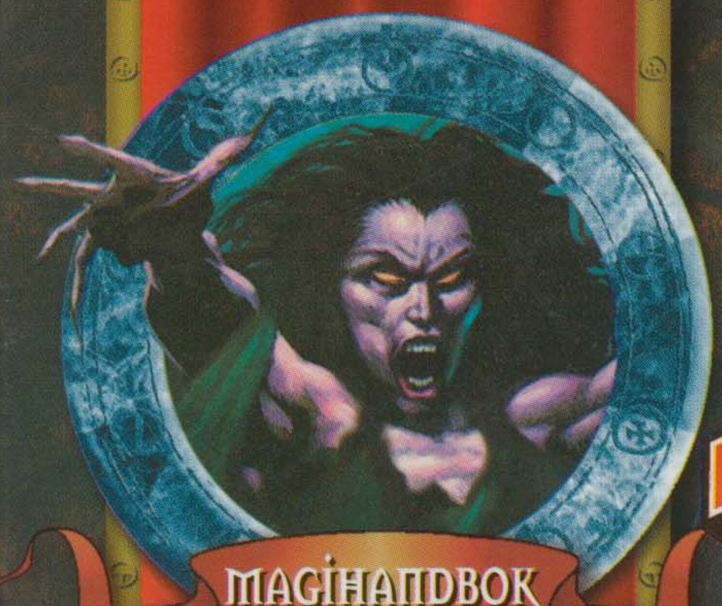


MAGIHANDBOK

NYA YRKEN
NYA MAGISKOLOR
NYA BESVÄRJELSER
NYA FÄRDIGHETER
NYA FÖREMÅL
OCH VARELSER
SAMT MYCKET MER!

Drakar & Demoner™

Inne-
håller
äventyr!

MAGI I CHRONOPIA

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KONCEPT
Michael Stenmark
Johan Sjöberg

KONSTRUKTION
Johan Sjöberg

OMSLAG
Stefan Thunberg

ILLUSTRATIONER
Adrian Smith
Alvaro Tapia
Jamie Sims

KARTOR
David Hanson

ORIGINAL
Marcus Thorell
Sara Johansson

REDIGERING
Rickard Zerpe

BIDRAG
Hannes Kristoferson
Henrik Strandberg
Nils Gulliksson
Stefan Thulin
Jonas Mases
Patric Backlund
Cees Kwadijk
Stefan Ljungqvist
Filip Alexanderson
David Hanson

CHRONOPIA
Bill King
Michael Stenmark
Nils Gulliksson
Henrik Strandberg

PROJEKTLEDNING
Stefan Ljungqvist

INNEHÅLL

1. MAGI I CHRONOPIA SID 3

2. HUR DU SKAPAR EN MAGIKER SID 7

3. MAGI SID 20

4. MAGISKA VARELSER SID 39

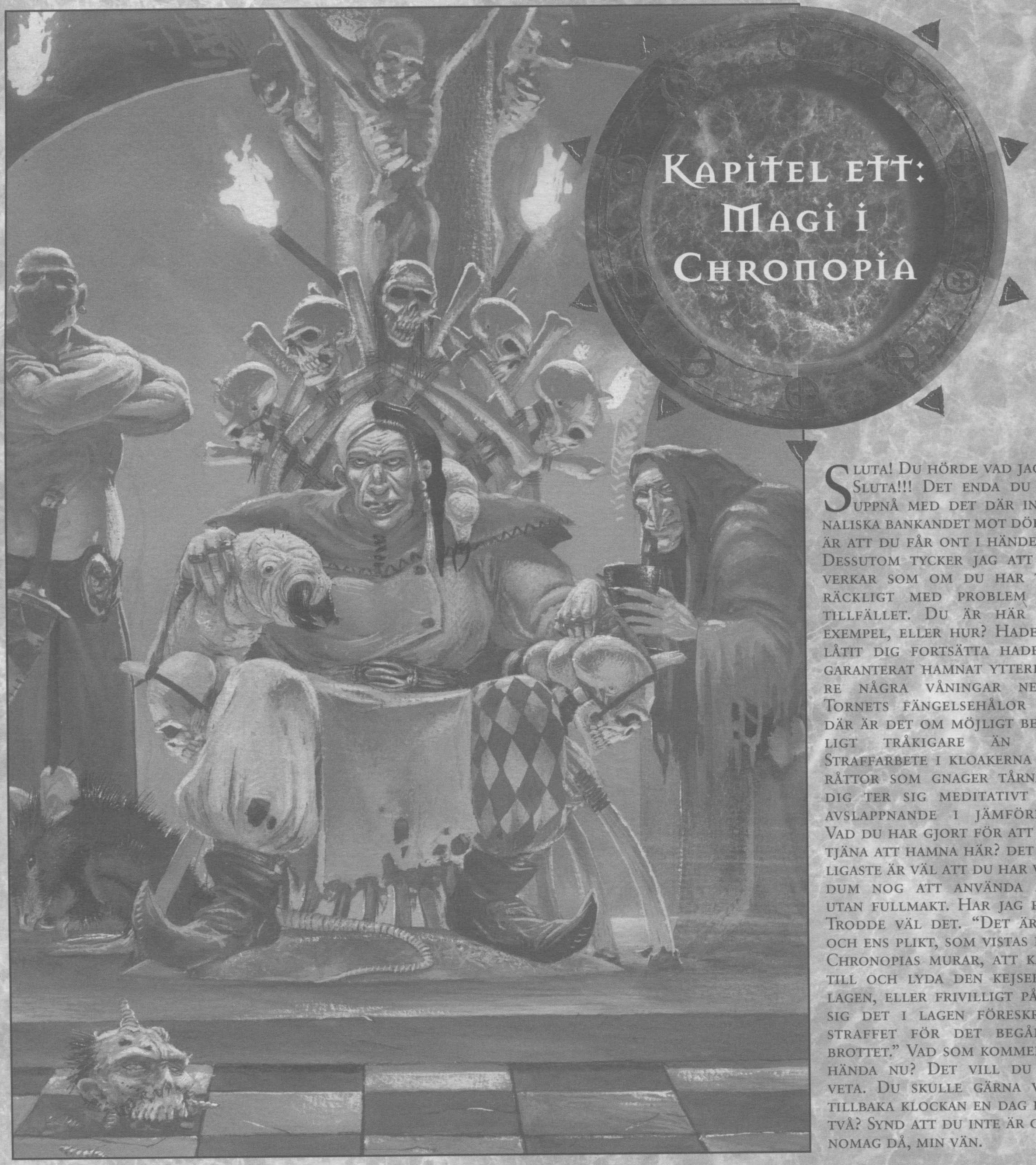
5. MAGISK UTRUSTNING SID 47

6. PÅ FLYKT I MAGIKERSTADEN SID 55

7. MÖRDARENS ÖNSKAN SID 73

© Copyright Target Games AB 1996.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Kapitel ett: Magi i Chronopia

Sluta! Du hörde vad jag sa! Sluta!!! Det enda du kan uppnå med det där infernaliska bankandet mot dörren är att du får ont i händerna. Dessutom tycker jag att det verkar som om du har tillräckligt med problem för tillfället. Du är här till exempel, eller hur? Hade jag låtit dig fortsätta hade du garanterat hamnat ytterligare några våningar ned i Tornets fängelsehålor och där är det om möjligt betydligt tråkigare än här. Straffarbete i kloakerna med råttor som gnager tårna av dig ter sig meditativt och avslappnande i jämförelse. Vad du har gjort för att förtjäna att hamna här? Det troligaste är väl att du har varit dum nog att använda magi utan fullmakt. Har jag rätt? Trodde väl det. "Det är var och ens plikt, som vistas inom Chronopias murar, att känna till och lyda den kejserliga lagen, eller frivilligt påtaga sig det i lagen föreskrivna straffet för det begångna brottet." Vad som kommer att hända nu? Det vill du inte veta. Du skulle gärna vrida tillbaka klockan en dag eller två? Synd att du inte är chronomag då, min vän.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Lag och ordning

För det första, om du vill bli långlivad som magiker i Chronopia måste du hålla dig inom den kejserliga lagens råmärken. Det innebär framför allt att du måste skaffa dig en kejserlig fullmakt för magiutövande. Hur man får en sådan? Man ansöker helt enkelt vid Chronopias administrativa byrå, kontoret för magiutövande. Normalt beviljas ansökningarna utan större omsvep, ibland kan det gå så fort som på ett halvår, men är man en notorisk syndare fastnar ansökan i administrationen, lika säkert som ett troll i en gatubrunn. Om det är försent att ansöka nu? Jo tack bra. Själv då? Nej, skämt åsido är jag nog rädd att du kommer att få leva som fredlös magiker under resten av ditt liv. Det lilla som det nu är kvar av det

Din magikerstav? De tog den? Den var en gåva från din laktaviske mästare? Tråkigt. Jag beklagar verkligen sorgen, men det råkar vara så att man måste ha licens för att släpa omkring på magiska föremål. Du tror väl inte att vem som helst får släpa omkring på ett runsvärd eller en stridsklocka? Tänkte väl det. Men jag borde förstå att det känns svårt ändå? Tja, jag är inte så säker på det jag

Nåväl, kejsarens lag upprätthålls både av de olika stadsvakterna, Svarta gardet, chronomagerna och Svartsystrarna. De sistnämnda skall du akta dig för. De ränner med glädje sina frälsningsklingor rakt genom kroppen på alla styggelser som stryker runt i gränderna. Chronomagerna är en betydligt ovanligare men också mer illavarslande syn. Vill man inte bli barn på nytt eller passera ålderdomen snabbare än en degasalv med soma i baken ska man se till att hålla sig i skinnet när de är i närheten. Sedan har vi häxjägarna, som jagar och dräper magiutövare i största allmänhet. De struntar i om man har brutit lagen eller inte, det enda som är intressant är priset på ens huvud.

Självklart finns det andra än kejsaren som ser en pervers njutning i att väva intrikata regelverk som en olycklig dumbom som du kan fastna i. Galdermästarna är ett lysande exempel. Det var deras Väktare som buntade ihop dig, om du minns? Det gör du? Alltför väl? Bra, då har du i alla fall lärt dig en l<äxa.

Galdermästarna är en jättelik organisation för såväl frilansande ensamvargar som magikerordnar. Nästan alla Chronopias betvingare av elementen är medlemmar. Varför? Orden uppstod för att se till att magin används i "gott syfte". Det verkar vettigt? Enda problemet är att det inte finns två magiker som förstår "gott åsyfte" på samma sätt. I Tornet, vars vansinnigt pittoreska fängelsehålor vi nu befinner oss i, pågår ständigt koncilier som översvämmas av intensiva lärostrider. Fadersorden menar att man skall hjälpa alla nödlidande gobliner, Domedagsbröderna ser det som en ursäkt för att sprida sitt evangelium med våld, Livitiorden menar att magin i sig är ond, därför skall man aldrig använda magi, annat än om det kan hindra andra från att använda magi och Tertullianusorden kräver dvärgisk omvändelse. Låter det rörigt? Det är betydligt värre än så. Vissa av koncilierna har slutat i veritabelt kaos. Fjärde veriankonciliet slutade med att Dervasorden i "gott åsyfte" utplånade hela den, i deras ögon, kätterska Viriliordens delegation med en eldstorm. Att representera sin orden vid Galdermästarnas koncilier är lika hedersamt som livsfarligt. Vad en orden är för något? Har jag inte berättat det? Inte? Då är det väl dags nu då, kan man tänka.

Ordnar och kloster

Om man vill överleva som magiker i Chronopia är det lättaste sättet att tillhöra någon av ordnarna eller klostren. Ordnarna och klostren är mäktiga sammanslutningar som ser efter sina medlemmar, på mer än ett sätt. Samtidigt som du kan räkna med dina ordens- eller klosterbröders stöd i nästan allt du gör, har väggarna både ögon och öron. Gör du ett avsteg från den rätta vägen försvinner sympatin från deras ansikten lika snabbt som en penningpung utanför Galleriet och du får sitta i obehagliga och långdragna korsförhör med stormästaren och hans tribuner, där de mest vedervärdiga magiska metoder används för att krama ur syndaren hans bekännelse. När den kommer, kommer straffet och då finns det inte längre någon som vill kännas vid den arme stackaren. Tro mig, jag vet.

Vad man gör vid en orden? Större delen av ordensbrödernas tid går åt till intensiva textstudier bland dammiga luntor i något av ordens bibliotek och magisk forskning i svavel- och svartgasosande laboratorier. Får de någon tid över hänger de sig gladeligen åt hedervärt arbete i ordens namn. Man ger sig ut på Chronopias gator för att predika ordens budskap eller för att söka nya värdiga medlemmar. De flesta ordnar har en eller flera astrologer som skådar stjärnhimlen för att utläsa när tiden är gynnsam för födelsen av nya adepter. Det är inte sällan som ordensmagiker klampar in i ett hem mitt i den Chronopiska natten och sliter det nyfödda barnet ur den förtvivlade moderns famn. Det är ont om goda magikerämnen.

Mycket av ordens kraft går åt till att bekämpa andra heterodoxa eller kätterska ordnar, som inte delar ordens åsikter. Man konspirerar, intrigerar och saboterar, ibland i det fördolda och ibland öppet. Mordbränder, eldstormar, vulkanutbrott, lokala jordbävningar, orkanvindar och stenstormar drar genom magikerkvarteren och träffar av någon anledning nästan alltid någon av ordensborgarna. De utsatta brukar inte vara sena att svara med samma medel, och då är det säkrast att man håller sig undan. När Surianorden lät det regna paddor över Bordobröderna, replikerade de med en jordbävning som fick Chronopia att skaka i sina grundvalar. Åtta torn rasade och åtminstone ett par tusen sorgsna själar fick sätta livet till. Varför ingen ingrep? Bra fråga. Galdermästarna var som vanligt lamslagna av interna lärotvister, stadsvakten höll sig klokt nog undan,

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Svartsystrarna duger bara till att stoppa dreglande demoner och kejsaren, hans vägar är som vi alla vet outgrundliga.

Om man måste vara med i en orden? Självklart inte. Det finns gott om frilansande magiker. Vissa av dem är buttra enstöringar, andra inåtvända, tystlåtna genier, några galna experimentatorer, vissa notoriska regelhatare, andra frilansande hyrsvärd och andra som har förstått vad det handlar om, vissa i tid, andra ett decennium försent. En del av dem tar emot lärlingar andra inte. Som lärling får man deras beskydd, någonstans att bo och mat för dagen, någonting som annars kan vara nog så svårt att uppbringa för en nykomling i Chronopia. Du vet det? Sov ute i går? Åt sopor? Tacka din lyckliga stjärna för att du fortfarande är vid liv gosse. Du skulle hellre vara död? Struntprat! Ryck upp dig, för tusan!

Om man kan gå ur en orden när man inte tycker att det är något roligt att vara med längre? Ja, du grabben, det är oftast lättare sagt än gjort. En orden vill sällan släppa de magiker som formats i ordens sköte, man har ju onekligen lagt ned både tid och pengar på den lille magikern. Skulle du ge bort ett luftskepp som du just renoverat för 200.000 dubloner? Bra. Då förstår du vart jag vill komma. Har man tjänat orden väl under många år kan det visserligen hända att man beviljas ett fribrev, men det tillhör inte vanligheterna. Betydligt vanligare är det att folk flyr, rymmer eller hoppar av och blir avfällingar, bannlysta, fredlösa magiker och lovligt byte för alla med fullmakt för människojakt. Dumt? Vad menar du med det? Så hemskt kan inte ordenslivet vara? Det kan det, tro mig. Efter tjugo år i ordens tjänst, tjugo år av studier, undervisning, bestraffning, dödande, käbblande, fingerpekande och hårklyverier, allt i ordens namn, efter tjugo år så har man tröttnat. Man drömmer om egen frihet, att kasta det tyngande ok som ordens trossatser utgör, att få göra som man vill utan att vara ständigt övervakad, att få vara den man är, även om priset högt. Tro mig, jag vet vad jag pratar om. Jag har betalat, och det var värt varenda dublon.

Vilken orden? Tja, det var inte riktigt en orden, mycket värre egentligen. Men det är en annan historia, en helt annan historia. Kan vi inte prata om någonting annat? Du vill att jag berättar mer om hur magi fungerar här i Chronopia? Gärna. Du har tydligen förstått att det finns ett och annat att lära för en gosse från det laktaviska slättlandet.

Magins kraft

Magi är sprakande energi, en levande substans, en vital och underbar naturkraft som genomsyrar hela vår tillvaro. Över hela världen löper magiska kraftlinjer — ghanlinjer — som jättelika magiska pulsådror, från vilka den magiska energin — kara — flödar fritt Men allt det här är säkert saker som du redan känner till? Inte? Jag tror att jag skall ta ett ordentligt snack med din mästare Ja, i alla fall. Där ghanlinjerna korsar varandra uppstår noder, starka magiska knytpunkter i rummet. Det sägs att kejsarens Evighetspalats ligger på den största noden i hela den kända världen och att det är därför hans kunskaper och magiska krafter är oöverträffade i vår verklighet. Jag vet inte om det är sant, men det verkar var en rimlig förklaring till både hans makt och att magikerkvarteren kommit att växa upp just kring Silvertopps fot, eller hur?

De som har gåvan kan lära sig känna och se kara, att kontrollera och fokusera den. De kan förändra världen och sättet på vilket de gör det kallas magi. Rätt använd kan magin skapa materia ur tomma intet, dela hav och flytta berg, omkullkasta dynastier, vrida tillbaka tiden och öppna portar till andra världar. Samtidigt som magi för oss som har gåvan, sådana som du och jag, känns som något av det naturligaste i världen, betraktar vanligt folk magi som övernaturligt, livsfarligt (kanske inte helt obefogat) och mycket skrämmande. "Det man inte förstår fruktar man", som upptäcktsresande Huwericus förklarade brundisiernas paniska rädsla för hästar. De trodde att ryttare och hästar satt ihop. Hade aldrig sett något liknande. Klart som kloakerna att de skingrades som löv för vinden när Petrarca kom med sin här. Men det är en annan historia.

Innan magin blev så vanlig som den är idag i Chronopia, var det inte ovanligt med häxbränningar och trollkarlsjakter. Så fort något gick på tok var det häxeriernas fel och man skulle prompt stegla åtminstone en svartkonstnär. Självklart var det en mycket jobbig tid för magikerna, särskilt som vanligt folk betraktade alla magiker, animister som mentalister och spågummor som elementarmagiker, som svartkonstnärer. Det är förstås förståeligt, men beklagligt eftersom en del på det hela taget ganska sympatiska personer strök med. Det folkliga raseriet nådde sin kulmen i det som har kommit att kallas stora Häxsänkningen. Ett gigantiskt uppbåd, av såväl hyrsvärd som adelsmän och bagare som råttfångare, hade buntat ihop hundratals magiker med järnkättingar och föst ombord dem på ett handelsfartyg, en rydisk starv, om jag inte minns fel. Riggen stacks i brand och fartyget gick till botten med sin last av magiker, skyldiga såväl som oskyldiga, även om de alla givetvis var skyldiga i sina bödlars ögon. Det var då som kejsaren utfärdade sitt trehundrafyrtiofemte dekret som satte stopp för alla häxbränningar. Hemskt? Tja, det är väl det minsta man kan säga. Tillbaka till ämnet.

Dvärgarna här i Chronopia är kända för sina enorma gruvsystem, det sägs att de sträcker sig under i stort sett hela staden, men det vi magiker uppskattar dem mest för är deras upptäckt av lirium. Lirium är en magisk metall, som så vitt jag vet inte finns någon annanstans än i en enda åder under Silvertopp. Av lirium kan man göra sinnrika behållare för att förvara kara i. Dyrt? Vansinnigt. Som frilansare är det sällan man har råd att skaffa sig mer än en liten magisk behållare, men ordnarna och klostren brukar ha råd att ge sina adepter en för varje steg i initiationen. Om ingen annan känner till hemligheten? Nej. Dvärgarna skickliga och blodtörstiga gruvkrigare som bildar garden för att skydda gruvarbetarna från inkräktare, nyfikna och vansinniga magiska monster när de bryter lirium. Dessutom slåss gruvarbetarna själva åtminstone lika bra som vilket chronopiskt hyrsvärd som helst.

Ett annat fenomen som är intimt förknippat med magin är alla magiska varelser. De vanligaste är leylingarna. Du kanske har sett dem? Just det, det är de små harmoniska varelserna som verkar finnas överallt i magikerkvarteren. Ingen vet var de kommer ifrån eller varför. Det enda man med säkerhet vet är att de älskar magisk energi och varhelst det finns en magiker eller en ghanlinje finns det leylingar i massor. En gång när den store magikern Yrväder på sin ålders höst genomförde ett magiskt experiment glömde han att avskärma energin. Resultatet blev att taket rasade in. Det kunde helt enkelt inte stå emot de tusentals ivriga leylingarnas förnöjsamma skuttande. Yrväder själv klarade sig lyckligtvis utan större skador men laboratoriet var totalförstört. Det var en dyr läxa han lärde sig. Ryktet säger att han överlät ihågkommandet av sådana detaljer till sin trogna mulvak Benji i fortsättningen.

Inte så farligt? Du ska inte tro att de gulliga leylingarna är det värsta Chronopia har att uppbringa. Vänta bara tills du överraskas av en mörkerbest, en warak eller en svärm koppor, då kommer du att önska att du befann dig någon annanstans. Det kan jag lova så säkert som att solen att solen stiger upp och går ned bakom Silvertopp.

Men magin är inte bara god och lättkontrollerad. Ibland kan den vara riktigt lynnig, särskilt om någon tafflig dimensionsresenär har råkat få med sig smuts tillbaka från någon av sina resor. Det kan infektera ett helt område. Till en början smyger det sig obemärkt ut längs ghanlinjerna och förändrar den magiska strukturen bara en aning, men så plötsligt smäller det. Hus

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

börjar försvinna och dyka upp. Magiker, leylingar, waraker, mörkerbestar, husmödrar, handelsfurstar — alla blir som tokiga och ingen vet vad man skall ta sig till. Det var inte alls särskilt länge sedan det inträffade just i mina kvarter, de kvarter där jag bodde innan jag hamnade här. Den unge storfräsaren Ludicrus hade varit ute och 'rest'. Självklart hade han fått med sig illvillig smuts från någon suspekt limbodimension. Smutsen störde den magiska ordningen i flera av tornen med omnejd. Först var det ingen som märkte något. Visserligen var det inte alltid som saker stod där man hade lämnat dem, men då var det lättare att skylla det hela på någon lärling eller ett familarii. När rum, våningar och hela hus började byta plats, gå upp i rök eller helt enkelt bara försvinna rynkade man stillsamt på näsan. Det var först när Federiklostret förvandlades till en jättelik flugsvamp med en glupande aptit på sekudaryttare som folk förstod att något var fel. Det tog ett drygt hundratal magiker över två månader att sanera kraftlinjerna och driva tillbaka smutsen dit den hade kommit ifrån. Behöver jag säga att efterspelet för Ludicrus del blev lagom lustigt? När folk förstod vem den skyldige var blev det en lynchstämning vars like inte har skådats sedan Dödsdagsuppploppet. Vad som hände? De slog sönder och pulvriserade hans hus, sten för sten och sedan honom själv, ben för ben. Det var ingen lustig syn, det vill jag lova. Varför inte Svartsystrarna eller Svarta gardet ingrep och stoppade det hela? Ibland är det bättre att låta saker ha sin gång, man kan ju inte alltid lägga sig i. Dessutom fick han ju ändå det straff som kejsaren skulle ha utdömt och rättvisan segrade för en gångs skull. Det är ju inte sånt som man är direkt bortskämd med här i Chronopia.

