

Wheel of Time

et episk eventyr



FFF

Indhold

1	Eventyret begynder	5
2	Tobins Hollow	15
3	Falme	19
4	Slaget ved Falme	23
5	Der trædes vande	27
6	En Panarks død	31
7	Bye, bye Tanchico	39
8	Et intermezzo i Denhuir	43
9	Det er godt nok feje hold...	47
10	I en større sags tjeneste	51
11	En magisk rejse til Tar Valon	57
12	Appendix	63
12.1	Players Aid 1	63
12.2	Players Aid 2	64
12.3	Players Aid 4	65
12.4	De store linier	66

FFF

Kapitel 1

Eventyret begynder

En kold vind blæser henover Almoth Plain. Et sted på sletten står seks helte - nej, eventyrere er nok et bedre ord - og fryser. Humøret er tydeligvis ikke helt i top. Eventyrerne tager del i den episke jagt på det sagnospundne "Horn of Valere". Jagten startede i Illian for flere måneder siden, og forskellige spor har ført gruppen til Almoth Plain. I dag det den femte chorun og sporet er blevet koldt som vejret... Året er 998 NE*...

Gruppen består som sagt af seks eventyrere. De seks har samlet sig fra to grupper af tre, den ene bestående af Parthos, Mandarb og Alisa, og den anden af Richard, Iago og Konrad. Parthos er en solbrun sværdfægter, Mandarb en mere simpel øksesvinger og Alisa en haltende, ung kvinde, der kan tappe af kraften. Spejder-Richard er en ung, lidt vild bueskytte og Iago en gammel mand, der kan bruge kraften, og hvis humør og sindsstemning kan være noget af en prøvelse for de andre. Endelig er der Konrad Ingolf Leopold Liberkind, en smuk, blond mand med blå øjne, som ud over at være dygtig med sit sværd og sit skjold, også kan tale med om mange forskellige emner. Netop som jeg skriver dette, ankommer gruppen til den lille flække Flakkenfort.

Da gruppen går ind i byen kommer en ung kvinde hen mod dem. Hun henvender sig til Richard, fortæller at hun hedder Lisa, og hun overbringer en besked og en pung fra Nadira Sedai. På sedlen står, at hun har en opgave til gruppen, og at hun har reserveret værelser på "Three Crowns Inn" i Arturos Orchard, der ligger tre dages rejse mod vest. I pungen ligger 100 GC! En formue! Tænk at give så mange penge til ukendte fremmede. Lisa bliver udspurgt, men hun ved ikke mere, dog oplyser hun, at hun fik brevet for to dage siden.

*10. måned ifølge fereedkalenderen, der består af 13. måneder. Hver uge består af 10 dag.

Gruppen er tydeligvis lidt i vildrede. De kan selvfølgelig ikke tillade sig at tage pengene, uden at følge op på opgaven, og altså mødes med Nadira. På den anden side leder de jo efter hornet, men lige nu synes det at være langt væk. Endnu et lille tvist er, at når hun underskriver sig Nadira Sedai, betyder det, at hun kan tappe af kraften. Iago er lidt loren ved at skulle tale med hende... Iago og Mandarb opsøger den ældste og mest vidende mand i byen - Groman, for at spørge ham om hornet. Selvfølgelig har han hørt om det - ligesom de fleste børn og voksne, men at det skulle være begravet et sted på Almoth Plain? Det har han aldrig hørt. Faktisk tvivler han på, at det overhovedet ligger begravet. Ville det ikke være mere naturligt, at en sådan skat var placeret et godt bevogtet sted? Sporet er nu ikke bare koldt, det er nærmere bundfrossent, og vores gruppe af eventyrere bestemmer sig for - indtil videre - at opsøge Nadira for at høre, hvad hendes opgave går ud på.

Den ottende chorun er endnu en dag, hvor man burde holde sig inden døre. Det blæser, støvregner og tordenen ruller i det fjerne. Gruppen er på til Arturos Orchard, og de skulle gerne ankomme dertil ud på eftermiddagen. Pludselig oplyser et lyn himmelen, og der viser sig en sort søjle af røg et stykke fremme.

Richard sporer sin hest og ridder i forvejen, for at se hvad det er, der brænder, mens de andre haster af sted på deres ben. Det er en gård bestående af tre bygninger. Stuehus, lade og stald. Det er laden, der er brændt ned. Hveden på markerne omkring gården er muggen, og den skulle have været høstet for i hvert fald en uge siden. Umiddelbart er der intet at se eller høre. I køkkenet er der dækket op til fire personer, men de har ikke nået at spise.

En nærmere eftersøgning viser, at der ikke er nogen dyr i stalden, og der er ingen spor af, at beboerne skulle være omkommet i branden. Eventyrerne har næsten opgivet at finde noget, da Alisa hører barnegråd fra høloftet. Det er en meget skræmt lille pige - Issa. Hun er sværtet af sod i ansigtet, og hendes kjole er brændt i kanterne. Alisa får et agern til at lyse, og med det lokker hun hende ned. Efter Alisa har beroliget hende, fortæller Issa, hvad der er sket. I går kom soldater til gården. De tog Alisas forældre, hendes bror og deres dyr med. Alisa gemte sig. Hun beskriver soldaterne, som havende flag med røde striber og et træ på. Særligt husker hun "en stor mand med knurhår". Knurhårene tolker vi som overskæg, og ud fra beskrivelsen lyder det som soldater fra Tarabon. Godt nok er Almoth Plain en slags ingenmandsland, som både Tarabon og Arad Doman gør krav på, men ligefrem at kidnappe bønder og deres familie er ikke hverdagskost. Issa fortæller også, at grunden til at kornet ikke er blevet høstet er, at hendes far er kommet til skade med det ene ben.

Issas onkel Hobbes ejer Three Crowns Inn i Arturos Orchard, så ved middags-

tid drager eventyrerne og lille Issa videre mod Arturos Orchard. Det meste af turen går glat, men på vejen opad en bakke, hører vores gruppe af eventyrere en kakofoni af fugleskrig. Sorte ravne sider på resterne af en hest og hakker det sidste kød af knoglerne. En mand står og råber af ravnene, men de ænser ham ikke. Manden hedder Giddeon Forn og er kræmmer. Han er blevet overfaldet af seks soldater klædt i Tarabonske uniformer. Lederen var en stor mand med overskæg og grå øjne. Umiddelbart lyder det som om, at det er samme gruppe, som hentede Issas familie.

Vores heltemodige eventyrere hjælper Giddeon med at trække hans kærre til Arturos Orchard, og til gengæld vil han byde på aftensmad. Et par timer senere ankommer den nu otte personer store gruppe til Arturos Orchard. Det er en lille by med en omkring tyve huse. Den eneste bygning i to etager er kroen - Three Crowns Inn. De fleste borgere fra byen er samlet i kroen, hvor der bliver holdt borgermøde. Ordstyreren er en høj mand med forklæde. Han hedder Hobbes, og udover at være ordstyrer, er han også byens borgmester, krovært og Issas onkel. Da gruppen træder ind i krostuen, dæmpes snakken og Issa styrter hen til sin onkel.

Borgermødet bliver afholdt fordi der sker mystiske ting og sager på egnen. Der går rygter om...

- Soldater fra Tarabon såvel som fra Arad Doman udplyndrer folk på egnen.
- Vingede væsner flyver på himlen.
- På Tomans Head færdes et mærkeligt folk, der ridder på monstre!
- Ais Sedai har angrebet landsbyer på Tomans Head.

Gruppen fortrækker til et sidelokale med Hobbes. Han fortæller, at Nadira Sedai er en dannet kvinde fra Tar Valon. Hun har overfor Hobbes benægtet, at Ais Sedai skulle have angrebet landsbyer. Hun rejser med en stor bredskuldret mand, hvis navn er Gable. Nadira er ikke på kroen, hun drog videre for to dage siden. Nadira har reserveret fire værelser til eventyrerne.

Eventyrgruppen indtager aftensmåltidet i krostuen (på husets regning). Der er nogenlunde enighed om, at folkene i landsbyen trænger til hjælp. Mange af deres problemer kan åbenbart føres tilbage til en enkelt gruppe af soldater med Tarabonske uniformer. Hvis bare man kunne få has på dem... Hobbes henviser gruppen til Jaisin, der har en gård lidt nord for byen. For to dage siden hørte han hestevrinsken fra flere heste bag et højdedrag, hvor der ikke normalt ridder nogen forbi.

I aftenens løb høres endnu et rygte:

- Falme er blevet invaderet af hav-folk!?!

Næste morgen drager vores modige eventyrere til Jaisins gård. Jaisin viser dem stedet, hvor hestene er reddet forbi. Richard kan tydeligt se spor efter seks heste. Sporene fører mod nordøst, og de er omkring én dag gamle.

Sporene er rimelig lette at følge, men efter to timer hører vores eventyrgruppe lyden af tumult og kamp! Ved bredden af en lille sø ligger en mand på jorden og værger for sig, mens en puma prøver at gøre det af med ham. En anden mand kæmper stående mod en anden puma. Vores eventyrere kaster sig på heltmodig vis ind i kampen, og pumaerne nedkæmpes uden alt for store anstrengelser.

Mændene er tydeligvis ikke fra lokalområdet. De har mørkt hår, som er barberet væk i siden. De er borderlanders fra Shienar, så de er langt hjemmefra. De præsenterer sig som Hurin og Venir og er her efter ordre fra lord Ingstal. De er her fordi de forfølger nogen - en dark friend. De er muligvis såkaldte thief catchers, men vores eventyrere får aldrig helt klarhed over dette.

Hurin og Venir har et par mil mod nord set spor af nogen, der har udført forfærdelige gerninger. De er redet videre mod nordvest. Gruppen tager afsked med mændene fra grænselandet, og de spor de følger, er omtrent i samme retning, som dem Hurin og Venir talte om. Vores venner har også tid til at efterrationalisere en smule. Pumaer plejer ikke at angribe voksne mennesker. Er dette sammen med angrebene på de lokale bønder tegn på, at verden er ved at gå helt af lave? Måske er der endog en smule sandhed i de rygter, der ellers lyder som det rene opspind. Flyvende væsner? Mærkelige folk der ridder på monstre? Hmmm...

Sporene fører videre til en forsænkning i landskabet, her er spor efter mange heste, og sporene fører videre mod nordvest. To timer senere når vores gruppe af håbefulde eventyrere endelig frem til dem, der (sandsynligvis) har lavet sporene. På toppen af en lille bakke har nogen slået lejre. Lejren består af tolv heste i en fold, fire mindre telte der står rundt om et større telt, og endelig en indhegning der er bevogtet af to vagter. Over lejren vajer et flag med røde striber og et hvidt træ - Tarabon.

Her vil læseren sikkert forvente, at vores eventyrere vil gå lige ind i lejren og angribe soldaterne, hvis de ikke gør som befale. Men nej... Eventyrerne udviser stor tålmodighed og iværksætter en overvågning af lejren. Det viser sig, at der i indhegningen befinder sig mennesker (fanger). Det er svært at vurdere, hvor mange soldater der er, men det kunne dreje sig om to vagter ved hestene, to vagter ved indhegningen, otte soldater og tre officerer. Det bliver i plenum besluttet, at den bedste plan er, at prøve at lokke nogle af

soldaterne væk fra lejren. På den måde vil man undgå at slås med alle på en gang.

Iago og Alisa gør det bedste de har lært for at ligne kræmmere. De går på vejen hen mod lejren, sørger for at de bliver set, hvorefter de nervøst trækker sig tilbage. Umiddelbart fungerer planen efter hensigten, for to soldater følger efter Iago og Alisa. I skoven har de fire øvrige eventyrere gemt sig; klar til at springe frem og overmande soldaterne. Til nogen overraskelse for vores gruppe opgiver soldaterne meget hurtigt at følge efter de to "kræmmere". Det ser ud til, at den ellers fremragende plan ikke har virket efter hensigten.

Vores gruppe vender tilbage for at overvåge lejren og samtidig diskuterer de, hvordan sagen nu skal gribes an. Pludselig er det som om, at det er svært at blive enige om, hvad den bedste plan er. Skal lejren angribes lige på? Er der mulighed for en diplomatisk løsning? Kan man kombinere diplomatiet med et overraskelsesangreb? Er fjenderne så skrappelløse, at de kan finde på at slå fangerne ihjel, såfremt de bliver angrebet? Og er det bedst at handle nu, eller vil det være bedre at vente til mørket falder på?

Bølgerne går højt, og der diskuteres endnu, da det begynder at skumre. To officerer sadler op og ridder nord på. Kort tid efter giver den tredje officer nogle hårde kommandoer til soldaterne, hvorefter han forlader lejren og går syd på. Alisa, Mandarb og Richard følger efter officeren, mens Iago, Parthos og Konrad bliver og overvåger lejren.

Officeren standser efter nogle hundrede meter. Han ser nervøs ud. Pludselig - og helt uden varsel - træder en skikkelse ud af træernes skygge...

Officeren: "Vær hi-i-ilset!"

Skyggen: "Stille!"

Skyggen: "I har fremprovokeret 'den ønskede ustabilitet'."*

Skyggen: "Vores herre - Mørkets Fyrste - har store planer. Der skal rapporteres til Tanchico."

Skyggen forsvinder igen, hvorefter officeren (sir Kerridin) henter en hest og galoperer mod syd.

Vores venner beslutter sig for, at tidspunktet - hvor alle tre officerer har forladt lejren - vil være velvalgt til et angreb. Planen for angrebet er ikke kniv-skarp, men nogle lader til at mene, at den går ud på at blive i skoven og skyde efter soldaterne med buer. Nu kan jeg ikke påstå, at jeg kan se ind i de enkelte eventyreres hoveder og gennemskue deres tanker og motiver. Blot kan jeg konstatere, at sådan kommer kampen ikke til at arte sig...

Richard skyder mod en af soldaterne. Konrad løber frem mod fjenderne.

*ordet fra det håndskrevne manuskript er vanskeligt at tyde...

Parthos og Mandarb følger efter. Iago skriger: "Hvad laver I!?" Og de første sekunder af kampen ser han passivt til. . . Måske har han svært ved at sætte sig ind i de fremstormendes dybtføjte bekymring for fangernes sikkerhed? Eller måske er det fordi, han ikke er omstillingsparat? Få øjeblikke senere bidrager han dog til kampen ved med overraskende myndig og kraftig stemme at kommandere med soldaterne. Dette kommer til nogen overraskelse for vores øvrige venner, men trods det går der ikke lang tid før alle soldater er nedkæmpet.

Fire af soldaterne når at flygte. Iago skærer halsen over på en såret soldat, men det er vist kun Mandarb, der ser det, og hændelsen får lov til at stå forholdsvis ukommenteret hen.

Der er elleve fanger. Heriblandt Issas bror og forældre. De fortæller, at soldaterne har talt om, at Arturos Orchard skal angribes ved daggry næste dag. Soldaterne har en lejr mere et sted mod nord.

Mandarb og Richard ridder straks af sted for at advare Arturos Orchard om angrebet. De sidste fire laver en hurtig undersøgelse af lejren, hvorefter fanger og soldater eskorteres til Arturos Orchard. Under ransagningen finder vores venner våbenfrakker fra Lysets Børn (med den gyldne sol) i soldaternes oppakning.

