyse hår dansede i den svage brise.

Man siger, at Xannans tanker bliver ved at vende tilbage til den dag, hun forsvandt. De havde aftalt at mødes ved Sjælesøen, der lå et par kilometer uden for byen. Xannan var allerede faldet på knæ foran den smilende Ixilica for at fri til hende, da han hørte latter bag sig. Han så angsten i Ixilicas uskyldige øjne inden han vendte sig om. De var omringet af dværge, der alle bar hævede våben. Deres anfører, Prins Bazgal, som Kong Xannan ellers kun kendte af ry, trådte nærmere med et ubehageligt smil om munden. Det gik pludselig op for Xannan, at han havde bevæget sig ubevæbnet ud af Sumervale og påmindelsen herom, da han ledte efter sin daggert, var ham yderst smertefuld. Selv et år efter hændelsen giver det stadig den unge mand tårer i øjnene at tænke på det.

”Jeg har brug for din hjælp, Xannan” sagde Prins Bazgal.

Prins Bazgal havde dernæst fortalt Xannan om en mægtig krone, der i sin tid blev stjålet fra Storkongen i staden Asphyxion, som han absolut måtte finde. Xannan nægtede først at hjælpe Bazgal med hans foretagende; han havde længe hørt rygter om hvordan Bazgal vanvittigt og uden hensyn til andres liv vendte hver en sten på sin vej for at finde kronen. Bazgal havde smilet hånligt af Xannan og fortalt ham, at han nok ville ændre mening. Dernæst fik han med et fingerknips – som han havde for vane – to af sine mænd til at gribe Ixilica og slæbe hende bort mens to andre holdt Xannan tilbage. Xannan skreg af vrede og rædsel, men blev hurtigt bragt til tavshed af Bazgal, der fortalte ham, at han sagtens kunne få sin kvinde tilbage; han skulle blot finde og aflevere ham kronen. Når han havde fundet kronen skulle han sende Bazgal besked, så kunne de aftale tid og sted at bytte deres ”skatte”, som han udtrykte det.

Dværgene efterlod en ung mand i knæ, mærket af sorg, ydmygelse, vrede og fuldkommen håbløshed. Da fornuften vendte tilbage stak Xannan i løb mod Isto Sumervale, hvor han hurtigt fik samlet en hær, der tog af sted for at finde dværgene, der ikke kunne være langt borte. Til trods for, at gnomerne var hurtige og kendte området langt bedre end dværgene, lykkedes det dem ikke at opspore dem, hvilket hele byen længe sørgede over. Det år blev Sommerfesten aflyst, hvilket fortæller meget om den sindsstemning, der havde grebet hovedstaden.

Kong Xannan, der er ung og forelsket og måske derfor ikke helt ved sine sansers fulde brug, bruger meget tid på at indsamle nyt om sin elskede og på at sende nye hære ud for at finde Prins Bazgal – men åbenbart er Bazgal svær at finde når han ikke ønsker at blive fundet, for hærene vender tilbage uden nyt og uden håb. Xannan er derfor begyndt at sende rangere, spioner og eventyrer ud for at

finde kronen og derved forhåbentlig få sin elskede Ixilica tilbage i god behold. Kong Xannan har dog også netop sendt en budbringer til staden Asphyxion for at advare Kong Dulcitus mod dværgene, der netop nu jager kronen mere aggressivt end nogen andre.

Storkongen, Dulcitus, i den store, hvide stad Asphyxion holder ikke længere audiens. Han har trukket sig tilbage fra offentligheden og afslår at møde alle. Selv de kongelige fra de andre kontinenter kan ikke få ham i tale og det siges, at den eneste, der nu om dage kan få et ord ud af den sørgmodige konge er Ansell Morgu, kongens magi stor mester. Ensom sidder Storkongen med bøjet nakke og knækket håb i sit mørke kammer. Der forlyder rygter fra tyende på slottet om, at han om natten vandrer som et blegt spøgelse gennem slottets korridorer mens han sukker så dybt, at enhver må græde når de betragter ham. Det er cirka et årti siden kongen sidst viste sig offentligt og siden nogen kunne berette om hans smil, der plejede at lyse som daggryet.

Man troede i begyndelsen, at Storkongens dybe sorg skyldtes tabet af hans unge, smukke dronning, men efterhånden har man indset, at kongen den skæbnesvangre nat, sorgen fik sit tag i ham, mistede mere end blot sin store kærlighed. For ti år siden lykkedes det en maskeret og lynhurtig snigmorder at få adgang til slottet – ingen ved den dag i dag hvordan – og han stod pludselig i Storkongens soveværelse, bøjet over den sovende konge med en kniv, hvis æg var dyppet i gift. Der var ingen tvivl om hans intentioner, men snigmorderen havde ikke taget højde for Storkongens hustru, der var halvver og derfor havde skarpere sanser end de fleste mennesker. Idet morderen løftede kniven havde Anyana Debris allerede kastet sig ind foran sin ægtemand og den forgiftede kniv sad dybt i hendes bryst før nogen opdagede hvad der var foregået.