Matdags! Här kommer vår sympatiske fångvaktare med dagens dos av oätliga rester blandat med sekudafoder. Släppa din arm? Nej det har jag då rakt ingen lust att göra. Vänta ett par sekunder. Där gick han och där åkte maten ned i avloppet. Bli inte upprörd nu. Slöseri? Det är inte slöseri. Tro mig! Till och med en kloakråtta skulle rata den där sörjan. Men du var hungrig? Så länge du delar cell med mig kommer du nog att få vara hungrig är jag rädd. Dessutom var den fullproppad med alkemiskt krafs. En tugga och du hade inte ens kunnat krossa en skalbagge, alkemiskt neutraliserad och fullständigt impotent i ett par dagar. Jag har ätit det ett par gånger, sedan dess försöker jag klara mig på att fånga en skalbagge då och då. Det är ju det enda som slipper in här. Äcklad? Kom igen! Käkar ni inte råttor på landet? Inte? Inte alls? Aldrig i livet? Vedervärdigt och skamligt? Jo, man tackar, man tackar.

Du grabben, du börjar inte bli trött på att sitta här? Jag har nämligen en liten idé som skulle kunna få oss ut härifrån. Tror du mig inte? Inte ens en kloakråtta skulle kunna ta sig in? Det stämmer bra. Men vi ska inte in, vi ska ut. Dessutom brukar jag använda den här flyktvägen när jag hamnar här. Jag har alltså varit här förut? Stämmer bra. Hur många gånger? Jag vet faktiskt inte, men det är nog strax över dussinet och tydligen har jag kommit härifrån alla utom en, något som jag har för avsikt att ändra på alldeles straxt. Se inte ut som om jag försökte lura dig, för det gör jag inte, för ovanlighetens skull, kanske man skall tillägga. Jag är ytterst allvarlig, gravallvarlig, av den enkla anledningen att om inte du torkar bort din sura min och hjälper mig kommer ditt liv att vara till ända senast i morgon bitti. Så där ja! Vad du skall göra? Lärde din maestro dig någonting om magisk kanalisering. Bra! Ställ dig där borta. Du hörde vad jag sa. Ställ dig där borta! Du är inte säker på att du klarar av det? Skitsnack! Öppna ditt sinne och sluta tjafsa, för nu kommer jag.

Om det är klart? Det gjorde inte så ont som du trodde? Tacka faan för det. Ser jag ut som en föraktansvärd förstagångsamatör. Stå inte där och gapa, kliv in i ljusskenet med mig, vi skall på en liten resa. En resa till en tid straxt innan vi hamnade i det här råtthålet.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kapitel två: Hur du skapar en magiker

Det här är inte helt nya regler för hur du skapar en magiker. Du använder fortfarande grundreglerna när du skapar din rollperson. Här presenteras regelförslag, ett tiotal nya magikeryrken, nya färdigheter och nya och bättre särskilda förmågor speciellt anpassade för magiker, för att du som magiker skall kunna uppleva spännande äventyr i Chronopia. Allt detta är givetvis bara förslag. Det är du som SL som avgör vad du vill använda.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Bakgrundspoäng

Bakgrundspoäng fungerar och används precis som i grundreglerna, men alla har inte 125 BP. Istället kan man välja mellan tre olika nivåer — magus, magus regis eller häxmästare.

En magus är en helt vanlig magiker och en inte alltför ovanlig syn på Chronopias gator. Han kanske fortfarande studerar vid någon av de många ordnarna eller just har börjat frilansa som problemlösare. Det enda som skiljer honom från Chronopias övriga innevånare är hans förmåga att kontrollera det magiska kraftflödet.

En magus regis är en erfaren magiker som upplevt både det ena och det andra. Mer än en gång har han varit nära att få sätta livet till vid misslyckade magiska experiment och magiska dueller. Hans enorma skicklighet har gett honom ett rykte som en av de skickligare magikerna i Chronopia. Han kanske undervisar vid någon av Chronopias många magikerordnar eller arbetar som ensamvarg.

Häxmästaren är en av de riktigt stora — en magiker som kommer att gå till historien som en sann hjälte, eller skurk. Hans samlade kunskaper är större än de som ryms i ett bibliotek och hans rykte ännu större. Han har stått öga mot öga med illvilliga demoner och odöda legioner, han har färdats genom dimensionsportar och tidsrevor till världar och tidsåldrar som inte ens finns omnämnda i legenderna. Han kan vara överhuvud för en mindre magikerskola, ordensborg eller kloster, sitta i Galdermästarnas verkställande råd eller tillhöra en av kejsarens förnämsta chronomager.

Ras

Du bestämmer själv vilken ras du skall vara, precis som i grundreglerna.

Ålder

Ålder fungerar precis som i grundreglerna.

	Magus	Magus regis	Häxmästare
BP	125	150	175
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR	1	2	2
FAMILARI	1	3	5

Kön

Kön fungerar precis som i grundreglerna. I Chronopia är det inte alls ovanligt med kvinnliga magiker.

Grundegenskaper

Grundegenskaper fungerar precis som i grundreglerna.

Kroppspoäng

Kroppspoäng beräknas som i grundreglerna.

Skadebonus

Skadebonus beräknas på samma sätt som i grundreglerna.

Förflyttning

Förflyttning beräknas precis som i grundreglerna.

Syn och hörsel

Att kunna se och höra är en förutsättning för att överleva i Chronopia. Som magiker är det också en fördel att kunna läsa det finstilta i formelsamlingarna. Syn påverkar CL i avståndsvapen, Finna dolda ting och Upptäcka fara. Hörsel påverkar FV i Lyssna och Upptäcka fara. Modifikationerna är kumulativa, vilket innebär att en person med både god hörsel och god syn får sammanlagt +2 i Upptäcka fara.

Dålig syn kan korrigeras med ögonglas (se "Utrustning").

Syntabell

1T6+BP	SYN	MOD*
1	DÅLIG	-2
2	NEDSATT	-1
3-4	NORMAL	±0
5-6	GOD	+1
7-9	MYCKET GOD	+2
10+	UTMÄRKT	+3

*Modifikation till CL i avståndsvapen, upptäcka fara och Finna dolda ting.

Hörseltabell

1T6+BP	HÖRSEL	MOD*
1	DÅLIG	-2
2	NEDSATT	-1
3-4	NORMAL	±0
5-6	GOD	+1
7-9	MYCKET GOD	+2
10+	UTMÄRKT	+3

* Modifikation till CL i Upptäcka fara och Lyssna.

Yrken

Yrke fungerar nästan på samma sätt som i grundreglerna, med ett undantag. Det som är nytt, förutom alla nya och spännande yrken, är Startutrustning. Vid varje yrke anges ett mindre antal föremål som varje utövare av det yrket automatiskt får (det kostar alltså ingenting extra för din rollperson), av den enkla anledningen att de inte skulle kunna klara sig utan den. De nya yrken som presenteras här är ingen ersättning för de fyra magikeryrken (animist, elementarmagiker, mentalist och ärkemagiker) som presenteras i grundreglerna utan ett komplement till dessa. De yrken som finns i grundreglerna betraktas som fria magiker.

De flesta av yrkena är knutna till en viss magiskola, andra kan inte använda magi överhuvudtaget, men de är alla intimt förknippade med magi och magikerkvarteren i Chronopia. Många av yrkena är extremt smala och om du upplever det som hämmande är det ingenting som hindrar att du använder exempelvis Lubriticus som mall om du vill skapa en annan typ av magikermunk.

Alla magikeryrken har automatiskt alltid samma FV som i den bästa magiskolan också

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

— förutom de angivna yrkesfärdigheterna — Kunskap om magi, Känna magi och Minimagi. De behöver inte heller slå något magiförmågeslag för att få lära sig magiskolor.

AGERE IMPERATOR

Du är en agere imperator — en kejserlig agent med inriktning på det magiska och övernaturliga, en handlingskraftig spårare med gudomlig välsignelse. Redan som mycket ung handplockades du av kejsarens agenter ur magikerklostrens främsta led och skolades om i den hårdaste skolan av alla — den kejserliga. Tillsammans med svartsystrar och svartgardister har du drillats till fysisk och psykisk fulländning. Din tunna, späda gestalt till trots är du lika vältränad som vilket hyrsvärd som helst och behärskar dessutom kroppens och sinnenas magi lika bra som en fullärd mentalist.

Ditt arbete är att söka upp och eliminera missbrukare av magin, missdådare som hotar den kejserliga ordningen, och vid de tillfällen då det hela överskrider din kapacitet kalla in Svartsystrarna, för att agera bödlar i din tjänst. Du övervakar vaksamt allt som sker i Chronopias magikerkvarter, ständigt beredd att rycka in om det skulle krävas av dig.

För dig är inget uppdrag för smutsigt eller för svårt, inget pris eller krav för högt — bara det görs i kejsarens namn och med hans outtalade välsignelse är allting möjligt. Dessutom har du ett antal metoder att få tystlåtna att tala. Den man är inte född som under påverkan av din magi och din hypnotiska blick kan avstå från att lossa på sin tungas band.

YRKESFÖRMÅGA

Agere imperatorn är vältränad i såväl strid som magi och får därför +3 på initiativslaget både i strid och när han använder magi. Dessutom får han gratis FV 5 i Hypnotisera som räknas som en primär färdighet för honom.

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Dra vapen
- Drogkunskap eller Giftkunskap
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Magistudier
- Mentalism
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En väska innehållande allt han behöver för sin verksamhet — auraglas, pendel, magiskt bränn-järn (för att märka återfallsförbrytare), Merils amulett, ubiriskt stjärnstoft (5 doser), vendelstoft. Dessutom bär han med sig sin fullmakt, sina licenser och sitt kejserliga fribrev.

• Kejsarens agenter är lika välkända som ökända för de tvivelaktiga metoder de använder för att klämma bekännelser ur oskyldiga och ofta inte bara bestraffa lagbrytarna utan också gärna deras vänner och familj. Det finns ett folkligt talesätt som säger att ingen är så oskyldig att kejsarens agenter inte skulle kunna få honom att erkänna att han framkallat demoner, uppväckt de döda och konspirerat mot kejsarens liv.

• Trots att agenterna har kejsarens välsignelse är det ändå många i hans sold som tittar en smula snett på dem. De har nämligen även till uppgift att fungera som en intern utredningsgrupp och spåra missdådare i de egna leden. Även där har en och annan oskyldig råkat stryka med. Något som kejsaren konstigt nog inte verkar ha något problem med. Agenterna får fortsätta precis som vanligt, även om de skulle råka dabba sig.

AVFÄLLING

Du är en ensamvarg, en fribrytare, en avfälling utan hem eller härd, en laglös kringvandrande magiker utan skrupler eller vänner, men med otaliga kontakter i Chronopias undre värld. Troligtvis är du skolad och fostrad vid någon av de otaliga ordnarna eller klostren i magikvarteren. Där upptäckte du dock tidigt att du inte var lämpad för det i dina ögon tråkiga, enahanda och inrutade liv dina ordensbröder levde. Du var menad för något mer. Därför bröt du med din orden, dömdes fågelfri och blev ett jagat villebråd utan rätt att utöva din magi.

Nu framlever du dina dagar i skydd av mörkret, mån om att dölja dina krafter och ständigt rädd för att upptäckas av Svartsystrarna eller Väktarna, eftersom du är väl medveten om att straffet för att utöva magi utan kejserlig fullmakt enligt det etthundrafyrtioförsta kejserliga dekretet är fullständig neutralisering. Att ha svärdet ständigt hängande ovanför huvudet har gjort dig försiktig och obotligt misstänksam mot allt och alla. Därför är det ytterst sällan som du tillåter dig själv att lita på någon, oftast inte ens dig själv.

Ditt levebröd tjänar du genom att utföra diverse uppdrag av tvivelaktig natur åt uppdragsgivare vars karaktär och identitet är betydligt mer tvivelaktig. Lönnmord, häleri av magiska föremål, stölder, skuggning, mordbränder och sabotage tillhör din vardag. Samtidigt värker det någonstans inom dig en längtan efter att få hämnas på dem som gjorde det här mot dig, att bringa dem, förödmjukade och besegrade, på knä.

YRKESFÖRMÅGA

Avfällingen har under sina år som ständigt jagat villebråd utvecklat ett slags sjätte sinne, som många gånger varit det enda som skilt honom från graven. Så fort en fara av något slag hotar honom känner han det på sig, vare sig det rör sig om gift i hans mat eller en häxjägare utanför dörren. Han kan inte avgöra vad det är, eller varifrån faran hotar, bara att någonting är allvarligt fel. I speltekniska termer innebär det att avfällingens CL i Upptäcka fara aldrig kan var lägre än 15.

YRKESFÄRDIGHETER

- Alkemi eller Astrologi
- Drogkunskap eller Giftkunskap eller Örtkunskap
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Magisk kanalisering

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

- MAGISKOLOR (1)
- MAGISTUDIER
- MUTA
- UNDRE VÄRLDEN
- VAPENFÄRDIGHETER (1)
- EN VALFRI FÄRDIGHET

STARTUTRUSTNING

En avfälling har alltid sin formelsamling, en hyfsat bra förfalskad fullmakt, vendelstoft (3 doser) och en fördoldhetens kåpa.

• Ingen vet hur många avfällingar som finns i staden Chronopia, men många av dem samarbetar mot Väktarna, Svartsystrarna och Häxjägarna i något som kallas för Skuggornas brödraskap, ett forum för Chronopias fredlösa magiker. Brödraskapet består av ett större antal mindre celler som alla opererar självständigt. Ibland händer det att man organiserar sig och gör större tillslag mot det respektabla och etablerade samhället. Mer än en magikerorden har förintats av skuggbröderna.

• Livet som avfälling är ingalunda riskfritt, om det nu var någon som hade förväntat sig det. Varje vecka neutraliseras ett antal avfällingar i Galdermästarnas torn eller i Evighetspalatset. Neutraliseringen har endast bevittnats av ett fåtal högt uppsatta tidsmagiker och Galderkommisionärer, men ryktet säger att det skall vara något av det absolut obehagligaste man kan tänka sig. Den olycklige spänns fast i en jättelik maskin som suger ur honom all hans magiska potential och energi. Kvar blir endast ett skrumpet skal. Den som mot all förmodan överlever behandlingen är fri att åter vandra på Chronopias gator.

CESTODIT

Du tillhör de fruktade och hatade, men likväl respekterade cestoditerna — maskherrarna, råttornas mästare och underjordens härskare. I folkmun kallas ni kloakkungarna — efter Lykastors pjäs, men ingen vågar nämna det namnet när ni vandrar på Chronopias gator. Istället håller folk ögonen på gatubrunnar och kloaköppningar, rädda för att gatorna skall översvämmas av underjordens avskräde, dina undersåtar och lydiga tjänare.

Du vet att många räds dig och ser dig som en, om inte alltigenom ond så i alla fall, mycket svårförstådd och skräckinjagande person. De förknippar dig med det de fruktar och avskyr: mörker, larver, skalbaggar, kloakråttor, träck, kackerlackor, vildhundar och därför är deras skräck förståelig. Men att den är förståelig gör den inte förlåtlig, snarare tvärtom. Den får dig att se rakt igenom dem, se deras förtvinade själar och deras förmörkade sinne. Den får hatet och föraktet för dessa mindervärdiga individer att bubbla upp inom dig. Den får dig att klarare se hur mycket högre än dem du och dina bröder står. I dina ögon är de betydligt mindre än insekter — tarvliga kryp som inte förtjänar annat än att krossas.

Från ert levande torn, vars trevande tenktakler når långt ned i den mörka underjorden, kan ni skåda ut över magikvarteren, Meledith, lufthamnarna och berget Silvertopp, alla delar av det som en gång skall bli ert: Chronopia. Det kommer att komma en dag då ni står som världens härskare, när Chronopias innevånare — från kejsare till latrintömmare — ödmjukt kommer att falla på knä inför er och kalla er mästare.

YRKESFÖRMÅGA

En cestodit kan aldrig angripas av kloakråttor, maskar, vildhundar eller liknande obehagliga varelser. De känner en instinktiv harmoni i cestoditens närhet och han kan, utan att spendera några PSY-poäng kontrollera upp till sin PSYx3 mindre varelser (större larver) eller PSYx2 medelstora varelser (kloakråttor) eller PSYx1 stora varelser (vildhundar).