Gruppen ankommer til Three Crowns Inn ved midnatstid, og da soldaterne forhøres indrømmer de, at de er fra Lysets Børn. Deres opgave er at skabe kaos her i området. Det er nordgruppen (på cirka 15 mand), der skal angribe Arturos Orchard og på Almoth Plain findes adskillige lignende grupper. Lederen af Lysets Børn på Almoth Plain er en Jeffron Burnault.

Vores eventyrere går i gang med at planlægge forsvaret af byen. Ud over de seks heltemodige eventyrere, kan byen supplere med 10 bønder med vildsvinespyd og 2 med buer. Denne gang har de ikke svært ved at blive enige om en plan. Richard, Iago og de to lokale bueskytter vil tage position på første sal i kroen. De ti vildsvinespydmænd gemmer i stalden bag kroen, mens Parthos, Mandarb, Konrad og Alisa gemmer sig i smedjen. De tre første for at komme i nærkamp med fjenderne. Den sidste for at assistere hvis det nu skulle vise sig, at nogen af vennerne bliver alvorligt sårede.

Ved daggry ridder tolv ryttere ind i byen. De seks har fakler, og de sætter ild på husene. Rytterne deler sig i to grupper, og så snart de første kommer hen til kroen, angribes de nådesløst af vores eventyrere. Kampen bølger frem og tilbage. Først ser det ud til, at fjenderne forholdsvis let vil blive slået tilbage. Pludselig er det som om, at lykken vender. Heldet tilsmiler de gemene soldater fra Lysets Børn. I løbet af ganske få sekunder får tre af dem tildelt vores ellers ganske overlegne venner kritiske skader. Både Alisa og Konrad går ned, men

heldigvis for vores venner - og muligvis også for den ganske verden - vender heldet endnu en gang, og fjenderne jages på flugt.

Da skaderne på landsbyen og dens beboere gøres op, viser det sig, at de er sluppet utroligt heldigt fra angrebet. Kun tre huse er brændt ned, og kun en enkelt landsbyboer er blevet såret - og det er endda sket, da en af de andre landsbyboere dristede sig til at sætte en pil i ryggen på ham. Landsbyboerne er utrolig taknemmelige.

Ved middagstid ankommer Nadira og Gable. De kommer over til vores heltes - nu må denne titel være berettiget -bord, og Nadira beder dem om at komme op på hendes værelse. Nadira takker for gruppens tålmodighed og hjælpen til landsbyen, hvorefter hun fortæller, hvorfor hun har kontaktet dem. Megda Sedai (en del af Den Grønne Adjar) er forsvundet. Megda har været på mission for Det Hvide Tårn på Tomans Head. Indtil for et par uger siden var Megda i løbende kontakt med Det Hvide Tårn, men nu er hun tilsyneladende forsvundet. Da hun sidst lod høre fra sig, var hun i Tobins Hollow, og var muligvis på vej til Falme. Megdas opgave var, at undersøge rygter om, at kvindelige Ais Sedai skulle have angrebet landsbyer på Tomans Head. Nadira fortæller, at Falme er blevet indtaget af en ukendt styrke, der ridder på sære ridedyr og inkluderer channelers. Måske er Megda blevet taget til fange af denne styrke? Nadira vil fortsætte Megdas mission. Gruppens opgave er at finde ud af, hvad der er sket med Megda. Megda er en slank kvinde på omkring 1m og 70cm. Hun har ildrødt hår og blå øjne. Hun rejser sammen med sin ward, Mainard, der er fra Tar Valon. Nadira og Gable vil tage til Tanchico, og når heltene har fundet ud af, hvad der er sket med Megda, skal de melde tilbage til Nadira på Inn of the Golden Cup i Tanchico.

Landsbyboerne er som sagt meget taknemmelige, og smeden hjælper uden beregning med at ændre brændemærkerne på Lysets Børns heste, så vores helte nu alle har ridedyr - endda lette krigshest. Symbolet ændres til en otte-takket stjerne. Efter et velfortjent hvil, drager vores helte næste dag af sted mod Tobins Hollow.

Rejsedagene forløber begivenhedsløst, og den trettende chorun er der ikke langt til Tobins Hollow. Midt på formiddagen høres et skrig oppe fra, og et stort vinget væsen flyver et sted højt over gruppens hoveder. Væsnet lægger an til landing, og på ryggen af det sidder en rytter. Det kan man ikke bare lade passere, så gruppen begiver sig hen mod det sted, væsnet lander.

Det er landet i en lysning, Parthos og Konrad sniger sig tættere på for bedre at kunne se. Væsnet har seletøj på, og otte soldater i farverige uniformer med insektagtige hjelme læsser noget af dyret. Desværre kommer Konrad til at knække en gren, og han anråbes af soldaterne. Konrad træder frem og

bedyrer, at det er første gang han har set så stort et flyvende væsen, og af nysgerrighed har han sneget sig tættere på for bedre at kunne se. Soldaterne er ikke direkte fjendtlige, men de forlanger at Konrad fremsiger en slags ed. Når man nu står ene mand overfor otte soldater, er der ikke nogen grund til at spille kostbar, så Konrad fremsiger eden, der drejer sig noget om “frontløberne”, “afvente genkomsten” og “tjene de, der kommer hjem”. Konrad går tilbage til de andre, men netop som de er på vej væk, høres lyd af kamp fra lysningen.

Gruppen vender tilbage og ser, at ti mænd klædt i laser har angrebet soldaterne. Flygtningene er bevæbnet med køller, og de ser ganske chanceløse ud i kampen mod soldaterne.

Nogen burde gøre noget, men hvem er gode og hvem er onde. Det er svært at forestille sig en tredje mulighed... Konrad, Mandarb og Richard stiller sig på de svages side, og angriber soldaterne. Iago er slet ikke overbevist om, at det er det rigtige at gøre, men til sidst tager han også del i kampen. Parthos er ikke modig nok til at vælge side. Han står passivt tilbage, mens han observerer hvordan soldaterne hugger i hans venner... Efter en hård kamp overgiver de sidste fire soldater sig. Det drejer sig om tre menige og en officer. De fleste af flygtningene er døde. Flygtningene kommer fra Tobins Hollow, der er blevet angrebet af disse foule fjender. Flygtningene fortæller, at Megda boede i kroen “Inn of the Valley” i Tobins Hollow for en måneds tid siden. Hun tog til Falme, men vendte tilbage kort før byen blev angrebet. Megda var såret, og hun nåede ikke væk. Ordren til at byen skulle angribes blev givet af en lord Timak.

Næste punkt på programmet er at afhøre de tilfangetagne soldater. Skal der udøves moderat fysisk pres på fangerne for at få dem til at tale? Nej... Der til er gruppen som helhed for civiliseret, de er dog ikke fuldstændig enighed om dette. Selvom fangerne sepereres og serganten hænges op med hovedet nedad, er de eneste ”indrømmelser” de kommer med, at

- Sergenten hedder Nadillon.
- De er frontløbere for hæren.
- “Vi befrier landsbyerne, folk her har glemt de gamle eder.”

Iago mener, at fangerne bør have halsen skåret over - muligvis vil han også drikke deres blod, på det punkt er han ikke helt klar. Et klart flertal i gruppen bliver dog enige om, at det vil være mere humanitært at binde dem til et træ, hvilket bliver løsningen. Iagos kommentarer om, at de så bliver efterladt til de vilde dyr, bliver ignoreret...

Vores eventyrgruppe ikklæder sig soldaternes rustninger. De fleste kan godt gå for at være "frontløbere", men Alisa ligner ikke rigtig en soldat. Forhåbentlig vil ingen komme så tæt på, at de kan se det.

Gruppen går mod Tobins Hollow, og vi forlader dem, mens de står og spejder ud over byen. Byen består af omkring tredive huse, der patruljerer en del soldater rundt. Til gengæld er der ingen lokale at se. Blå-hvide vimpler vejrer foran kroen. . .

Se, det var første kapitel i den lange historie om, hvordan tidens hjul drejer. Nogle er klar over, at det drejer, mens andre lever i lykkelig uvidenhed. Vores helte er nok begyndt at have en mistanke om, at alt ikke er som det plejer - noget er galt. De fleste af de løse rygter er blevet bekræftet, men hvad er det egentlig, der ligger bag? Er det virkelig Lysets Børn, der skaber kaos på Almoth Plain? Og er deres interesse i det, at de på et tidspunkt vil give sig tilkende og skabe stabilitet, hvorefter de vil stå som en slags helte? Hvad er det for "hav-folk", der har indtaget Falme? Hvad er det for en hær, frontløberne er frontløbere for? Er der virkelig Ais Sedai, der har angrebet landsbyer på Tomans Head? Og er det i så fald "almindelige" Ais Sedai eller er det repræsentanter for hav-folket? Lidt mere jordnært: Er Megda i Tobins Hollow? Og kan vores helte snige sig usete ind? Og hvor faen er det der horn? Det er jo nu, der er brug for det!

FFF

Kapitel 2

Tobins Hollow

Gruppen diskuterer planen om at infiltrere Tobin's Hollow i Frontløbernes uniformer, men vi er alt for iøjnefaldende og med Alisa går det slet ikke. En 4 patrulier cirkler omkring den lille by og det er helt tydeligt at det ikke er til at nærme sig byen i dagslys uden at blive bemærket.

Det begrundes at regne. Vi smider uniformerne fra os og venter og venter. Alisa mener at hun kan drømmerejse ind i byen og lede efter Megda. Yeah right... Hun har slået sit telt op og ligger komfortabelt inde i det, mens Richard, Parthos og Konrad holder vagt. Richard er MEGET rastløs og begynder at spille på sin buestreg. Minutterne går langsomt og det regner mere og mere. Det er koldt og det er en tid uden Haglöfs og Helly Hansen.

Efter flere timer og forfrysninger vågner Alisa, men hun har ikke kunne finde Megda nede i byen. Faktisk er det som om alt er forladt i drømmeverdenen. Hun finder senere ud af at det er helt normalt, men indtil videre undres hun. Det er nu blevet mørkt og alle bliver meget hurtigt enige om at snige sig ned til et af husene i byen for at komme i tørvejr. Hestene bliver efterladt omme på den anden side af bakken.

Uden at blive opdaget sniger gruppen sig ned til et forladt hus. Der er koldt og fugtigt derinde, men ahh, ingen regn og vind. Richard kaster sig over nogle madrester og noget der minder om hedvin. Parthos, Konrad og Alisa lægger en plan hvor én person sniger sig hen til den store bygning (kroen) og finder ud af mere om Megda's forsvinden... Forhåbentligt...

Den person er Richard, som nu har indtaget en del alkohol og fået fyldt maven godt. Han lytter hurtigt til planen, nikker og løbet ud i mørket hvor pjasker højlydt i en vandpyt. De andre kigger nervøse ud af vinduerne efter ham, Richard får sneget sig helt op til stalden foran kroen. Han tager sig en tår af vinen og lister,, lydt., videre, Og bliver stoppet af to vagter. Flygte eller

kæmpe... kæmpe eller flygte... Richard udgiver sig for at være landsbytosse og tager en slurk af vinen. Vagterne tager fat i begge arme og fører ham ind i kroen.

Inde i kroen sidder Lord Timak. Højt plyshår har han og han virker ikke syn-derligt interesseret i Richard der begynder at fortælle om rebeller i skovene.

Ved siden af Lord Timak sidder en kvinde som har en anden kvinde i snor (sølvkæde) Meget mærkeligt. Slaven er ikke Megda konkluderer Richard hurtigt for hun har ikke ildrødt hår. Kvinden er en Surdam med sin Damane, Richard bliver bagbundet og smidt over i laden og det ser Parthos og Konrad fra deres vindueplads et stykke derfra. De kender ikke til Richard's egenrådige og meget snedige plan om at lade sig blive fanget og beslutter sig derfor at befrie ham. De sniger sig begge op til stalden mens de holder skarpt øje med byens patruljer. Måske endda lidt mere skarpt end hvad Richard gjorde, hvis det er muligt, Konrad hjælper den lidt kraftige Parthos med at klatre op til et lille vindue på siden af stalden. Han får åbnet vinduet og kan høre at der er nogen eller noget derinde.

Resten af byens beboere er faktisk holdt fangen i stalden og det viser sig at Maenat, Megda's bodyguard også er der. Han har et dårligt ben efter at have været oppe at kæmpe mod en af frontløbernes meget store firben.

Parthos kaster sin kniv ned til Richard, så han kan komme fri og Konrad begynder at skubbe brædder op, så resten af indbyggerne kan slippe ud af laden. For ikke at vagterne skal høre det, prøver Richard at synge en sang med crescendo på bræddebrud. Ligeledes bliver et vagtskiftes trampende march brugt på samme måde. De ca. 15 indbyggere i laden. Mænd, kvinder og børn og Maenat Slipper ud af laden igennem den snedigt konstruerede sprække og der bliver vi alle opdaget, Konrad og Parthos bliver tilbage for at stoppe vagterne og beder Richard om at føre indbyggerne og Maenat ud af byen. Richard løber med de rædselsslagne indbyggere ned mod huset hvor Alisa står, men kan hurtigt se at vagterne vil omringe dem alle hvis ikke de deler sig. Alisa åbner døren og hvisker til ham at han skal løbe sin vej. Hun skal nok klare sig selv... Åhhh, sikke en kvinde.

Med nærmest overnaturlig autoritet og respekt beder Richard Maenat om at føre indbyggerne ud af byen og rundt om bakken, så de kan mødes der. Alisa begynder at tappe på The One Source og får det til at lyde som om at der er en masse krigere inde i skoven ved siden af byen. Dette påvirker vagterne til at løbe i den forkerte retning og hele gruppen slipper uset ud af byen i fuld spurt,, undtagen Alisa, Hun gik.

Resten af indbyggerne vil søge videre østpå ind i landet. Maenat vil tage med os til Falme for der så han Megda blive fløjet hen, Maenat hjalp til med at

forsvare byen da Frontløberne kom. Han så hvordan de gik efter Megda og kom en kæde rundt om halsen på hende og gjort til slave, Han fortæller at der ligger et lille hus i udkanten af byen hvor Megda havde en tavle til at kommunikere med The White Tower.

Richard bliver igen sendt ind mod byen for at finde den og denne gang går det noget bedre end sidst. Huset er godt brændt og det ligner at der har været en stor magisk duel omkring det for alt er svedet og afbrændt. Han finder tavlen og slippet uset væk. Tavlen giver han til Alisa. Næsten alle i gruppen er enige om at tage mod Falme, undtagen Richard der mener at de har klaret deres mission.

FFF

Kapitel 3

Falme

Tre dage og nogle ømme baller senere... Det er den 24/10, og vejret er heldigvis blevet mere tørt, men køligere ude ved kysten. Falme er omringet af en stor sump og har derfor ingen mure. Den består af ca. 5000 indbyggere, Lord Turac er øverstbefalende her. Alle ved indgangen til byen bliver stoppet og bedt om at sige Frontløbernes ed og det får gruppen til at dele sig i grupper, Alisa og Richard, Konrad og Maenat, og til sidst Parthos. Alisa og Richard bliver ikke bedt om at sige ederne og Richard bider sig i læben for ikke at grine, Konrad og Maenat siger ederne - og så kommer vi til Parthos. Af en elier anden grund vælger manden at være tavs da han skal sige ederne. Og han forbliver tavs da han bliver bedt om det anden gang. Resten af gruppen ser nied stor forundring Parthos blive slæbt afsted til fængslet. Hvad skete der lige der? Er manden så tungnem at han ikke kan gentage et par linjer? Måske finder vi aldrig ud af det, for hans skæbne er nu blevet noget dystert.

Maenat kan fornemme at Megda er i byen, men ikke præcist hvor. Konrad beslutter sig for at spørge en af de lokale om en god kro. Navnet på kroen får han, men om den er god? Kroen ligger nede ved havnen, hvor en masse af de fremmede firkantede skibe ligger. Patruljer af Frontløbere med de store firben passerer gruppen igennem byen.

Indenfor er der latter, musik og tykt af piberøg, Vi finder også ud af frontløberne ikke kan lide stedet. Lidt for vildt til deres smag måske. Konrad udspørger krofatteren lidt om byen. En Sir Hashkin var borgmester i byen før Lord Turac kom og skibe sejler dagligt væk med kvinder i søvlænker. Han mener at der måske er en 100 Surdam i byen.

Det er ved at blive aften på kroen The Wind Song Inn og Alisa, Konrad og Maenat begynder at diskutere hvad deres næste step skal være og om hvorvidt de kan befrie Parthos. Imens er Richard ude i stalden med sin hest Etroya.

De beslutter sig for at sondere terrænet og gå op til Lord Turac's hus. Huset er kæmpestort, i 3 etager og ligger meget tæt på der hvor Surdam opholder sig med deres Damane. Maenat kan mærke at Megda er derinde. Seks vagter står foran den ene bygning og foran den anden er der 8 vagter. Der er et mylder af vagter og tjenestefolk der løber ud og ind. Hvis bare vi lignede Frontløberne, så kunne en vi måske komme derind. Men nej, den bedste plan er nok at tage en øl siger Konrad og det er ham der gir.

Tilbage på The Wind Song Inn. Konrad giver en omgang og begynder at udspørge nogle af de lokale på kroen. De er ikke just meddelsomme; men nævner noget om at Frontløberne venter Haz'leens tilbagekomst. Smilende smager Richard på den noget stærke efterårsbryg.

Alisa overhører at der skal ske noget i morgen tidlig, Hun finder ud af at dem der ikke har svoret ederne får en sidste chance eller bliver henrettet. Stakkels Parthos. Vi går i seng. Der er ikke meget vi kan gøre for ham.

I mellemtiden, i den anden ende af byen... Parthos bliver udspurgt om han vil sværge ederne. Han bliver ved med at sige nej. Stædige asen, Hvad er der galt med ham?

Den 25/10 står en bekymret Alisa tidligt op og skynder sig ned til fængslet. Hun bliver stoppet af en vagt der spørger hvad hendes ærinde er, og hun forklarer at hun er her for at se sin bror's fætter der skal hjælpe med at bygge huset Vagterne falder for hendes charme og hun bliver vist ind til Parthos.

Til trods for Alisa's charme og "tænk på hvad du vil bryde hvis du dør" så er Parthos stadig lige stædig, Alisa prøver at bruge The One Source til at charme Parthos og en mental kamp begynder. Men Parthos har en jernvilje og modstår. Pludselig er der tumult og råb udenfor og Alisa bliver ført ud af fængslet...

Solen står op og det lader til at blive en dejlig lun, stille og rolig efterårsdag. Men sådan skulle det ikke gå for vores helte. Det bliver råbt at Lord Turac er blevet slået ihjel og en stor ildkugle skyder op mellem nogle huse, en del gader væk fra Alisa. Alle vagterne fra fængslet løber ind mod bymidten, så Alisa ser sit snit til at tage nøglerne og lukke Parthos ud. Richard vågner. Larm, hovedpine, kvalme" Han kaster ufortrødent op og noget udefinerbart af aftensmaden glider ned over hans hage. Eksplosion! Etroya! Han tager sine ting, løber ud af værelset og ser ikke at Alisa ikke er der. Tumult. Mennesker løber rundt skrigende ude på gaden. Kvalme. Opkast... ETROYA!!!

Konrad vågner ved en eksplosion og løber hen og kigger ud af vinduet. En stor ildkugle flyver hen over byens hustage med retning mod kroen. Han og Maenat samler hurtigt deres ting og hopper ud af vinduet fra første sal. Og

det var ikke et øjeblik for tidligt for kroen bryder i brand, Der er vild tumult i gaderne, men Konrad bevarer det kølige overblik og får øje på Richard der er ved at trække deres heste ud fra stalden.

Konrad når kun at få en lille såret følelse over at Richard gik efter hestene, da hans tanker bliver af en damsel in distress der siger at hendes lille pige stadig er inde på kroen. Konrad siger, den klarer jeg og Richard tager sig til hovedet.

Trods røg, flammer og det at kroen faktisk er ved at falde ned om ørerne på Konrad så formår han alligevel at finde den lille pige og rækker hende ud af vindue til Richard som trods larmen på gaden hører Konrad's råb om assistance. Pigen bliver reddet af helten Konrad og en bræk-ildelugtende Richard.

Alisa og Parthos bevæger sig ind mod midten af byen hvor de helt tilfældigt og noget heldigt støder mod de andre tre. Gruppen begynder at diskutere hvorvidt de skal udnytte den kaotiske situation til at finde Megda, da Maenat pludselig udbryder "Hun er på vej mod os."

En patrulje på seks soldater i 2 geledder, en soldat på et firben og en Surdam med en Damana der ligner Megda kommer lige imod os. En intens kamp begynder hvor Naenat charger ind i soldaterne.

Parthos og Konrad følger efter Maenat's berserkeriske angreb. Alisa formår at tryllebinde de seks soldater så de falder i søvn, hvilket uden tvivl reddede vores skind i denne kamp, Odds'ne er nu én Surdam med Megda på slæb, én officer og den store øgle med en ridder på. Richard beslutter sig for at gøre det af med Sul'dam'en så hun ikke kan kaste magi og en tæt hvislen af pile, skudt fra Alisa's masterwork longbow, sætter et punktum for den trussel.

Kampen mellem officeren og ridderen på øglen er ekstrem tæt og intens. Både Maenat, Parthos og Konrad falder i kamp, men Alisa er hurtig og får healed de værste sår på dem, så de kan komme tilbage i kampen. Til sidst står der kun én vagt tilbage. Han vælger i al sin kløgt at flygte, Hårdt forslåede og trætte rider vores helte ud af i byen. På vejen ud høres kampråbet "Lyset og Shinova" efterfulgt af våbengny. Kunne det tænkes at de står bag attentatet på lederen af Frontløberne?

Ligesom at gruppen lægger Falme bag sig og skal til at kongratulere sig for en ve! udført mission, dukker en hær op på den østlige horisont, En armé på flere tusinde af Lysefs Børn marcherer mod Falme. Da hersker en bred enighed i gruppen om ikke at møde dem head on og gruppen styrer deres heste sydpå. En hær fra Famle bestående af Frontløberne er ved at mobilisere sig og Lysefs Børn sender en gruppe skirmishers mod syd, Endnu en gang vender gruppen deres heste. Denne gang mod nord mod en lille lund på ca. 30 meter

i diameter, Der bliver ikke sparet på hestenes kræfter. Kun få hundrede fra lunden kommer tre af Lyset's Børn ridende ud mellem træerne og charger hen imod gruppen. Parthos og Konrad sporer deres heste lige imellem dem og undgår mirakuløst at blive ramt, Alisa bruger endnu en gang sine evner til at få en af rytterne til at falde i søvn og det ikke et øjeblik for tidligt. De to ryttere når op mod Maenat og Megda og det virker som at de fokuserer deres angreb på dem, Nogle vil måske mene at Richard i denne situation handlede overilet da han uden nærkampsvåben, kaster sig fra sin hest over mod en af rytterne og skubber ham af hesten. Parthos tager sig til hovedet og tæller til ti.

Konrad og Parthos der næsten er helt henne ved lunden ser sig nødsaget til at vende om og hjælpe til i kampen. Det er helt tydeligt at Parthos' skjoldarm er bedre en sin spydarm for han får væltet en af rytterne ned fra hesten med at slag der giver genlyd på slagmarken.

Endelig når gruppen hen til lunden og det er ikke et øjeblik for tidligt. De to hære, Lysets Børn og Frontløberne, buldrer mod hinanden. Den eneste som stadig kan stå på benene uden at falde om af udmattelse er Alisa. En sprød og klar lyd fra hvad der kunne være et horn bølger hen over landskabet og det er som om at noget trækker i ens sjæl. En tåge trækker op af jorden og sigtbarheden er helt nede på nogle få meter. . .

Kapitel 4

Slaget ved Falme

Tryllebundne står vores lille gruppe helte en den lille lund og bevidner sammenstødet mellem de to hære. Heldigvis lader det til af slaget bølger uden om de hårdt sårede heltes udsatte helle. De føler sig ret overbevidst om at der var noget magisk - måske ligefrem skelsættende - over den forunderlige tåge der steg fra jorden og de spekulere på om den sprøde klang der fyldte luften kunne være det sagnomspundne horn. Ud af tågen kommer en broget samling krigskarle, der straks falder ind i kampen mod begge hære. Kan det virkelig være de sagnomspundne helte der er kommet for at tage del i kampen? Og mere foruroligende - betyder det at verdens skæbnetime er nær og Dragen genfødt?

Mens vores eventyrere står i skjul og betragter Hornets Helte hugge til højre og venstre ude at skele til om det er lysets børn eller frontløberne kommer der pludselig et vildfarent og eksotisk ridedyr løbende ind i lunden. Nogle af heltene er så optaget af Horn Helte og naglepilleri at de ikke opdager noget, men det forhindre ikke monsteret i at angribe. Ved Alisas mellemkomst sidder dyret fast i buskadset, men på bedste heltemaner går Konrad og Partos alligevel i nærkamp med den, mens Richard med stort held beskyder den fra mere komfortabel afstand. Alisa forøger at pleje de værste sår for at udgå den forholdsvis trivielle skæbne det er at bløde til døde.

Vore årvågne helte bliver dernæst opmærksomme på en gruppe frontløbere, der er ved at falde de intetanende Horn Helte i ryggen. Her ser de deres snit til at spille en rolle i slaget uden for store personlige omkostninger, så de iler til deres heste og kaster sig ind i kampen i et forsøg på at lave et bagholdsangreb på frontløberne. Konrad og Partos er vanen tror i frontlinjen og rider helt hen til fjenden for at hugge dem ned. Alisa forsøger at trække på den ene kraft og få nogle af de onde gule til at falde i søvn, men alas, hun havde allerede drukket for dybt og i stedet tappes hun for hendes sidste

kræfter og synker sammen og glider af hesten. Den unge Richard kommer hende øjeblikkeligt til assistance, mens det ser alvorligt ud for Konrad og Partos. Hvorom alting er så overkommer vi endnu engang vores fjender, men detaljerne fortaber sig for en utrolig ting indtræffer i samme nu.

Himmelen over slagmarken gennemskæres af et stærkt lys og en gigantisk portal åbner sig i hvælvet og afslører en voldsom kamp mellem to kæmper. Den største har flammende øje og uddele tunge slag, mens den anden mest udmærker sig ved yderst duelig - nærmest elegant - lynhurtig sværdleg. Dette dramatiske skue afsluttes ved at på en og samme tid tildeler hinanden dødelige sår. Portalen i himmelen forsvinder i det samme med et kraftigt lysglimt. Langsomt vender vi tilbage til slagmarkens virkelighed og kan konstatere at både frontløberne og lysets børn er drevet på flugt af det spektakulære syn.

Vi konfererer med Mekda om den videre færd, men hun er opsat på at genoptage sin opgave her i området og beder os tage til Tantigo med besked om hendes velfærd. Hun overbringer os en brev som vi skal give til Nadira. Vi forsøge at få lidt mere at vide og begivenhederne og det hvide tårns perspektiv på sagerne med hun er meget lidt meddelsom. Hun betragter os tydeligvis mest som nyttige fjolser uden forudsætninger for at forstå komplekse internationale magtspil og tidshjulets skæbnesang. . . hun glemmer vist at vi alle er over 18 år.

Vi tager afsked og beslutter at forsøge at hyre et skib til at sejle os til Tantigo. Det er muligt, men hestene kan ikke komme med. Det får Richard til at stejle og pure nægte at tage skibet. Alisa er også lettet da vi beslutter at ride i stedet. Vi køber lidt proviant og begiver os af sted på den 14 dage lange rejse mod varmere egne. Rejsen forløber uden de store begivenheder, men vores helte får lejlighed til at tænke lidt over den sidste tids begivenheder. De tre knægte sidder ofte og kloger sig om Dragen, Tidshjulet og lignende ved bålet, mens Alisa er lidt introvert og efter eget udsagn foruroliget over de oplevelser hun har haft med den ene kraft.

Vi ankommer til Tantigo sammen med en stor flygtningestrøm og slipper kun ind i byen fordi Alisa taler med Tarabonsk dialekt og lyver om formålet med deres besøg i byen. Der lader til at hele regionen søger tilflugt fra krigen her i den gamle storstad, der på afstand ser ud til at have beholdt fordoms pragt. Vi spørger om vej det den gyldne kop og erfarer at der er et eksklusivt gæstehus i handelsdistriktets mondæne kvarter. Vi opstaldede vores heste ved byporten og måtte forarges over prisen her i byen, men det var udelukket at ride i den gamle bys brolagte gader. Vi passerede et utal af butikker med mere eller mindre dragende tiltrækning på vores rurale helte. Her i byen går indbyggerne med tildækket ansigt når de gå omkring på gaden. Vi bliver

modtaget på kroen af en ærværdig herre, der bekræfter af vi er ventet og der er reserveret værelser til os men at Nadira ikke selv er til stede. Vi modtager et brev hvori hun forklarer at hun måtte forlade kroen med en anden opgave men hun opfordre os til at slappe af et par dage om vente på besked fra hende.

Vi bruger tiden på at shoppe og gå på biblioteket og undersøge mere om Dragen og Tidens hjul. En aften bliver vi mødt af Nadiras bodyguard der beder os følge ham til Nadira skjulested. Hun befinder sig i et hus i byen og kan ikke afslører sin mission. Hun takker os for hjælpen og spørger om vi har tid til at hjælpe hende med en anden, mindre opgave. Hun vil gerne have at vi skygger en kvinde der er ankommet til Tantigo og har vakt Nadiras opmærksomhed. Hun vil gerne have underretninger om kvindes bevægelser og hvem hun mødes med. Vi takker ja, undercover missioner er jo lige os...

FFF

Kapitel 5

Der trædes vande

Det er blevet aften den 17. shaldine. Tanchico summer af rygter om dragens genkomst og begivenhederne i Falme. Heltene Alisa, Richard, Parthos og Konrad befinder sig på kroen “Den Gyldne Kop”. De inviterer Bormann ned til bordet for at spørge ham, hvad han kender til Halvmånepaladset (“The Crescent Palace”). Bormann har svært ved at komme i tanke om noget som helst, men da han får en sølvmark hjælper det lidt på hans hukommelse - og da han efterfølgende overdrages en guldmønt, begynder han at pludre løs. . .

Bormann fortæller, at der på paladset bor fine folk. Det er en privat residens. Faktisk er det slet ikke et palads, men en mere almindelig toetagers bygning. Betegnelsen palads stammer fra en tidligere panark, der efter sigende har kaldt bygningen “et lille palads”. Halvmånemotivet går igen mange steder i de forskellige udsmykninger.