Da vagterne hørte dronningens skrig kom de løbende ind i soveværelset med parate sværd, men snigmorderen var allerede undsluppet ud af vinduet. I sengen sad Storkongen, bøjet over sin hustru, hvis sjæl allerede havde forladt kroppen. Han førte igen og igen sine fingre gennem det blanke, sorte hår og bad hende grådkvalt vende tilbage til livet. Vagterne fortalte, hvordan først den perlebesatte natkjole, dernæst Storkongens klæder og gulvet blev tilsølet af dronningens blod, mens han fortvivlet kyssede de endnu varme røde læber. Men det, der brændte sig mest fast hos vagterne, var ansigtsudtrykket. De lilla øjne lyste af en klarhed bag de lange, sorte øjenvipper. Dronningen havde vidst, hvad hun gjorde, og havde set gerningsmanden lige i øjnene, da hun gav sit liv i bytte for sin mands. Man kunne ane antydningen af et smil i mundvigen, der viste at hun forlod verden med fred i sjælen.

Da en fortvivlet vagt stammende af frygt gjorde opmærksom på, at kronen, der normalt lå på Storkongens natbord om natten, var væk, kunne kongens skrig høres i hele kongestaden. Hans gråd og skrig hørtes langt udover hovedstadens grænser i flere dage, inden Storkongen gav sin sidste ordre, inden tavsheden greb ham; hele Asphyxion skulle i stilhed begræde tabet af dronningen og ikke et ord måtte ytres nogen steder i fire uger. Befolkningen, der var rystede og chokerede over deres elskede dronnings død, adlød. Aldrig har en stilhed larmet så meget, som den gjorde i Asphyxion i sorgens fire uger. Det er med tiden blevet en tradition, som befolkningen i Asphyxion har taget til sig; når et familiemedlem dør, anses det for god tone, at de nærmeste iklæder sig tavshed i fire uger som tegn på respekt for den afdøde – og for at vise dybden af deres sorg.

På Storkongens vegne sender Ansell Morgu jævnligt spioner, rangere og eventyrere af sted for at finde den forsvundne krone med løfte om en klækkelig dusør. Kun ganske få er endnu vendt tilbage og de er som oftest dødeligt sårede og taler i tåger, som ingen - ikke engang Ansell Morgu – kan finde megen mening i. Alligevel er det lykket at opspore nyt om kronen; tyven, der med al sandsynlighed kendte til kronens magiske kræfter, har slået kronen i ti stykker og solgt dem enkeltvis. Disse stykker er nu spredt over hele Keski-Ajân og ingen ved præcist hvor de befinder sig. Hvis kronen kan samles og leveres tilbage til Storkongen, kan han fortsætte sit liv som udødelig og forhåbentlig vende tilbage til glæden – og ikke mindst til tronen. Tiden er kostbar og langsomt rinder den ud. Kongen ældes og der går rygter om, at der er kommet sølvstænk i Storkongens mørke hår.

I det daglige er det Ansell Morgu, der holder audiens på Storkongens vegne. Ligeledes er han den, der træffer alle vigtige beslutninger. De få gange nogen finder på at komme med indvendinger mod Ansell Morgus styre, er den dygtige magi stormester hurtig til at fremvise dokumenter, der bærer kongens segl og vilje, hvortil eventuelle modstandere må bøje sig.

Befolkningen er dog ikke helt tryk ved Storkongens magi stormester, der for år tilbage pådrog sig en forbandelse, der dagligt påvirker den hvide stad i ganske høj grad. Ansell Morgus humør er omskifteligt og ligeså er vejret og klimaet, der grundet forbandelsen er nært knyttet til Ansell Morgus sind. Befolkningen kan derfor aldrig vide sig sikker når de forlader deres hjem; det ene øjeblik kan en lun sommerbrise kærtegne kinden og solen tilsmile en, det næste øjeblik kan man være blændet af en kraftfuld snestorm, der med dræbende kulde på få øjeblikke kan tvinge selv en voksen mand i knæ.

Men på trods af dronningens utidelige død og kronens forsvinden, går livet videre. Gaderne i den hvide stad er altid travle af beskæftigelse, rig på racer og forskelligheder, tyk af fremmedartede dialekter, tung af forskellige dufte og fuld af smil, latter, gråd, godhed og ondskab.

