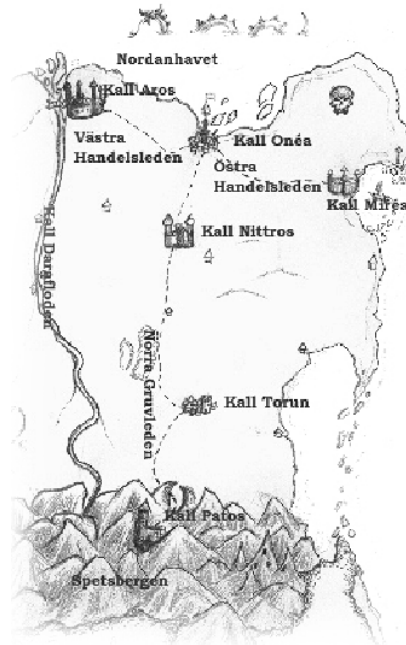


Dossi

Invånarantal:	ca 145 000 invånare.
Areal:	ca 250 000 km ² .
Huvudstad:	Kall Oneá (7 000).
Statsöverhuvud:	-
Styrelseform:	Plutokratisk oligarki.
Export:	Metaller och vapen.
Import:	Boskap och jordbruksprodukter.
Välstånd:	Ganska rikt.
Armé:	Mindre legoarmé samt privatarméer i handelshusen.
Religion:	Darsism.
Övrigt:	Öarnas största exportör av metaller och mineraler. Styrs av ett råd bestående av representanter från handelshusen.



HISTORIA

Det som nu utgör befolkningen i Dossi var från början barbariska samlare och så blev småningom jordbrukare, som levde på stäppen. Sedan, när jorden av okänd anledning blev stenig och karg, sökte man sig upp i bergen, där man jagade bergsgetter och fåglar. När kunskaperna allt eftersom utvecklades rent tekniskt började man ta vara på de malmer och mineraler som fanns i jorden. Nu var folket organiserade i fungerande samhällen och när de sedan tog kontakt med omvärlden slöt man sig smärtfritt ihop till en nation. Städer och båtar byggdes, darasismen missionerades och råden bildades, efter ett par mindre lyckade envälden. Handelshusen växte fram på senare tid, då Dossi verkligen hade blivit världens centrum och riket kunde livnära sig på handel. Husens makt har ökat hela tiden och numera styr de oinskränkt över arméer och städer. Stadsborna är onormalt många i Dossi, över hälften av befolkningen.

Landet består nämligen (inte geografiskt) till stor del av stora städer och byar. Anledningen till att det är så många städer är att man sedan länge livnäret sig på handel. Redan för fyra hundra år sedan bil-

dades handelshusen och allt sedan dess har man i stor utsträckning levt på bönder i andra länder. Eftersom Dossi sin handel. Indirekt kommer de kanske vara den största orsaken till det blodigaste kriget i Tadinors historia, men det verkar inte tynga dossierna. Elaka rykten säger att Dossis ledning rentav samarbetar med Karzan.

GEOGRAFI

Dossi är huvudsak i ett slättland med undantag för de flacka kullarna i söder. Gränsen söderut utgörs av en stor bergskedja, Spetsbergen, som är rik på malmfyndigheter och här finner man ett stort antal gruvor. I gruvorna är det stor aktivitet, man bryter dag och natt, och lönsamheten är god.

Jorden i Dossi är inte särskilt bördig vilket resulterar i att mycket få kan överleva som bönder. De jordbrukare som finns odlar mycket stora arealer för att kunna försörja sig och deras jordbruksmetoder är föråldrade och ineffektiva. Hjulplojen, som är en självklarhet på Tadinor, har ännu inte börjat användas i Dossi. Landet är i behov av en agrar revolution, men så

länge städerna har råd att importera förnödenheter så har inget gjorts för att modernisera jordbruket.

Genom Dossi löper flera stora handelsvägar. De största är den Norra gruvleden, den Östra handelsvägen och Västra handelsleden. Många resenärer färdas smidigt längs vägarna i skydd från rövare och rovdjur. De flesta är dossiska köpmän eller gruvarbetare, men det är även handelsmän från andra länder. Längs Västra handelsleden är en stor del av resenärerna köpmän från grannlandet Tzelán med mat och dryck från hemlandet som de försöker prångla ut på de dossiska marknaderna. Vägarna är bevakade av soldater och som resenär passerar man flera vägspärrar och har man varor får man betala tull flera gånger om. Men eftersom mutor är ett välkänt fenomen i landet släpps nästan alla förbi vägspärrarna om tullaren blir några mynt rikare.

Klimatet i Dossi är kyligt (runt 15 till 20 grader på sommaren och 5 till 10 minusgrader på vintern). Bergstopparna är snötäckta året om och flera gruvstäder ligger i ständig kyla. På låglandet snöar det oftast bara en gång per vinter, i rikliga mängder under en veckas tid. Snön ligger kvar i flera månader och brukar föra med sig hiskliga

oväder såsom stormar och orkaner. Ungefär vart tionde år snöar det mycket och kraftigt hela vintern. Dessa vintrar kallas i folkmun "Odkavinter" och betraktas i största allmänhet som ett dåligt omen. Vid kusterna blåser det mycket året om, även om vindstyrkorna intensifieras under hösten. I bergstrakterna är det i regel kallare än i övriga delar av landet, och kommer man högre upp i bergen blåser det ofta hårt och temperaturen är långt under minus. Vid gränsen mot Tzelán rinner Kall Dara-floden, en bred och ström flod. Nederbörden på sommaren är ganska riklig.

FOLKSLAG

Utseende

Dossierna är oftast smala och långa. De har blont till ljusbrunt hår och blåa eller gröna ögon. Dossierna rör sig smidigt och ofta ganska elegant med en alldeles speciell, arrogant stil. Deras hy är slät och nästan glansig. De tycker mycket illa om att ha skägg då detta ses som barbariskt och strider mot allt vad dossiska traditioner säger. En dossier skiljer sig ofta från en tadinier då han/hon har annorlunda, men vackra drag och de har alla en tilldragande charm.

Språk

Dossierna har, i likhet med waelerna, ett gott språksinne. Detta beror på att nästan alla dossier går i någon form av skola. Därmed är de i allmänhet mycket bättre bildade än andra folk på Öarna som lever som fattiga bönder utan minsta lilla möjlighet till skolgång. Alla dossier talar dosi till vardags. Dosi har diverse svaga likheter med todintunga, och med färdighet i ett av dessa språk kan man med stora svårigheter urskilja ett ord, eller rentav en mening, här och var. I städerna talar även ungefär hälften todintunga och ett mindre antal tzelånska. På landsbygden talar en försvinnande liten del todintunga, men varannan talar tzelånska. Ett undantag är köpmännen. Nästan alla talar todintunga och sen behärskar de vanligtvis flera språk, till exempel kemplatiska, markoriska eller tzelånska, plus ytterligare mer främmande språk beroende på vart köpmannen rest i sina dagar.

Karaktär

Dossierna är giriga och makthungriga. De är på intet sätt intresserade av att föra krig mot andra länder, främst på grund av att de vet att det ofta inte finns något att hämta i ett sådant förlopp. Däremot försöker var dossier hela tiden stiga i maktpyramiden i hemlandet, och många strävar efter att stärka Dossis flotta än mer. En stor del av dossierna är handelsmän. Dossierna är intelligenta och snabbtänkta, vilket gör dem till ypperliga handelsmän och de är fruktade att ha och göra med i affärer. Många Dossiska handelsmän ser på sina affärer som ett slags spel, trots att det

egentligen är gravallvarligt och inte sällan på liv och död.

De älskar alltså att köpslå, men inte nog med det, de har ytterligare en brinnande passion; havet. Dossierna älskar havet och de reser runt bland Öarna för att köpslå med sina kunder och för att köpa in råvaror till hemlandet. Dossiska köpmän finns utspridda överallt över världen och i varje stad, även långt in på det tadiniska fastlandet, skall du inte bli förvånad om du ser en dossier sitta och röka pipa i en skön sidenklädd stol, diskuterandes med någon bofast om priset på den lokala råvaran.