Halvmånepaladset ejes og bebos af Lord Balthus, en adelig der har sæde i Council of Lords. Det er en enkeltstående bygning, der er omkranset af en høj, hvid mur med jernpigge øverst. Indgangen er en smedejerns port. Lord Balthus nyder respekt i byen, men har ikke ry for at være “flink”. Umiddelbart kender Bormann ikke nogen i Halvmånepaladsets tjenerstab, men som han siger: “Det kan jeg komme til. . .” Vores fire helte opfatter lynsnart undertonerne i hans besked. Bormann får endnu et guldstykke, og han lover, at han i morgen vil have skabt kontakt til en, der arbejder inden for Halvmånepaladsets mure. Heltene går til ro. . .

Efter at heltene har spist morgenmad den 18. shaldine, går de tre mænd (eller knægte er måske bedre. . .) ud for at købe noget lokalt tøj. Planen er at holde øje med Halvmånepaladset, med særligt fokus på at kigge efter lady Belyne med det lange mørke hår.

Halvmånepaladset ligger på Maseda, der er den halvø, hvor også kongens

palads ligger. Foran halvmånepaladset er en åben plads med lidt handel. Alisa køber en kurv med blomster, som hun går rundt og sælger på pladsen. Parthos bliver sammen med Alisa for at holde øje med Halvmånepaladset, mens Richard og Konrad går tilbage til kroen for at undersøge, om Bormann har skabt kontakt til en i tjenerstaben.

Lidt oppe af formiddagen kommer en ung mørkhåret dame ud fra Halvmånepaladset. Parthos følger efter hende, men det eneste, hun foretager sig, er at gå på markedet og handle ind.

Imens er Richard og Konrad kommet tilbage til kroen. Bormann har dog ikke skabt kontakten endnu, og han beder de to ungersvende om at komme tilbage efter frokost. Richard foreslår, at de skal fordrive ventetiden med at drikke øl i baren, men Konrad synes lige, at de skal besøge "Hall of the Assembly of Lords". Måske kan nogen fortælle noget om Lord Balthus?

Vagterne foran hall'en er desværre ikke samarbejdsvillige. De vil ikke lukke Richard og Konrad ind, og de vil heller ikke fortælle noget om Lord Balthus. Slukørede fordriver Richard og Konrad et par timer med at kigge på gadegøgl. . .

Ved middagstid har Bormann skabt kontakt til en tjenerinde i Halvmånepaladset. Hun hedder Jasmina, og hun vil være ved porten klokken 16 i eftermiddag. Hun vil gå ud og standse ved hjørnet, hvor der vil være et øjeblik til at tale med hende.

De fire helte samles igen, og de planlægger - på forhånd! - hvilke spørgsmål, de vil stille Jasmina. Klokken 16 kommer en ung pige med en kurv ud af porten. Det er Jasmina, og heltene mødes med hende på hjørnet. Samtalen giver følgende svar:

- Lady Belyne har været i huset en måneds tid.
- Hun bruger næsten al sin tid på at studere. (Jasmina kan desværre ikke læse, så hun kan ikke uddybe svaret.)
- Lady Belyne taler ikke rigtig med nogen - bortset fra hendes to søstre, der også bor i huset. Søstrene hedder Creane og Serye. De ligner alle tre hinanden ganske meget, men Serye er lidt lysere og Creane har rødligt hår.
- Jasmina har fået fortalt, at Lord Balthus og Lady Belyne er beslægtede.
- Lord Balthus er bortrejst. Han er på sit landsted.
- I huset befinder sig ud over gæsterne seks tjenestefolk, fem bærere og fem vagter.

Se, det var virkelig vigtige informationer, og vores fire helte ved straks, hvordan de skal tolkes. Eller gør de? Nej, det er ikke krystalklart, hvad der nu skal ske... Planen bliver, at Parthos og Alisa fortsætter overvågningen af Halvmånepaladset, mens Richard (ja sgu!) og Konrad går mod biblioteket for at undersøge, om nogle af søstrene (eller Lord Balthus) eventuel har lånt bøger der.

Det er sent på eftermiddagen, og mørket er så småt ved at falde på. Der bliver færre og færre mennesker på gaden. På vej mod biblioteket går Richard og Konrad ned ad en vej i et ikke alt for pænt kvarter og pludselig! Frem fra skyggerne springer en seks, otte, ja måske ti mænd klædt i pjalter. Den ellers så snarrådige Richard bliver overrasket! Konrad er lidt hurtigere til at reagere, men han har hverken sin rustning eller sit sværd. Fjenderne myldrer frem og får hurtigt anbragt et par alvorlige sår i ryggen på Konrad. Det er tydeligvis ikke bare tiggere, flygtninge eller subsistensløse, men toptrænede krigere! Konrad får hugget kniven et par gange i en af fjenderne inden Richard rigtig vågner op. En mystisk sortklædt skikkelse med sort maske blander sig i kampen. Umiddelbart ser han ud til at være på samme side som Richard og Konrad. Fjenderne får tildelt Konrad et kritisk hug, og han synker om på jorden i halvt bevidstløs tilstand. Fjenderne omringer Richard og den sortklædte, mens andre stjæler Konrads penge. Pludselig vender heldet dog - nok mest fordi flere af fjenderne bestemmer sig for at fortrække med byttet, og Richard får jaget de sidste på flugt. Han farer hen og ser at Konrad trækker vejret endnu, hvorefter han tiltaler den mystiske, sortklædte skikkelse - der vender sig om - og løber...

Richard hjælper den hårdt sårede Konrad hjem på Den Gyldne Kop, og efter mørket er faldet på, vender Alisa og Parthos også tilbage og får fortalt historien om det frygtelige overfald. Alisa bruger den ene kraft til at helbrede de værste af Konrads sår, og alle går til ro for natten.

Næste morgen - den 19. shaldine - mødes de fire helte i krostuen for at planlægge dagens begivenheder. Stemningen ved morgenbordet er ganske mat og humøret er ikke i top. Heltene synes at de mangler oplysninger. Hvad var det helt præcis, at opgaven fra Nadira gik ud på? Nogle mener - ingen nævnt, ingen glemt, at de bør opsøge Nadira og fremlægge, hvad de har, men de enes om at give det en dag mere. "Planen" bliver, at Richard og Alisa først skal betale for den videre opstaldning af hestene og herefter fortsætte overvågningen af Halvmånepaladset. Parthos og Konrad skal en tur på biblioteket. Som en følge af gårdsdagens hændelser er Konrad i dag iklædt kædebrynje og har sit store sværd siddende i bæltet.

Betalingen for opstaldningen går uden problemer, og Richard og Alisa genoptager overvågningen af Halvmånepaladset. På et tidspunkt kommer Jasmina

ud af porten, Richard skynder sig efter hende - og Alisa humper efter Richard. Richard får hurtigt passet Jasmina op. "Jeg har brug for at vide, hvad det er Belyne læser!" Richard taler med hård stemme, og han giver Jasmina nogle mønter. "Du skal hente en af bøgerne til mig" Jasmina er tydeligvis bange, og hun siger noget lignende: "Jamen... Jeg kan jo blive fyret... Eller pisket!" Richard mener, at der alligevel er så mange jobs i byen... Alisa når også frem. Det er lige tids nok til at se en skræmt Jasmina give Richard pengene tilbage og sige: "Jeg kan måske sørge for, at lågen er åben i nat..." Jasmina iler videre.

Imens et andet sted i byen, er Parthos og Konrad på biblioteket. Efter lidt opslag på må og få, får de en snedig idé... Parthos kalder bibliotekaren hen og begynder at udspørge ham om alskens sager - og netop om de bøger, der er længst væk fra hans pult. Imens går Konrad hen til pulten og kigger i udlånsbogen. Har en af søstrene eller lord Balthus mon lånt noget? Det viser sig, at Creane ved flere lejligheder har lånt bøger på biblioteket. De interessante titler (som hun alle har endnu) er:

- History of the Terrabanian Government
- Objects on Display in the Palace of the Panarch
- The Palace of the Panarch
- The Breaking
- Breaking of the World
- Tre forskellige bøger om de samlede drageprofetier

Glade og opstemte går Parthos og Konrad straks til Halvmånepaladset og deres to heltevenner. Oplysninger udveksles, og mens Richard efterlades med overvågningsopgaven, går Alisa, Parthos og Konrad til Panarkens palads.

Det er her den royale garde holder til, og stedet er godt bevogtet. For at komme ind og se paladset (det ydre) må de aflevere rustninger og våben. På paladset er udstillet masser af forskellige objekter, heriblandt våben og guldstatuetter. Umiddelbart er der ingen adgang til den indre del af paladset, men en kustode informerer dem om, at der i det indre palads er udstillet: Krukker, pis, lort, spejle og guldfugle.

Det lyder så spændende, at man bare må se det. Alisa bestikker en vagt (10 gc!), og vores tre helte får lov til... At kigge ind! Og det endda kun et kort øjeblik. Slukørede forlader de tre paladset, mens vagterne står og griner i baggrunden. På vejen hjem henter de Richard, og alle fire går tilbage til kroen.

Kapitel 6

En Panarks død

Det er aften den 19. shaldine. Vores fire venner befinder sig (igen) på Den Gyldne Kop. Alisa har udtænkt en snedig plan, der skal få Richard ind i Halvmånepaladset. Richard skal bryde ind i huset under dække af at være en ungersvend, der er håbløst forelsket i Jasmina. Imens skal de tre andre vente lige inde i haven - såfremt det, trods den fantastiske plan, alligevel skulle komme til et sammenstød...

Alisa skriver et brev, der emmer af romantik. Der ud over udstyres Richard med parfume og blomster, sådan at han virkelig ligner en forelsket ungersvend. Formålet med planen er, at skaffe de noter/fortegnelser søstrene har lavet om de bøger, Creane har lånt på biblioteket. Planen sættes i værk omkring midnat. Richard sniger sig ind i haven - lågen er som lovet åben - og han går en runde omkring huset for at se, hvor det er lettest at komme ind. Et par minutter senere sniger først Konrad og derefter Alisa sig ind i haven og stiller sig lige inden for, så de er skjult udefra og forhåbentlig også fra huset. Parthos tager opstilling i en gade ude på pladsen.

Richard ser, at der er lys i et vindue på første sal, men ellers mørkt. På forsiden er der en hoveddør, på bagsiden en tilsvarende havedør, samt en dør til kælderen. Der er en balkon i hvert hjørne på førstesalen. Vinduerne i stueetagen sidder højt oppe, omkring to meter. Først forsøger Richard at klatre op til balkonen, men muren er for glat, og han må give fortabt. Herefter beslutter han sig for at kravle ind gennem et kældervindue. Han presser et kældervindue åbent, men det giver en ganske kraftig lyd, og han bestemmer sig for at vente med at kravle ind.

Det virker som en vis beslutning, for et øjeblik senere, kan han se lys i kælderen, der bevæger sig. Der går dog ikke mere end et par minutter, før lyset forsvinder og han tør kravle ind gennem vinduet.

Det er et mørkt, køligt rum, der er fyldt med tønder og forråd. Richard sniger sig videre ud i køkkenet, hvor han tager trappen op. Han kommer op i et anretterværelse, ud i en sal og herfra ud i hallen, hvor man ville komme ind, hvis man kom ind gennem hoveddøren. Det er en stor, flot hall. Midt i den er et springvand, og på bunden af det er en mosaik af en halvmåne. Ovenfra kan han skimte lidt lys, og han fortsætter op.

Ovenpå er der ti døre. Den ene dør (døren på sydvæggen længst mod vest) står på klem, og snarrådig som han er, noterer Richard sig, at det er herfra, lyset strømmer. På listefødder sniger han sig hen og kigger ind. Rummet er nydeligt med freskoer på væggen. Der er et bord, et par stole og en dør, der fører videre til et rum, hvor Richard kan se en seng. Det er derfra, lyset kommer, og han kan høre skriblen fra en fjerpen og bladren i papirer. Stille som en ninja sniger Richard sig videre. De næste tre døre fører ind til lignende rum, disse rum er dog tomme.

I rum fem, der er indrettet som de fire første, ligger der en masse bøger og papirer i forrummet. Et hurtigt kig afslører titler som "Panarkens Palads" og "Dragens Profetier". Ved døren, der fører ind til soveafdelingen, høres regelmæssig vejtrækning. Richard snupper et par papirer og sniger sig hen til lyset for at se, hvad der står på dem. Det er et eller andet om en profeti, og Richard beslutter at tage dem med.

Richard sniger sig ind i det sjette rum. Her står der et skrin af sølv og elfenben i forrummet. Fristelsen er for stor, og Richard prøver at åbne skrinet. . . Bang! Lysglimt! Skrinet eksploderer i en ildkugle, der giver Richard slemme forbrændinger på hænderne og i ansigtet. Heldigvis får ilden ikke ordentlig fat i ham. Lysglimtet er så tydeligt, at Alisa og Konrad kan se det ude fra haven.

Lys bliver tændt i huset, og der opstår aktivitet. Richard skynder sig ud på en af balkonerne, og han klatrer ned. I haven møder han Alisa og Konrad, og netop som de går ud af lågen hvisker Parthos fra den anden side af muren: "Bliv derinde! Der kommer en patrulje!"

Det er imidlertid for sent. Alisa, Richard og Konrad kommer ud fra haven og slutter sig til Parthos. Patruljen har kurs lige mod vores helte, og de har helt sikkert set, hvor de kom fra. Konrad: "Vi bliver sammen, vores historie er. . ." Han når dog aldrig at gøre sætningen færdig; Richard tager benene på nakken og løber! De tre tilbageværende helte kigger nervøst på hinanden. Det er oplagt, at Alisa ingen som helst chance har for at løbe fra vagterne. Parthos og Konrad tager opstilling foran Alisa, der på fænomenal vis benytter den ene kraft til at få fire af de fem vagter til at falde i søvn! Konrad farer frem mod den sidste og giver ham et kraftigt hug i maven. Blodet vælter ud.

Parthos ankommer lige efter, og - lidt overlegent - slår han vagten med den flade side af sin økse. Alisa tapper igen af den ene kraft, og vagten bliver filtret ind i et kæmpe edderkoppespind. Han laver et harmløst udfald, og når lige at råbe "Hjælp! Overfald!" før Konrad slår ham bevidstløs med den flade side af sit sværd. Parthos og Konrad kigger på hinanden, hvorefter de løfter Alisa op - og løber. . .

Efter nogle hundrede meter er vores venner overbevist om, at de er sluppet væk fra eventuelle forfølgere. Alisa sættes ned, og heltene går tavse tilbage til Den Gyldne Kop. Richard er allerede ankommet, og mærkeligt nok er han ikke det mindste flov over flugten. . .

De noter, Richard fik med, handler om profetierne og panarkinstitutionen i Tanchico. Der ud over er der et brev fra Kryalin til Creane (players aid 4). De tre helte - og Richard - mener, at Nadiras opgave nu er udført, og at det nok vil være sikrest at forlade Tanchico. Hurtigt pakker de deres sager, og går hen til det hus, hvor Nadira opholder sig.

Parthos, Richard og Konrad venter uden for, mens Alisa banker på og bliver lukket ind af en mandsperson. Nadira kommer ud i natkjole. Alisa beretter hvad der er hændt, og Nadiras første kommentar er: "Interessant. . ." Hun har følgende kommentarer til informationerne:

- Sherian er en lærerinde i Det Hvide Tårn, der "afretter" de unge, kvindelige sedais.
- Kryalin er ikke ukendt for Nadira, men at hun skulle have kontakt til andre sedais i Tanchico er mystisk.
- Faktisk burde der slet ikke opholde sig andre sedais i Tanchico end Nadira. . .
- Creane er ukendt for Nadira.

Alisa fortæller, at de muligvis leder efter en bestemt artefakt i byen. Den kan befinde sig i panarkens palads. De vil muligvis søge om en audiens hos panarken for at se den særlige artefakt.

Nadira har ikke mange svar. Heller ikke hun kan gennemskue, hvad de nye informationer betyder. Hun fortæller, at hun må tage tilbage til Det Hvide Tårn. Imens vil hun opfordre de tre helte og Richard til at holde et vågent øje med, hvad søstrene har for her i Tanchico. Hun giver Alisa de lovede 250 sølvmark.

Uden for står vores fire venner og diskuterer den nye situation. Kan de virkelig blive i byen? Vil vagterne kunne genkende dem? Nej, det er nok usandsynligt. Det var mørkt, og de var klædt som de fleste andre i Tanchico. Hvilke detaljer skulle dog kunne afsløre dem? Lidt lys hud og blond hår? En halt, ung kvinde? De bliver enige om, at de kan tage tilbage på kroen og sove på de nye informationer.

Det bliver morgen den 20. shaldine. Endnu en gang lægges dagens planer ved morgenbordet i Den Gyldne Kop. Alisa og Konrad skal endnu en gang besøge biblioteket. Parthos skal overvåge Halvmånepaladset, og Richard skal tage en snak med Bormann for at få styr på eventuelle nye rygter. Samtidig diskuteres Creanes (?) noter. Det er svært at se en sammenhæng i dem...

Richard får ikke andet end løse rygter ud af Bormann.

Alisa og Konrad finder ikke ud af noget nyt på biblioteket. Det mest lovende er, at de bemærker en dør op til de øvre etager, hvor der ikke er adgang. Måske skulle en af dem prøve af gemme sig på biblioteket efter lukketid for at kigge derop? De bliver enige om, at det må vente, og de går tilbage til Parthos og Halvmånepaladset.

Ved Halvmånepaladset har Parthos stået det meste af en dag uden, der er sket noget... Ud på eftermiddagen kommer der dog pludselig fire bærere og tre vagter ud. En kvinde med guldtråde vævet ind i sine fletninger og med perler i håret sætter sig op i en bærestol. Netop i det øjeblik kommer Alisa og Konrad hen til Parthos. Han sætter dem ind i situationen, og de enes om, at Parthos og Konrad skal følge efter kvinden, mens Alisa overvåger Halvmånepaladset.

På dygtigste vis følger Parthos og Konrad efter kvinden i bærestolen. Parthos vælger at være uset, mens Konrad blander sig i mængden og på ingen måde kan skelnes fra de øvrige lokale.

Bærerne standser ud for en treetagers, hvid stenbygning. På et træskilt er der et billede af en vinflaske og en kop. Kvinden går ind, og efter Parthos og Konrad har fået oplyst af en af de lokale, at der er tale om en vinbar ("Inn of Silver Breezes"), følger de efter.

Ved indgangen standses de af en stor mand i pænt tøj. Parthos og Konrad holder næsen i sky, og gør deres bedste for at ligne købmænd. Efter et par nervepirrende sekunder viftes den store mand væk af en pæn kvinde, der præsenterer sig som Celindria. "Skal jeg vise jer til jeres bord?" Jo tak bliver der mumlet, og Parthos og Konrad følges indenfor.

Det er et nydeligt sted. Gårdhaven er oplyst af lanterner, gulvet er udsmykket med gyldne og grønne fliser og der sidder musikanter og klimprer den

sprødeste muzak. Celindria følger vores to helte hen til et bord, men de ser lynhurtigt, at kvinden inden steder er at se. Der i mod er der en trappe, der fører videre op. “Kan man også komme derop?” Celindria: “Det er en mere. . . Diskret afdeling, men muligvis kan man komme der op. . .” Et guld-stykke skifter ejerskab og Parthos og Konrad følges ovenpå og får med snilde og list anvist et bord i nærheden af kvinden.

Kvinden sidder sammen med en mand. Ikke bare en hvilken som helst mand, men en Parthos og Konrad kan genkende som. . . Sir Kerridan! Officeren fra Allmoth Plain! Det er svært at høre, hvad de taler om. Muzakken er for kraftig. Konrad læner sig frem mod Parthos og siger: “Nu sørger jeg for, at musikken stopper. Imens lytter du nøje til samtalen mellem Kerridan og kvinden.”

Konrad går op til musikanterne og spørger nysgerrigt til, hvad det er, de sidder og spiller? Jamen, det er da “Für Maria” . . . De holder dog ikke op med at spille, så Konrad prøver at nynne en melodi for dem. . . “Kan I spille den?” De kigger spørgende på hinanden, og derefter prøver de at få øjenkontakt med vagten - men de stopper med at spille.

Imens sidder Parthos og lytter det bedste han har lært. . . Kvinden, Parthos og Konrad fulgte efter, er Serye. Manden, vi kender som Sir Kerridin, præsenterer sig som Bors. Selvom musikken er stoppet, kan Parthos kun opfatte brudstykker af Serye og Kerridins samtale:

- Serye: “Vi gør dig selskab i morgen, Deladrin vil ikke længere være et problem. . .” (Deladrin er panarken.)
- Serye: “Drop dine egne ynkelige intriger. . . Andre opgaver er vigtigere. . .”
- Kerridin: “Rand. . .” (navn?) “Dø for min egen hånd. . . Bedre plan. . . Tæmme den falske drage i Saldea. . . Sende snor (leash). . .”

En vagt kommer og fører Konrad ned til bordet, og kort efter forlader Parthos og Konrad vinbaren. Et øjeblik efter kommer Kerridin og Serye ud. Konrad følger efter Serye, der bæres hjem til Halvmånepaladset.

Parthos følger efter Kerridin. Lige efter han kommer ud, kommer tre kuttelædte personer ud fra en gyde og slår følge med Kerridin. Parthos ser, at Kerridin går ind i en bygning med en solekspllosion malet på. Det er et hovedkvarter for Lysets Børn i byen. De tre vagter går videre ned ad en gyde og låser sig ind i en anden bygning.

Ved aftenstid samles vores fire venner på Den Gyldne Kop og taler om dagens begivenheder. Bormann inviteres ned til bordet. “Kender du noget til

officererne i Lysets Børn?” Bormann: “Nej, det gør jeg søreme ikke - men jeg kender muligvis en, der gør...” Et guldstykke skifter ejerskab. Bormann forlader bordet et øjeblik, men han gør ikke noget helhjertet forsøg på at få det til at se ud som om, at han får oplysningerne af en anden. . . Han kommer tilbage til bordet, og pludselig vælter det ud med rygter og oplysninger. . .

- Kongen hedder Andric - men det er vist panarken, der har bukserne på.
- Rygtet siger, at der er en falsk drage i Saldea. En Logain påstår, at han er den genfødte drage. Ais-Sedai siger, at han er en falsk drage. Rygtet siger, at han er en habil channeler og har et stort følge af tilhængere.
- Lysets Børn kan ikke lide Logain. . . (Men andet ville også være overraskende. . .)
- Jaichin Kerridin er inkvisitør i Lysets Børn.

Endnu en morgen i Den Gyldne Kop. Det er den 21. shaldine, og dagens planer er, at Alisa skal tage på biblioteket, Richard og Konrad skal overvåge Halvmånepaladset, mens Parthos skal overvåge huset, Kerridin går ind i.

Ud på eftermiddagen sker der noget. Serye og Belyne forlader Halvmånepaladset i to bærestole. Konrad følger efter og opfordrer Richard til det samme. Richard undslår sig imidlertid, og går sit eget ærinde. . . Han vil købe blomster til Alisa. . .

Samtidig observerer Parthos, at Kerridin iklædt uniform fra Lysets Børn forlader huset. Han følges af seks white cloaks i fuldt ornat. Serye og Belyne mødes med Kerridin foran panarkens palads. De nikker til hinanden, hvorefter de går ind. Kerridin overlader sit sværd til en af hans vagter.

Parthos og Konrad går ind i panarkens palads. Desværre går de to søstre og Kerridin ind i den indre del, men endnu en gang udklægger Parthos og Konrad en snedig plan. . . Parthos går ind i et tilstødende lokale og begynder at synge kraftigt - og falskt. Vagterne bliver distraheret netop længe nok til, at Konrad kan snige sig forbi dem og ind i den indre del af paladset.

Den indre del af paladset er indrettet som en labyrint, men efter et stykke tid finder Konrad en stor sal, med en stor forsamling af mennesker. Det er betydningsfulde folk. Lords, adelige og også Serye, Belyne og Kerridin. Der er også en fin kvinde med et diadem - Deladri, panarken. Det er svært at gennemskue, hvorfor menneskerne er forsamlet, og ikke længe efter Konrad er ankommet, ser panarken pludselig ud til at få et ildebefindende. Hun vakler

lidt og øjeblikket efter falder hun om! "Panarken er død! Panarken er død!" Råbene begynder næsten inden, panarken har ramt jorden. Konrad kigger nøje på Serye, Belyne og Kerridin. Ingen af dem befandt sig i den umiddelbare nærhed af panarken, men nu begynder de at bevæge sig mod udgangen.

Konrad følger efter, og han ser dem så tydeligt, at han er sikker på, at de ikke bærer på nogen artefakter. Ikke nogen i "stor" størrelse i hvert fald. . .

Uden for støder Parthos til og får historien. Kerridin og søstrene skilles. Parthos følger efter Kerridin, der går til Lysets Børns hus. Konrad går efter søstrene. De bæres til Halvmånepaladset.

I mellemtiden har Richard været inde i Halvmånepaladset. Der er næsten mennesketomt, og han kan komme til at undersøge det rum, hvor der i går nat sad en og læste og skrev. På værelset er der dog intet andet end et healers kit og to ædelstene at finde. Pludselig er der en, der råber: "Hallo. . ." Richard klatrer ud af vinduet og tager flugten gennem haven. På vejen ud vælter han en statue, og det vil være mærkeligt, hvis ingen har set ham. . .

Rygtet om panarken død spreder sig hurtigt gennem byen. Alisa gennes ud af biblioteket og går tilbage på kroen, hvor vores fire venner mødes. . . De tre helte og Richard sidder ved et bord i krostuen for hurtigt at tale om dagens begivenheder. Pludselig bliver der helt stille. Ind kommer seks bevæbnede soldater iført rustninger og uniformer fra Lysets Børn. "Der er de! Grib dem!" Uden for kroen står adskillige soldater fra byvagten. . . Vores fire venner sidder uden rustninger og uden det store våbenarsenal. . .

FFF

Kapitel 7

Bye, bye Tanchico

Tiden står stille. . . Hvad der ude fra må synes som et øjeblik, føles for vores fire venner som en hel uge. De ser hinanden dybt i øjnene, mens de forskellige muligheder for reaktioner farer forvildet rundt i deres hoveder. Er vejen frem diplomati? Trusler? Flugt? Kamp? En kombination? De forvildede blikke deltager i en hvad der føles som en ugelang diskussion. Richard ser ud som om, at han venter på en mulighed til at stikke af.

Parthos sidder med sit lidt fårede udtryk. . . Det er svært at tolke, men det må være en form for bluf. Konrad har halvt rejst sig i stolen. Det ser ud som om, han skal til at sige noget. . . Men så! Til de flestes overraskelse er det Alisa, som reagerer hurtigst! Spændingerne i luften udgør en unik mulighed for at tappe af den ene kraft, og Alisa udslynger en søvnformular mod soldaterne. Beslutningen er truffet, Rubikon er krydset - søvnformularen er kastet. . .

I rummet befinder sig fem menige soldater, to med krydsbuer og en officer. Et par af de menige falder i søvn, men lederen er i besiddelse af en enorm viljestyrke, og han udbryder: "En heks! En heks!"

Richard, Parthos og Konrad slutter op omkring Alisa, men overmagten er for stor. Få sekunder efter kampens start ankommer seks byvagter, og selvom Alisa forsøger sig med endnu en søvnformular, er overmagten for stor. Alisa slås ned og de tre andre må overgive sig. En af soldaterne smider Alisa i en sæk, og tager hende over skulderen. Richard, Parthos og Konrad lænkes og alle fire føres mod Paladset. Her tages de fire heltes ting, og de lænkes til væggen i et fangehul dybt under jorden.

Timerne går. . . Stemningen i fangehullet er mildest talt mat. . . Ingen har informeret vores fire helte om, hvad anklagen går på. Alisa hænger halvt bevidstløs i sine lænker. Den eneste afveksling er, når en fangevogter kommer ind med en flaske og en klud. Han væder kluden og sætter den for munden

af Alisa, hvilket medfører at hun får det endnu dårligere og slet ikke kan fokusere endsige tappe af den ene kraft. Dette gentager sig flere gange.

Efter en rum tid høres støvletramp i gangen. Sir Kerridan kommer ind flankeret af fire andre fra Lysets Børn.

Kerridan: "Jeg er glad for at se jer. I dag begynder jeres frelse! Ingen opholder sig så længe i mørket, at de ikke kan vende tilbage til lyset!"

Trods Kerridans oprigtige bekymring for vores heltes sindstilstand, er det som om, at hans smil ikke når helt op til øjnene. . . Han kigger rundt på de tre mandlige helte. På en eller anden måde er det tydeligt, at han prøver at udse sig den af de tre, der vil yde mindst modstand, når han spørger ham om noget. En med ryggrad af et meget blødt stof. . .

Sir Kerridan viser sig som en rigtig menneskekender - han peger på Parthos. De andre Lysets Børn tager ham ned fra væggen, og slæber ham med ud i gangen.

De tilbageværende helte kan høre smertensskrig fra den stakkels Parthos. Det lyder som om, at Kerridan udøver tortur på den skrigende Parthos. . . Men måske er det bare en del af renselsesprocessen?

Efter hvad der synes som lang tid, føres Parthos tilbage til de tre andre. Kerridan smiler. . . Parthos har givet ham de oplysninger, han havde. Hvorfor er I her? Hvorfor I efter ham? Hvem arbejder I for? Parthos har svaret efter bedste evne - men hvor meget har han egentlig opfanget under eventyret indtil nu?

Parthos hænges op igen. Han er halvt bevidstløs og meget tavs. Endnu et par timer passerer. . .

En kvinde kommer ind, hun er ledsaget af en enkelt vagt, der hurtigt viftes væk. Kvinden slår hættten tilbage og afslører blond hår og grå-grønne øjne. Det er Belyne, hun smiler, men heller ikke hendes smil, når øjnene.

Belyne: "Jeg har nogle spørgsmål. Ingen vil forstyrre os. . ."

Alisa ser den ene krafts strenge samle sig omkring Belyne. Belyne kigger indsmigrende på Richard. . .