Hele Keski-Ajân dirrer i øjeblikket af diverse diplomatiske kriser, og grufulde beskyldninger bliver uden omtanke kastet i alle retninger. Gamle alliancer svækkes og nyt had opstår på et split sekund. Det er dog ikke kun landene imellem, disse nye situationer opstår; også inden for landenes grænser opstår der konstant splid mellem folk og der dannes nye, usandsynlige alliancer alle vegne. Det er som om, at en ny tidsalder er ved at gribe hele Keski-Ajân; egenskaber som viljestyrke og ambition hyldes nu i højere grad end de gamle begreber, der omhandlede tolerance, loyalitet og kærlighed.

Solformørkelsen – som sluttede for 40 år siden, der indtil for nylig samlede de forskellige lande under samme banner, er nu så tilstrækkelig langt borte, at folk vender sig bort for at opfylde deres egne og deres lands behov uden at tænke på hvilke konsekvenser det kan have for naboen og for resten af verden. Godhed findes stadig, men for mange er det en luksus, man kan tilegne sig når man først selv har sit på det tørre. Keski-Ajân overstrømmes af nysgerrige eventyrere, opportunistiske skattejægere og nogle få kongelige delegationer, der søger nyheder om kronen. Verden er endnu ikke kortlagt og nu, hvor verden har rystet den sidste Solformørkelse af sig, er jagten på rigdomme og magt gået ind; der synes at være en holdning om, at enhver er sin egen lykkes smed og at man med høje ambitioner kan nå langt – måske endda blive bærer af den stjålne krone og opnå magt, der er en konge værdig.

Dommedag...

De enkelte dele af kongens krone er forbandet med deres elements værste sider, så længe de er adskilt, og bæres af en person som ikke er af kongelig æt. Med tiden fordærves stadig flere sjæle og mørkets hær styrkes. Kampene vil bølge frem og tilbage i årtusinder og lægge store dele af Keski-Ajân øde. Væsner og byer vil falde flere end bladene om efteråret, inden det endelig lykkes mørket at sejre, om ikke evigt, så for en tid. Nyx vil forsøge at distrahere Mesiac (Månen) ved at få sine lavere rangerende officerer til at forføre hende. Til sidst spiller han sit bedste kort i form af general Erebus, der har held med projektet i en grad, så Mesiac bliver gravid med deres barn, Kalona. Med hendes opmærksomhed borte kan Nyx indhulle verden helt i sit uigennemtrængelige mørke, som gennem årene har suget så meget gammel viden og magi til sig, at det har fået sit eget liv. Det vil strække sig og indkapsle Rana i et forsøg på at slå ham ihjel. Ranas lys svækkes for til sidst at slukkes helt. Selvom han ikke kan redde lysets sjælehær, lykkes det Solen at gå i dvale snarere end at dø. Uden flere fjender at bekæmpe tilslutter mørkets hær sig det mørke, der har indhyllet verden.

Overbevist om sin endegyldige sejr vil Nyx krone sig som sejrherren, der gjorde det umulige ved at dræbte alle tings øverste fader. Mørket kommer til at vare i 10.000 år. De 5 gamle guder samt Nimm og Eriel dør, da de ikke kan leve uden solens lys. Kun støvet og et fortabt gold landskab ligger tilbage. Tilfreds med sig selv og fuldførelsen af sit livsværk og uden andet at tage sig til, vil Nyx døse hen, mens solen langsomt vågner til live igen. En enkelt tynd solstråle finder vej gennem det ellers

uigennemtrængelige mørke. Den rammer det visnede gamle verdenstræ, der lige så stille vågner. Med det vågner Cineal også, idet hun jo havde taget bolig i træet. Til sin overraskelse ser hun ærkemageren, der har fundet skjul for mørkevæsnerne ved træets stamme. Deres blikke mødes og de ender med at blive så tæt knyttet, at de få år senere får datteren Duantia. Langsomt vil både Rana og verdenstræet styrkes, mens Nyx's mørke fordrives. Verden dækkes af tætte skove med kun få lysninger imellem og dyrelivet, og de gamle guders skabninger genopstår.

Men selvom naturen vil vinde frem under Nyx' fravær, har verden lidt store tab. Yderst få overlevede ødelæggelserne og mørket. Næsten al viden er gået tabt og selv de fleste af de gamle guder er borte. Som en Fønix ud af asken vil der komme en ny og stærkere tro med fokus på Natur, Magt og Mirakler. Kun ganske få modsætter sig den eneste anerkendte verdensreligion, der skal frelse verden og genskabe dens undere og magi. Verden kommer til at blive domineret af feudalsamfund, hvor den nye religion er den ypperste magt. Tilbage står nu for de resterende guder, nye som gamle, at varetage deres ansvar for Keski-Ajân og dens skabninger.

Kort over Keski-Ajân:

