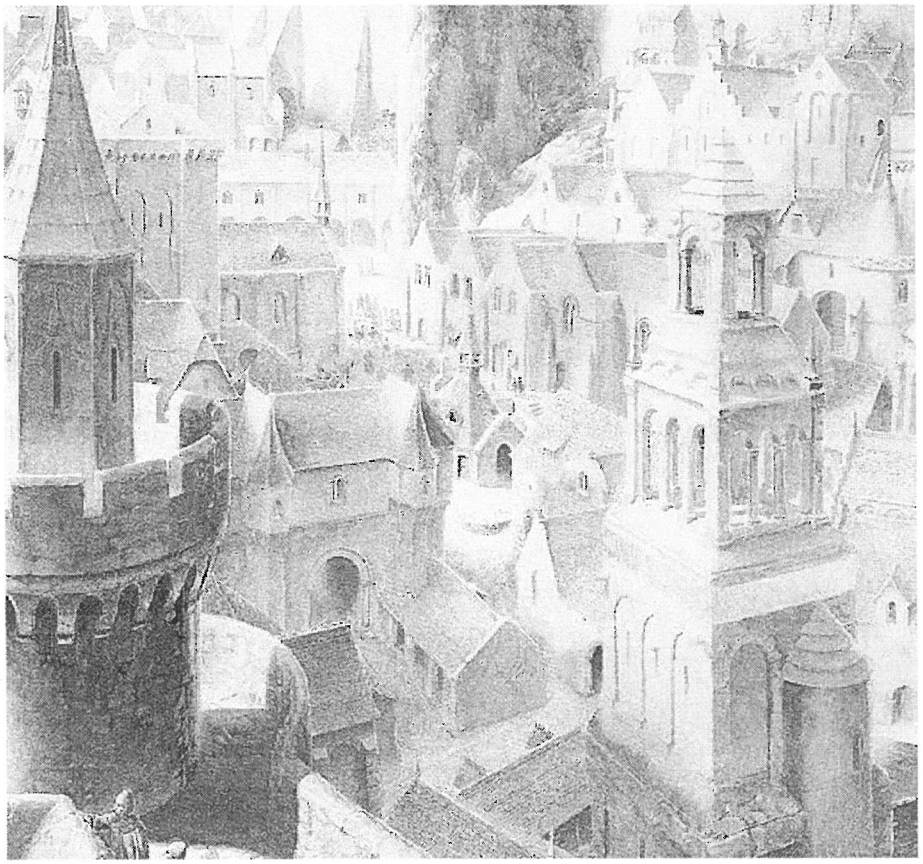
Pelargirs gator

MERP scenario för SYDCON 2001

En historia om det som följde på ättefejden, Gondors inbördeskrig i mitteln av tredje åldern och som blev orsaken till traditionen med rikshovmästare, vid tiden för ringens krig.



Skrivet av
Fredrik Jönsson
Våren 2001

Med benägen hjälp av Orchis & Svettis (Publ.)

Bosse Lindner
Elin Ax
Jan-Olof Svensson
Jens Frost
Marcus Ax
Martin Stendahl
Mattias Olsson
Robert Klang
Yoshiko Kitagawa

Innehållsförteckning

Översikt, scenariot på en sida 2
Scen 1, Aramandils och Moranniels vinkällare 3
Brevet 3
Scen 2, Iwatin får problem 4
Scen 3, Att hämta nyckeln 4
Scen 3b, Kaptenens hus 5
Scen 3c, De Rättrognas torn 6
Scen 4, En nyfiken amma 8
Scen 5, din mörke föregångare 8
Scen 6, att smita utan att bli sedd 11
Scen 7, Barndomens tronsal 12
Bakgrund 13
Vredens krig och gåvans land 13
Skeppskungarna och Númenors nedgång 13
Krigen mot Sauron, upproret mot Valar och Númenors fall 14
Gondors grundande och sista alliansen 14
Gondors uppgång 15
..och olycka 16
Ättefejden 17
Castamirs regim 17
Ordlista 18
Aramandil, suspenderad viceamiral i centralflottan 19
Moranniel, Aramandils hustru 21
Tharhâl, dvärgisk köpman, "Rånald Burgman" 23
Iwatin, sydrön prinsessa 25
Matholler, bibliotekarie/astronom/vetenskapsman 27
Till min vän från ungdomsdagar 29
Bakslag. 29
Angående Tirazôr, min tjänare. 30

Översikt, scenariot på en sida

Karaktärerna bor i Pelargir, som efter inbördeskriget i praktiken har blivit huvudstad i Gondor. Av olika själ har de blivit involverade i motståndsgruppen Öppna hjärtat, som verkar för att störta kung Castamir och återinsätta kung Eldacar.
Noteras bör, att karaktärerna alla har stora värden att skydda i Pelargir och därför inte bör utsätta sig för något som gör att de måste lämna staden efter att scenariot är avslutat.
Händelserna kommer förslagsvis i följande ordning:

1. Möte i paret Aramandil/Moranniels vinkällare. Moranniel har precis fått ett brev från Castamir, där han ber henne leverera en viss ekkista till en viss plats vid en viss tidpunkt.
2. Distraktion. Iwatin håller Aramandils dödsdömde bror gömd på hemlig plats i staden. Efter hennes besök tas han till fånga. Hur mycket tid lägger de på att rädda honom? Egentligen bör de inte kunna ta ut honom och behöver inte heller göra det, men om de är riktigt kreativa så varför inte?
3. Hämtar nyckeln, i De Rättrognas Torn, till kryptan där kistan förvaras. Måste fly från Côr Aran. Möjligtvis kort strid om spelarna vill. Kom ihåg att om de ger sig i närstrid så kommer de att bli igenkända senare.
4. Ny distraktion, Aramandils amma, som är agent för Côr Aran, lyssnar på deras nästa möte i vinkällaren, snubblar och blir upptäckt. Hur hanterar de henne? Samma sak här, om de bara binder henne, låser in henne, eller något annat tillfälligt så kommer Côr Aran och jagar dem. Enda långvariga lösningen är att döda henne och gömma kroppen, men Aramandil lär bli ledsen.
5. Hämtar ekkistan i kryptan. Moranniels farfar, Tirazôr, hade återfallit i dyrkan av mörkret men blev upptäckt. Han svor en ed att hjälpa Gondors kung i tider av nöd och nu har han fått kistan i sin vård tills någon hämtar den. Bästa sättet att besegrar hans ande, är att berätta att de kommer från Gondors kung för att hämta kistan. Då bleknar han bort och berättar att det kommer soldater med dragna svärd mot dem genom gångarna. Alternativt kan man döda honom, men den enda som har vapen som kan skada honom är Aramandil. Om spelarna väljer denna utvägen, så se till att åtminstone en av dem blir ordentligt skadad. Tredje alternativet är att Moranniel använder sina nekromantikkunskaper för att fördriva honom. Undrar vad de andra säger.. Efter att Tirazôr är borta kommer Côr Aren springande och karaktärerna får fly ner i underjorden. Här visar sig Tharhåls kunskaper från ett flertal smugglingsexpeditioner ovärderliga.
6. Tar sig osedda ut ur Pelargir. Eftersom Aramandil är suspenderad, får han inte lämna staden, ett förbud som utsträcks till medlemmarna i hans hushåll, alltså Moranniel och Iwatin. Côr Aran håller vakt vid portarna till inre staden och bokför vilka som går ut och in. Har man väl kommit ut i ytterstaden är det inga större problem att komma vidare
7. Lämnar kistan i borgruinen.

Scèn 1, Aramandils och Moranniels vinkällare

SL

Ge Moranniel brevet (Till min vän från ungdomsdagar) det ligger utanför hennes dörr, när hon skall gå ner till Öppna hjärtats samling i källaren. Brevbäraren syns inte till. Låt henne läsa det medan du läser nedanstående stycke för de andra, påminn henne sedan att de väntar i källaren. Om hon inte går ner självmant, kan du tipsa Aramandil om att det verkligen är just likt henne, och ytterst oartigt, så kommer han säkert att skrika lite.

Alla

Öppna hjärtat samlas i vinkällaren för sin vanliga lördags träff. Klockan är strax före lunch när Matholler anländer. Han är faktiskt inte sist idag.

På det uppochned vända vinfatet ligger en rutig duk och ovanpå den står en skål med druvor, en flaska rött vin och kakor. Det luktar fuktig jord och svagt av mögel från de gamla stenväggarna.

Moranniel har inte kommit ännu, hon brukar annars alltid vara först ner. Iwatin påminner sig om att Moranniel sa att hon skulle hämta något i sitt sovrum.

SL

Låt karaktärerna undra var Moranniel är, eventuellt kalla på henne. Slutligen kommer hon.

Alla

Moranniel är inte riktigt sig själv idag, hon verkar stressad och upprörd. Det är inte alls likt henne. Hon har till och med glömt att ta på sig sin tiara, utan den är det precis som om något fattas.

Brevet

Om Moranniel inte berättar om brevet kan du se fram emot fyra tråkiga timmar. Ett sätt att sätta fart på dem, är att låta brevet sticka upp ur hennes ficka (JO, klänningar HAR fickor)

Brevet kommer från Eldacar (via kurir, förstås) Det är det första Moranniel, eller någon av de andra hör av honom sedan han flydde från Osgiliath.

Eldacar ber dem hämta en kista och lämna den vid en viss plats, vid en viss tidpunkt. Det skall tydas enligt följande:

- Till min vän från ungdomsdagar. -> Eldacar syftar på hans och Moranniels vänskap när hon var ung.
- Ärade moder, åldriga moder, etc. -> Moder skall tolkas som riket Gondor.
- Utrota ondskan -> Driv ut Castamir
- Vaktas av din mörke föregångare -> Moranniels farfars (han var en elaking) sista viloplats är inte känd för henne, men i hans krypta vilar en ekkista med politiskt laddade böcker.
- Nyckeln till dess vila -> Nyckeln till mausoleet.
- Nästet, vishetens högborg -> De Rättrognas Torn. Numera kråknäste (Côr Aran), tidigare huvudbibliotek.
- Hala in hundarna -> Dra i eldhundarna
- Norra rummet, andra våningen -> Lugn, Matholler hittar. I sömnen om det behövs.
- Barndomens tronsal -> Slottet där Moranniel lekte agent med Eldacar som ung.
- Mörkrets seger över natten -> Matholler, har du glömt din solförmörkelse ?
- Ayrahtyniv -> Vinytharya baklänges, Moranniels agentknep

När de har våndats en stund (jag hoppas verkligen att de inte har löst allt redan) och löst knåpet med hämtning av nyckeln går du till scen 2.

Scen 2, Iwatin får problem

SL

Först och främst, denna scen är en ren distraktion. Om de har tagit lång tid på sig med scen 1, så vänta med denna scen. Du kan stoppa in den senare, eller inte alls, om tiden börjar gå för fort.

Ge Iwatin handoutet "bakslag".

Parmandil har blivit förd till Côr Arans specialfängelse, där han kommer att förvaras fram till avrättningen. Hur långt det är till nästa offentliga avrättning är upp till dig, men ju mer tid de har gjort av med hittills, ju kortare tid är det till avrättningen.

För att få reda på vart Parmandil har blivit förd, kan man leta i sovrummet i huset där han hållits gömd. På en lapp där har Parmandil skrivit "kråkorna kommer" med skakiga bokstäver, som om han har varit stressad. Ett annat sätt, kan ju vara att göra en begåvad gissning och sedan fråga runt utanför ingången till fängelset.

Egentligen fyller det ingen funktion i scenariot att rädda Parmandil, men Iwatin borde, för karaktärstolkningens skull, åtminstone försöka. Noteras bör att Côr Aran inte är några idioter, de vet hur man löser bevakning och de har ett tjugotal beväpnade vakter vid fängelset.

Scen 3, Att hämta nyckeln

Alla

De Rättrognas Torn reser sig ur vattnet på centraltorget nästan 60 meter rakt upp mot himlen. Torget är trekantigt, med en sida på cirka 350 meter. I mitteln står det sexkantiga tornet, byggt i svart sten av forna tiders byggherrar medan Númenors makt fortfarande stod i blom.

Matholler, som har arbetat i tornet med utflyttningen, tills för tre månader sedan, vet berätta att tornet har 11 våningar ovanför vattenytan och tre under.

Han vet även att endast båtar som har ett ärende till Côr Aran högkvarteret tillåts röra sig över den konstgjorda lagunen och att kontrollen av detta är mycket hård.

Dessutom vet han att även om hantverkarna har följt tidsschemat pågår fortfarande renoverings och ombyggnads arbeten på de understa våningarna, medan de övre våningarna är klara och inflyttning redan har skett.

Matholler fick lämna ifrån sig sin nyckel när han var färdig med flyttningen.

SL

Kontrollen av båtar på den konstgjorda lagunen pågår dygnet runt och är, precis som Matholler minns, ganska strikt.

För närvarande håller Côr Aran på att flytta in i tornet och detta göres uppifrån och ner, i ett system som är strikt segregerat av intern rank. Officerare sitter längst upp, med hela översta våningen reserverad för Caramir. De nedersta sex våningarna (av 11) står ännu mer eller mindre tomma, eller håller på att renoveras. Morgon och kväll passerar flera båtar med hantverkare över vattenytan.

Om Matholler kollar i sin karaktär, så kommer han att tänka på "gamle Gerontimus" (en före detta överstebibliotekarien, död sedan ca 200 år) sades ha en egen hemlig gång från sitt hus till tornet. Han vet dock inte var Gerontimus bodde, utan måste först kolla det i ex skattelängderna. (som han har fri tillgång till i Nya Biblioteket) Därefter kan han kan visa karaktärerna till huset där numera en kapten i handelsflottan bor. Tharhâl har gjort affärer med honom, men ingen av de andra karaktärerna känner kaptenen närmare.

Om karaktärerna går till kaptenens hus, fortsätt på 3b, om de löser det på annat sätt, gå till 3c när de är inne i tornet.

Scen 3b, Kaptenens hus

Alla

Huset ligger på ett av Pelargirs bästa lägen, med utsikt över centraltorget. Dock finns det ett visst reparationsbehov och Tharhâl minns att kaptenen som bor här inte riktigt har levt upp till familjens stolta rykte. Faktiskt har Tharhâl anlitat honom vid något tillfälle, men på senare tid avskräckts av det faktum att kaptenen har förlorat flera goda skepp, med tillhörande laster.

Om spelarna knackar på dörren

Dörren öppnas av en gammal kvinna i en tjänares något slitna kläder.
De bjuds in och strax kommer Enamros, husets herre för att möta dem.

SL

På senare år har Enamros mycket riktigt haft otur, flera sjunkna skepp och förlorade laster. Det ryktas att havets gudar har övergivit honom.
Om Tharhâl är med, är Enamros genast mycket trevlig. Han bjuder in dem på te och kakor, i förhoppningen att få ett uppdrag. Är däremot Tharhâl inte med, så är Enamros ganska tjurig och försöker bli av med det ovälkomna besöket snarast möjligt.
Enamros är medveten om att det finns en låst dörr i hans källare, men han vet inte vart den leder. Men eftersom den bär huvudbibliotekariens sigill kan han ju alltid gissa.
För att få tillträde till källaren, där tunneln börjar, kan exempelvis Tharhâl be om det.
Om Tharhâl inte är med behövs det en muta i storleksordningen 2-6 guldmynt (absolut inga problem för någon av karaktärerna)

Alla

Trappan ner till källaren startar i köket och är längre än de flesta, det verkar som om den är dubbelt så djupt grävd som vanligt. Väl nere är det mörkt och fuktigt, det verkar som om vattnet från hamnbassängen, som bara ligger någon meter utanför på höger sida när man kommer ner, sipprar in genom den svagt mossbevuxna väggen. De tre oljelamporna på väggarna är släckta och tomma, en av dem har till och med glaset krossat.
Rummet som man kommer ner i från trappan används som förvaringsutrymme och är fyllt med trälådor i olika storlekar. Över dem ligger ett tunt dammlager och flera är tydligt vattenskadade i botten. I väggen till vänster finns en dörr.

SL

Dörren till vänster går in till rummet bredvid, som används som matkällare.
Flera av lådorna som står uppstaplade här nere har stått kvar från förre ägaren (överstebibliotekarien) och innehåller böcker. Flera av dem är riktiga kulturskatter. Tyvärr är flera av de i bottnen vattenskadade. Matholler kommer att bli salig här inne, om han inser vad som finns i lådorna. Enamros däremot, är mer än villig att sälja dem för en hygglig summa. Resten av lådorna är antingen tomma, eller fyllda av värdelöst skräp.
Viktigare för scenariot, är att bakom lådorna finns en låst dörr.