Richard har tydeligvis taget fejl af den blonde kvinde. Hun er tydeligvis til at stole på. Richard svarer på hendes spørgsmål efter bedste evne - men alligevel virker det ikke som om, Belyne er helt tilfreds med informationsbehovet. Belyne vender sig mod Konrad, igen med et meget indsmigrende blik. Konrad gennemskuer det dog, og Belyne prøver herefter med Parthos - igen uden succes.

En lidt frustreret Belyne prøver igen Konrad, som endelig bliver overbevist

om den blonde kvindes ædle motiver. I fællesskab udbasunerer Richard og Konrad hele historien. . .

Belyne slutter af med en svada: "I er heldige... Stod det til mig, ville jeg skære jer i småstykker med den ene kraft." "Hvad tænker I på, at blande jer???" "Ham drengen, der kalder sig drage, vil vi udskifte med vores egen drage." "Jeg vil slutte mig til mine søstre i Saldea."

Endnu en gang går der en rum tid, og vores fire venner hænger og halvsover, da lyden af nøgler i låse vækker dem. Det er en adelsmand med løvemaske og flankeret af to vagter. Hans fremtoning er selvsikker og værdig. "Jeres velgører ønsker at uddele tak for jeres handlinger. Et skib venter jer. Det vil tage jer til Bandar Ebon - hvis I sværger aldrig at vise jer i Tanchico mere."

Det falder ikke vores fire venner svært at aflægge dette løfte, og ved daggry den 22/11 føres de ad ikke-trafikerede veje til havnen. Ejendelene er allerede bragt ombord på skibet, og hestene er på vej. Skibet hedder The White Dawn, og ombord ligger fire læderpunge (hver med 5 grønne jadesten værdi i alt 500 sm).

Sejlturen varer små to uger, og vores fire venner er overladt til dem selv og deres tanker.

Den 7/12 ankommer The White Dawn til Bandar Ebon. Byen kaldes også "sigøjnertæppet". Det er en by med farvestrålende bygninger og bannere i mange farver. Der er mange flygtninge og der hersker noget, der minder om undtagelsestilstand.

Vores fire helte indlogerer sig på kroen Sølvkarpen, og ved gavmildt at købe øl til en af de lokale, skaffer de sig på snedigste vis viden om de rygter, der løber i byen:

- Flygtningene kommer syd fra.
- Der er krig mod Tarrabon.
- Lysets Børn er i byen.
- I Saldea har Det Hvide Tårn fanget en falsk drage med hjælp fra Saldeas hær anført af general Bashir. Denne falske drages (Nasrim Taims) blev brudt i samme øjeblik synet over Falme viste sig.
- Den rigtige drage (som viste sig over Falme) er forsvundet for at samle en hær.
- Tear har besluttet sig for at invadere Illian.

- Panarken i Tanchico er død. Forgiftet af Tar Valon hekse!

Vores helte kan ikke se nogen grund til at opholde sig længere tid i byen, og allerede næste dag (8/12) ridder de mod ØNØ og Saldea. Det er bidende koldt, og det er en hård tur med lejr i under åben himmel eller i bedste fald i jægerhytter.

Den 27/12 da vores helte er ved at slå lejr for natten angribes de af tre trollocs! Disse frygtelige monstre slås ihjel. Richard følger spor og finder også spor af andre, men vores venner bestemmer sig for at fortsætte.

På den anden dag i det nye år (2/1-999) ankommer gruppen endelig til Maradon. Maradon er hovedstaden i Saldea. Det er en "fortres city", og lige nu opholder der sig en større delegation fra Det Hvide Tårn i byen. De opholder sig på dronning Tenobias palads. De har været der to uger, og de venter på, at vejen mod SV (Tar Valon) skal blive farbar.

Kapitel 8

Et intermezzo i Denhuir

Efter den lange tur igennem sne og frost har ingen af de tre helte specielt meget mod på at bryde ind i dronningens fæstning og finde den såkaldte “drage”. Ikke engang Richard synes at det virker som en god idé og hans pandehår og øjenbryn er ellers vokset pænt frem igen.

I stedet beslutter de sig for at holde lidt lav profil i byen og checker ind på “The Borderland Bottle”. Konrad og Alisa forhører sig på kroen om hvad der sker i byen og finder ud af følgende:

- General Davron Bashir’s datter er forsvundet med en handelsmand eller også er hun blevet hornjæger (held og lykke med det!! pffft).
- Forholdet mellem Tenobia og Aes Sedai er anstrengt fordi Tenobia ikke har eller ønsker en Aes Sedai rådgiver.
- Nashrim Taim nægter at spise. Han overlever måske ikke. Spiser “drager” mennesker?
- Fire af Taim’s tilhængere overfaldt Aes Sedai på gaden, men blev øjeblikkeligt nedkæmpet.
- Den falske drage Loghain blev taget til fange for et halvt år siden og bragt til det hvide tårn.
- Der er otte Aes Sedai i byen der skal bringe Taim til Tar Valon.

Efter to velfortjente rekreative dage med køb af vintertøj, støvler og hvad der ellers hører til bliver vejen mod syd åbnet op. Det er om morgenen den 4/1-999. Et stort følge af soldater rider ud af porten. Bagtroppen bliver tilbage

og holder folk væk fra nogle vogne der tydeligt er markeret med det hvide tårn's emblem.

Til sidst får handelsmænd og rejsende lov til at komme ud af byen, men stadig i god afstand fra karavanen. Konrad, Alisa, Richard og en meget træt Parthos slutter sig til hoben af mennesker.

Efter tre dage når karavanen til den lille by Denhuir med ca. 150 indbyggere. Der er pyntet godt op som om at følget var ventet og det ligner nærmest at et omrejsende cirkus skal til at optræde til ære for dragefangerne. Det meste af hæren camperer sydøst for byen, men Konrad finder ud af at General Bashir ikke har ønsket at gøre holdt. De otte Aes Sedai har åbenbart "overtalt" ham til at stoppe.

Dragen placeres i en lade, der bevogtes af tre vagter foran og to på hver side. Inde i laden er fire Aes Sedai. De fire andre opholder sig på en kro.

En udmattet Parthos betaler for luksurværelserne på The Broken Badger Inn og lægger sig til at sove. De tre andre begiver sig ud i folkemængden. Konrad holder øje med laden, Alisa snakker med folk om dragen og om ikke de kunne tænke sig at se ham. Richard går i pæn afstand til Alisa og bruger sit falkeblik på at se om hun bliver forfulgt. Men han ender med at blive så betaget af hende at han glemmer at kigge sig omkring, køber en øl og lader sig rive med af den festlige stemning.

Konrad observerer to soldater, der går og henter lokale damer (og en ung mand), så de kan komme ind og se dragen. De kommer ikke ud fra laden igen...

Alisa spiller blondine og prøver at lade sig forføre af en vagt, men hun gør det så skidt at hverken Richard eller Konrad er overbevist.

Da flere er hentet ind i laden træder Alisa ud af blondinerollen og beslutter sig for at de skal bryde ind og se hvad der sker. Det nemmeste sted at bryde ind i laden er på bagsiden hvor der står to vagter og over dem i ca. 5 meters højde er et lille vindue... mhm...deja vu...

Alisa lægger ud med at trække adskillige gange på The One Power, men får kun den ene af de to vagter til at falde i søvn så hun bliver på magisk vis nødsaget til at dæmpe lyden fra Konrad der kaster sig ind i kampen mod den resterende vagt. Sammen med Richard for han manøvreret vagten ind i den stille zone og ingen hører larmen fra kampen. Da vagterne er uskadeliggjort (ikke dræbt), klatrer Richard ind op til det lille vindue på laden. Der lugter røget og han kan ikke se noget derinde. Hurtigt får han banket vinduet op. Røg osrer ud og han kravler næsten blind ind i laden. En kvinde ser ud til at forlade laden, men det hele er lidt utydeligt. Ilden fra nogle knuste olielamper

spredde sig hurtigt hen over gulvet. Richard råber noget ned til Konrad og Alisa, men det bliver mest til noget hosten og hakken pga. røgen.

Richard hopper ned på gulvet i laden og ser fire Aes Sedai ligge på gulvet og en mand lænket i et bur. I mellemtiden løber Konrad rundt om laden til indgangen hvor de andre vagter stod – de er væk!!!

I ild og røg prøver Richard at redde de uskyldige kvinder ud, mens Konrad i flere omgange prøver at hente manden (dragen?) ud. To kvinder bliver reddet, men Konrad var ikke stærk nok til at bryde lænkerne på manden og han var også lettere frustreret over at Richard ikke ville hjælpe ham.

Forbrændte, udmattede og opgivende står Richard og Konrad og ser laden brænde og styrte ned over manden og de to kvinder. Alisa kommer langsomt humpende og healer Konrad's sår (altid ham først!) og derefter Richard's. Det går op for Konrad at det ikke var dragen, men den lokale unge mand, der omkom i flammerne.

Mens at Richard og Konrad står lidt i deres egen verden og ser bekymrede ud bliver Alisa ramt af skæbnen. Alle hendes sanser skærpes og hun ser alt i og rundt om den lille by Denhuir. Fra en bakke, et godt stykke uden for byen, kommer der et lysglimt. Med kommanderende stemme beder hun de to stegte helte om at hente heste og udstyr.

Stille som natten rider de ud mod bakken. Richard har en ildevarslende fornemmelse af forestående undergang eller også er det bare Konrad's brændsår han kan lugte.

FFF

Kapitel 9

Det er godt nok feje hold...

Der er seks soldater, en officer (som vist ikke er General Bashir) og fire Aes Sedai på bakken. De har en sæk med en skikkelse i (dragen!).

På det her tidspunkt ville det have været godt hvis ikke de havde opdaget de tre would-be-helte til hest... men det havde de...

Omme bag ved bakken i et lille hul flankeret af nogle store bautasten står en officer i pladerustning. De seks resterende krigere har chainmails på. Der er ingen tvivl om at de fire kåbeklædte kvinder er Aes Sedai.

“Forsvarspositioner”, råber officeren. Vagterne løber op og når at danne en halv skjoldmur inden de fire Aes Sedai begynder at kaster deres besværgelser på os. Richard når lige akkurat at skyde en meget velplaceret pil af mod officeren. Den vil utvivlsomt blive svær at fjerne uden kodyle smerter. Alisa rynker på panden og synes at odds'ne er imod os... igen... og beslutter sig for denne gang at flygte tilbage til Denhuir.

Richard og Konrad forstår nu hvorfor de er blevet opdaget. En nyligt vågnet Parthos har reddet efter dem og bliver den første til at blive ramt af en formular der tydeligvis forstyrrer sanserne. Med fornyet kamplyst rider han midt ind i mængden af vagter og får manøvreret sin hest hen mod de fire Aes Sedai.

Konrad sporer sin hest omkring og rider så hurtigt at skov og buskads nu tillader det, tilbage til landsbyen. Richard følger efter med få sekunder. ¡Kære læser, her er det svært at gennemskue deres plan, men lad ingen overbevise jer om at de også var tryllebundne.

Mens Parthos holder vagterne og officeren beskæftiget kommer en grøn portal til syne i midten af lysningen. Taim “Dragen”, siger tak og forsvinder ind i den. To Aes Sedai stikker af til hest. I mellemtiden er Konrad og Richard kommet tilbage og får trukket nogle af vagterne væk fra Parthos.

Parthos som stadig er tryllebundet, eller ja, vi ved det faktisk ikke, bliver bedt om at smide sit våben og derefter knæle. Det gør han. Men i desperation eller stædighed griber han ud efter sit tabte spyd og med et kraftfuldt sving rammer han officeren lige i maven. Officeren er åbenbart en vant kriger så han gør kort process af Parthos der lægger sig i en pøl af blod i den hvide sne.

Officeren gør klart til et stilet coup de grace. Parthos er hjælpeløs.

Mens Richard's velplacerede pile har distraheret vagterne inde fra skoven har Konrad redet rundt om lysningen og set at Parthos er gået ned. Konrad styrer sin hest igennem Aes Sedai og vagter og når endelig hen til officeren. Mod alle odds får han heltmodigt hevet Parthos op på hesten og væk fra den sikre død.

I mellemtiden er Alisa nået hen til soldaternes lejr og kommer i snak med en arrogant officer. Heldigvis giver han efter for hendes charme og historien om kidnapningen af dragen og et slag ude i skoven. Hun får tyve soldater med sig. Men inden at vagterne er mobiliseret og de er nået frem til lysningen er kampen overstået og alle er flygtet. Det ligner en slagmark. Blod overalt... mest Parthos'.

Alisa begynder at undersøge området. Det lader til at sneen er fordampet der hvor den grønne portal var og hvor "Dragen" lå. Hun beder vagterne inderligt om tage forfølgelsen op, men de mener at der skal flere til, så hun bliver nødt til at vente på yderligere tredive vagter før de begiver sig ud i natten.

Konrad og Richard bærer den hårdt forslåede Parthos op på kroen og lægger forbindinger på ham. Det er bare ikke hans dag. Konrad beder Richard om at finde Alisa og han får Julelys i øjnene og løber ud efter hende. Om det er sod, blod eller blot hans lidt bryske måde at kommunikere med andre på, så er der ingen i byen der kan fortælle Richard om hvor Alisa er henne. Han beslutter sig derfor for at drikke en øl på den kro hvor de opholder sig på. Efter en halv time kommer Konrad ned og da han ser Richard skælder han ham ud. Konrad beder ham om at holde øje med Parthos og går for at finde Alisa.

Konrad's lyse smukke hud må have lyst igennem brandsår og sod, for han får på karismatisk vis sporet sig ind på at Alisa red ud med nogle vagter mod den lille lysning uden for byen.

Igen beder Konrad Richard om at ride ud efter hende, imens vil han gøre sig nyttig og passe på Parthos.

¡MC begynder at svede¡

8/1 En hel nat rider Alisa afsted med vagterne. Til sidst er de kommet så langt væk fra byen at de befinder sig i fjendeland. Til Alisa's store frustration beslutter officeren sig for at vende om, men hun er nødt til at acceptere det. På vej tilbage støder de på en træet, men ikke desto mindre, en glad Richard. Alisa healer ham...jaaaa!

Konrad får overtalt en vagt til at få lov til at se General Bashere. Det lykkes og han fortæller generalen, på en lidt klodset måde, hvordan "Dragen" blev bortført. Da det ikke rigtig lykkes for Konrad at få det store ud af generalen går han hen til kroen hvor de sidste fire Aes Sedai skulle opholde sig, men her kommer han ikke ind. Han går slukøret tilbage til Parthos.

Alisa og Richard kommer tilbage til den lille lysning og Alisa beslutter sig for at undersøge området. Hun finder en feminin taske med nogle papirer i.

De rider tilbage til kroen og Alisa går straks i gang med at heale Konrad og Parthos. Alisa går i brædderne efter den lange nat og Richard tager den fine taske fra Alisa, finder intet af værdi i den, og giver den til Konrad. Der ligger nogle noter i som er beskriver et artifakt som kunne bruges mod magikere, et brev og et kort som muligvis svarer til et område nede sydpå.

9/1 Alle er mere eller mindre friske næste dag. I hvert fald er Alisa, Konrad og Richard friske nok til at diskutere tøjstil og det at vaske sig. Alisa skælder Konrad ud for at have set så sodet ud og gået op til generalen. Richard der er lige så sodet i ansigtet tager Alisa's parti.