Ett dåligt karaktärsdrag dossierna får dras med är deras egoism; de tänker utslutande på sig själva och sitt fosterland. Dossier har i regel en stark fosterlandskänsla och älskar sitt folk och sin nation. Visst accepterar de andra folk (i alla fall i affärer) men de glömmer aldrig att Dossi är det i särklass bästa och mest välmående riket på Öarna.

STÄDER

Dossi är fullt av stora och små städer. De styrs av ett eller flera handelshus. De sex allra största städerna är; Kall Onéa, Kall Aros, Kall Miréa, Kall Nitros, Kall Torun och Kall Patos. Dessa är döpta efter handelshuset som härskar i staden. Kall betyder stad, eller från början "folkplats". Det konstiga är att floden i väster även den heter Kall (Dara), och hur detta kommer

sig frågar sig fortfarande dossiska lingvister. Kall Onéa är för tillfället huvudstaden i riket. Handelshuset med samma namn existerar dock inte längre. Tidigare bytte man huvudstad var tionde år och detta medförde mycket krangel och stridigheter varje gång bytet blev aktuellt, om vilken stad det var i ordningen. Vid ett byte blev det betydligt hårdare strider än vanligt och risken för att det utbröt öppet krig mellan husen var överhängande. Fördelarna med att kunna kalla just sin stad för huvudstad var många, både ekonomiska och känslomässiga. För sextio år sedan fruktade man alltså ett förödande inbördeskrig, men konflikten fick ett abrupt slut och handelshuset Onéa tog makten. I två år slickade de övriga husen sina sår, medan Onéa var ledande i Dossi. Men, helt oväntat och emot de oskrivna reglerna gjorde de förödmjukade handelshusen gemensam sak av att krossa Onéahuset. Ett nytt krig utbröt och konspirationen stod som vinnare, medan Onéa var helt utplånad. Nu bestämde sig de resterande husen tillsammans att man skulle försöka undvika dessa onödiga och kontinuerliga strider. Kall Onéa valdes för allt framtid till Dossis huvudstad. Än så länge håller detta avtal...

Kall Onéa

Kall Onéa är en hamnstad med runt 7 000 invånare och det märks att detta är huvudstaden i ett av världens rikaste länder. Här står Oberoendestatyn, som avbildar den legendariske köpmannen och upptäckts-



resanden Rosar Glidsalt. Här finns också Källan av Endräkt, ett praktexempel på den nu utdöda byggnadsstilen som fanns i handelshuset Onéa. Källan är en vacker fontän, byggd i skimrande stenar som speglar solljuset i vackra mönster. Ett annat exempel på denna bortglömda magnifika byggnadskonst är Statsbiblioteket, en enorm byggnation innehållande verk från alla världens hörn och alster från de mest obskyra författare och på de mest konstiga språk. Detta bibliotek underlättar studierna för de tusentals studenter som har sökt sig till detta kunskapens centrum. En annan imponerande byggnad är Rådhuset, var i både Codia Doski och Codia Rex (se nedan) sammanträder. Kall Onéa är också känd för sitt väl utbyggda vatten- och sanitärsystem, med höga akvedukter och underjordiska kloaker.

Kall Aros

Kall Aros med runt tretusen invånare leds självklart av handelshuset Aros. Kall Aros är en kuststad som ligger vid mynningen till Kall Daras utlopp i havet. En bastant bro i vackert etaträ ligger över floden. Genom att gå över floden lämnar du Dossi och kommer in på tzelänskt territorium. På båda sidorna om bron har länderna gränsposteringar och tullhus. Här går majoriteten av de för det Dossiska riket så viktiga, mångtaliga karavanerna med jordbruksprodukter från Tzelán. Handelshuset Aros högborg ligger mitt i staden och är omgärdad av en stor kurtin. Dock så saknar staden någon egentlig stadsmur, men Kall Aros kaotiska stadsplanering förvirrar den mest beslutsamme angripare. Nere vid vattnet finns det gott om gamla försvarsverk i form av pålar och kättingar vid infarterna och torn och kastmaskiner. Eftersom dossierna är rädda för ytterligare ett inbördeskrig är försvarsverken bemannade dag som natt. Huset Aros är ett av de största handelshusen men deras krigsmakt



är inget att skryta om. Däremot spenderar de mycket pengar på mutor och lönnmord, så kallad accepterad krigföring. För närvarande har de näst störst makt i rådet, men sånt tenderar att skifta lika snabbt som vindarna i Nordanhavet. I Kall Aros bor cirka 3 000 människor.

Kall Miréa

Kall Miréa styrs av handelshuset Miréa. Staden ligger vid kusten och är slutstation för Östra handelsleden. Kall Miréa är centrum för export av metaller och en given punkt på kartan för handelsmän från utlandet. Den ligger lämpligt nära Tadinor och har med dossiska mått låga tullar. Staden är omgärdad av en bräcklig stenmur på vilken Miréas trupper patrullerar. Miréahuset verkar frukta ett inbördeskrig mest av alla, eller så planerar de att starta ett själva, för de rustar ordentligt. Rykten säger att de fruktar Zhu Kemplak, eller rentav att handelshuset skall samarbeta med Zhu för att krossa Dossi. En stor del av handeln på hemmaplan utförs i Kall Miréa, men då miréanerna satsar alla sina rikedomar på en stor armé har de liten makt i andra avseenden. Det lever över 3100 människor i staden.

Kall Nittros

Kall Nittros styrs inte helt oväntat av handelshuset Nittros. Kall Nittros är till skillnad från Kall Miréa, Kall Aros och Kall Onéa ingen kuststad. Istället ligger den mitt i landet. Norra gruvleden passerar staden och med den ett stort antal handelsmän med malmer och vapen som bryts respektive tillverkas i Kall Patos och Kall Torun. Även Östra handelsleden går igenom Kall Nittros, för att slingra sig vidare genom det dossiska landskapet till Kall Miréa. Därifrån kommer flera handelsmän från andra länder. Man brukar säga att alla vägar leder till Kall Nittros. Nittroserna har en mycket god position; de är för närvarande snäppet rikare än de andra tre handelshusen och så är de främst i rådet. I Kall Nittros bor kanske 2400 människor.

Kall Torun

Kall Torun styrs av handelshuset Torun. Det är ett imponerande handelshus men på senare tid har de tappat en hel del makt. De verkar försöka samarbeta hos Nittros, som nu är mäktigast. I Kall Torun tillverkas en stor del av alla vapen, som man senare säljer inom landet men av störst betydelse är exporten till utlandet. Torunerna är mycket skickliga smeder och deras arbeten är eftertraktade världen över. I Kall Torun bor det drygt 2200 människor.

Kall Patos

Kall Patos styrdes för sextio år sedan av handelshuset Patos, men i striderna om huvudstaden decimerades huset Patos något oerhört. Det slutade med att Torunhuset satte in nådastöten och numera existerar inte handelshuset Patos. Staden

styrs av ett råd (Codia Rama), precis som Onéa. Till Kall Patos kommer all malm som bryts i bergen och här förädlas dem och renas. Staden är en stor gruvstad på 1800 invånare. Som sagt finns i bergen en hel del gruvor, som i sin tur för med sig gruvläger och gruvstäder. Dessa städer brukar ofta vara mer eller mindre laglösa, med en stor portion brottslighet. Gruvägarnas stora ansträngningar att hålla nere antalen dräpta och rånade gruvarbetare är ofta förgäves. Anledningen till den stora brottsligheten är först och främst det stora antal laglösa som ser gruvstäderna som utmärkta tillflyktsorter, i civilisationens utkant. Men även det hårda klimatet och det mödosamma arbetet medför att de ofta redan råbarkade gruvarbetarna ställer till med diverse bråk, stölder och andra otrevligheter. Det cirkulerar också en hel del otrevliga rykten om de spökstäder som bildats vid övergivna gruvor.

HANDEL

Dossierna bedriver handel med nästan alla länder i den kända världen. De viktigaste rutterna går till och från Zhu Kemplak, Rodina och Tzelán. Till Zhu Kemplak exporterar man vapen och metaller och importerar boskap och spannmål, till Rodina exporteras mestadels metaller och från Tzelán importeras de jordbruksprodukter landet har brist på (det vill säga ganska mycket).