Alla

Dörren i väggen är byggd för att vara svår att se, men dold är nog att överdriva. Det finns vare sig dörrpost, dörrkarm, lås eller dörrhandtag. Dock finns det en tydlig springa i väggen, delvis övervuxen av mossa. Där nyckelhålet borde sitta finns det en koppar bricka, cirka 4x4 cm i vilken det finns en försänkt relief. Reliefen föreställer en stängd bok, krönt med en krona.
Ni känner igen detta som ett lås som öppnas med en sigillring.

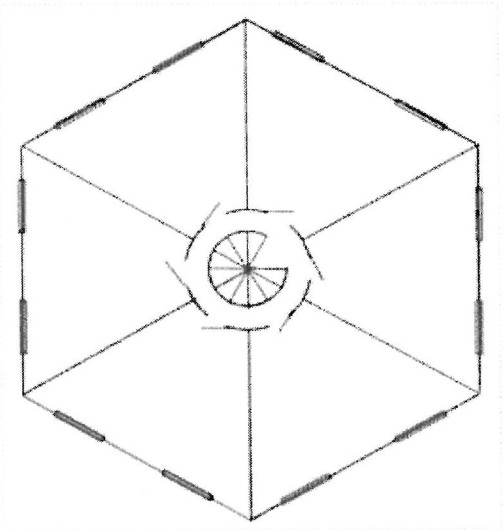
SL

Matholler eller Iwatin känner genast igen detta som överstebibliotekariens sigill.
Matholler har en matchande ring, hans ämbetstecken, på sitt finger. Om han stoppar in ringen i fördjupningen och vrider öppnar sig dörren.

Alla

Bakom dörren sträcker sig en gång framåt nedåt. Den är något lägre än ett normalt rum, men väl tillräcklig, även för Aramandil, att gå rak i. Gången är byggd med samma sorts stenläggning i både väggar, tak och golv. Kvaderstenarna som täcker gången är cirka 70x70 cm och huggna ur en mörkgrå sten som ingen av er kan identifiera. På ett antal ställen finns det stora vattenpölar på golvet, men mossan från källaren kan ni inte hitta här. Ljudet från era steg är underligt dämpat.
Det är uppenbart att gången ni följer går under vattenytan och det är svårt att undvika att tänka på vad som skulle hända om den störtade in.
Efter cirka 150 meter kommer ni till en dörr, med ett handtag på.
SL
Om Enamros visste om, eller misstänkte, att karaktärerna gick in i gången och om Tharhâl inte var med, kommer han att kalla på Côr Aran. Ta tiden 20 minuter, från nu, efter det kommer 8 soldater att vänta i Enamros källare, på Côr Arans order. Deras mål är lika mycket att identifiera inkräktarna, som att gripa/döda dem.

Scen 3c, De Rättrognas torn
SL
Tornet har 11 våningar, samt tre källare. Matholler hittar här som i sin egen ficka.
I mitteln av tornet finns en spiraltrappa av granit, som går från nedersta källaren till Caramirs luxulösa kontor längst upp.
I mittersta källaren kommer den hemliga gången från Enamros källare ut. Eftersom renoveringen inte har kommit hit, är dörren ännu inte upptäckt (det finns en bokhylla på utsidan) Inne i bokhyllan finns en likadan kopparplatta som i Enamros källare, för att öppna gången inifrån tornet.
På bottenvåningen finns tre ingångar, var och en vaktad dygnet runt av två soldater. På bottenvåningen finns dessutom logement för ca 80 soldater, för tornets omedelbara bevakning och försvar. Dessutom finns det tre separata logement för de kaptener som för befälet. I tornet tillämpas ett treskiftssystem för vakterna, två skift vilar, medan det tredje arbetar. Varje skift innehåller 10 soldater och en kapten. Vakterna byts ut varje vecka. I logementen finns alltid cirka 15 soldater, som vilar sig mellan sina arbetspass. Hälften av dem sover, de andra roar sig med tärningsspel och liknande.



Alla
Varje våning i tornet visar sig bestå av 6 trekantiga rum. I varje rum finns det en dörr i spetsen på triangeln och ett fönster som ser ut över vattnet utanför. I utrymmet i mitteln finns ett trapphus, med en spiraltrappa i mitteln. Runt spiraltrappan leder en balkong på varje våning. Trapphuset är rikt dekorerat med gobelänger som visar detaljer ur Númenors och Gondors historia. Var och en av dessa gobelänger är en oerhörd konstskatt, som var och en i värde vida överträffar guldet som täcker ledstången i trappan. Att dessa skulle hänga kvar i tornet retar Matholler oerhört, men inte heller alternativet, att flytta dem till Nya Biblioteket tilltalar honom. Dessa gobelänger är speciellt vävda för De Rättrognas Torn och har hängt där sedan de färdigställdes, så att flytta dem vore definitivt att ringakta Gondors och Númenors historia. I skenet från de oljelampor som lyser upp trapphuset ser figurerna på gobelängerna ut att röra på sig.

De trekantiga rummen, som har använts som lässalar, eller arbetsrum, är tomma, utom på de rensade bokhyllorna och, i något fall ett kvarlämnat skrivbord. I lampfästena hänger vackert arbetade oljelampor, i många fall överdragna med ädla metaller, men samtliga tomma. Att gå här får er att känna er illa till mods, det känns som om något viktigt har berövats er personligen.

SL

Om någon skulle gå längre upp i tornet än till fjärde våningen ber de om problem. De hör röster från människor och ser folk som går ut och in i dörrar. Om de inte vänder kommer de snabbt att bli upptäckta. Väl upptäckta, kommer de antingen att bli fasttagna av vakterna vid ingången, eller (om de är verkligt kreativa) lyckas fly hals över huvud. Om de skulle komma tillbaka efter att ha blivit upptäckta kommer de att upptäcka att lönngången numera vaktas, samt att beredskapen är mycket högre.
Nyckeln som karaktärerna söker, förvaras i en hemlig skrubb som man kommer in i från norra rummet på andra våningen.
För att komma åt skrubben går man in i rätt rum (Matholler vet) vilket av en slump™ råkar vara gamle Gerontimus arbetsrum. Man drar båda eldhundarna bakåt samtidigt och plattan längst bak i eldstaden öppnas. Notera att eldhundarna sitter med 2,5 meters mellanrum, så ingen i sällskapet kan dra i båda samtidigt.

Alla

I skrubben, som är triangelformad (tre meter lång och 1 meter bred) finns en gammal läspulpet, ett vackert konsthantverk med skulpterade svanar på. Dessutom finns det en bokhylla med böcker i härinne. Golvet är täckt av djupt damm, med ett par fotspår i. Någon har gått från dörren fram till pulpeten och tillbaka ganska nyligen. På pulpeten ligger en guldnyckel, med det kungliga sigillet på. På nyckeln finns det inget damm, så den är nog placerad här nyligen.
Pulpeten är gjord i ett mycket hårt, mycket tungt träslag som är ljust som björk till färgen. Ingen av er kan identifiera träslaget. Dock tror Matholler att den är gjord av alvhänder.
Böckerna är fornhistoriska annaler, försvunna sedan länge och uppenbarligen ovärderliga.

SL

Pulpeten är tung, ca 200 kg och svår att bära på. Om den lämnas kvar kommer den väl dessvärre bara att pryda något kontor här, om den ens blir upphittad. Även böckerna väger nog 200 kg tillsammans och riskerar ett liknande öde.

Alla

När du lyfter på nyckeln hörs en klocka, som en kyrkklocka fast något mindre, slå. Matholler vet att längst upp i tornet, ovanför den våning som nu har inretts av Caramir med stulna konstskatter, finns en mässingsklocka som enligt legenden skall ringa när fara hotar riket. Dock finns det inget rep till klockan, eller fanns åtminstone inget medan du huserade här. I pulpeten, under där nyckeln låg, syns tydligt en anordning som skulle kunna känna av när någon lyfter bort eller lägger dit något.
Uppifrån hör ni hur någon börjar skrika ut förvirrade order.

SL

Vakterna i tornet har varnats av klockan, som även har oroat de flesta invånare i Pelargir. Det är lätt att förledas (och att uppmuntra spelarna till det uppmuntras) till att tro att vakterna nu vet var inkräktarna är och kommer för att hämta dem.
Tack och lov för karaktärerna är det inte så, utan vakterna är på väg upp mot toppen av tornet. Väl uppe kommer de att stirra på en klocka utan rep i. Såväl vakter som Côr Aran kommer att bli mycket förvånade när de inser att klockan verkar ha ringt av sig själv. Medan förvirringen varar bör karaktärerna få ändan ur vagnen, eller i detta fallet, tornet. Om de inte har försvunnit efter ca 10min har vakterna reorganiserat sig och håller på att söka igenom tornet från grund till tak, medan det hela tiden står en patrull vid trappans fot.

Scen 4, En nyfiken amma

SL

Efter problemen i tornet vill spelarna sannolikt diskutera igenom händelseförloppet någonstans, det logiska stället är i vinkällaren.
Varför ringde klockan? Hade någon gillrat en fälla för dem? Jobbar de verkligen för Eldacar?
Ge dem en god stund att gå igenom frågetecknen.
Under hela mötet sitter Aramandils amma utanför dörren, gömd bakom en vinhylla. När karaktärerna upptäcker henne, inser de snabbt att hon måste ha hört allt, eller nästan allt.

Alla

Ni har diskuterat bortåt en timme och Moranniel börjar bli lite lullig av vinet, när ni plötsligt hör ljudet av glas som krossas i källaren utanför.
När ni rusar ut ser ni amma, som håller på att linka uppför källartrappan. Väl framme hos henne ser ni att hon är svettig i ansiktet och ser nervös ut. Hon kramar krampaktigt om fållen på sin mantel med högerhanden.
- "Snälla herrn och frun, jag ber tusen gånger om ursäkt för vinflaskan, jag vet inte vad som for i mig, att bära sig så klumpigt åt. Jag lovar att ersätta för den, inte skall ni sakna gott vin genom min klumpighet."
Du, Moranniel, undrar varför hon bär sig åt såhär. Det är inte alls likt henne att be om förlåtelse för en sönderslagen vinflaska. Dessutom verkade det som om hon försökte smita iväg. Och vad gör hon här nere från början, hon brukar alltid klaga över den branta trappan.

SL

Amma (vars riktiga namn ingen i sällskapet känner till) är spion för Côr Aran. Hennes högra hand kramar fållen på manteln, som hålls ihop av en brosch på insidan. Broschen föreställer en kungakrona inuti en cirkel, Côr Arans symbol. Om någon tittar efter glaskross på golvet, ser de att det ligger precis bredvid en stol, som står bredvid väggen till sammanträdesrummet. Stolen är fortfarande varm..
Amma har varit agent i tre år och levererat en jämn, pålitlig ström av upplysningar varje vecka. Om hon försvinner kommer hon definitivt att saknas.
Om amma förstår att karaktärerna inte tror på hennes förklaringar, kommer hon att vädja till Aramandil.
-"Men lille pojken, jag har ju skött om dig sedan du bara var såhär stor, (visar med händerna) inte kan du väl tro att jag vill dig illa"
Om inte det hjälper och de andra börjar bli aggressiva, kommer hon återigen att vädja till Aramandil.
-"Min lille påg, om ni bara låter mig gå, så skall jag glömma allt jag har hört och kanske till och med unge herrn kan få sitt jobb tillbaka" (något hon absolut inte kan påverka, men försöka duger ju)
Om även Aramandil vänder sig mot henne, kommer hon att falla ner på golvet, täcka sitt huvud och låtsas gråta. Som sista utväg, om hon utsätts för fysiskt våld, kommer hon att slå tillbaka med en dold dolk och skada den karaktär som anfaller henne.
Om amma kommer undan, så kommer hon omedelbart att bege sig till "kråkorna".

Scen 5, din mörke föregångare

SL

Denna rad i brevet hänvisar till Tirazôr, Moranniels farfar.
Tirazôr, hade återfallit i dyrkan av mörkret men blev upptäckt av kung Minalcar. Tirazôr hade upptäckt ett sätt att fjättra sin själ vid kroppen, för att därigenom kunna fortsätta sina studier, även efter att döden inträtt. Dock förruttnade hans kropp som vanligt och han kunde inte lämna de jordiska resterna av sin kropp. Minalcar

förbarmade sig över honom och sade att han förr än han trodde skulle komma att söka gravens frid. Men inte förrän han hade hjälpt Gondors konung, i tider av nöd, skulle de oheliga band som nu band hans själ kunna upplösas. Så lät Minalcar flytta de jordiska kvarlevorna av Tirazôr till begravningsplatsen i Pelargir och placerade dem i en krypta som förseglades med kungens sigill. Även det enda dokumentet om Tirazôrs sista viloplats, som förvaras i skattelängden, är förseglat med konungens sigill. Att bryta ett Konungens sigill, utan giltigt förfall, är naturligtvis belagt med dödsstraff.

Alla
Skattelängden ligger numera nedpackad i trälådor, i Nya Bibliotekets källare. Källaren är mörk och verkar trots sin storlek trång tack vare alla de lådor som står staplade här. Här nere förvaras, tillsammans med mycket annat, de senaste 750 årens skattelängder i Pelargir. Detta är det närmaste man kommer till vår tids kyrkböcker. Tack vare Mathollers arkivsystem hittar ni rätt på ca en halvtimme. I boken som behandlar bland annat Tirazôrs göranden finns en del skatteuppgifter som numera verkar ointressanta, det verkar som om familjens förmögenhet minskade på äldre dagar. Dessutom finns ett brev förseglat med konungens sigill.
SL
Brevet finns som handout "Angående Tirazôr min tjänare". Kryptor finns inne i Pelargir bara på gravplatserna, varav Pelargir har två, en för ofrälse, som ligger utanför inre muren och en för frälse. Den Fallne Tjänarens krypta, vars innehåll för övrigt har debatterats mycket under de senaste 200 åren, ligger på inre gravplatsen. Iwatin känner till den, efter sina strövtåg där i samband med historiestudier. Matholler har hört talas om den, men vet inte själv var den ligger. Om inte Iwatin är med, tar det en halvtimme att hitta den på egen hand, när man väl har kommit till gravplatsen.
Alla
"Den Fallne Tjänaren" står det ovanför dörren på marmorkryptan framför er. Resten av Pelargirs gravplats för frälse är klädd i färggranna blommor, med enbart små minnesstenar, men längst bort, där ni står nu, finns det ett antal kryptor. Just denna ser ut som en jättestor sarkofag, sex-sju meter lång, tre-fyra meter bred och mer än två meter hög ger den ett tungt och massivt intryck.
Texten står inhuggen över dörren och i dörrspringan sitter det kungliga sigillet i brons. Strax under finns det ett nyckelhål.
SL
För att komma in i kryptan behövs nyckeln från De Rättrognas Torn, eller en stor portion våld. När nyckeln väl är omvriden är dörren lätt att öppna, dock måste man bryta sigillet.
Själva gravkammaren ligger långt (20 meter) under marken,
En del av väggen rasar in medan karaktärerna går ner, på grund av det ändrade lufttrycket, eller något sådant.
Tirazôr, som vilar här nere, har tröttnat på sina böcker, precis som Minalcar förutsade och har i sitt vansinne rivit sönder dem i småbitar, som ligger strödda över golvet.
Alla
Innanför dörren finns en trappa som leder ner i underjorden. Luften känns torr och luktar klart ohälsosamt. Trappan, som bara tillåter en att gå i bredd, leder ner i kompakt mörker.
Efter ett tiotal trappsteg börjar ni undra hur lång trappan egentligen är och varför gravkammaren är grävd så djupt. Efter att ha gått fem – tio meter hör ni ett dån nedifrån och känner luften pressas förbi er i trappan. Plötsligt verkar en annan doft, en stank av förruttnelse, ha kommit i luften.
Efter att ha gått ca 20 meter nedåt kommer ni ut i ett gravvalv, ca 10x10 meter.
I rummet, som är strött med bokpärmar och sidor, som verkar sönderrivna i vrede, yr dammet. På golvet ligger även stora vita pärlor i mängder utspridda. Ni känner en

stark doft av förruttnelse och ser orsaken till det yrande dammet och bullret ni hörde på vägen ner. En del av väggen har rasat in och kompakt mörker utbreder sig i hålet, utanför er ljuskrets.
Det som dominerar rummet är en stensarkofag och en liten järnbeslagen ekkista som står vid sarkofagens fotända.
När ni närmar er sarkofagen ser ni en människoliknande skepnad som stiger upp genom locket. Skepnadens hud är gulaktig och verkar ligga spänd runt skelettet. Den bär en svart bröstplåt och en hjälm med ett drakhuvud på. Mest oroande är nog ändå det faktum att dess kropp verkar delvis genomskinlig.
-"Vilka är ni, som stör mina studier och vad är ert ärende"? frågar varelsen med en tunn, skrapande röst.

SL

Slå för att se om karaktärerna blir skräckslagna. Fuska med slagen om det behövs, varken Aramandil eller Moranniel får misslyckas. Om någon av de andra missar, så låt dem falla till marken, stela av rädsla, sätta sig i ett hörn och skrika, eller nåt, men låt dem inte springa upp ur kryptan om inte alla gör det (dina ben bär dig inte)
Rätt svar på vålnadens fråga, är att de kommer som utsända av Gondors kung, för att hämta kistan.
Detta svar måste komma rimligt snabbt (20sekunder) och innehålla de tre orden Gondors kung, utsända och kista (eller lämpliga synonymer)
Eldacar eller Vinytharya hjälper inte, gamle Tirazôr har tappat bort sin almanacka och har inte riktigt koll på dagens datum och tronskifte.

Anfall

Om karaktärerna inte presterar ett svar, kommer Tirazôr att anfalla den som står längst fram (dock inte Aramandil eller Moranniel). Oturligt nog för karaktärerna är det bara Aramandil som har ett vapen som kan skada Tirazôrs skepnad. När Tirazôr inser detta kommer han att koncentrera sina attacker på honom.
Om karaktärerna försöker slå sönder vålnaden med vapenmakt, så låt dem lyckas med det, men låt en eller två av dem få rejäla skador. Ett annat alternativ är att Moranniel känner sig tvingad att använda sina nekromantikkunskaper för att fördriva vålnaden.
Försök undvika att anfalla Moranniel direkt, så att hon frestas att bruka sin svartkonst. Om hon tar till hokuspokus kommer hon att kunna befalla skepnaden (bort, eller försvinn känns väl smart) men Aramandil och Matholler kommer förhoppningsvis att titta lite snett på henne efteråt.
Förutom de fysiska skadorna, som är illa nog, så har Tirazôr påverkat dem psykiskt, sugit ur dem en del av deras livskraft. Detta, kommer att få dem att känna sig väldigt trötta de närmaste dagarna. Tharhål är dock inte alls så påverkad av detta som de andra, eftersom han är dvärg.

Tirazôr besegrad

Om Tirazôr manas bort genom de rätta orden, eller med Moranniels svartkonst, kommer han att peka över karaktärernas axlar och väsa –"Fiender kommer, fly"
Slår de sönder hans kropp kommer han att bli putt och således inte varna dem.
Strax hör de dock steg i trappan, Côr Aran är på väg.
Att få med sig kistan bör vara primärmålet här, men den är järnbeslagen och så tung att det behövs två man för att bära den ordentligt.
Om de inte snabbt rycker till sig kistan och hoppar in i kloakerna (som ligger bakom hålet i väggen) kommer fyra soldater från Côr Aran att anfalla.
Låt dem vinna striden relativt lätt, det viktiga är att de ser till att ingen som kan identifiera dem flyr undan. Dock hör de många fler röster ovanifrån. Stannar de kommer det fler och fler och fler och fler soldater. Dålig ide.

Alla

Kloaken ni har kommit in i är cirka 2 meter hög i mitteln, men rund och därför mycket lägre ute vid sidorna. Stanken här inne är bedövande och de som går i mitteln måste

vada nästan till knäna i brunt, sörjigt vatten. Att bära på kistan här nere är besvärligt, minst sagt. Råttor och insekter finns det gott om här nere, vissa av dem oroväckande stora och aggressiva. För att göra saken ännu värre, hör ni ibland ljud (svordomar och förbannelser) som tyder på att åtminstone några av soldaterna har följt efter er och nu håller på att halka runt i kloakerna.

SL

Först och främst måste varje spelare slå lågt för att inte halka omkull här nere. Att man bär på en kista gör inte att man blir smidigare, inte att man är född till dvärg heller.

För att ha någon chans här nere måste de lita på Tharhål. Dels är han dvärg och hans naturliga fallenhet för att hitta väg under jorden kommer att hjälpa honom. Ännu viktigare, är att Tharhål ibland har använt kloakerna som smugglingsleder och med lite tålamod kommer han att hitta en gång han känner igen och föra dem ut. Utan Tharhål är de illa ute. Risken är att de kommer att irra runt i Pelargirs labyrint av kloaker i flera dagar, komma ut fruktansvärt smutsiga och illaluktande, och, värst av allt, för sent.

Alla

Efter ett par timmar slocknar era lampor en efter en. Det som har varit en otrevlig upplevelse tidigare blir nu rent mardrömslik. Att plötsligt känna en stor råtta som stöter emot benet är nervpirrande, minst sagt, för det var väl bara en råtta?

Tharhål verkar dock inte låta sig bekommas. Han har tagit fram sin pipa och går och visslar mellan tänderna. Sist och slutligen är det nog hans lugn som får er att hålla ihop och inte gripas av panik. En tröst är åtminstone att alla ljud av förföljare har försvunnit för länge sedan.

Så slutligen kommer ni återigen upp i dagsljuset. Långt bortifrån såg ni ljuset och skyndade på era steg. Snubblande som malar mot en lampa. Ljuset bländar er när ni kommer ut, trots att solen håller på att gå upp/ner och det är ganska mörkt. Ni tittar på era leriga kläder och ansikten och ler. Så här långt har ni klarat er.

SL

Nu gäller det för karaktärerna att bättra på sitt utseende. Côr Aran vet att någon har flytt från kryptan och att de bär något stort och tungt. De vet också att de har tagit vägen genom kloakerna och de kan gissa hur man ser ut efter det.

Ett bra tips kan vara att smita hem kvickt, innan det har blivit ljust (om de kom ut i gryningen) eller vänta tills det blivit mörkt, om de kom ut i solnedgången.

Väl hemma gäller det att byta kläder och tvätta sig. Om någon har blivit identifierad tidigare, kan man vara säker på att Côr Aran har beväpnade vakter gömda vid deras hus.

Scen 6, att smita utan att bli sedd

SL

Med kistan i säkert förvar, gäller det att ta sig ut ur Pelargir, till ”barndomens tronsal”. Eftersom Côr Aran är medvetna om att något är ”på gång”, har de skärpt bevakningen, särskilt vid broarna från inre staden,

Eftersom Aramandil är suspenderad, får han inte lämna staden, ett förbud som automatiskt utsträcks till medlemmarna i hans hushåll, alltså Moranniel och Iwatin.

Alla som passerar in eller ut bokförs med namn, rank tid och ärende. En slags inrikespass, liknande dem vi förr hade i Sverige används i Gondor. Utan pass, ingen passering.

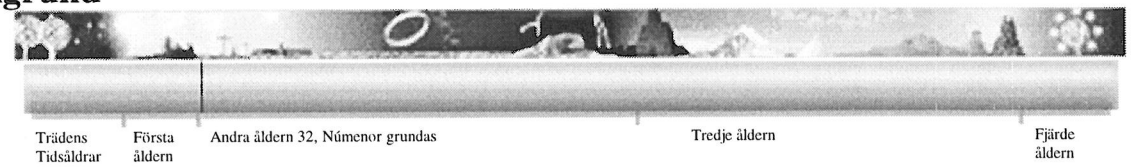
Ett sätt, är att ta sig ut på en lastbåt, som är chartrad av Tharhål. Annars kan man förstås prova den klassiska ”gömma sig i hölass” taktiken. Dock finns det två problem med denna, dels är den klassisk (Côr Aran känner till den) och dels så går det väldigt få hölass in i inre staden. Troligen är det bättre att modifiera taktiken till ”gömma sig i kistor eller tunnor” istället. Låt spelarna vara kreativa och låt dem klara det.

Alla
När ni går igenom marknaden hör ni det, flera olika handelsmän som alla pratar om samma sak:
-"När mitt folk kom i morse blev de uppehållna nästan en timme, man kan undra vad det är på gång"
-"Jag hörde att någon har brutit sig in i Kråkboet, och stulit Castamirs krigsplaner. Om du trodde att det var svårt för dem som skall in, så skulle du gå igenom portarna, ut i Ytterstaden. Min fru skulle ut och hälsa på sin syster igår, och trots att hon bara hade sin pengapung frågade de henne två gånger om hon hade något att förtulla."
Två tjänare, troligen ute för att köpa mat, diskuterar på samma sätt:
-"Igår skulle jag ut och rasta herrns häst, och skulle lämna några böcker hos hans farbror i Lamloth samtidigt, men när jag kom till porten stoppade de mig rakt av, vägrade att släppa ut mig eftersom jag inte hade nyckeln till kistan som böckerna låg i. Jag var tvungen att gå tillbaka till herrn, så han följde med ner för att be vakterna släppa ut mig, men inte ens då ville de släppa igenom mig. Tillslut fick han öppna kistan och när de såg att det var böcker blev de rent vilda. Sydde in både honom och mig och tog böckerna, det gjorde de. Att de bara vågar göra sådär med herreskapsfolk. Herrn förde ett väldigt liv och efter en stund kom själve Caramir och pratade med honom. Jag vet inte vad de sade, men det tog nog en kvarter innan de släppte mig genom porten."

Scen 7, Barndomens tronsal

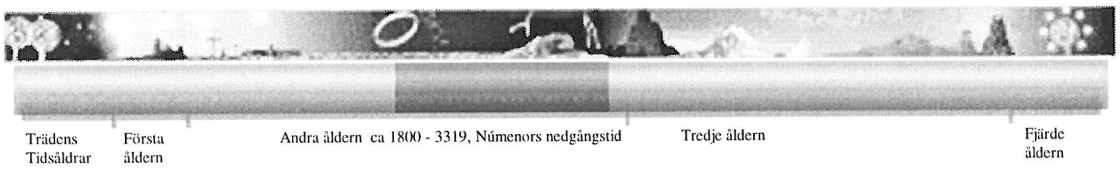
Alla
Godset där Moranniel brukade umgås med unge Vinytharya/Eldacar ligger ungefär en halv dagsritt, eller en dag till fots, norr om stadsporten.
Under ättefejdens första månad blev det stormat och bränt till marken av en mobb från byarna i närheten. Numera ligger det öde och naturen gör sitt bästa för att vinna tillbaka vad den har förlorat. Så här under sensommaren finns det mängder av väldoftande blommor i ruinen, rester av blomsterarrangemang i det som en gång var trädgården. Alla gör de sitt bästa för att täcka de svartnade murresterna och även enstaka brutna människoben, som lämnar en tyst vittnesbörd om att det inte var länge sedan våld och död drog fram här.
SL
Någonstans i ruinerna sitter den som skall hämta kistan. Han kommer att iakta karaktärerna, från det ögonblick då de stiger in i ruinen.

Bakgrund



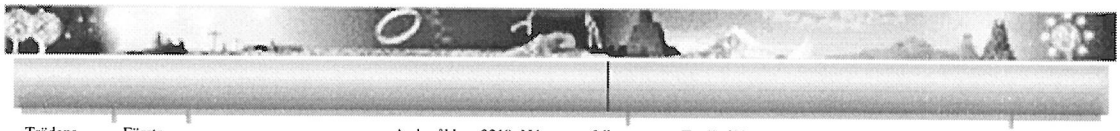
Vredens krig och gåvans land

När Valar besegrade Morgoth, i slutet av första åldern, gav man åt det av människosläktena som kallades Edain ön Elenna, där de grundade riket Númenor. Detta var en belöning för deras ståndaktighet under kriget.
Elros halvalven, ledaren för de Edain som seglade till Númenor, ställdes inför valet om han ville följa alvernas eller människor öde. Han valde människornas öde, dödlighet, och hans val kom även att innefatta alla hans efterkommanden.
Númenor låg mitt emellan Midgård och Aman och från Meneltarma kunde de mest skarpsynta se både Midgårds och Amans kuster en klar dag. Alver från Aman var välsedda och inte ovanliga gäster, som kom från väster i sina vita svanskepp, ofta medförande gåvor, som tex. Palantírerna. Númenoranerna själva ägde mycket visdom och därtill ett liv som var mycket långt, bortåt tre gånger så långt som ringare människoraser. Dock varken kunde eller ville Valar frånta dem den gåva alla människor hade fått av Ilúvatar, nämligen deras dödlighet. För att inte fresta Númenoranerna att söka odödligheten i Aman satte Valar upp ett förbud, det så kallade "Valars bann", att ingen båt fick segla ur sikte från den egna kusten västerut.



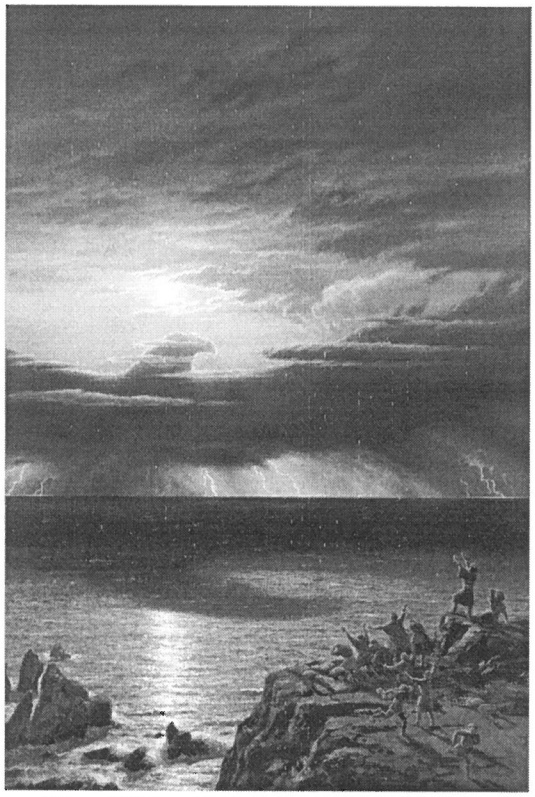
Skeppskungarna och Númenors nedgång

Númenoranerna styrde sina färder österut, till Midgård. Tidigt upprättades småfästen längs Midgårds stränder, vilka senare växte till städer som i teorin var underställda Númenors kungamakt, men som i praktiken styrdes som fristående småriken. Av dessa fästen låg flera av de viktigaste i Belfalas bukt. Det äldsta av Númenoranernas fästen i Midgård var Pelargir, som låg på Anduins norra strand, precis öster om Anduins delta.
Under tiden växte även Númenoranernas stolthet och fåfänga. Visa män sökte förlänga livet på de furstar som kunde betala de rikligaste lönerna. Det kom också allmänt i bruk att bygga vackra tempel och hus att lägga de balsamerade döda i, för att därigenom kunna hålla dem borta från dödens förtärande käftar. Att döden var Ilúvatirs gåva till människorna kom att glömmas bort. Döden blev mer och mer något mörkt och farligt som förtärde kropp och själ. Vid denna tid började Númenoranerna att klänga sig fast vid livet, även efter det att deras mentala styrka hade flytt och de åter gick i barndom. Man lämnade inte längre jordelivet med samma värdighet som sina förfäder. Mången vis man sysslade också med trolldom som gränsade till svartkonst, både för att kunna komma åt visdomen hos längesedan döda och för att förlänga livet på de fortfarande levande. Detta, att söka undfly Ilúvatirs gåva, var kanske deras värsta synd. Det var under denna tid som svanskeppen från Aman blev en allt sällsyntare syn på Númenor. Istället kom de endast i största hemlighet till det fåtal som kallade sig själva "de trogna".
Trots den själsliga nedgången fortsatte Númenors världsliga makt i Midgård att växa ännu en tid. Det folk som kommit som lärare och hjälpare till människor som levde i mörkret, ansatta av Sauron, övergick till att bli ett härskarfolk i befästa hamnar, som bringade stora tributer tillbaka till Númenor.