Ud fra Konrad's forklaring om mødet med general Bashere, synes Richard at de skal forsvinde hurtigst muligt. Det bliver besluttet at de skal prøve at følge efter de to Aes Sedai, officeren og vagterne.

jMC stopper med at svede,

Sporet er nemt at følge, men jo længere sydpå de kommer, jo sværere bliver det og det lader til at de har sat tempoet op. En af vagterne er muligvis faldet igennem isen på en flod og efter en fem ugers rejse bliver det tydeligt at der kun er fem tilbage ud af de syv de var.

Det er blevet mere forårsagtigt og efter yderligere tre uger mener de at området passer til det kort der lå i den fine taske. Et dyrisk brøl og våbengny bryder fuglenes forårskvidren...

FFF

Kapitel 10

I en større sags tjeneste

De dyriske skrig stammer fra struberne på otte trollocs. Bæsterne har angrebet en ogier og et menneske, der ser ud som en Ael-kriger. I udkanten af skoven står en mørk skikkelse, og det ser ud som om, at han kommanderer trollocsne. Den mørke skikkelse har ikke noget ansigt, og det er som om, at ondskaben drypper fra ham i fede, tykflydende dråber... Vores fire venner vil senere blive belært om, at den mørke skikkelse er en myrdal - et ondt, ondt væsen fra the Blight.

Alisa er den første, der reagerer. Ud af den ene kraft trækker hun en tykflydende, ildelugtende, kvalm tågebanke, som hun lægger over de væmmelige trollocs. Den opmærksomme observatør aner et lumsk smil på Alisas ansigt, mens bæsterne står og hoster og kaster op. Det næste, der sker, er, at Richard skyder et varselsskud langt ind i skoven. Herefter kaster Parthos og Konrad sig ind i kampen. Også gruppens krigere virker mere erfarne, end da vi forlod dem sidst. Parthos og Konrad hugger løs mod fjenderne med en hidtil uset frekvens. Det er dog som om, at de har meget svært ved at ramme fjenderne. Særligt myrdalen er dygtig til at undvige de dræbende hug.

Det bliver en hård kamp, og selvom vores venner udviser et enormt heltemod, ender det med, at både Parthos og Konrad besvimer. Heldigvis får Richard gjort det af med myrdalen. Imod alle odds overvinder vores fire helte fjenderne, og endda uden dødsfald.

Efter myrdalen er dræbt, er det som om, at de slagne trollocs krøller sammen. Ogieren tager ordet. "Mit navn er Loja, og jeg takker jer. Godt, at I kom forbi, venner" Ael-krigeren præsenteres som Gaule. Alisa haster over mod Parthos og Konrad for at helbrede dem ved brug af den ene kraft. Hensigten er god, men det dræner Alisas energi, og hun synker om og må hvile.

Vennerne (minus Parthos, der stadig er bevidstløs) spørger Loja og Gaule

om situationen på egnen...Loja og Gaule kommer fra Emmensfield, de er en landsby omringet af (tusindvis af) trollocs. I Emmensfield befinder der sig også en gruppe hvidkåber fra Lysets Børn. De er der eftet sigende for at arrestere "mørkefrænder"...På egnen befinder sig to Aes Sedai. En Weryn Mathyn (brun adjar) og en Allana Washyne (grøn adjar). Landsbyen Watchhill ligger en dagsrejse mod nord. Vil man vide mere om lokalområdet, er det bedst at spørge Weryn. Med afslutningsreplikken "Der er ravne overalt. Vi skylder jer en vandtjeneste." drager Loja og Gaule videre.

Vores fire helte hviler til næste morgen. Alisa helbreder Parthos, der dog stadig føler sig svag efter at være blevet ramt af myrdalens sværd; sårene er "gustne". Gruppen drager mod Watchhill og ankommer sidst på eftermiddagen.

Watchhill er en landsby omgivet af grønne marker. Der ligger på en stor, grøn bakke. Husene i landsbyen er stråtakte, men på toppen af bakken er en stor bygning med tegltag. Vest for byen er der opslået en militærlejr. Den består af omkring 100 telte. De er slået op i snorlige rækker, og over dem vejrer en fane med en stor gylden sol...Det er Lysets Børn.

Vores venner ridder mod den store bygning øverst på bakken. Da de ridder ind i byen kigger et par militsfolk med spyd på dem, men de siger ingenting. Bygningen på toppen viser sig at være en kro. Skiltet er blå med et hvidt vildsvin. Mærkeligt nok er døren låst, men da de banker kommer en mistroisk kvinde til syne i døråbningen.

Kvinden præsenterer sig som Dadelyn Daykin - eller blot tante L. Alle værelser er optaget, men efter lidt forhandling får de fire lov til at bo på kvistværelset.

Før vores venner går til ro, nyder de et varmt måltid i krostuen, mens de spørger tante L om situationen i området...

- Lysets Børn har en idé om, at der er mørkefrænder i Emmensfield.
- Den "lokale" leder af LB er en Dain Bornald.
- Den lokale urtekyndige, Endell Gaylin, kan muligvis hjælpe Parthos med hans gustne sår.

Vennerne går til ro, og næste dag har Parthos det bedre. Morgenmaden nydes i selskab med en lokal tækkemand, men samtalen kommer aldrig rigtig i gang... Netop som de fire helte er på ud af kroen, kommer en kraftigt bygget midaldrende dame ind. Hun kigger særligt på Alisa. Kvinden hedder Thera Basdere, og hun sidder i kvindernes cirkel.

“Det lader til, at I kommer i et vigtigt ærinde - følg mig.” Det bestemte udtryk i Theras øjne, får vores venner til at følge med, og Thera følger dem til en ladebygning omkring ti minutters gang øst for kroen.

I laden venter tante L og en kvinde, der præsenterer sig som Edelle... “Følg med!” Vennerne går endnu ti minutter, denne gang ind i skoven. De ankommer til en lysning, og Edelle siger: “Vent her!”

Pligttopfyldende som de fire helte er, venter de selvfølgelig, og ikke lang tid efter træder en høj mand ud fra træerne. Manden er i sig selv ikke mystisk, men han har en kappe på, der skifter farve! Et øjeblik senere træder en Ais Sedai med grøn kappe ud. Det er Allana, og hun kan svare på mange af heltenes spørgsmål.

- Weryn er i Emmensfield.
- Emmensfield er omringet af tusindvis af trollocs.
- Trollocsne styres af myrdaler fra the blight. Hver myrdal kan vel styre op til omkring tyve trollocs. Dræbes myrdalen, dør de kontrollerede trollocs også.
- Man skal ikke lade myrdalerne træde ind i skyggerne.
- Myrdalerne lever videre, selvom de slås ihjel (!). De dør først ved næstfølgende dagry.
- Weryn har hørt rygter om, at en Aes Sedai er reddet gennem byen. Rygterne kommer fra den lokale smed.

Weryn vil ikke svare på, hvad hun selv og Allana laver i området. Heltene takker for de oplysninger, de har fået. De går tilbage til landsbyen for at tale med smeden.

Først prøver Alisa at hale informationerne ud af smeden, men det er som om de rigtige ord sidder klistret fast til Alisas gane. Ud flyver i stedet ord, der bestemt ikke får smeden i bedre humør. Alisa må humpe tilbage til kroen med uforrettet sag.

Konrad sendes af sted - men også hos ham er det som om, at retorikken svigter. Da Konrad bliver klar over, at han ikke kan tale informationerne ud af smeden, vurderer han, at det som situationen er, vil være bedst at true den hærdebrede smed med hammeren i hånden... Overraskende nok virker det heller ikke. Også Konrad må liste tilbage til kroen...

Tilbage på kroen er stemningen trykket. Kan det være rigtigt, at fire velformulerede helte ikke kan hive oplysninger ud af en simpel landsbysmed? Alisa får et meget bestemt udtryk i ansigtet. Hendes mund snører sig sammen, og øjnene bliver små sprækker. "Nu går jeg ned og inviterer smeden op til en øl!"

Bevæbnet med den ene kraft og klingende mønter lavet af det pureste guld, lykkes det Alisa at invitere smeden på en øl. Et kvarter senere kommer smeden ind i krostuen, og han sætter sig hen til vores fire venner og begynder at fortælle og svare på spørgsmål.

For otte dage siden red en enlig kvinde ind i byen. Hun henvendte sig i smedjen fordi hendes hest skulle have nye sko. Kvinden havde et ungdommeligt udseende og en arrogant facade - de normale kendetegn for en Aes Sedai. Efter skoningen red hun sydpå. Muligvis mod Emmensfield, men det er gætterier. Lysets Børn er ankommet fra nord, hvor de også har besat Terrensferry.

Mens vores fire eventyrere sidder og fordøjer smedens flod af oplysninger, høres pludselig hovslag og larm ude fra. Heltene farer ud for at se, hvad der sker. Seks stor svedende heste er standset foran kroen. En sorthåret kvinde med bånd i håret og knive i bæltet begynder at tale. . .

"Hil Watchhill! Jeg kommer fra Emmensfield - jeres hjælp er påkrævet! Trollocs har angrebet byen." Imens kvinden taler, kommer fem heste med hvidkåber op mod os.

"Dig. . ." Hvidkåben taler til den sorthårede kvinde. Kvinden hedder Fail og er gift med Perrin Eyberra, der muligvis er ham LB anser som mørkefrænde.

"Du er mørkefrændens kvinde - du er hermed anholdt!" En Ael kvinde fra Fails gruppe træder frem mod hvidkåberne. Det ser ud til at kunne udvikle sig til en regulær konflikt.

Konrad tager ordet og taler til hvidkåberne: "I har ingen bemyndigelse til at anholde denne kvinde! Forføj jer!" Endelig er det som om, at retorikken ligesom falder i hak. Hvidkåberne kigger spørgende på hinanden, og flere folk begynder at stimle sammen for at overvære optrinnet. Det er tydeligt, at hvidkåberne har forregnet sig. De kommer ikke til at anholde nogen. Konrad prøver at krone ordene med at virke truende, men med det smilende, uskyldsre ansigt og med hans på vrangen vendte kædebrynje, ser han ikke den mindste smule truende ud. Hvidkåberne forføjjer sig dog med en afskedsreplik rettet mod Konrad. "Det her kommer du til at hænge for!"

Fail begynder igen at tale til befolkningen i Watchhill, og det gør hun godt. I løbet af den næste times tid, samles omkring 400 mand, og alle drager mod Emmensfield.

På vej væk fra byen spørger Richard Konrad, om han tror, at han kan ramme fanen nede i lejren med Lysets Børn. “Nej, nej Richard, det skal du slet ikke prøve på!” Richard tager det som en udfordring. Han lægger an til skud. Både Alisa og Parthos ser, hvad han er i gang med, og også de råber til ham, at han skal standse, men... Richard ignorerer de gode råd fra hans venner, og han skyder pilen ned i LB’lejren. Soldaterne dernede begynder at stimle sammen, men heldigvis besinder de sig.

Ud på eftermiddagen når den nysamlede bondehær til Emmensfield. Et stort stykke omkring landsbyen er ryddet for træer, og mange døde trollocs ligger pile i sig.

Tusindvis af Trollocs har angrebet byen, der kun er beskyttet af en jordvold og nogle væltede vogne. Fail beordrer bueskytterne frem. De begynder at skyde, hvilket får en større gruppe trollocs til at marchere mod bondehæren - og vores fire heltedige venner...

FFF

Kapitel 11

En magisk rejse til Tar Valon

Lyden af faldende sten stopper endelig. Den trappegang, de sorte søstre forsvandt ad, er forsvundet i et virvar af sten og klippestykker. Malani, Parthos og Konrad sidder lidende på gulvet og vånder sig. Richard har været helt stille og fortabt et par timer, men pludselig begynder han at røre på sig og deltage i samtale og andre aktiviteter.

De døde trollocs har 15 ædelsten. Konrad er ret sikker på, at de vil gøre sig bedst som ammunition i en slynge, men Richard tager dem alligevel med. Mere interessant er et lille skrin, Konrad finder i et af teltene. Konrad ser hurtigt, at det ikke er behæftet med nogen fælder, og med overraskende behændighed brækker han det op med sin daggert. I skrinet er nogle dokumenter:

- Et kort med fire markeringer. Kortet ligner det gruppen i forvejen er i besiddelse af.
- Et citat fra bogen "War of the Breaking". Igen et spor gruppen allerede kender til. (I øvrigt en af de bøger Creane lånte på biblioteket i Tanchico.)
- Et citat af Elon Malin Tendrin (???). Også dette er allerede kendt.
- Et groft kort over Jara Copan (ruinbyen). På kortet er en markering mod sydvest. Der står "way-gate".
- En meget lille lap papir (players aid) hvorpå der står: ... Aiel ... - Kite

De sorte søstre forsvandt ad en opadgående trappe. For enden af trappen er et rum, hvori der har været udøvet praktisk arkæologi. Et kammer på omkring 2x2x2m har været skjult under gulvet. Er det mon her teangrealen

har været? Selvfølgelig. Der mangler tydeligvis noget på de hylder, der er i kammeret. En nærmere eftersøgning udmunder dog i fundene af en guldkrone, en brystplade og en økse. Der har været endnu en udgang, men det er her, stenene er faldet ned, og det viser sig hurtigt at vores venner må finde en anden vej op og ud.

Vennerne får pludselig travlt. Kan de mon nå til way-gaten før sortesøstrene? Tilbage... Gennem det store rum med nicher og hul i gulvet. Der hvor en gruppe trollocs lå i bagholdsangreb. Ingen skjulte udgange... Videre... Det store rum med det hvide gulv. Hvad mon det egentlig er, der gør gulvet hvidt? Der er meget højt til loftet i dette rum. Lanterne kan ikke oplyse loftet. Lige dele af magtesløshed, klaustrofobi og snedighed giver gruppen den idé, at skyde en brændende pil op mod loftet. Richard skyder og i lyset fra den brændende pil ser vores helte en horde af flagermus, der letter fra loftet og flyver ned mod dem...

Ikke alle når at dukke sig, men heldigvis kan gruppen se, hvor flagermusene flyver ud. Oppe under loftet er der en tunnel. Parthos klatrer op og binder et reb fast med en nydelig sløjfe. Konrad klatrer op som den næste - og heldigvis holder sløjfen. Det gør den dog ikke, da Milani som den næste skal klatre op. Sløjfen går op - og Milani falder ned. Parthos binder igen rebet fast. Denne gang med en rigtig knude. Han bemærker dog ikke, at han lader rebet slide mod en skarp kant seks meter nede. Milani gør et nyt forsøg, men denne gang ender hun med at hænge midt på klippevæggen. Der er ingen grund til at tærskelanghalm på denne episode. Hele gruppen kommer op til tunnelen. De klatrer videre op gennem den skrå tunnel. Her kommer de til en 15 m lodret tunnel hvor de for første gang i flere dage kan se dagslys.

Oppe i ruinbyen lister gruppen mod den way-gate, der var markeret på kortet. Dvs. Milani, Parthos og Konrad prøver at gå stille - og imens går Richard og fløjter efter Ettroya...