YRKESFÄRDIGHETER

- ANIMISM
- DJURTRÄNING
- GIFTKUNSKAP
- LÄRDOMSFÄRDIGHETER (2)
- MAGISTUDIER
- VAPENFÄRDIGHETER (2)
- ZOOLOGI
- EN VALFRI FÄRDIGHET

STARTUTRUSTNING

En cestodit bär alltid sin rustning, däribland den behornade ordenshjälmen som fungerar som en magisk behållare (10 PSY). Han får också ett vapen av förruttnelsen (se Magisk utrustning) och en fullmakt för magiutövande.

• Vissa menar att cestoditerna är ytterligare en av de Hängivnas förtrupper, sända till Chronopia för att bana väg för en kommande slutgiltig invasion, något som inte direkt bidragit till att förbättra deras redan dåliga rykte. Så förhåller det sig dock inte alls, utan cestoditerna föraktar de Hängivna nästan lika mycket som Chronopias övriga innevånare. Däremot har de betydligt enklare än gemene man att se skönheten hos de Hängivnas perverterade skapelser.

• Många av de varelser som lever i kloakerna är märkta med cestods märke, de tillhör cestoditerna till kropp och själ — den lilla och smutsiga de nu kan tänkas ha. Ständigt märks nya varelser och innevånare — råttfångare, tunnelkrigare, gobliner och hyrsvärd. De smittade ingår alla i ett jättelikt brödraskap — maskarnas bröder — som dyrkar och hjälper cestoditerna i deras värv.

• Det ryktas att cestoditerna genom att skapa sig ett så välkänt yttre — det finns inte en chronopiabo som inte känner igen de behornade hjälmarnas och jättelika slängkapporna — så har de också skaffat sig den perfekta förklädnaden. När de tar av sig rustningen känner ingen igen dem och de kan i lugn och ro vandra på Chronopias gator. I ordens- och klosterkretsar har man börjat oroa sig för en omfattande infiltration. Vem vet, den kanske redan har börjat?

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Chronomag

Som chronomag är du utövare av den mest fruktade av alla magiskolor: Tidsmagin. Du kan förvrida tiden, skapa tidsfickor, öppna revor i tiden, låta tidsstormar härja fritt, låta människor åldras hundra år på bara några få sekunder eller få föremål att vittra sönder, bitna av tidens tand. Du är kejsarens redskap i hans kamp mot resten av världen och de Hängivna. Du och dina bröder och systrar är de som med era mäktiga stridsklockor kan komma att föra kejsaren och Chronopia till en slutgiltig seger i kampen mot de Hängivna.

Ditt liv har du levt i kejsarens Evighetspalats och på staden Chronopias gator, men också i andra tider och världar, världar som inte ens påminner om det som Chronopias innevånare upplever som sin verklighet. Redan som barn släcktes dina ögons ljus — de stacks ut eller syddes ihop som ett led i din initiation — bara för att öppna en inre, mycket klarare, syn. Du ser verkligheten på ett sätt som ingen annan ser den — den står naken och hjälplös inför ditt inre öga.

Chronopias innevånare fruktar och respekterar dig. Vissa vill till och med likställa dig med gudarna. Det är inte många som vågar korsa en chronomags väg — särskilt som man sällan gör det ostraffat. De vet att när du och dina bröder träder ned för att vandra på gatorna är det säkrast att hålla sig undan om de inte vill finna sig själva i en annan tidsålder eller på väg mot sin död i expressfart.

YRKESFÖRMÅGA

Chronomagens yrkesförmåga är hans extremt skarpa, i det närmaste övermänskliga sinnen med vars hjälp han kan 'se' magiska auror och 'höra' det magiska kraftflödet. En chronomag får gratis fem extra FV i Finna dolda ting, Lyssna, Upptäcka fara och två lärdomsfärdigheter vilka räknas som primära färdigheter. Han åldras dessutom hälften så fort som en vanlig människa.

YRKESFÄRDIGHETER

- Kunskap om tid
- Lärdomsfärdigheter (2)
- Magisk kanalisering
- Magiskola (1)
- Magistudier
- Meditation
- Tidsmagi
- Vapenfärdigheter (1)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En chronomag har alltid en högtidsdräkt för ceremonier och en mer vardaglig klädnad, båda med den karaktäristiska ögonlösa hjälmen. Dessutom har de alltid en formelsamling och en kubisk magisk behållare.

• Den största gemensamma manifestation chronomagerna någonsin har gjort var under den stora tidsstormen år 187 då hundratals av dem samlades på Evighetspalatset tak och med en gemensam kraftansträngning lyckades stänga en gigantisk tidsreva som hotade att slita sönder Chronopia och slunga ut det till ett okänt öde i Den vita intigheten.

• Förutom att chronomager åldras hälften så fort som vanliga människor kan de använda sig av sin kunskaper för att ständigt föryngra sig, eller i alla fall inte bli märkbart mycket äldre. Det är därför som många av Chronopias tidsmagiker besitter så fantastiskt stora kunskaper om allt mellan himmel och jord. Det ryktas att de äldsta av dem är lika gamla som kejsaren själv.

Divinator

Du är en divinator, en av kejsarens mästare i förutskickelsens konst — en spåman med oanade krafter. Du kan skåda både framåt och bakåt i tiden, det som har hänt och det som är i annalkande, även om framtiden sällan ligger lika klar och skenbart fixerad som det förgångna. Dina krafter tas i anspråk närhelst man behöver veta om tidpunkten är gynnsam, eller om tidens vindar håller på att blåsa upp till storm. Bara genom att ta i ett föremål kan du uppleva hela dess historia — något som har gjort dig till en ovärderlig hjälp i jakten på kejsarens fiender eller de som bryter hans lag. Det är därför inte ovanligt att du tillsammans med svartgardister eller svartsystrar ger dig ut på Chronopias gator för att jaga missdådare.

Precis som chronomagerna är du uppväxt och fostrad i Evighetspalatset och precis som dem var det länge sedan du offrade dina ögon för att uppnå en högre medvetandenivå och öppna ett inre öga — ett öga som skulle låta dig skåda genom tidens väv.

Endast människor födda under den femte månen kan bli divinatorer.

YRKESFÖRMÅGA

Divinatorns yrkesförmåga är hans extrema sinnen som inte påverkas av ljus och mörker, eller andra extrema förhållanden. Hans siarförmåga gör att han hela tiden lever ett par sekunder in i framtiden och därför får +5 på alla parader och undvikande manövrer. Dessutom har hans närhet till tiden och dess mysterier gjort att han bara åldras hälften så fort som en vanlig människa.

YRKESFÄRDIGHETER

- Astrologi
- Historia
- Interpretation
- Kunskap om tid
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Magisk kanalisering
- Magistudier
- Tidsmagi
- Vapenfärdigheter (1)
- En valfri färdighet

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

STARTUTRUSTNING

En divinator har alltid en högtidsdräkt för ceremonier och en mer vardaglig klädnad, båda med den karaktäristiska ögonlösa hjälmen. Dessutom har han alltid en formelsamling och en rund magisk behållare fästad i toppen på en magikerstav.

• Ett av kejsarens otaliga råd utgörs av divinatorsrådet där man diskuterar och beslutar när tiden är gynnsam för olika typer av aktiviteter. Divinatorsrådets utlåtande — vilket sällan är särskilt entydigt — ligger ofta till grund för de kejserliga styrkornas handlingar och framför allt baseras många av de kejserliga dekreten på framtidsskådarnas utlåtanden. Vissa har försökt avfärda divinatorernas förutsägelser som nonsens och handlat stick i stäv med vad som rekommenderats. Allt som oftast har sådana fasoner slutat med en veritabel katastrof, inte sällan för att mäktiga krafter upprörts av det blasfemiska beslutet.

• Eftersom divinatorsrådets utlåtanden ofta är både mångtydiga och grumliga i sina formuleringar har det uppstått en stor yrkeskår av s. k. interpretorer, uttydare av divinatorernas budskap. Det kan vara såväl divinatorer som kejserliga byråkrater som sett en möjlighet att klättra uppför karriärsstegen.

FÅGELBRODER

Du är en fågelbroder — en av Chronopias fria animister. Du är en hårdför, men harmonisk livsbejakare. Många av Chronopias innevånare betraktar dig som en något kufisk individ, men om någon skulle börja antyda något åt det hållet är du inte sen att dra på dig en mycket övertygande min — ofta ackompanjerad av nydragen klinga och en tjattrande fågelvän — och förklara för missdådaren hur det egentligen ligger till.

Du älskar att spendera din tid i någon av Chronopias otaliga parker, där du jagar (man måste ju faktiskt äta för att leva och mat influerad av alvisk matlagning kommer inte på tal), strövar omkring bland träd, bäckar och konstgjorda vattenfall och samtalar med de minst sagt märkliga djur som lever där. Du träffar dina bröder och systrar och framåt nattkröken lämnar du gärna parkernas trygga grönska, för att svinga en bägare eller två på en trevlig taverna.

Dina enda egentliga fiender — frånsett att hela Chronopias befolkning består av potentiella fiender — är de avskyvärda cestoditerna, maskherrarna och deras följeslagare, underjordens perverterade kreatur. Ditt livsmål är att rensa upp Chronopias gator från dessa styggelser — dessa oändliga legioner av kloakråttor, jättelika skalbaggar, larver, maskar, vildhundar, utan tvekan tillräckligt stora för att kunna tillintetgöra åtminstone något av stadens mindre distrikt. Du vet att du och dina medbröder är starka nog att ta upp kampen, frågan är bara om det är någon annan som ser att hotet från underjorden är i annalkande.

YRKESFÖRMÅGA

En fågelbroder kan aldrig anfallas av ett djur som inte har perverterats av cestoditerna eller förvridits av den ondska som ruvar under staden Chronopia. Han får också utan extra kostnad en lystat (se Magiska varelser).

YRKESFÄRDIGHETER

- Animism
- Djurhelning
- Djurträning
- Drogkunskap eller Örtkunskap
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Magistudier
- Vapenfärdigheter (2)
- Zoologi
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En fågelbroder bär, som den vagabond han är, ytterst lite saker med sig. Han har dock alltid en fullmakt, en rund magisk behållare, magiska frön och kristallstoft med sig.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Häxjägare

Du är som en av Chronopias häxjägare — en huvudjägare med försmak för avfällingar och andra heterodoxa magiutövare — älskad av vissa och hatad av andra, men fruktad av alla — såväl ordensmagiker som fredlösa och ärrade ensamvargar. Mer än en mäktig magiker har du obönhörligen släpat till neutralisering och i utbyte mot en större summa välklingande dubloner lämnat ifrån dig den ångerfyllde syndaren. Självklart ger du dig inte bara efter magiker utan fullmakt, du tar med glädje kontrakt på stormästare, klosterfäder, maestros och fria magiker — även om det är bragder du gärna talar något tystare om. Det finns ju ingen anledning att skaffa sig ovänner i onödan.

Under dina år på gatan har du skaffat dig ett otal kontakter, dödsfiender, bekanta och allierade — men inga vänner. Du har kontakter bland ordensmagikerna och de asketiska munkarna, bland hälarna och ensamvargarna, bland de ljusskygga och efterlysta. Som jägare har du lärt dig att inte lita på någon — inte ens de som betalar dig för att döda, att sova med minst ett öga öppet och att hugga först och fråga sedan. Kanske har du även tränat vid någon av Chronopias magikerordnar eller kloster, eller — mer troligt — vid någon av de fria magikerskolorna.

Ditt mål är att kunna sluta döda och ägna dig åt någonting annat, flytta från Chronopia och bort från den ständiga stanken av död, även om du innerst inne är medveten om att det är en omöjlighet — även om du inte vill erkänna det. Dödandet har kommit att bli något mer än en födkrok för dig — det har blivit ditt liv och den stank du vill fly från är egentligen den doft som skänker ditt liv dess mening.

YRKESFÖRMÅGA

Häxjägarens yrkesförmåga är hans enorma kontaktnät. Han kan utan problem fixa fram såväl laglig som olaglig utrustning till mycket humana priser. Han får även en Spårare (se Magiska varelser) utan extra kostnad.

YRKESFÄRDIGHETER

- Avväpna
- Dra vapen
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Magiskola (1)
- Muta
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

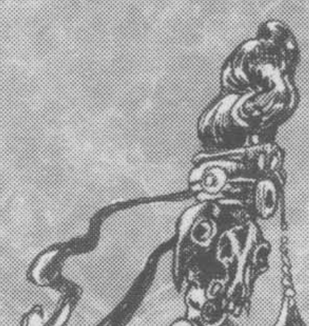
En häxjägare har alltid auraglas, pendel, vendelstoft (3 doser), ubiriskt stjärnstoft (3 doser), en magisk halsboja, en duglig rustning och ett handvapen.

• Häxjägarna är extremt fruktade av alla andra magiker och betraktas som osympatiska även i jämförelse med de Hängivna — någon skall ha kallat dem för "sekudaträck i en annars fläckfri tillvaro" — och man håller ihop mot dem. Är en häxjägare i närheten är man inte sen att tala om det ens för sin värsta ovän — även om man önskar hans död skall inte någon förrädisk kättare få nöjet att avsluta hans liv.

• För att inte duka under i magikerstaden har häxjägarna organiserat sig i Vredesbrödernas allians, en sammanslutning öppen för Chronopias alla häxjägare. De har en alliansborg som ligger på Strada Fullbori. Medlemmarna lovar att alltid i första hand kämpa tillsammans mot magikerna (även om de själva nästan alltid är magiker, betraktar de inte sig själva som sådana). När magikerna är besegrade är det dock fritt fram för dem att börja puckla på varandra.

Lubriticus

Du är en lubriticus — en åskbroder — en utövare av kroppens och sinnets magi och en vandrare på den smala vägen. Ditt liv har du levt i Luboro, ett av Chronopias många magikerkloster, magusteri, tillsammans med dina likasinnade klosterbröder. Din uppväxt har varit lika motsägelsefull som rik på de mest skiftande upplevelser. Du har plägat sträng askes, såväl som det yppigaste överflöd, du har ägnat dig åt såväl själarenande självspäkning som livsbejakande, lustfyllda rituella gästabud som ibland excellerat i veritabla orgier, där både klosterfäderna och noviserna deltagit i aktiviteter som skulle kunna få även en degasalv att höja ögonbrynen en smula. Till vardags driver du runt innanför klostrets murar och utför allehanda vardagsgöromål av mer meditativ karaktär, eller spenderar tid i någon av meditationskamrarna med att



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

finslipa dina magiska förmågor. Tyngre kroppsarbete är ingenting för dig — även om du förmodligen skulle klara det mycket bra — utan det utförs av cesteri, lekmän som hålls som arbetskraft.

Som lubriticus är det också din plikt att vara klostrets ansikte utåt, att synas på Chronopias gator och sprida klosterfädernas visdom. Det är utan tyngd i hjärtat, som du sitter på tavernor och bordeller av tvivelaktig karaktär, beredd att leverera en aldrig sinande ström av kontradiktoriska trosartiklar till den som ifrågasätter ditt handlande. På samma sätt är du den som försvarar klostrets rykte — flaggan måste hållas högt — och därför händer det att du drabbar samman med lubritici från andra kloster, som hävdar sin vägs överlägsenhet gentemot din. Den typen av försök till offentlig förödmjukelse måste givetvis vedergällas, varför du också är synnerligen van vid att ägna dig åt ränksmidande, lönnmord, inbrott, sabotage och smutskastning.

YRKESFÖRMÅGA

En lubriticus har under sina år i klostret härdats oerhört och lärt sig att alltid vara i harmoni med sig själv och omvärlden. Hans B-FV i Meditation räknas därför alltid som ett snäpp högre än vad det egentligen är.