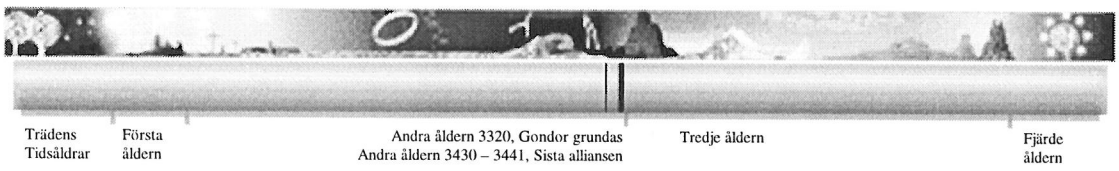


Krigen mot Sauron, upproret mot Valar och Númenors fall

Även Saurons makt växte under samma tid och så småningom kom dessa båda växande välden i kontakt och konflikt med varandra. Númenors vapenmakt var vid denna tid väldig och Sauron själv ödmjukade sig och bad om nåd, varpå kung Ar-Pharazôn i övermod förde honom till Númenor som fånge. Väl på Númenor lyckades Sauron, som vid denna tid fortfarande kunde ikläda sig en vacker gestalt snabbt förhäxa kungen och befria sig från fångstämpeln. I stället blev han rådgivare till kungen och kom att förvrida landets religion till en dödskult, med förtäckt dyrkan för Morgoth.

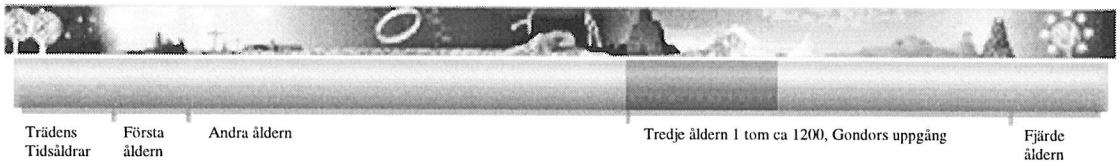


Sauron kom även att underblåsa de tendenser som redan fanns till missnöje mot Valar, framförallt gällande Valars bann och "deras" beslut att inte ge Númenoranerna odödlighetens gåva. Númenoranerna kom alltmera att ångra Elros val, som hade förnekat dem odödlighet.
Då ljög Sauron och förklarade att evigt liv skulle tillkomma dem som besatt Aman och att Valars bann hade tillkommit för att inte människornas kungar skulle överträffa Valar själva i sin makt.
Kung Ar-Pharazôn åldrades, han kände sina dagar förrinna och han var besatt av skräck inför döden. Slutligen föll han till föga för Sauron och sjösatte den största flotta som någonsin byggts av människor. Med sin flotta avseglade han mot Aman för att besegra Valar och erövra odödlighetens land.
När Númenoranerna landsteg i Aman drabbades de av Valars straff. De sänktes i djup sömn och som vedergällning lät Valar hela ön Númenor sjunka i havet. De invånare som hade fallit till dyrkan av mörkret dog drunkningsdöden. I denna katastrof förstördes även Saurons vackra skepnad.
Elendili lyckades dock fly i nio gömda skepp, som kom stormslitna till Midgård, där de grundade rikena i exil, Arnor och Gondor.
Flyktingarna avsvor sig sina ledares dåraktiga beteende och lovade att följa Valars ord. Dock fanns det i Midgård ett antal Númenoraner som såg mörkret som deras räddare och Valar som de som bringat förödelse över deras hemland. De samlades huvudsakligen i Umbar och motsatte sig regenterna i Gondor.



Gondors grundande och sista alliansen

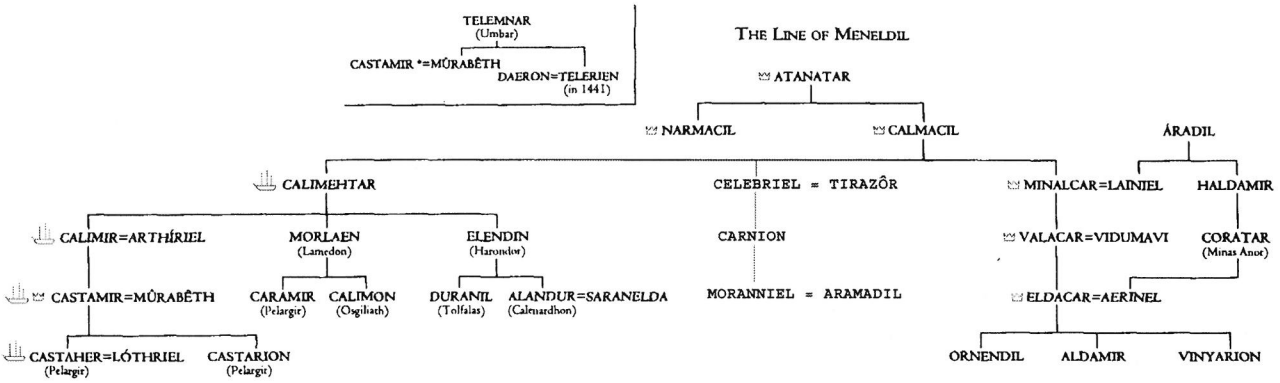
I Gondor byggdes huvudstaden Osgiliath mitt emellan Minas Tirith och Minas Ithil. Kungliga residenset placerades i Osgiliath.
Snart blev det klart att Sauron hade undkommit Númenors fall. Númenoranerna som nu kallade sig Dúnedain tågade samman med de alver som ännu levde i Midgård mot Mordor, i det som kom att kallas sista alliansens mellan människor och alver. Fiendens härar besegrades en efter en och Barad Dûr belägrades i åtta år, innan Sauron slutligen höggs ner av Elendil och Gil-Galad.



Gondors uppgång..

Gondor hade vid denna tid inte samma utsträckning som vid ringens krig, utan längs kusten fanns flera mindre stadsstater, organiserade i en federation. Pelargir var den viktigaste medlemmen i federationen och den plats där federationens råd samlades. Denna federation ingick allians med konungen av Gondor och bistäckte honom i krig. Tvister mellan staterna hänsköts också till kungen dom.
Många i Pelargir hävdade dock att kungliga residenset borde ligga där, med tanke på stadens ålder och de många viktiga adelsfamiljer som hade sitt säte där. Dessutom hade Pelargir en stor hamn, för Gondors stora krigs och handelsflotta. Osgiliath hade däremot bara en mindre hamn.
Under tredje ålderns 7: e århundrade växte oron mellan och inom staterna i kust federationen och rådet i Pelargir bad kungen ingripa militärt, för att återställa ordningen. Orsakerna till oroligheterna var de stora förlusterna i sista alliansens krig och de därpå följande ingiftena med de människor som levt där innan Númenoranerna kom tillbaka över havet. Härkomst och rena Númenoranska blodslinjer var den viktigaste tillgången för att få en officiell post. Den ökade blandningen av blod, medförde att reformister ville ändra detta synsätt. Både reformister och traditionalister blev allt mer våldsamma och mindre uppror utbröt. När så slutligen federationen inkorporerades i Gondor, under kung Siriondil delegerade han posten som överbefälhavare till sin äldsta son, Tarannon. En sedvänja infördes med början hos Tarannon där överbefälhavarens post tilldelades kronprinsen och hans residens placerades i Pelargir, tills han var redo att själv ta upp kronan.
Slutligen erövras såväl Umbar som sista delen av landvägen dit. Dessa händelser ändar de Mörka Númenoranernas välde söder om Gondor. Eftersom även Sauron tros vara död gläds Dúnedain åt att ha utrotat sista skuggan av den svartkonst som bringade Númenors fall.
Dock kommer Gondors flotta framöver alltid att behöva hålla ett vakande öga på de sydliga länen och därmed låses en stor del av flottan där.
Man deklarerar exilen från Númenor som avslutad och Gondor som Númenor återuppstått.
Under kommande år växer Gondor till sig ytterliggare i makt och skönhet.

..och olycka



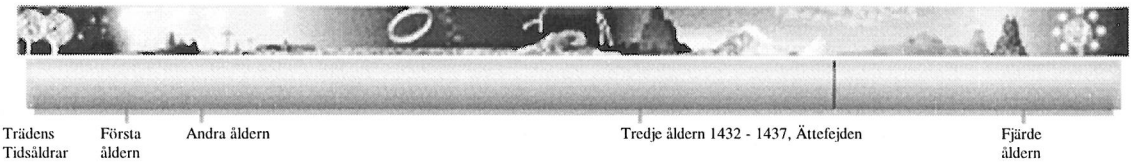
Släktträd över Gondors kungar, åren före ättefejden

Amiral

Konung

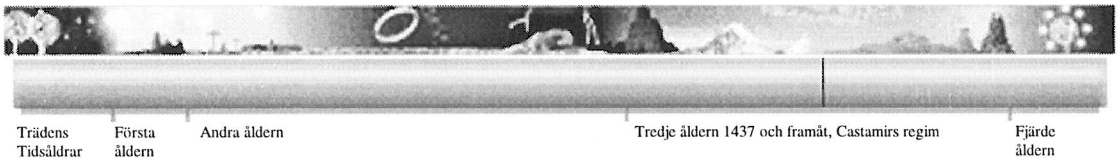
Narmacil, Gondors sjuttonde kung dör barnlös och utser sin bror Calmarcil till sin arvinge. Calmarcil är dock inte militärt lagd, eller intresserad, utan överlåter sådana ärenden till sin son, Minalcar. Samma år som Calmarcil får sin brors välsignelse anfalls Gondor norrifrån av vagnsryttarna. För att möta detta hot skapar Narmacil befattningen Riks Regent och utnämner Minalcar till dess förste innehavare.

Eftersom Gondor nu tvingas föra krig i norr samtidigt som flottan är låst i söder skickas Minalcar till nordfronten. Därför kan han inte, som traditionen bjuder, ta upp residens i Pelargir. Systemet med överbefälhavare överges och i Pelargir insätts Calimethar på den nyskapade posten Amiral. Med hjälp av nordmännen besegrar Minalcar vagnsryttarna och därpå erkänner han nordmännens starkaste hövding Vidugavis krav på kungamakten över alla nordmän. Banden mellan nordmännen och Gondor stärks ytterligare när Valacar gifter sig med Vidugavis dotter Vidumavi. Efter kriget, när Minalcar riktar sin uppmärksamhet mot inrikes angelägenheter insåg han att Atanatar hade återgett en stor portion makt till rådet i den gamla kustfederationen. Detta ansåg han var ett stort misstag och därför rekryterade han en ny byråkrati, delvis från de nordmän som hjälpt honom i kriget. Detta innebar att rådet i Pelargir åter fråntogs stora delar av sin makt. De besvikna adelsmännen i rådet vände sig till Amiralen, som under krigen i norr sett sina anslag ständigt minska och som blivit känd som en förespråkare för ”den gamla ordningen”.



Ättefejden

När sedan Eldacar besteg tronen började oron gro. Den utlösande faktorn till detta var hans mors härkomst som man ansåg skulle förminska Gondors konungs makt och förkorta hans liv. Naturligtvis var även den minskning i anslag och inflytande som Pelargir och kustlänen fått utstå under kriget viktiga faktorer. Strax efter Eldacars makttillträde bröt öppen revolt ut i kustlänen. Upprorsmännen, som kallade sig traditionalister, lyckas slutligen enas runt Castamir, dåvarande Amiralen. Därpå marscherade man mot Osgiliath under fyra år av fruktansvärd blodspillan. Slutligen faller Osgiliath och på Castamir order avrättas Ornendil, Eldacars äldsta son, inför ögonen på invånarna som reser sig i upplopp. Detta passar Castamir utmärkt, eftersom det ger honom en orsak att bränna huvudstaden och döda alla som kommer i hans soldaters väg. Under branden faller mästarpalantiren, som förvaras i huvudbiblioteket i floden Anduin, tillsammans med ovärderliga kulturskatter och mycket av rikets bästa blod.
Eldacar själv lyckas dock fly till sin mors folk i norr och han svär att återta tronen, samt hämnas sin sons död.

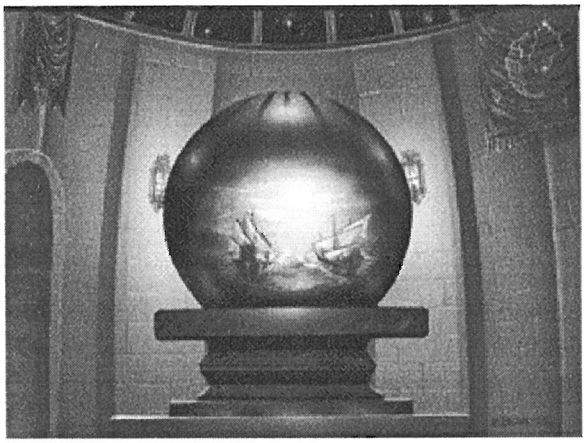


Castamirs regim

Castamir bestiger Gondors tron och flyttar den till Pelargir. Han vägrar att återuppbygga Osgiliath och det som är kvar görs om till fångläger, där Castamir förvarar sina politiska fiender. Han visar sig vara en hård herre för Pelargir, men mångdubbelt värre för resten av landet. Flottans anslag ökar, men armen lider svårt och fattigdomen breder ut sig överallt i landet.
Från och med 1443, måste Castamir sätta sin tillit till utländska legosoldater i allt större grad, eftersom antalet sökande till armén minskar kraftigt. Dessas behandling av land och invånare leder till allt kraftigare protester och lojaliteten och disciplinen i armén minskar ständigt, på grund av utnämningar som alldeles klart är baserade på släktskap istället för meriter.
Castamir inrättar Côr Aran, kungens cirkel, en organisation som leds av hans kusin, Caramir. Côr Aran fungerar som en hemlig polis för att spåra upp motståndsmän, men kallas i folkmun Crebain Aran, kungens kråkor. De har stora problem med att skilja verkliga motståndsmän från sådana som blivit falskeligen anmälda, av ovänner eller konkurrenter. Planterade bevis, infiltratörer, informatörer, inbrott och uppsnappade brev är vanliga arbetsmetoder.
Castamir reformerar även rättssystemet genom att inrätta en speciell domstol, som arbetar bakom lyckta dörrar. Hit kommer fall som rör "rikets säkerhet eller uppehållandet av den Dúnadanska traditionen". Côr Aran använder sig ofta av denna domstol, innan bödlarnas svärd faller.
Mängden insamlade handlingar är enorm och målsättningen är att det skall finnas en akt på varje skattskyldig medborgare i Gondor. Detta visar sig också vara organisationens största problem, eftersom arbetet med att uppdatera och korsreferera alla dessa akter är enormt.
Biblioteket i Pelargir flyttas från De Rättrognas Torn, Pelargirs äldsta byggnad, för att ge rum för Côr Arans högkvarter. I folkmun döps det snabbt till "kråkboet". Åtkomst till de böcker och skatter som förvaras i nya biblioteket begränsas kraftigt och "olämpliga" föremål försvinner.
Eldacar sägs vistas i Rhovanion, där han enligt ryktet bygger en här av nordmän för att återta kronan.
När äventyret börjar har det gått sju år sedan Castamirs tillträde och även i Pelargir har det börjat muttras mot hans styresmetoder. Minsta tendens till missnöje kvävs dock genom Côr Arans offentliga avrättningar av "förrädare".

Ordlista

Aman	Odödliga landen, Valars boning.
Anduin	Stora floden som rinner genom Gondor.
Barad Dûr	Svarta tornet, Saurons fäste.
Belfalas	Bukten i Gondor där Pelargir ligger och där Anduin rinner ut.
Dúnedain	"Männen från väster", det namn som Númenoranerna tar efter Númenors fall.
Elendil	Ledaren för de Númenoraner som undkommer Númenors fall.
Elendili	Alvvännerna, de trogna på Númenor.
Gil-Galad	Högalvernas siste storkonung i Midgård.
Gondor	Det södra av de riken som exil Númenoranerna grundar i Midgård.
Ilúvatar	Världens skapare, som vistas utanför världen.
Khazad	Dvärgarnas hemliga språk.
Khazad-Dûm	Dvärgarnas namn på Moria, innan det intogs av Balrogen.
Númenor	Riket som grundades på ön Elenna av Elros.
Númenoran	Människa från Númenor.
Mahal	Khazad för skapare, smidets Vala, som skapade dvärgarna.
Maia	Lägre gud.
Mandos	Härskaren över Mandos hallar, en Vala
Mandos hallar	Dödsriket, där alver och människor väntar, avskilda från varandra, på sista striden.
Manwë	Valars konung.
Meneltarma	Högsta berget på Númenor, helgat åt Manwë.
Midgård	Den kontinent där Trilogin om Härskarringen utspelar sig.
Morgoth	"Världens mörke fiende", den fallne Valan.
Nordmän	Stammar av människor som bor norr om Gondor.
Palantírerna	Fjärrskådande stenar, smidda av Fëanor, som givits i gåva till Númenors folk Används som kommunikationslänk i Gondor.