De fire helte finder det markerede sted, og de finder også sortesøstrenes spor. Sporene ender ved en halvanden meter høj mur. Faktisk ser det ud som om, at de er gået lige ind i muren! Muren er af sten og er prydet med udsmykninger i form af blade. Muren er ikke særlig tyk, sådan cirka lige så tyk som man forventer. Måske en halv meter. Stedet hvor sporene ender granskes... Ingenting... Alle fire undersøger stedet igen... Stadig intet at se... Heltene går langs muren og kigger... De kravler over muren... De kigger igen på sporene... Intet... Der bliver sparket i jorden i frustration, og magtesløsheden sniger sig ind over vores forvirrede helte. Efter en tid opdager Richard en smal sprække, der antyder, at der findes en slags hemmelig dør, men hvordan åbnes den?

Pludselig får Parthos kærttegnet muren på den helt rigtige måde. En “åbning” i form af et blad viser sig, og da han flytter et stenblad ned i åbningen glider muren fra hinanden og en slags røgfarget portal viser sig.

Det må være den omtalte way-gate. En gammel - og vistnok risikofuld - men hurtig måde at rejse på. Richard går ind som den første. Han fører Ettroya med sig, og snart følger de tre andre.

Mørke. . . Indefra kan døråbningen ses, men ikke ruinerne. Det er et løjerligt sted. Det er som om stemmerne kvæles, og man skal være tæt på hinanden for at kunne tale sammen. En enkelt sti er markeret med et blegt, hvidt ledelys. Efter 300 fod kommer gruppen til en gammel piedestal med inskriptioner på. Sproget er gammeltunge, men for at kunne begribe den dybere mening, skal man være trænet ud i viden om magi og kraft.

Piedestalen står på en platform og udenom anes et virvar af broer og trapper. Bort fra platformen går fire stier. Malani kigger på piedestalen og antyder, at der er tale om en slags anvisninger, der forklarer, hvor de forskellige stier fører hen. Det er imidlertid ganske tydeligt, at hun ikke rigtig forstår anvisningerne, og hun fører gruppen hen ad sti nummer tre. . .

Efter fire timers gang ankommer gruppen til en ny platform igen er der en piedestal med anvisninger. Heltene er en smule i tvivl om hvor de egentlig vil hen. . . Efter lidt snak frem og tilbage enes de om at drage mod Tar Valon. Her ligger Det Hvide Tårn, og forhåbentlig kan de få kontakt til Nadira. Nogen må jo træffe beslutninger for dem.

Det er meget svært at tyde anvisningerne på piedestalerne og det tager to en halv dag (otte piedestaler) at nå frem til Tar Valon. Way-gaten er i et af ogier-“reservaterne”. Den er skjult bag nogle buske, og der er ingen problemer i at gå uset ud i byen. Konrad smiler ☺Hjemme i Tar Valon : Vennerne bliver enige om, at det mest fornuftige vil være at indlogere sig på en kro og hvile sig indtil midt på dagen. Kroen Tingstedet er som skabt til formålet.

Ved middagstid går heltene til Det Hvide Tårn. De fortæller vagten, at de gerne vil tale med Nadira. Han sender en knægt ind i tårnet for at undersøge om hun er til stede, men det er hun ikke. Heller ikke Megda er der, og vennerne tilbringer resten af dagen med forskellige sysler. Richard sælger nogle ædelstene, Parthos køber et par nye af de der små pudsige våben han render rundt og fægter med, Milani og Richard går på biblioteket. Her finder de bogen “War of the Breaking”, men de finder ikke nogen nye oplysninger.

Aftenen tilbringes på Tingstedet. Stemningen er mat. Hvad forventes der egentlig af den lille heltegruppe på nuværende tidspunkt? Og hvem er det egentlig, der forventer noget? Den mest udbredte holdning i gruppen er, at de handler for at standse den anarkistiske ondskab, der synes at manifestere sig

flere og flere steder i verden. Men hvordan gør de bedst det? Er Dragen god eller ond? Hvor mange påstår, at de er Dragen? Har Det Hvide Tårn en plan? Spørgsmålene er mange... Gruppen har vist ikke rigtig ændret holdning til svarene på spørgsmålene. Det viser sig først, hvem der er Dragen, når han kæmper mod Shai'tan. I Det Hvide Tårn er mange forskellige grupperinger (adjarer?), der handler i henhold til hver deres agenda. Efter indtagelsen af en flaske af den lokale grappa, går de forskellige i seng.

Næste morgen er der ingen besked fra Nadira. Natten har ikke bragt flere svar, og stemningen er ikke blevet bedre. Pathos bruger dagen på biblioteket. Her læser han om Jara Copan, og han finder ud af, at øksen og rustningen har tilhørt den semi-kendte prins Preben. Milani tilbringer dagen med at hvile ud på kroen. Richard og Konrad bestemmer sig for at holde lidt øje med, hvem der kommer og går i Det Hvide Tårn. De ser dog ingen, de kender... Efter et par timer er tålmodigheden brugt. De skriver en besked - "...Vigtige nye oplysninger vedrørende Dragen og... Vi må tale sammen... Vi bor på Tingstedet." Beskeden gives til en knægt. Hans øjne lyser glædestrålende op, da Konrad giver ham 2 mk for at overbringe beskeden til Nadira. Konrad går tilbage til kroen i forventningen om, at Nadira nok snart kommer. Richard bliver tilbage og holder øje. Resten af dagen forløber uden hændelser, der er værd at nævne, og endnu en aften tilbringes på kroen...

Netop som vennerne er gået op på deres værelser, banker det på Konrads dør. Der er en Aes Sedai, der gerne vil tale med jer! Jaaa!!! Endelig! Nu vil vores helte få svar på deres spørgsmål! Konrad henter de andre, og i et baglokale til krostuen venter ganske rigtigt en Aes Sedai. Det er ikke Nadira, som er "ude på mission", men en fra den hvide adjar - Anya Sedai. Med sig har hun sin warder.

Vores helte fortæller hende hele historien. Startende på Almoth Plain, over mødet med Nadira og hendes mission. Lysets Børns skammelige opførsel overfor (bl.a.) indbyggerne fra Arthuros Orchard. Frontløberne på Tomans Head. Raidet i Tobins Hollow. Falme, befrielsen af Megda. Slaget ud for Falme, hvor "dragen" viste sig på himlen. Tanchico, de tre søstre i halvmånepaladset, det skammelige mord på panarken. Tilfangetagelsen, torturen (Parthos kniber en tåre...) Rejsen mod nord og til sidst til Maradon. Sortesøstrenes forsøg på at bortføre "dragen" - og heltenes mageløse indsats for at forhindre dette. Forfølgelsen af sortesøstre til området Two Rivers. Slaget (Watchhill) mod trollocs og myrdaler. Perrin. Videre til Jara Copan. Sortesøstre igen - nu bort med artefakten, og til slut rejsen til Tar Valon.

I løbet af historien stiller vores venner de spørgsmål, der så længe har optaget dem. Anya har langt fra svar på alt, men hun mener, at...

- Frontløberne er en del af Arthur Hawkings gamle legioner.
- Lysets Børn opfører sig præcis som vores venner har mistanke om. Anya mener ikke, at der er nogle beviser for, at de som organisation arbejder sammen med en gruppering fra Aes Sedai.
- Aes Sedai er imod falske drager. Når de vil føre dem til Det Hvide Tårn er det for at undersøge og beskytte dem... (Det klinger lidt hult i heltenes ører...)
- Hun kender ikke "Kite".
- Stemmerne i "rummet" bag way-gates'ne er ma-chin-shin, "the black wind". Nogle siger, at det er en manifestation af korruption. "Spiser" af hjernekræften...

Ellers er det som om, at Anya ikke kan svare på de spørgsmål, heltene stiller... Men hun påpeger ganske rigtigt, at det er som om, at netop I har været lige præcis på de steder, på de tidspunkter, hvor der virkelig er sket noget af betydning... I skal følge jeres hjerter på jeres videre færd. Jeg kan ikke give et mere præcist svar...

Man kan tydeligt se på heltenes ansigtsudtryk, at de ikke er 100% tilfredse for den måde, samtalen er forløbet på. Jo, den videre færd må gå mod øst i forfølgelsen af sortesøstrene og det næste store slag, men der er stadig mange ubesvarede spørgsmål... Og et sted dybt nede en af heltenes bevidsthed begynder en svag stemme at stille spørgsmålet - "Er det mig, der er dragen?"

FFF

Kapitel 12

Appendix

12.1 Players Aid 1

Værdige venner -

Jeg takker jer fordi I har accepteret denne opgave. Dette er vanskelige tider, og jeg beklager nødvendigheden af at ulejlig jer. Stol blot på, at min nød er stor, og at jeg tilbyder kompensation, der står mål med jeres værd.

Jeg har reserveret værelser på Three Crowns Inn i Aturo's Orchard, som jeg holder til jer i skrivende stund. Vær så venlige at besøge mig som mine venner, så vi kan diskutere dette anliggende i nærmere detaljer.

Jeg er sikker på, at jeg ikke behøver at minde retfærdige personer som jer om, at mine forretninger kræver en vis diskretion. Især i disse tider lurder faren for den indiskrete, og der er dem, der måtte ønske at blande sig i mine forehavender, hvis de skulle få nys herom.

Jeg ser frem til vores møde.

Nadira Sedai

12.2 Players Aid 2

Værdige venner -

Modtag min dybeste taknemmelighed for jeres hjælp. Begivenheder af en vis vigtighed har draget mig væk fra Tanchico. Jeg har sørget for værelser til jer på dette fine etablissement; vær venligst mine gæster i et par dage. Jeg håber på at kunne sende besked til jer i løbet af den nærmeste tid.

Jeg beklager, at jeg ikke kan drøfte jeres seneste forehavende med jer. Modtag venligst vedlagte udtryk for min taknemmelighed for jeres bestræbelser hidtil. Jeg forsikrer jer, at I vil blive fuldt ud kompenseret ved vores næste møde.

Jeg ser frem til dette møde.

Nadira Sedai

12.3 Players Aid 4

Criane -

Jeg ser frem til at se dig senere på vinteren i Saldaea. Selvom rejsen nok bliver hård for dig, vil belønningen uden tvivl stå mål hermed. Så snart du er færdig med dine pligter sydpå, skal du skynde dig at komme til os. Vi gør alt, hvad vi kan for at forsinke fjendens fremgang, men vi frygter, at det ikke er nok. Ikke desto mindre vil vi nok være i stand til at vente på dig på det aftalte sted. Jeg håber ikke din ankomst forsinkes, for tid er af største vigtighed, hvor han er involveret.

For så vidt angår dine spørgsmål, så er jeg bange for, at du selv må bedømme, hvad der er bedst. Jeg kan ikke afse tid til at gennemgå alle detaljer i din mission. Du er nødt til at lære at tage ansvar for dig selv og dine handlinger; ellers vil dit endeligt være nært forestående. Jeg indrømmer til min store overraskelse, at Sheriam ikke har lært dig det endnu. På trods af hendes andre fejl syntes hun i høj grad i stand til at håndtere uterlige børn.

Din hengivne søster,
Kryalyn Sedai

12.4 De store linier

Aes Sedai

- Saidar (kvinder)
- Det Hvide Tårn.
- Nadira, vores nok bedste kort til “sande” informationer. Hvis side er hun egentlig på? Warder.
- Megda, del af “Den Grønne Ajar” (hvad er de der ajarer egentlig?). Gav os ingen informationer. Er hun overhovedet på samme side som Nadira? Megda har en teandria, tavlen hun kan benytte til at kommunikere med Det Hvide Tårn.
- Belyne, vores egentlig mål for overvågningen i Tanchico. Belyne afhørte os efter Carridin.
- Serai,
- Criane, ukendt for Nadira.
- Sheriam, lærerinde i Det Hvide Tårn. Lærer de unge damer disciplin.
- Saidin (mænd)
Bliver med tiden gale og utilregnelige. De er “tainted” af The dark One.
- Dragerne - både “ægte og falske” - er mandlige channelers.
 - Sidst kendte ”ægte” drage var Lews Therin Telamon. Blev gal og dræbte alle “af hans blod” samt alle han elskede.
 - Dragen vender efter sigende tilbage, når verden har mest brug for frelse. Dette er ikke noget, man ser frem til. Se drageprofetier.
 - Nuværende kandidater til drage: “Taveran.” Den unge mand vi så på himlen over Falme. Vi (eller i hvert fald jeg) har fejltolket “Ta’veran” som et navn. Det betyder en person om hvem, en masse (måske alle) livstråde væves, og derved skabes et skæbnespind. (?) Den Taveran, vi så over Falme, var muligvis en af nedenstående.
“Logain”, der ifølge LB befinder sig i Saldea.
“Mazrim Taim”, nu fanget “drage”. Hans magt svandt efter sigende i samme øjeblik, synet viste sig over Falme. Mazrim Taim er (vistnok) i Det Hvide Tårns varetægt.

Shai'tan

- Det ondeste af onde... Også kendt som den mørke og Tarmon Gai'don (The Last Battle).
- Fængslet i Shayol Ghul.
- De segl, der holder Shai'tan fanget, er efter sigende begyndt af blive svækket.

The Forsaken (kalder sig selv the chosen)

- De 13 mest magtfulde Aes Sedai (mænd). Kæmpede med Shai'tan fordi de blev lovet uddødelighed.
- Er (ifølge legenden) fanget med Shai'tan.
- En af de 13 er Ba'alzamon (Heart of the Dark), som vi så slås med den unge mand over Falme.

Lysets Børn

- Destabiliserer lande/områder og kommer selv ind og står som frelsere.
- Hader Aes Sedai.
- Sir Jaichim Carridin, inkvisitør i LB. Kendes også som Bors.
- Geoffrom Bernault, leder af LB på Almoth Plain.

Frontløberne/Hay-leen

- Lord Timak (gav ordre til angreb på Tobins Hollow og Megda).
- Sergent Nadillon (Tobins Hollow).
- Lord Turak (leder i Falme). Dræbt hvorefter LB angreb.
- Sul-dam og da-mane.

Drageprofetierne (the Karaethon Cycle)

- Den mørke (Shai'tan) vil bryde fri.
- Dragen - Lews Therin Telamon - vil blive genfødt

Tanker...

LB skabte ustabilitet på Almoth Plain. Bl.a. i Arturos Orchard. Herefter var planen at gå ind og være den stabiliserende faktor. I Falme døde Lord Timak (ildkugle?), hvorefter LB angreb. I Tanchico var LB (i hvert fald sir Carridin) med til at slå panarken ihjel. Efterfølgende har de muligvis “grebet” magten i byen. De havde under alle omstændigheder magt til at arrestere og torturere os (Parthos J). Vi skal være meget opmærksomme på, at noget som ovenstående ikke sker de steder, vi kommer frem. Vi må i hvert fald prøve at forhindre det. LB (her Carridin) og Sedaierne (? ajar?) har nok forskellige dagsordner. Først blev vi (Parthos) udspurgt af Carridin, og efterfølgende af Belyne (? Var det en anden?).

Jeg har en mistanke om, at der er noget “større” end LB, frontløberne og Det Hvide Tårn, der står bag. Nogen prøver måske på at “destabilisere” verden for at kunne overtage magten med det hele eller for at kunne gøre et eller andet. De(t?) vil måske have tidshjulet til at rykke et hak. Hvem‘ kan dog have interesse i det? Profetierne er vel ikke nødvendigvis rigtige?

Vi har hørt rygter om at seglene, der holder Shai'tan fanget, er ved at svigte. Her kommer profetierne og dragen ind i billedet. Hvad er det egentlig, der svækker seglene?