Dossi är Öarnas ledande handelsnation och även det rike med största tillgång på malm och metaller. De dossiska handelsmännen tycker om att resa, speciellt på haven, och tillsammans är de den viktigaste ekonomiska faktorn på Öarna.

STYRELSESKICK

Dossis styre liknar på flera punkter det man har i Rodina för tillfället. Dossi styrs av tre råd; ett råd behandlar frågor i huvudstaden och styr den ("Codia Doski"), ett råd behandlar frågor om Kall Patos och alla gruvor och styr dem ("Codia Rama"), medan det sista rådet (det största) behandlar alla andra frågor och styr resten av landet ("Codia Rex"). Att påpeka är att alla andra städer (de som ej nämndes ovan) nästan helt styrs av handelshusen. Styret i landet är ganska löst och många städer har köpt sig fria och är sedan länge något i stil med självstyrande stadsstater.

I *Codia Doski* är rådsplatserna fördelade som följer:

- 1 representant från Darasismkyrkan.
- 5 representanter från de mindre handelshusen i staden.
- 15 representanter från varje av de fyra stora handelshusen.

I *Codia Rama* är rådsplatserna fördelade som följer:

5 representanter från de mindre handelshusen i Kall Patos.

15 representanter från varje av de fyra stora handelshusen.

I *Codia Rex* är rådsplatserna fördelade som följer:

2 representanter från Darasismkyrkan

10 representanter från de mindre handelshusen i landet.

30 representanter från varje av de fyra stora handelshusen.

2 folkvalda representanter.

I Dossi är mutor allmänt accellerade och antagligen därför mycket vanliga. En viktig del i beslutsfattandet i Dossi är den sedvanliga fasan där man mutar och lönnmördar varandra. Rådsmedlemmarna bör spela sina kort väl, då har de stora chanser att bli rika som Danol. Men kortet har en tendens att dö en för alltför tidig och makaber död. Nästan samtliga rådsmän omger sig med livvakter och vakthundar. Det helt klart vanligaste dödsorsaken är gift, men även knivsnitt, drunkning, armborst och andra bestialiska metoder förekommer. Sammanfattningsvis är det alltför svårt att få tag i pålitliga politiker i Dossi och de som mot förmodan är det försvinner ofta spårlost. Av förklarliga skäl deltar aldrig de riktigt högt uppsatta ledarna i handelshuset direkt i det Dossiska politiska spelet, utan detta sköts av underhugare och lakejer. Det hela är helt klart komplicerat att förstå för någon ej född i Dossi, ett invecklat maktspel enligt oskrivna hedersregler.

Det handelshuset som just nu är mäktigast (och därmed rikast) är Nittros, som har huset Toruns stöd. Torunerna är för närvarande svagast, men de är en viktig hjälp för huset Nittros. Ett hus som tävlar om makten i toppen (mer frenetiskt än de andra...) är Aros och de har på senare tid dragit fram hårt och skoningslöst. Många tror att de snart är störst. Annars är Miréa det handelshuset som haft en stabil och stark ställning längst i Dossis historia, men på senare tid så har de kastat bort merparten av sina besparingar och inkomster på en stor privatarmé. De har förlorat sin starka plats i råden. Onda tungor säger att Miréanerna skall förråda sitt moderland och öppna krig mot de andra handelshusen tillsammans med Zhu Kemplak. Andra påstår att de tänker göra stadskupp och själva ta makten. Onda tungor är dock mer en regel än ett undantag i Dossi och dylrika rykten är ytterst vanliga och bör ses som inget annat än skapat. Men vem vet...

*Ett litet krig kan göra gott,
bara vi inte blir dess lott!*

– Dossiskt ordspråk

UTRIKESPOLITIK

Dossi har god kontakt med Tzelán, Zhu Kemplak och Rodina. Annars så brukar Dossi dra sig för att ge sig in i det diplomatiska spelet, mycket för att landets centrala styrelse är så svag. När det gäller handelsförbindelser har husen egna diplomater. Många länder ser med skepsis på Dossi och dossiernas konstiga syn på saker och ting, till exempel lag och rätt, pengar och handel. De flesta utomstående har dock ingen större insyn i vad som försiggår i Dossi.

Annars så verkar Dossi inte ha något emot Zhu Kemplaks planer på erövringskrig, tvärtom så ser de framför sig en långdragen konflikt där Dossi kommer mångdubbla sin vapenexport i årtionden framöver.

KRIGSMAKT

Dossi har en liten centralstyrd legosoldats armé på runt tvåtusen knektar, "Guld-knektarna". Arméns uppgift är att bevaka huvudstaden, Kall Patos och de Dossiska handelsvägarna. Guld-knektarna är Dossis stolthet och det kan man förstå. Ryktet om dem som världens stoltaste krigare är spritt över Öarna. De är ypperligt tränade, arroganta, självgoda och disciplinerade. Soldaterna är uppdelade i stridslag om tio (fem armborstskyttear och fem hillebardister) knektar med en sergeant. Utrustningen är reglementsenlig (inga undantag ges) och som följer: Hillebardister: Hillebard, långdolk, guldfärgat fjällpansarharnesk, guldfärgad tunnhjäl, rödfärgade byxor och tunika. Armborstskyttear: Lätt armborst, kortsvärd, långdolk, guldfärgat fjällpansarharnesk, guldfärgad tunnhjäl, rödfärgade byxor och tunika.

Dossi har även en stor och effektiv krigsflotta som för tillfället (i fredstid) bevakar kusten och handelsrutterna. Den Dossiska flottan är även den omtalad och utan konkurrens den största som världen skådat; 25 karracker med tillhörande 2000 man som besättning och marinsoldater. Dock är tio av skeppen förlagda i hamnar tills händelse av krig eller annan akut katastrof. Karrackerna är utrustade med en spjutkastare och två arbalest i fören, tre spjutkastare och tre pilkastare på sidorna samt en spjutkastare i aktern.

Varje handelshuset har även en liten privat armé. Dock så skiljer sig husens militära styrkor åt; de mindre husen har ofta bara ett par lönnmördare och livvakter, medan de riktigt stora kan ha hundratals man. Utrustningen varierar, men oftast ett enhandsvapen (svärd, yxa, stridshammare, morgonstjärna) och en sköld plus något form av kroppsskydd (nitläder, ringbrynja, kokat läder). Uniformering förekommer ytterst sällan. Miréa har den största armén, cirka 1800 man plus ett fåtal krigsskepp. De är stationerade i Kall Miréa med omgivningar. Huset Nittros har

en vältränad armé på 500 soldater. Torun har en uniformerad styrka på 200 man, och slutligen Aros, med sin blygsamma trupp, 150 man, men man planerar att fördubbla den inom de närmsta åren. Aros förfogar även över några få, minde krigsskepp. I händelse av krig kommer handelshuset att kunna anställa horder av legosoldater och på så sätt mångdubbla sina styrkor.

RELIGION

I Dossi så sätter man sin tro till guden Dara. Dara är enligt dossierna handelns och rikedomens gud. Darasismkyrkan är liten och kontrolleras nästan helt av handelshuset. Religion är inte något speciellt seriöst i Dossi och det finns nästan inga fanatiskt troende människor. Handelsmännen ber en snabb bön till Dara innan de skall till att köpslå, mest av ren vana. Bönderna ber högtidligt någon gång om året, för rikedom och välbästand, och även detta är mest för att det är tradition. Darasismen har inga kyrkor i ordets sanna bemärkelse, dock så finns det små blygsamma helgedomar och tempel utspridda i landet. Trots detta råder ingen sekularisering i riket, få dossier tvivlar tron. De är helt säkra på att Dara finns där och bryr sig om sitt folk.

Den onda kraften i darasismen är Odka, en underjordisk kraft som uppenbarar sig i stormar, oväder, naturkatastrofer och vulkaner. Odka är alltså inte personifierad utan mer som en svart dimma av ondska som driver över Öarna. Det sägs också att Odka kan ta kontrollen över hela skepp och förvandla dem till spökfartyg som driver omkring i haven.

De senare åren så har det växt upp en nydanande gren inom darasismen. Det är något av en extremistgrupp som verkligen vänder upp och ner på den dossiska guda-dyrkan. De kallar sig "Daras Kämpar" och är kanske femhundra till antalet. Organisationen är strikt förbjuden i landet. En ny sysselsättning för Guld-knektarna är att jaga Daras Kämpar, vilket så här i början har gått ganska trögt. Daras Kämpar förespråkar hur som helst en hel del förändringar, till exempel skall handelshusens inflytande upphöra, kyrkan skall inta en fastare ställning och folket skall "återfå den brinnande lågan för Dara".

KÄNDA PERSONER

Remon Seman

Remon är en av handelshuset Miréas ledande personer. Det går rykten om att det är på hans omedelbara order som huset nu rustar upp och att detta har lett till oenighet inom de egna leden.

Dayle Gembar

Gembar är en av de mäktigaste männen i handelshuset Nittros. Känd för sitt kalla lugn och beräknande sätt. En riktigt slipad affärsman som inte skyr några medel för att nå framgång. Beträktad av många som Dossis mest inflytelserika man just nu.

Aylon Tedd

Tedd sitter i ledningen för handelshuset Aros. Han är en mycket intelligent person som började sin karriär som lönnmördare. Man kan höra många berättelser om Tedds våldsamma uppväxt och hans blodtörstighet, men också om hans passionerade förhållande till den unga skökan Madrion.

Lamair Pejdar

Lamair är en mycket framgångsrik rådsman som hållit sig i livet länge. Han har bytt sida flera gånger men tack vare sitt skärpta intellekt ännu inte råkat så värst illa ut. Förmodligen har han hållhakar på handelshusens ledare och dylika äss i ärmarna. Han sitter i Codia Rex där han har stort inflytande och stödde sist Aros (fast han officiellt sitter för Torun). Lamairs framtid är lika oviss som ett löv som flyger med höstvinden.

**KAMPANJFÖRSLAG**

Kampanjer i Dossi inbjuder till mycket smussel och intrigspel där många mäktiga personer kämpar om makten och i stort sett alla medel är tillåtna.

Förslag 1

En av rollpersonerna kan spela en rådsman och de andra livvakter, vänner eller medarbetare. Det farliga och händelsefulla politiska livet i Dossi kan ge uppslag till många intrigspel. Många är intresserade av att få rollpersonens röst i de viktiga frågorna och de som inte fick det kan sedan vilja hämnas på rollpersonen genom att sända lönnmördare, inget säger dock att dessa är omutbara.... Dessutom kan rollpersonen och hans vänner bli indragna i div. "smutsiga" och brottsliga affärer som flera av de nyrika rådsmännen sysselsätter sig med så att de kan bygga upp en lös-sam verksamhet innan de blir tvungna att dra sig ur politiken.

Förslag 2

En eller flera av rollpersonerna är handelsmän och de andra dennes/deras följeslagare. De reser runt mellan städerna i Dossi (och när ni fått fler länder kanske över hela världen) där de säljer och köper varor. Antingen arbetar de för ett handelshus men roligast är nog om de är frilansare. Naturligtvis har de flera konkurrenter och trots guldknektarna så finns det en del rövarband som stryker omkring.

Förslag 3

Rollpersonerna arbetar inom ordningsmakten och de har verkligen bestämt sig för att inte ta emot några mutor eller bli skrämde av hot! De ska rensa upp i det Dossiska samhället, men de har ingen lätt uppgift framför sig...

**ÄVENTYRS-
UPPSLAG****Uppslag 1**

Då rollpersonerna befinner sig i Kall Patos blir de erbjudna av en ulvman att smuggla vapen över spetsbergen till Kordulan där de ska till en grupp ulvmän (som kämpar för ulviskt själv styre).

Uppslag 2

Rollpersonerna blir oskyldigt beskyllda för att vara inblandade i en uppmärksam mutskandal och måste rentvå sig, många vill dock se dem som syndabockar.

Uppslag 3

En rollperson blir nästan lönnmördad. Han har dock ingen aning om varför eller vem som ligger bakom. Han har en minneslucka från en tidigare kväll och måste ta reda på vad som hänt samt söka efter den som försöker döda honom.