Sauron	En fallen Maia, en gång Morgoths tjänare.
Sydröner	Kollektiv, lite nedlåtande, benämning av människosläkten från södern.
Svarta Númenoraner	De Númenoraner som överlevde Númenors fall men vägrade avsvärja sig Saurons lära.
Umbar	Númenoranernas fäste i söder. Huvudsakligen befolkat av Svarta Númenoraner fram tills det inkorporeras i Gondor år 933 i tredje åldern.
Vagnsryttarna	Vilda stammar av nomadiska människor som slåss från vagnar. Anföll Gondors nordgräns.
Valar	Världens väktare, gudar.

Nu är det år 1444
Castamir och Eldacar är 170 år gamla

Aramandil, suspenderad viceamiral i centralflottan

Du både ser ut som och för dig som det Dúnadanska idealet personifierat.
Lång mörk och muskulös, med en distinkt höknäsa och ett litet ärr under hakan på högersidan.
För det mesta går du klädd i den regementsenliga gråa uniformen, men när du är iland bär du en reglementsvidrig marinblå sidenmantel över, istället för den reglementerade mörkblå yllemanteln. Manteln håller du ihop över bröstet med den brosch, formad som ett träd klätt med sju vita stjärnor och med ett tremastat skepp i toppen, som är viceamiralens ämbetstecken. Vid din sida bär du alltid svärdet Angúrmer, ett arvegods i familjen sedan över 1000 år.
Första gången du gick till sjöss var du nitton och din far skickade iväg dig som uppassare till kaptenen på en örlogsman.
När du fyllde 27 började du på Gondors Kungliga Marinakademi och efter nio långa år, med omväxlande praktik och teori, blev du examinerad med utmärkta vitsord.
Efter det har du seglat i de flesta av Gondors stora örlogskampanjer och även flera gånger besökt det söndrade nordkungariket. Redan innan ättefejden utbröt visade du tydligt din lojalitet till Castamir, som då var Amiral och vid två tillfällen lade du utslagsrösten som fick Castamirs förslag att gå igenom vid flottmöten.
Den kritik som finns mot ditt sätt att kommendera, går alltid ut på samma sak: du tar till för mycket kraft på en gång, jagar myggor med slägga säger vissa. De har inte förstått att allting handlar om lokalt numerärt överläge och att fördelen med denna taktik är att det sällan blir några större skador på den egna kadern, något som naturligtvis uppskattas mycket av besättningarna. Följaktligen är du mycket omtyckt bland ditt manskap. Disciplin är dock något som till varje pris måste uppehållas, utan disciplin förfaller en besättning till inget annat än pirater och det är något som du aldrig skulle tåla.
Sålunda gick din karriär spikrakt uppåt, under dina första 104 år i livet.
Utanför jobbet har du också ett liv, så som det anstår en Dúnadansk gentleman. Du har uppfostrats av din far och din amma, en dam av blandat blod, som passerade sin 130:e födelsedag för något år sedan. Hon följde med som hushållerska när du gifte dig och flyttade in i din hustrus familjs hus. De senaste 20 åren har man kunnat se en kraftig nedgång i hennes vitalitet och idag måste hon vila i trappan på varje våning i ert hus. Trots detta är hon en av väldigt få personer och definitivt den enda kvinnan, som du inför dig själv erkänner har någon auktoritet över dit liv och handlande.
Kvinnor i ditt liv? Definitivt har du alltid haft problem att hantera dem, utom med ren kroppsstyrka. Innan du gifte dig med Moranniel, för 63 år sedan, hade du aldrig haft ett varaktigt förhållande, utan istället förlitat dig på de som erbjuder sällskap för en smärre påse mynt. När de inte gav dig det du ville ha, kunde man alltid övertala dem, antingen fysiskt, eller med lite mer guld och ingen var så nogräknad med om de råkade få en mindre blessyr. Moranniel är annorlunda, du har aldrig kunnat kontrollera henne och det var kanske det som attraherade dig från början. Enda sättet du kunde få henne att böja sig var med hjälp av våld, mer våld än du brukar använda med dina tillfälliga bekanta. Efteråt känner du dig alltid illa till mods och lovar dig själv att aldrig göra det igen. Dessutom blir blåmärkena så fula. Fast i ärlighetens namn har det inte hänt särskilt ofta, utom möjligen de senaste månaderna, det känns som om frustrationerna släpper när du slår henne. Förresten har du din fulla rätt till det, hon har ju inte lyckats skänka dig ett enda barn. Det är förresten därför som du besöker gatflickorna, de kan ju bära dig de barn som inte din hustru kan framföda. Du har fyra utomäktenskapliga barn (som du känner till), till vars mödrar du i hemlighet betalar en summa pengar varje månad.
För några år sedan kom en sydrön flickunge att bo hos er. Hon var inbjuden av Gondors kung som "gäst" och placerades hos er. Hon verkar komma bra överens med Moranniel.

Ett stort antal kungadömen är formellt underställda Gondors kungamakt, men eftersom det enda Gondor är ute efter är rekryter till armén, skatt och en säker landväg till Umbar åtnjuter de en stor portion självstyre.
Gondors kungahus inbjuder av tradition andra barnet till dessa ökenkonungar till Gondor "för att de skall kunna bländas av prakten i världens centrum". Denna inbjudan sker när barnet uppnår tio års ålder och pågår till en ny prins, eller prinsessa, står

redo. I verkligheten står dessa ynglingar som pant för sina fäders goda uppträdande och de placeras i regel i en adelsfamilj nära kronan. I praktiken åtnjuter de en slags diplomatisk immunitet, eftersom de inte kan skickas tillbaka som oönskade och inte heller kan straffas för strängt, eftersom det skulle kunna provocera uppror i söder.

Så, för cirka fyra månader sedan, började dina problem. Piraterna, som härjat i deltat ända sedan ättefejden började blev allt mer påträngande. Slutligen beordrade Castamir själv dig att ta hand om problemet. För uppgiften avdelade du sex båtar, trots kaptenernas klagomål om att de inte skulle kunna manövrera de stora båtarna i det trånga deltat. Tre av dem sjönk när en blev antänd och drev in i de övriga. De flesta av besättningsmännen dödades av dolda bågskyttar när de försökte simma i land. Castamirs dom var inte nådig, du förklarades suspenderad, som misstänkt förrädare mot kronan, i väntan på rättegången. Några dagar efteråt dömdes din bror Parmandil, som varit kapten i flottan, till döden som förrädare mot kronan på uppenbart fabricerade grunder. Trots din sorg var det en lättnad, du började ana en svartmålningskampanj mot dig, säkert för att Castamir skulle kunna befordra ännu en av sina odugliga släktingar, denna gången på din post. Ja förresten, Parmandil hade ju lyckats gömma sig någonstans och klarat sig undan.

Någon dag därefter avslöjade Moranniel för dig att hon tillhörde motståndsgruppen ”Öppna hjärtat” och att de hade din bror undangömd, i väntan på att skeppas ut. Du anslöt dig till dem, i hopp om att kunna straffa Castamir för det han hade gjort mot dig och numera håller ni era möten i er vinkällare. Dock undrar du fortfarande vad Moranniel har i det rum i källaren som hon alltid håller låst och där hon ibland tillbringar flera timmar. Hennes mor, som bor på översta våningen i huset, ser alltid förfärad ut när Moranniel går in dit, men de har båda vägrat att berätta för dig.

Dina relationer till de andra i Öppna hjärtat:

Iwatin, sydrön prinsessa

Flickungen som du en gång eskorterade upp från Umbar har vuxit upp till en vildkatt. Hon ser inte så illa ut och det vore spännande att se om hon är livlig.

Tharhål, Dvärgisk köpman

Tharhål är en irriterande liten typ. Han hävdar att du räddade hans liv i Umbar för många år sedan, men det är inget du minns. Hur som helst har han svurit att återgälda det. Pratar alltid om ära hit och ära dit. Kan kanske komma till nytta om det någon gång skulle komma till våldsamheter på land. Vågar inte ens gå över landgången till en båt.

Matholler, överstebibliotekarie, vetenskapsman och astronom

Matholler verkar vara en tråkig skit, som aldrig kan ta några risker. Använder värja istället för svärd. Det säger väl allt.

Har hetsat upp sig över flytten av biblioteket från De Rättrognas Torn och dessutom är han nog tänd på Iwatin.

Moranniel, Aramandils hustru

Du är annorlunda på flera sätt. Mest uppenbart är ditt korta blonda hår och ljusblå ögon, vilka båda är mycket ovanliga hos de ädla bland Dúnedain.
Du är mycket vacker och väl medveten om det, även om du alltid retat dig på att du är så kort. Följaktligen bär du alltid skor med höga klackar, för att kunna se dina medmänniskor i ögonen. Du bär långa klänningar i starka färger och bara ytterst få har sett dig utan tiara, halsband och armband, besatta med skimrande juveler. Som yngre älskade även din mor smycken, så du har många att välja på.
Du är enda syskonet och din släkt är en av de allra ädlaste i Pelargir, eller i hela Gondor, men bär på en mörk hemlighet som ni försöker dölja.
Din farmor, Celebriel, som var syster till kung Minalcar, gifte sig med Tirazôr, andre son till vicekungen av Umbar. Vid det tillfället verkade det som en utmärkt försäkran om att för alltid tillhöra Gondors översta överklass.
Paret bosatte sig i Pelargir och levde där i många år, tills Celebriel dog. Strax därefter började vilda rykten cirkulera om Tirazôrs göranden. Det påstods att han varit en av de mörka Númenoranerna innan han gifte sig och att han nu sökte bringa tillbaka Celebriel från Mandos hallar. Visst är, att din far strax före sin död överlämnade en signetring till dig, en ring som öppnar dörren till ett rum i er källare, som stått låst sedan Tirazôr försvann.
Innan din far dog och lämnade dig med ansvaret över nyckeln och rummet, hade du en lycklig barndom. Somrarna brukade du tillbringa på ett slott strax utanför Pelargir, som tillhörde dåvarande kungen, Valacar, som var din mors kusin på mödernet. Du umgicks mycket med prins Eldacar, som då kallades för sitt modersnamn, Vinytharya. Även om han är mer än 50 år äldre än dig, verkade han alltid ha tid med dig. Ni blev mycket goda vänner. Din favoritlek var att han var krönt till kung och att du kom till honom som en hemvändande spion, för att lämna viktiga uppgifter. Det var av honom som du lärde dig knepet med att skriva ditt namn baklänges på hemliga meddelanden. Du vet att många skrattar i smyg åt detta, men det är inte så mycket för att dölja vem det är från, det kommer de säkert att lista ut efter en stund. Istället är det för att säkerställa att det verkligen är du som har skrivit det.
När du var cirka 20 år gammal var du varje sommar kär i Vinytharya, på det oskyldiga sätt som unga flickor blir kära i vuxna män. Själv lyckades han dock alltid avfärda dina komplimanger med ett leende eller ett skämt.
Sedan en dag träffade du Aramandil, som kom att bli din make. Ni gifte er en sommardag för 63 år sedan och han flyttade in hos dig och din mor. Med sig som tjänare tog han, trots dina protester, sin amma. Hon är en gammal kvinna med blandat blod, som ser ut som om varje dag skulle bli hennes sista. Grälsjuk skumögd och lomhörd, men när det är något hon inte borde veta, verkar hon höra och se nog så väl. Dessutom har hon Aramandil i ett järngrepp. Ibland önskar du att du kunde manipulera honom lika skickligt som hon gör. Den dag hon går att möta Mandos, kommer du inte att sörja många minuter.
Aramandil och du sågs inte under långa perioder, eftersom hans yrke som viceamiral höll honom mycket utomlands. Efter de första tio - femton åren av ert äktenskap började han klaga allt ivrigare på din oförmåga att ge honom en arvinge. Efter ytterligare fem - tio år verkade det som om hans sexuella intresse för dig minskade, även om han inte upphörde att be dig om en arvinge. Du började misstänka att han hade en annan och kände dig ensam och sviken. Dessutom började han slå dig. Först inte så ofta och inte heller så illa, men mer och mer med åren.
Slutligen blev din nyfikenhet och sorg för stor och en gång när Aramandil var på sjön öppnade du dörren i källaren, trots din mors protester. Bakom den fanns Tirazôrs laboratorie, med vätskor och pulver i flaskor och med böcker fyllda av förbjuden kunskap. Du läste om hur man frammanar och kontrollerar de döda, samt hur man kan förlänga sitt liv och undvika dödens skugga. Din mor har alltid varit orolig för vad

som fanns bakom den stängda dörren, men du har aldrig berättat, varken för henne eller för någon annan. Det är som en drog, du vet att du inte borde, men det finns något som drar dig, något som du inte kan låta bli. Dock har du hittills avhållit dig från att praktisera dina morbida kunskaper, gamle Tirazôrs sista anteckningar har skrämt dig för mycket. En del av pulvren har du dock blandat och ätit och de verkar fungera utmärkt. Du ser fortfarande ut att vara i blomman av din ålder idag, vid 115 års ålder. På senare år har du fått ett distinkt mål för ditt kunskapssökande och hittar du bara rätt tillvägagångssätt, tror du att du måste försöka, det är nog enda sättet att återförena dig med din man. Du söker alltså efter ett sätt att kunna behålla ett barn i din kropp, istället för att som så många gånger förr tappa det efter bara några månader.
När ättefejden kom och Castamir tog makten, kände du dig djupt splittrad. Å ena sidan hade du Eldacar, som du lekt med och attraherats av som barn men å andra sidan fanns Castamir, som attraherat dig i hemlighet sedan du blev kvinna. Hade det inte varit för Mûrabêth, Castamirs Umbarfödda djävul till hustru, tror du att du hade valt hans sida. Hon vaktar honom som en panter och du har den obehagliga känslan av att hon med hjälp av någon ohelig trolldom vet exakt vad du gör och tänker.
Ditt liv förändrades när Iwatin kom för att bo hos er. Hon är dotter till en sydrön kung och i Pelargir som "gäst" till Gondors kungahus.

Dessa sydröna kungadömen är formellt underställda Gondors kungamakt, men eftersom det enda Gondor är ute efter är rekryter till armén, skatt och en säker landväg till Umbar åtnjuter de en stor portion självstyre.
Gondors kungahus inbjuder av tradition andra barnet till dessa ökenkonungar till Gondor "för att de skall kunna bländas av prakten i världens centrum". Denna inbjudan sker när barnet uppnår tio års ålder och pågår till en ny prins, eller prinsessa, står redo. I verkligheten står dessa ynglingar som pant för sina fäders goda uppträdande och de placeras i regel i en adelsfamilj nära kronan. I praktiken åtnjuter de en slags diplomatisk immunitet, eftersom de inte kan skickas tillbaka som oönskade och inte heller kan straffas för strängt, eftersom det skulle kunna provocera uppror i söder.

Iwatin visade sig vara en stor personlighet och ni blev snabbt goda vänner. På sätt och vis blev hon den dotter du aldrig själv har kunnat bära.
På en bal strax efter att kungahuset i praktiken hade flyttats till Pelargir, hade du fått den nyblivne kungen ensam i ett rum och ert samtal hade just börjat bli intressant, när Mûrabêth kom stormande in i rummet. Efter att hon summariskt skickat bort Castamir, som ett barn som gjort något dumt, hotade hon att döda dig och hennes hotelse lät mycket detaljerad och sannolik.
Strax efter grundade du "Öppna hjärtat", en motståndsgrupp som sedan dess har verkat i er vinkällare, när Aramandil har varit till sjöss. Till en början ägnade ni er mest åt att dricka rödvin och fördöma Castamir (och Mûrabêth). Allteftersom det visade sig att Castamirs politik ibland saknade vett och sans, har ni gått över till mer direkta aktioner. Ni har bland annat gömt politiska flyktingar innan deras transport ut ur Pelargir kan ordnas.
Så, för sex veckor sedan, när Aramandil blev suspenderad och det var tydligt att även han var bitter mot Castamir värvade du honom som medlem i Öppna hjärtat. För närvarande har ni en gömd flykting, Aramandils bror, Parmandil, som förvaras på hemlig plats i staden. Han har blivit dömd som förrädare mot kronan, men bevisen mot honom har inte presenterats, ens för honom själv "med hänsyn till rikets säkerhet"
Av säkerhetsskäl är det bara Iwatin som känner till var Parmandil är gömd.

Dina relationer till de övriga i Öppna hjärtat

Tharhâl, dvärgisk köpman

För ungefär ett år sedan knackade det på dörren och utanför stod en dvärg. Han hävdade att han ville betala tillbaka en skuld, eftersom Aramandil hade räddat hans liv. Det hela lät lite konstigt, men det har visat sig att det är just så Tharhâl fungerar, ärligt och rakt på sak. Du litar nog mer på Tharhâl än på någon annan.
Överstebibliotekarie Matholler blev indragen av Iwatin, som hade hittat honom under någon av sina raider på biblioteket. Om och om igen har hans möjlighet att skaffa korrekt information visat sig vara ovärderlig för er.

Tharhâl, dvärgisk köpman, "Rånald Burgman"

Du är född i Khazad-Dûm, men har levt större delen av ditt vuxna liv bland människor.
För ett antal år sedan började invånarna kalla dig Burgman. Detta gjorde dig fullkomligt rasande, eftersom det är precis vad ditt namn betyder. Khazad skall ju vara hemligt, så någon av de andra fyra dvärgarna i Pelargir måste ha förrått dig. Skulle du få reda på vem förrädaren är, så skall hans huvud rulla. När människorna insåg hur arg du blev gav de dig dessutom tillnamnet "Rånald", numera dock bara bakom din rygg. Detta var ju oerhört. Ingen respekt. Alla vet ju att dvärgar inte fuskar i affärer, utan bara är sparsamma. Du gick till kungen och hotade med att omedelbart avsluta dina affärer i Pelargir, om du inte fick en offentlig ursäkt. Eftersom ditt handelshus är mycket viktigt för Castamirs regim fick du snart din ursäkt, men du misstänker att vissa ärelösa människor fortfarande skojar om ditt namn
Du är en av flera förnäma handelsmän i Pelargir och äger handelshuset "Tharhâls", som har varit i släkten i tre generationer. Du har ärvt det efter din far, som i sin tur hade ärvt det av sin. Tharhâls är ett av de bättre handelshusen i staden och eftersom du till stor del handlar med kvalitetsvapen från Khazad-Dûm, har ättefejden ytterligare ökat på din förmögenhet. Som du kanske förstått är du inte särskilt glad åt att spendera pengar, om det inte finns goda möjligheter att göra en rejäl vinst förstås!
Du är 178 år gammal, ganska lång (158 cm) och vid god hälsa, om än ganska så överviktig. Själv tycker du att du ser bra ut och de flesta i din omgivning verkar hålla med. Du bär nästan alltid ett par tjocka glasögon på näsan, när du vill se extra smart ut uppskjutna i pannan. Du har en stor, kraftig, brun valrossmustasch. Lugna bruna ögon och brunt välansatt hår. Oftast klär du dig i svarta byxor och vit skjorta och har ett kraftigt läderförkläde knutet runt midjan. I bröstfickan på förklädet finns alltid ett orderblock och ett par pennor.
Att äta och dricka gott är ett av dina favoritnöjen och du vet var man kan få en god måltid till ett rimligt pris.
Av många anses du som en snålvarg, men det finns inte många som kan slå dig när det gäller att göra bra affärsuppgörelser, du kan få även den sämsta affär att verka som ett kap efter en smula övertalning. Eftersom du har växt upp i handelshuset har du lärt dig alla knepen av din far och farfar. Ett listigt skrivet kontrakt är en av dina specialiteter. Så länge det behövs så är det helt i sin ordning, men när det är till mer besvär så finns det nästan alltid en paragraf som kan användas för att komma billigt undan. Att kunna och utnyttja lagen anser du inte vara att lura folk, det är bara att vara en bättre affärsman än andra, vilket du ofta säger när kunder kommer och beklagar sig över något i efterhand. "Jag har ju följt vårt skrivna kontrakt", "det skulle du ha tänkt på innan du skrev på kontraktet". Många har känt sig lurade utan att kunna göra något åt det, eftersom du alltid har haft rätten på din sida.
Lagar och paragrafer är väldigt bra men däremot det här med att betala skatt är något som du tycker väldigt illa om. Att betala skatt genererar ju ingen vinst. Du undrar också vart alla skattepengar tar vägen och om flottan verkligen behöver en ny båt till. Du betalar ju orimliga summor varje månad till kungens skatteindrivare.
Du gjorde en hemställan hos kungen om att få slippa skatt i Pelargir, eftersom du var skattskyldig i Khazad-Dûm. Skatt i Khazad-Dûm betalas bara i krigstid och inför speciella byggnadsprojekt, men det behövde du ju inte berätta för människorna. Svaret blev, att eftersom du äger egendom i Pelargir måste du betala skatt som alla andra. Typiskt orättvist. Du är ju ingen människa, du vill väl inte betala för deras båtar? Dessutom måste du finna dig i att bli inkallad, något som hänt dig två gånger hittills i ditt liv, båda gångerna för större kampanjer mot orcherna, under vilka du vann mycken ära. Du är alltså absolut ingen oäven krigare och hemma i huset du har köpt här i Pelargir hänger din sköld och hammare över spisen och på respektive eldhund din brynja och hjälm.

Du tar nästan aldrig ett hastigt beslut, utan tänker dig gärna för både en och två gånger, för att inte bli lurad, innan du bestämmer dig för hur du skall göra. Att du sen har bestämt dig betyder inte att du, efter noggrant övervägande, inte kan ändra dig om du kan tjäna på det. Om det inte skulle bli en fläck på din heder, alltså.
Överhuvudtaget är heder ett mycket viktigt begrepp för dig.
För många år sedan, under en handelsresa till södern, räddade Aramandil dig från att drunkna i Umbars hamn. En natt när du vandrade längs en kaj, kom någon bakifrån och puttade i dig i det djupa mörka vattnet. Aramandil, som var på väg hem från en krog, hörde dina halvdränkta rop på hjälp och hoppade i och drog upp dig. Han var ganska berusad och verkade inte ta din tacksamhet och dina löften om återgäldning på allvar. Inte heller dagen efter, när du sökte upp honom för att ännu en gång tacka honom och erbjuda honom dina tjänster, verkade han ta särskilt alvarligt på saken. Han avslutade bara samtalet med någonting i stil med "ingen orsak" och gick över en landgång, ombord på en båt. När sedan din far (må hans skägg aldrig förtvina) avled och lämnade släktens handelshus i Pelargir till dig verkade det som ett tecken från Mahal. Du flyttade dit för att återgälda din skuld. Eftersom Aramandil spenderade en stor del av tiden ombord på olika skepp visade han sig vara svår att komma nära och därigenom beskydda. Alltså beslutade du dig för att skydda hans fru i stället. Efter många år visade dina noggranna efterforskningar att hon startat en motståndsgrupp mot Castamir och eftersom det lätt kunde bli farligt förstod du att nu var det snart dags att återgälda din skuld. Alltså knackade du en dag på dörren, förklarade vem du var och bad att få bli medlem i motståndsgruppen. Efter en stunds förvånad tystnad, blev du högtidligt invigd i Öppna hjärtat och lärde känna de andra.

Aramandil, suspenderad viceamiral
Aramandil räddade ditt liv en gång och för det står du i tacksamhetsskuld till honom. Nu har även han blivit medlem i Öppna hjärtat och således borde du få tillfälle att återgälda din skuld.
I och för sig tvivlar du på Aramandils heder, han verkar vara som människor är mest och inte riktigt pålitlig, men det ändrar inte det faktum att du står i skuld till honom. Det verkar som om Moranniel inte heller litar riktigt på honom, du kan gissa dig till att det finns något problem mellan dem.
Moranniel, Aramadils maka
Moranniel verkar tyngd av något, kanske är det hennes relation till sin make, kanske är det någon annan mörk hemlighet. Ibland uppför hon sig nästan lite barnsligt, som hennes vana att skriva sitt namn baklänges på hemliga meddelanden till er. Dock är du säker på att Moranniel har ett knivskarpt intellekt.
Iwatin, sydrön prinsessa
Det verkar som om Iwatin är den som har en moraluppfattning som ligger närmast din. Synd bara att hon är så ung och impulsiv. Hennes temperament påminner lite om ditt eget när du var yngre.
Matholler
Matholler är inte riktigt en människa i din stil. En förmildrande omständighet är hans noggrannhet, men han är faktiskt ganska omanlig. Slås med värja! Ja, vad skall man säga?

Iwatin, sydrön prinsessa

Du är född som dotter och andra barn till konungen i ett av de små ökenkungadömen som landvägen till Umbar genomlöper. Dessa kungadömen är formellt underställda Gondors kungamakt, men eftersom det enda Gondor är ute efter är rekryter till armén, skatt och en säker landväg till Umbar åtnjuter de en stor portion självstyre.
Gondors kungahus inbjuder av tradition andra barnet till dessa ökenkonungar till Gondor "för att de skall kunna bländas av prakten i världens centrum". Denna inbjudan sker när barnet uppnår tio års ålder och pågår till en ny prins, eller prinsessa, står redo. I verkligheten står dessa ynglingar som pant för sina fäders goda uppträdande och de placeras i regel i en adelsfamilj nära kronan. I praktiken åtnjuter de en slags diplomatisk immunitet, eftersom de inte kan skickas tillbaka som oönskade och inte heller kan straffas för strängt, eftersom det skulle kunna provocera uppror i söder.
På din tioårsdag blev du alltså hämtad i Umbar tillsammans med din kammarjungfru, av Gondors kungliga flotta, för att föras till Osgiliath.
När ni ankom till Pelargir fick ni höra nyheten att inbördeskrig brutit ut i Gondor och du blev placerad i en familj i Pelargir istället, eftersom Osgiliath och kungen tillhörde fienden. Moranniel, kvinnan i familjen, kom att bli som en mor för dig. Ni har delat många glada stunder och du har alltid känt att hon behandlar dig precis som sin egen dotter.
Du har nu nått 22 års ålder och vuxit upp till en mycket vacker ung kvinna. Ditt hår är mörkt, din hud chokladfärgad och dina ögon skimrar mörkt gröna. Du klär dig helst i tunna scharlakansröda sidentyger och bär alltid en bred pärlcollier samt ett par stora smaragdörhängen, som enligt ditt hemlands sed töjer ut dina örsnibbar.
Drakar har en väldigt central placering i ditt hemlands kultur och smaragder anses vara drakens ögon, medan pärlor skall vara dess tårar. Följaktligen får bara kungliga personer bära dessa smycken i ditt hemland. Din stora blankpolerade kroksabel, som representerar drakens klor, accepteras inte på gatorna i Pelargir, där bara militärer i tjänst får bära vapen. Dock brukar du bära vapnet på dig inomhus, samt i trädgården.
Ditt temperament är sådant som passar en sydrön prinsessa, du upplevs ofta som hetlevrad och bortskämd, van att få din vilja fram.
Du älskar att umgås med människor, framförallt män och du vet att du oftast kan forma dem som smör i dina händer. Du söker en man att gifta sig med, en Númenoreansk ädling, som kan garantera din far mild behandling av Gondors krona och hjälp mot grannarna om det skulle behövas. För närvarande är det inte så lätt att finna ädla Númenoraner som är villiga att gifta sig med färgade kvinnor, även om de är kungadöttrar. Därför har du uppmuntrat Moranniel att bilda en motståndsgrupp, Öppna hjärtat, för att om möjligt återinsätta den gamle kungen. Han är ju gift med en nordlandskvinna, så under hans regim måste det bli mer politiskt korrekt att gifta sig med en icke Númenoranska. Om era strävanden inte skulle krönas med framgång har du åtminstone tillgång till ett antal män som ser med blida ögon på ditt mörka skinn.
Men även bland Númenoranerna finns det svin och Aramandil är ett av de största. Han slår sin fru, du vet om det även om hon aldrig har sagt det, det syns i hennes ögon. Han bedrar henne också, du har själv följt efter honom när han går till sina slinkor. Hade det varit din man, skulle du ha halshuggit honom utan saknad. I värsta fall i sängen under natten, om du hade varit lika fysiskt svag som Moranniel.
Han har börjat dregla efter dig när han går förbi dig, stirrande på din yppiga byst. Skulle han försöka röra dig kommer du att göra om honom till en oxe, istället för en tjur, med den juvelbesatta dolk som du bär dold i dina kläder.
Men psykiskt är hon förvånande stark, Moranniel, hon låter sig inte tyglas av sitt råskinn till man. Hon verkar även ha en del hemligheter. I källaren finns det ett låst rum, där hon ibland går in och stannar i flera timmar, innan hon kommer ut med härjad min. Enda gången du frågade henne om det svarade hon: Det är ett arv från min

mörke farfar, med en min som skrämde dig och gjorde det fullständigt klart att detta inte var något man diskuterade.
I din barndom tyckte du om att rida ensam i öknen, helst på natten. Detta gav ofta palatsvakterna svår huvudbry när du lyckades smita förbi dem. Här i Gondor finns det ingen öken, men man får hålla till godo med vad som finns. Därför flyttar du ibland ut till en liten stuga utanför staden för några dagar och månklara nätter smiter du ut och galopperar på slätterna. Du har hört ett rykte om att en kvinnlig fantom till häst har börjat hemsöka just dessa slätter om nätterna, så det verkar som om lokalbefolkningen har lagt märke till ditt lilla nöje.
Överhuvudtaget är du lite besatt av att inte bli behandlad som "bara en kvinna". Du är lika träffsäker med pilbåge som många Dúnedainska soldater och bättre än alla när det gäller att skjuta från en springande häst. Även med din kroksabel är du dödlig för den som skulle komma i din väg.
Förutom ridning och idrott, tycker du om att läsa och lära dig. Det var så du mötte Matholler. Han är Pelargirs överstebibliotekarie och en mycket bildad och klok person. Han har dessutom en utmärkt härkomst och vore det inte för hans irriterande klumpighet och veka styrka skulle han vara ett utmärkt parti för giftermål. Dock har du honom runt dina fem fingrar och om du inte hittar någon annan kanske du kan tänka dig att gifta dig med honom. Han är trotts allt ganska gullig. För att vara säker på att inte tappa greppet om honom har du rekryterat honom till Öppna hjärtat. Hans avsmak för Castamirs flyttning av huvudbiblioteket från de Rättrognas Torn, samt hans känslor för dig gjorde rekryteringen synnerligen lätt. Hans möjligheter att få tillgång till klassificerade uppgifter ur biblioteken har dessutom varit mycket nyttiga för er vid flera tillfällen.
För några veckor sedan gav ödet dig en lysande chans. Aramandils bror, Parmandil, dömdes till döden av kronan för landsförräderi. Du har haft ögonen på honom ett tag, eftersom han vore ett lysande parti för giftermål. Dock verkar han orolig för implikationerna av att gifta sig med en icke Dúnedain. Parmandil är så totalt olik sin bror, mjuk och vänlig mot sina vänner och enligt de historier du har hört totalt skoningslös mot sina fiender.
När domen föll befann han sig på resa till Umbar och när han kom hem begav han sig direkt till ett litet hus du har köpt i staden för att kunna vara för dig själv. Han hade fått ett brev från din far, som han genast ville frambära till dig. När han skulle ge sig av kom din kammarjungfru och varnade er och sedan dess gömmer du honom i huset. De andra i Öppna hjärtat vet om att huset finns och att Parmandil finns där, men av säkerhetsskäl är det bara du och din kammarjungfru som vet var det ligger. Du brukar gå dit, minst varannan dag, för att lämna mat och prata lite med honom. Snart måste ni få ut honom ur Pelargir, men du tror att du har lyckats uppnå ditt mål. Om du väl får ut honom, kommer han med all säkerhet att fria till dig och sedan kan ni tillsammans fly till Eldacar i norr. Du är inte särskilt orolig för att din far skall få lida för ett sådant handlande, eftersom Castamir är alltför upptagen med strider här i norr för att börja krig nere i söder också. Dessutom behöver han legosoldaterna därifrån och hans läge ser sämre ut för varje dag. Din personliga gissning är att Eldacar kommer att återvända i triumf inom några år.
Öppna hjärtat har ytterligare en medlem, Tharhâl, en dvärgisk köpman som helt sonika knackade på er dörr en dag och bad att få bli medlem i Öppna hjärtat. Tharhâl berättade att Aramandil hade räddat hans liv och att hans heder krävde att han återgäldade detta. Eftersom han inte kunde tåla båtar, ville han istället stå till Aramandils familjs tjänst. Öppna hjärtat har ännu aldrig kommit till en situation som har måst lösas med våld, men du har på känn att om det skulle komma dit vore Tharhâl bra att ha med sig.

Matholler, bibliotekarie/astronom/vetenskapsman

Under din ungdom kände höll du dig mest för dig själv, läsande eller undersökande det ena eller det andra. Här lades alltså grunden för dina vetenskapliga studier. Då du är av ädel och rik börd, så var din fars bibliotek fullt av gamla böcker. Din far, som var militär var något missnöjd med att du inte hade mer aggressiva sysslor. Dock gjorde du, som de flesta ädla ynglingar din militärtjänst i flottan. Du trivdes med gemenskapen, dock blev du ofta straffad för att du t.ex. under nattvakten gjort experiment typ undersökt vattendjupet. Din kroppsbyggnad passade sig väl inte riktigt för militärlivet. Tekniken för fäktning kan du. Du är var rent av duktig, men du klarar helt enkelt inte av svärdets vikt. Värja passade dig bättre och du är riktigt duktig med den, men det räknas ju inte som ett ädelt vapen.
Under din militärtjänst grundades ditt intresse för kartografi och astronomi. Då dina överordnade tröttnade på att straffa dig, så började de upptäcka ditt intellekt och sinne för ordning och reda. Först fick du sortera alla kartor och då det saknades rutiner för detta fick du arbeta upp din egen metod. Dina överordnade var nöjda och gav dig i uppgift att rita nya kartor över delar av de långa kusterna, där många detaljer saknades. Detta arbete fann du mycket intressant då det gav näring till din upptäckarlusta. Inga detaljer lämnades åt slumpen eller glömdes bort. Då du tagit din uppgift på något större allvar än dina överordnade, så gick du dem inte sällan på nerverna. De hade bara tyckt att det var en syssla där du åtminstone gjorde någon nytta. När du sedan överraskade dina överordnade med att stanna kvar i militärens tjänst även efter andra året, så gav de dig en liten båt med fem mans besättning. Ert uppdrag var att kartlägga Anduins delta. Detta var en evighetsuppgift, då många av deltats otaliga öar ständigt är under förflytning på grund av det strömma vattnet, trodde de att de skulle slippa dig för ett tag. Efter fjärde året tackade flottan nej till dina tjänster, men rekommenderade dig för ett års uppdrag för armén. Uppdraget var att uppdatera nuvarande kartor och räkna fram avståndet mellan de större städerna. Efter din tid i militären, fick du tjänst i biblioteket i Umbar. Det var det perfekta jobbet för dig, då du fick tillgång till alla böcker du kunde tänka dig. Bra betalt var det dessutom. Du gjorde ett bra jobb och steg snabbt i graderna, vilket gav dig friheten att då och då ge dig ut på expeditioner och upptäckts resor. Inte sällan farliga strapatser, så att förledas till att tro att du är en fegis är fel.

Nu börjar du komma upp i ålder, runt 90, men du är fortfarande i god form, såväl fysiskt som psykiskt. Du börjar däremot undra varför du inte hittat någon kvinna i ditt liv, något du snart måste göra något åt eller acceptera.

Den senaste tiden har du sett fram emot den månförmörkelse som kommer att inträffa på fredag. Det är den första i sitt slag på över 120 år och du hoppas att du under den skall kunna iaktta det mystiska ”etericum” som sägs vila runt månen.

På senare tid har du trots din tid i flottan börjat inse att Castamirs regim inte enbart för gott med sig. Du ser hur kulturella skatter försvinner, inte minst böcker. Böcker med, enligt Côr Aran, tvivelaktigt innehåll låses in från allmänheten och i vissa fall, har du hört, bränns. Nya rutiner har införts på biblioteken och Côr Aran registrerar vem som eftersöker viss information. Delar av denna registrering ansvarar faktiskt du själv för. Värst av allt är kanske att Castamir har flyttat huvudbiblioteket från De Rättrognas Torn, Pelargirs äldsta byggnad, för att bereda plats för sina fördömda hemliga poliser.

Du är numera överstebibliotekarie i Pelargir och har precis avslutat flytten från de Rättrognas Torn till Nya Biblioteket. Budet om flytten kom precis efter att ni hade hunnit katalogisera de tjogtals vagnslaster med böcker som hade räddats ur Osgiliaths ruiner. Alltså kan man, utan att överdriva, säga att du har ett enormt arbete framför

dig, att organisera in alla böcker på sina rätta platser.
Nya Biblioteket är en byggnad som tidigare har varit kungliga familjens residens för besök i Pelargir. I och för sig imponerande, men inte värd det arv som borde tillkomma Gondors första bibliotek. Dessutom saknar den alla de legender som omvälver De Rättrognas Torn, som till exempel den om hur gamle Gerontimus lät bygga en lönngång från biblioteket, för att undanhålla sina nattliga eskapader från sin hustru.

Du är medlem i motståndsgruppen Öppna hjärtat, som samlas på Moranniels bud. I sina brev skriver hon alltid sitt namn baklänges, Leinnarom, för att ingen skall känna hennes identitet. Detta beteende tycker du är ofattbart infantilt, men eftersom hon alltid skickar sina brev med kurir har du låtit henne hållas.

Aramandil, Moranniels make, är däremot en person som du inte skulle lita ett dugg på.
Han har varit viceamiral i centralflottan, men har blivit suspenderad i väntan på utredning angående "ohörsamhet mot konungen" efter att han slank undan från någon samanstötning med flodpirater. Säkert rätt och riktigt alltihopa. Man kan aldrig lita på sådana där marinofficerare när det drar ihop sig till något farligt.
Iwatin
En mycket charmig liten flicka. Dotter till en sydrön konung och mycket beläst för att vara barbar (faktiskt väl beläst även för att vara Dunedain) Du lade märke till henne som en flitig gäst i biblioteket för något år sedan. Hon har flera gånger bett om din hjälp att tolka svåra stycke. Just detta, att kunna be om hjälp ogenerat är något som facinerar och tilltalar dig. Flertalet Dunadanska kvinnor har svårt att acceptera hjälp från en man, det är som om de hela tiden måste bevisa att de klarar sig själva. Iwatin däremot är mycket kvinnlig och verkar inte ha några besvär med att ibland bli överglänst av en man. Din klara uppfattning är att kvinnor, likväl som män, säkert skulle klara uppgiften själv, men med hjälp går det oftast mycket fortare. Efter hand blev ni bekanta och insåg att ni ofta hade ungefär samma syn på saker och ting. Så en dag bad Iwatin dig följa med på ett intressant möte...
Tharhâl
Dvärgen är allt det som du inte är. Han är en handlingens man (?) som energiskt försöker lösa uppgiften så snabbt som möjligt. En gång har du sett honom arg (när en berusad man kallade honom "förkrympt") och du skulle inte vilja vara orsaken till hans vrede. Du vet att Tharhâl är veteran sedan dvärgarnas krig mot orcherna och du har sett brynjan och yxan som han förvarar i huset han hyr. Tharhâl anser sig ha en skuld att betala till Aramandil och verkar alltid söka efter faror att beskydda honom och Moranniel från.

Enamros - Kapten

Till min vän från ungdomsdagar.
Då jag av omständigheterna kring vår ärade moders insjuknande voro tvingad att lämna er alla i stor hast, han jag inte överbära det, som jag så länge i mina tankar haft. När situationen nu blivit sådan den är med vår åldriga moder och skapare, måste åtgärder snarast genomföras.
För hennes snaraste tillfrisknande, vore det lämpligt med en lisa för själen likväl som för kroppen. Den ondska som har drabbat henne måste rotas ut.
Därför ber jag dig, att till de mina frambära den ekkista som vaktas av din mörke föregångare, för att vi skall kunna bruka det som däri finnes emot vår moders sjukdom, till dess undergång. Sök nyckeln till dess vila i nästet, vishetens högborg. Hala in hundarna i norra rummet på andra våningen och finn den där.
Fortfarande tror jag inte att det för sent är att rädda vår moder och mycket av vad som sjukt är kan fortfarande salveras till en ny vår.

Bär det till barndomens tronsal och vänta där uppå mörkrets seger över natten.

Din för evigt, Ayrahtyniv
Vinytharya

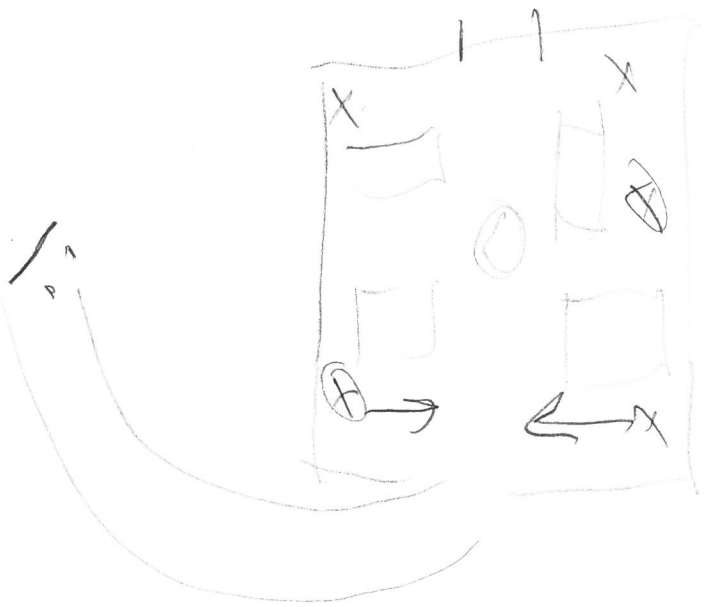
Bakslag.
När du var på väg till huset där du höll Parmandil gömd, kände du dig orolig. Du hade en känsla av att vara förföljd.
Först övervägde du att strunta i besöket idag, du hade ju egentligen inga riktiga nyheter och mat hade han ju gott om. Slutligen bestämde du dig, efter några extra svängar genom trängslet på huvudgatorna, för att ingen skulle kunna klara av att förfölja dig längre. Alltså gick du till Parmandil.
Genast efter att du låst upp dörren till det lilla tvåvåningshuset kände du dig lugn och på bättre humör. Det var med honom du ville spendera ditt liv, han fick dig att känna dig kvinnlig, utan att förolämpa din självkänsla. Männen i ditt hemland visste inte av att behandla en kvinna med den respekt och mjukhet som de förtjänade medan de flesta bland Dúnedain behandlade dig som om du var gjord av glas. Parmandil däremot lyckades med båda och inget på en gång.
Du stannade ungefär en timma, doftade på blommorna som du tagit hit i går, gav honom dagens matleverans och berättade lite nyheter för honom.
Strax efter att du hade gått därifrån kom du på att du hade glömt din brosch i huset och gick tillbaka för att hämta den.
Ytterdörren var uppbruten och hängde snett på sina gångjärn. Du rusade in och sökte efter honom, men han var borta. I matsalen fanns spår efter en strid, omkullvälta möbler och bloddroppar på golvet. Alla dofterna och hans kvarlämnade saker kändes bara ännu mer tilldragande, nu när han inte längre var här.

Angående Tirazôr, min tjänare.

Återigen har vårt folk smittats av denna rädsla för livets slut som förefaller vara vårt ständiga ok.
Tirazôr, gift med min hädangångna oskuldsfulla syster Celebriel, har besudlat sin egen odödliga själ och för detta tvingas jag fördöma honom.
Men som jag känner misskund med honom och ser framför mig den dag då Gondor är kluvet mellan tidigare vänner, befaller jag av honom en tjänst.

Till dess fullbordan skall han dväljas i den krypta, med mitt sigill, som enbart tituleras som Den Fallne Tjänarens.

Minalcar, kung av Gondor av Valars nåde.



Ålder och åldrande

Dunedains av rent blod åldras långsammare, och dör fortare, än andra människor i Midgård, faktiskt även långsammare än människor i vår värld och världsdel idag.

Detta faktum förklaras med att de har inslag av såväl alv som maia blod i sina ådror. Adelssläkter har en lång tradition av giftermål inom en relativt liten krets, och därför har blodet hos dem hållit sig relativt oblandat. Även adelsfamiljernas lättare liv hjälper förståss till att öka deras livslängd.

När Númenoranerna kom tillbaka till Midgård, fanns i det som skulle bli Gondor och Arnor människor av andra släkten. Dessa människor var ättlingar till såväl de människor som hade följt Morgoth under ädelstenarnas krig, som släkten som hade hållit sig borta från krigets centrum i Beleriand och därmed undgått att alliera sig, med den ena eller andra sidan. Trots detta hade de levt i skuggan av först Morgoth, och sedan Sauron, och detta hade påverkat deras seder och bruk. Dyrkan av mörkret, oftast i förtvivlan, var vanlig. Livet var hårt mot dessa släkten, krig mellan stammarna var vanliga, likväl som hungersnöd. Teknologinivån bör ha legat ungefär vid tidig medeltid.
Tillsammans borde dessa faktorer sätta medellivslängden för den Daen befolkning som levde i det som skulle bli Gondor till mindre än 40 år för män, och mindre än 50 för kvinnor. Dock fanns det även i denna befolkning individer som blev mycket gamla, dvs 80-90 år.

Númenoranerna däremot klarade sig längre. Delvis beroende på bättre teknologi, och därav följande lättare liv. Dessutom spelar även blodslinjerna in, och förlänger medellivslängden ytterligare.
Medellivslängden för en "normal" Númenoran vid tiden för ättefejden bör ha legat vid ca 140-160 år.
För medborgare med ädel härkomst ligger medelåldern närmare 200-210 år.
Även om livslängden minskade under Númenors nedgångstid (Númenors första kung, Elros blev ca 500 år gammal) kunde en person med kungligt, eller mycket ädelt blod räkna med en livslängd på 250-300 år.

Tabellen nedan försöker visa ungefärliga tidpunkter i livet för en ädel Númenoran :

Barndom	0 - 18	(motsvarar ungefär 0-15 i dagens Sverige)
Ungdom	18 - 35	(motsvarar ungefär 15-25 i dagens Sverige)
Mognad	35 - 70	(motsvarar ungefär 25-40 i dagens Sverige)
Medelålder	70 - 110	(motsvarar ungefär 40-55 i dagens Sverige)
Övre medlålder	110 - 190	(motsvarar ungefär 55-70 i dagens Sverige)
Ålderdom	över 190	(motsvarar ungefär över 70 i dagens Sverige)

Ras- och köns- och ståndsdiskriminering.

Regel 1: Diskriminera

Jo, det är verkligen så enkelt. Gondor i mitteln av tredje åldern fungerar ungefär som Sydafrika gjorde vid sekelskiftet. (Gondor vid tiden för ringens krig är inte fullt lika radikalt, utan kan mer liknas vid dagens Sydafrikanska samhälle.)
Runt år 1500 fungerar icke Dunedains, eller som de kallas av krona och administration "utlänningar", dock i bästa fall som tjänare till Dúnedains.
Fram till innan sista alliansens krig, fick utlänningar inte ens tillåtelse att bosätta sig i städerna, utan fick hålla till i sina urgamla byar utanför städerna. De bland Dúnedain som väljer att gifta sig med en utlänning kan vänta sig att vänner och grannar börjar ifrågasätta hans omdöme. Ja just det, HANS omdöme, eftersom i princip inga kvinnor bland Dúnedain gifter sig utanför sin ras. Detta beror på att familjen (fadern) har mer att säga till om i detta fallet. Eftersom Gondor ständigt ligger i krig, finns det därigenom ett underskott av män. Eftersom dessutom kanske 1-3% väljer att gifta sig med kvinnor av "lägre" ras, får ca 10% av de Númenoranska kvinnorna finna sig i att leva sina liv ogifta. Dock anses det som ett mindre socialt handikapp att vara ogift, än att vara gift med någon av fel ras. Överhuvudtaget behandlas kvinnor som mindre förstående än män, det behövs till exempel två kvinnors vittnesmål för att uppväga en mans i en rättegång. Dock är kvinnor myndiga och skatteskyldiga. Därmed har de även rätt att driva handel.
Sedan Castamir tillträdde tronen har skatten för utlänningar boende inne i någon av rikets större städer fyrdubblats, medan den "bara" har fördubblats för dem som väljer att bo kvar på landsbygden. Detta har lett till massiv utflyttning ur städerna av utlänningar, och de enda som finns kvar nu, är de som är rika och driver företag (och de är VÄLDIGT få) och de som är för fattiga för att kunna flytta.

Ickemänskliga raser behandlas något annorlunda. Den enda ickemänskliga ras som finns representerad i Pelargir är dvärgar, och dessa är nästan uteslutande köpmän som handlar med vapen, eller smeder. Eftersom dessa är mycket viktiga för rikets välmående och extra viktiga nu, med inbördeskrig runt knuten, behandlas de väl av administration och lagar. Detta hindrar dock inte folk på gatan att skoja, förakta och driva med dem. Dvärgar (eller som det heter i lagen "alla omänniskor") beskattas dock mer än dubbelt mot Dúnedain. Denna skatt är en av bara två (se utlänningar ovan för den andra) som har ökat i Pelargir sedan Castamirs makttillträde, medan resten av Gondor har sett skattetrycket i stort sett fördubblas. (giftermål mellan människor och dvärgar är naturligtvis inte ens tänkbart, och har aldrig förekommit)

Ståndsmässigt är Pelargir en fullkomligt delad stad. På ön i mitteln, som innehåller gamla staden får bara människor med "rent blod" bo. För att få köpa egendom här, måste en ansökan göras i stadskontoret.

Regel 2: De som har pengar och/eller makt diskrimineras mindre

Naturligtvis är det så. Viktiga människor (eller dvärgar) kan man inte kosta på sig att göra sig ovänner med. Till exempel äger ett litet antal dvärgar (4 stycken) samt ett antal icke Númenoraner (ca 20 stycken) fastigheter innanför murarna.

Rättelser/tillägg

1. Matholler har blivit karatesnubbe, för att han inte skall behandlas som "mesig" ny framsida till honom, och ny baksida till Aramandil

Glöm inte heller att påpeka för alla, tex när du delar ut karaktärerna att han är en högt respekterad vetenskapsman, och inte BARA överstebibliotekarie.

2. Moranniels hemliga källarrum har en besvärjelse lagd på sig, av Tirazor, så att bara hon kan gå in där. Alla andra som försöker, hamnar i ett hypnosliknande tillstånd, går upp i köket, brer en macka med honung, och vaknar upp när de sitter och äter. Om någon hindrar dem från att gå iväg, vaknar de inte förrän de har kommit "en bra bit" ifrån rummet.

Brevet som Moranniel får, är förseglat med ett sigill i form av ett eklöv.

3. Scen 3c
När karaktärerna går runt i De Rättrognas Torn, kommer plötsligt en figur ut i halvmörkret mot dem, ur ett närbeläget rum. (ej rummet)
När överraskningen/skrämseleffekten har lagt sig ser de att personen är relativt lång med långt vitt skägg, klädd i lång vit kåpa och bär en tung trädstav. Han hälsar på Matholler som om det inte alls skulle vara något konstigt att möta dem här och nu, som känner igen honom som Curunír, den vandrande trollkaren. Curunír har kungens (både den gamla och den nyas) gunst och har tillåtelse att komma och gå som han vill i biblioteket. Kanske har han även fått detta utsträckt till tornet ?
Curunír frågar Matholler samma fråga som han har gjort många gånger förut, han söker en bokrulle skriven av Isilur, strax efter att denne återkom från belägringen av Barad-Dûr. Enligt hans uppgifter skulle den ha funnits i tornet innan flytten, och den har inte kommit till nya biblioteket.
Efter en del diskuterande går han iväg.
SL
Curunír är det namn Saruman använder i Gondor, och bokrullen är den Gandalf långt senare hittar i kungliga biblioteket i Minas Tirith.
I den hemliga skrubben finns ett tänt ljus på pulpeten, vid boken.
Dessutom finns det en bokrulle med konungens sigill, som är skriven av Isildur..
Curunír står inte att finna..
Kom ihåg att det är dödsstraff på att bryta ett konungsligt sigill utan orsak..
Bokrullen innehåller text om hur Isildur skär ringen från Saurons finger mm, och har ingen som helst relevans för äventyret. Kommer som ett handout.

Côr Aran

Det finns två grupper inom Côr Aran som har ögonen på öppna hjärtats medlemmar, dessa är :

1. Gurthang

   Gruppledare för Gurthang är Thorongil, en gammal rival till Aramandil. De är lika gamla, har känt varandra sedan de var små och var ursprungligen goda vänner. På militärakademin sattes denna vänskap på hårda prov, eftersom Thorongil överglänste Aramandil, gång efter annan. Dödsstöten för vänskapen kom sedan, när Aramandil avancerade fortare i graderna än Thorongil (Thorongils ätteträd är inte särskilt gammalt eller ädelt)
   Thorongil övergav flottan som enbart överkapten, fyra steg under Aramandil, när ättefejden utbröt för att bli celledare i Côr Aran, där han hoppades på en snabb karriär. Där sitter han fortfarande nu, fyra år senare, som celledare, dvs chef över sin grupp med sju underhuggare och är en ganska bitter man. Han skyller sina

misslyckanden på Aramandil och har gjort det till sin uppgift att avslöja honom. Han är medansvarig i Aramandils avskedande.
Thorongils grupp känner till att Aramandil, Tharhal, Iwatin, Aramandils amma och "en annan" (Matholler) håller hemliga möten i Aramandil/Moranniels källare.
Thorongil har dock alltid haft ett gott öga till Moranniel, och har därför avfärdat henne som medlem i gruppen, som han tror heter enbart "Hjärtat"
Thorongil bor, som av en tillfällighet, mitt emot Miriel, modern till ett av Aramandils "barn på stan"
Anta alltid att Thorongil har en eller två man som skuggar medlemmarna i Hjärtat.
Det är Gurthang som tillfångatar Parmandil, Aramandils bror.

2. Angainor
Angainor har Aramandils amma på lönelistan, och känner därför till att de letar efter en ekkista. De har även sett till att Parmandil har kunnat hålla sig undan, "rättvisan", för att kunna ta så många som möjligt i gruppen när de tar ut honom. De känner till alla namnen utom Matholler och Tharhal. De håller även på att smuggla in en ekkista att använda som lockbete. Detta kan Tharhal få reda på, via de flodpirater han ibland har jobbat ihop med, och som sköter insmugglingen.

Extra sysselsättning.

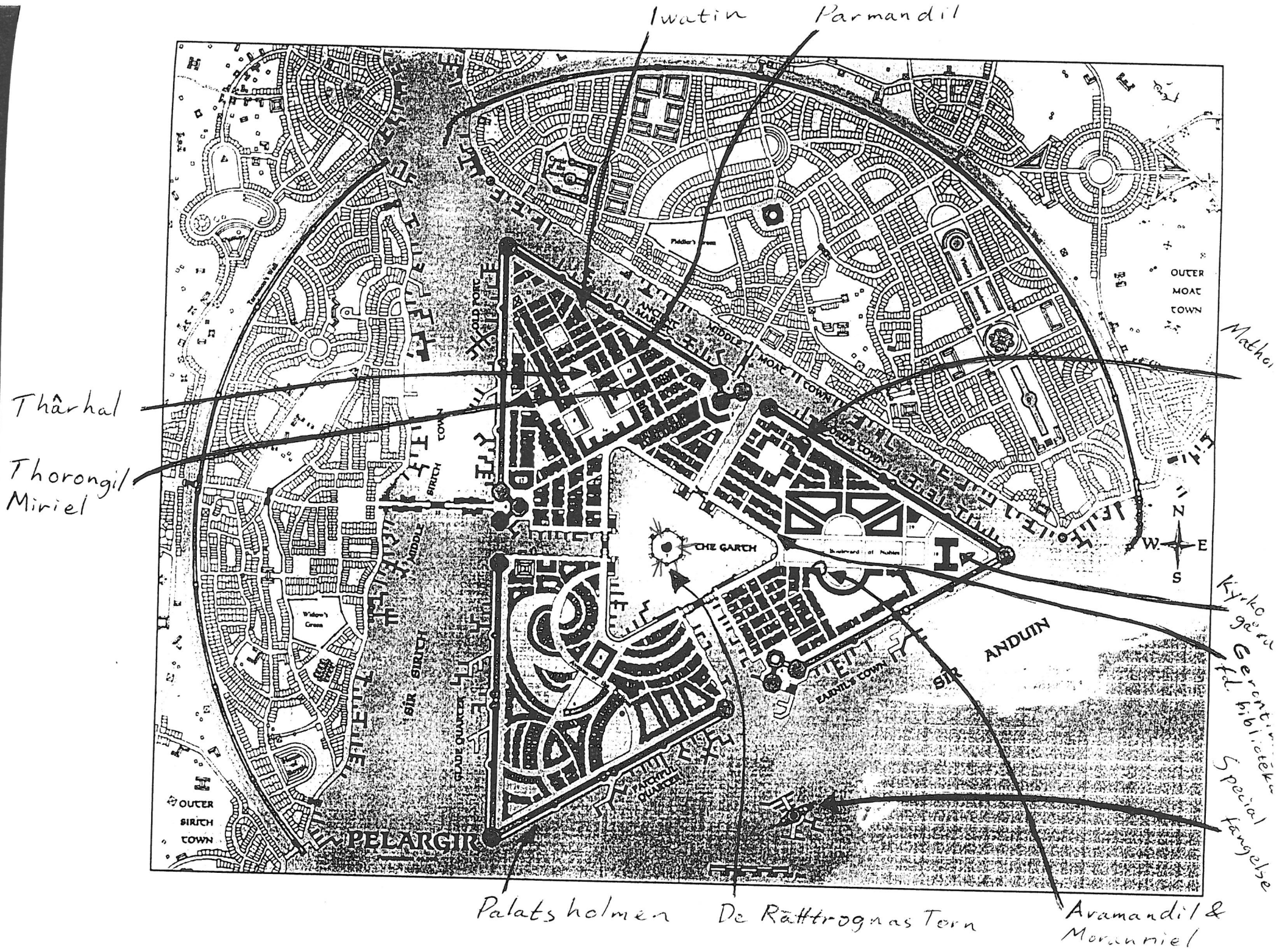
Om du känner att det behövs för att få in någon i handlingen.

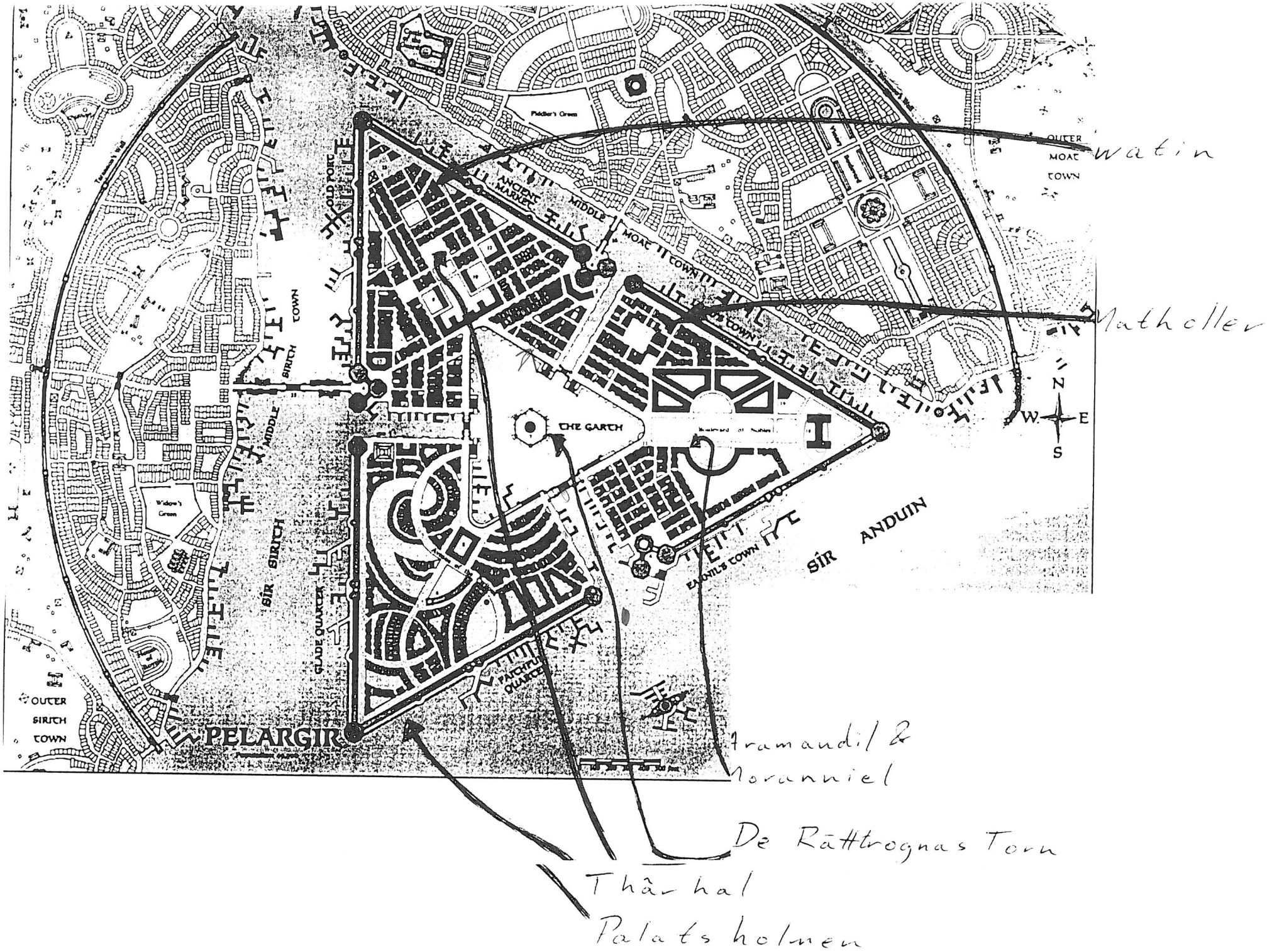
"Barn på stan"
Miriel, modern till ett av Aramandils utomäktenskapliga barn, skall ha underhåll en gång i veckan. Av Aramandil personligen. Det är hennes lilla sätt att förödmjuka honom. När han skall dit tredje dagen på äventyret (du måste påminna honom om detta eftersom det inte står på karaktären, gärna i god tid) kommer Iwatin att se honom SMYGA in på en bakgata. När hon kollar runt hörnan har han uppenbarligen smitit in genom en dörr. På ena sidan gatan bor Miriel, som Iwatin inte vet ett dugg om, och på andra sidan bor Thorongil, som Iwatin VET om. Undrar vad hon kommer att tro..

Mitt i natten blir Matholler inkallad av Côr Aran, för dikttolkning, men undrar om de andra kommer att tro det, när de får höra ryktas att han hämtades av kråkor mitt i natten.

Iwatin kan hotas med att "din fars rike kan ju råka bli invaderat" om hon inte berättar hur sigillet på brevet till Moranniel såg ut. Om hon berättar kommer någon att hitta ett sådant sigill i Moranniels kläder.

Tharhal får reda på att "en grupp kråkor" behövde en "ekkista med gammaldags utseende" till en operation. Och det var bråttom.


Iwatin
Parmandil
Thârhal
Thorongil
Miriel
Mathol
Kyrko gård
Gerontin fd. biblioteka
Special fangelse
Palatsholmen
De Rätttrognas Torn
Aramandil & Morunniel
OUTER MOAT TOWN
OLD PORT
MIDDLE MOAT TOWN
THE GARTH
SIR ANDUIN
EARNIL'S TOWN
SIR SIRITH
GLADE QUARTER
FAITHFUL QUARTER
OUTER SIRITH TOWN
PELARGIR
N
W
E
S



Watin
Matholler
Aramandil &
Moranniel
De Rāttrognas Torn
Thârhal
Palatsholmen
OUTER MOAT TOWN
ANCIENT MARKET
MIDDLE MOAT TOWN
OLD PORT
SIRITH TOWN
MIDDLE
SÎR SIRITH
GLADE QUARTER
Widow's Green
THE GARTH
SÎR ANDUIN
EARNIL'S TOWN
FAITHFUL QUARTER
OUTER SIRITH TOWN
PELARGIR
N
W
E
S