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Dans eller Målning eller Schack och brädspel
- Drogkunskap eller Giftkunskap eller Örtkunskap
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Magistudier
- Meditation
- Mentalism
- Stridskonster
- Vapenfärdigheter (1)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En lubriticus har vad han behöver och lite till: vardagskläder, festkläder, en kubisk magisk behållare, formelsamling.

• För bara ett fåtal år sedan hölls det beryktade Luboros blodiga gästabud. Man hade bjudit in hela Algaveklostret för att deltaga i vansinniga festligheter för att fira en försoning mellan de bägge klostrens klosterfäder (diskussionen rörde vem som var mest fullkomlig och man hade lyckats enas om att båda två var lika bäst). Tråkigt nog för Algaveklostrets munkar slaktades de till sista man av de upprörda luboromunkarna och deras blod färgade den annars så gröna gräsmattan röd, som saltviddernas sand.

Ordensmagiker

Du är en ordensmagiker, medlem av någon av Chronopias otaliga magikerordnar och tack vare din skicklighet förhoppningsvis en heder för din orden. Är du tillräckligt framgångsrik och målmedveten kan det kanske till och med hända att du får representera din orden vid något av Galdermästarnas koncilier — en ynnest som endast är de främsta förunnad. Du är medveten om att många av dina ordensbröder skulle ge åtminstone sin högra hand för att få sitta och munhuggas med vithåriga stormästare, även om det så gällde de mest disparata trivialiteter (vilket det faktiskt ofta gör).

Till vardags vandrar du fram och tillbaka genom ordens otaliga korridorer, letar efter väl dolda hemligheter bland de dammiga luntorna i biblioteken, bedriver magisk forskning i svavelosande laboratorier eller sållar agnarna från vetet vid antagningar till orden. En mycket stor del av din tid går åt till egen undervisning av unga adepter och intensivt studium av magins innersta hemligheter.

Det händer dock ofta att du får representera orden i mer eller mindre officiella sammanhang, alltifrån rättegångar och förtäckta utpressningar till lärostrider och rena krigshandlingar. Någonting som du varje gång ser som mycket hedersamt (och underhållande). Det är din fasta övertygelse att verkliga segrar inte vinns — som vissa tycks tro — med glåpord kastade över ett bord, oavsett om de är skarpa som cerianska klingor eller inte, utan med fräsande eldklot, tjutande virvelvindar och skälvande husgrunder. När himlen såväl som marken färgas röd och rivaliserande ordnar går under, brukar du tillhöra de bakomliggande orsakerna.

YRKESFÖRMÅGA

En ordensmagiker blir ständigt utsatt för elakartade experiment och påhopp av sina ordensbröder, något som gör att de bygger upp en osedvanlig resistens mot magi. De har därför alltid +3 i CL på alla motståndsslag mot magi.

YRKESFÄRDIGHETER

- Administration
- Drogkunskap eller Giftkunskap eller Örtkunskap
- Elementarmagi
- Hantera fällor
- Lärdomsfärdigheter (2)
- Magisk kanalisering
- Magistudier
- Vapenfärdigheter (1)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En ordensmagikers startutrustning är mycket beroende av hans ordenstillhörighet, men han har alltid en rund magisk behållare, en officiell ordensdräkt och en del lämplig utrustning för skumraskaktiviteter.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

• Chronopias mest radikala magikerorden drivs av den bindgalne maestro Dork som hävdar att han är kejsarens okände storebror och därför har lagstadgad rätt att härska över Chronopia. Med släktskapet som argument utför han och hans självmordsbenägna adepter vansinniga räder mot allt och alla. Ser man den Sanna kejsarordens anhängare komma gående nedför gatan håller man sig undan, för det är stor risk att det smäller. Ingen förstår varför inte kejsaren för länge sedan läxat upp den odräglige Dork.

• Magikerstaden är en stadsdel i ständig turbulens. Varje dag blossar ett nytt ordenskrig upp och ett annat avslutas med dunder och brak (gråt, blodspillan, tandagnisslan och lukten av bränt kött brukar också tillhöra ingredienserna). Någon ovanligt nitisk kejserlig tjänsteman skall ha räknat ut att om man tog alla de pengar som går åt till att hålla ordenskrigen igång och använde de till något nyttigt istället skulle man kunna rädda livet på tiotusentals (!) nödlidande om dagen. Det tål att tänka på!

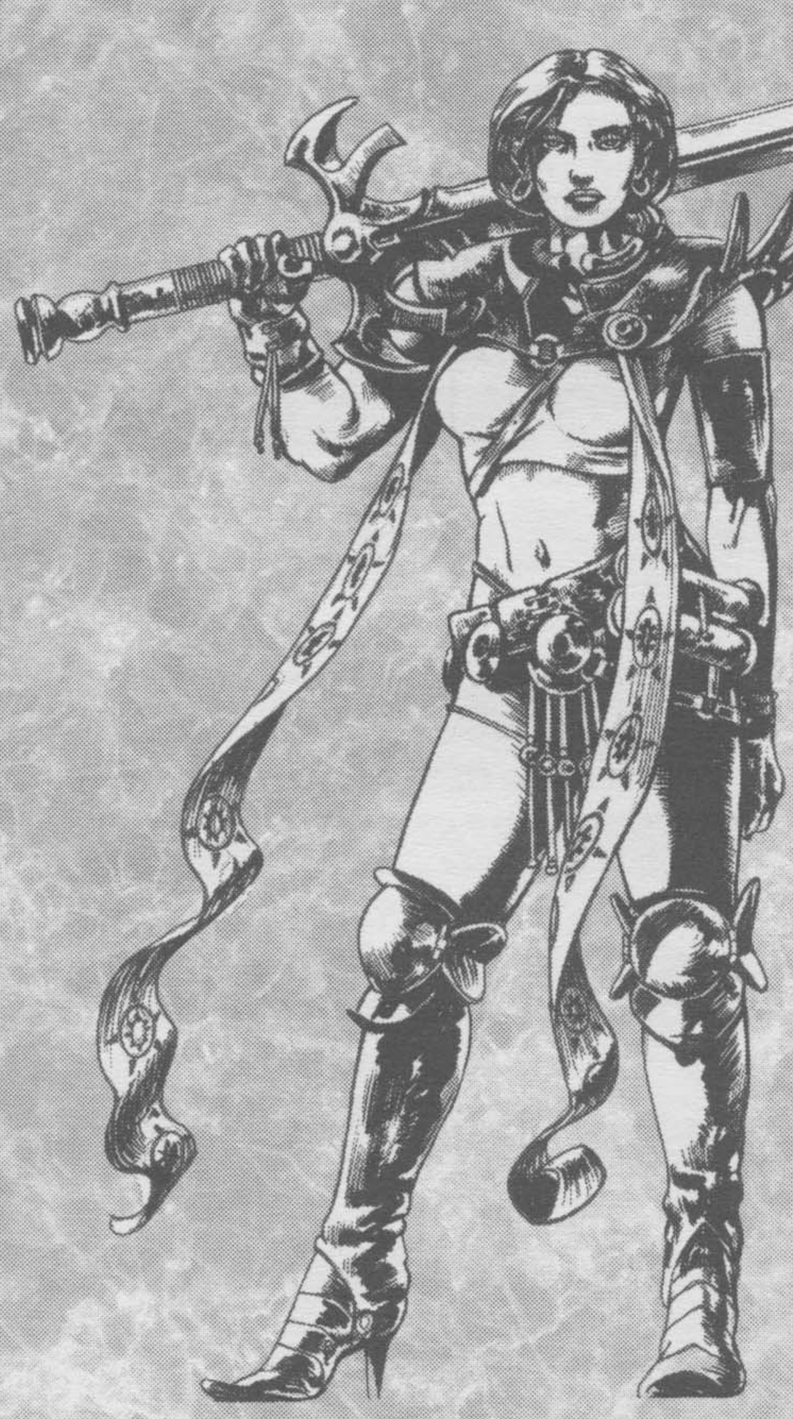
Svartsyster

Du är en av Svartsystrarna, magikvarterens ordningspolis, som ser till att hålla gator och torg rena från resultaten av områdets magiutövande innevånares misslyckande självmordsexperiment (det kanske inte från början var avsikten att det skulle bli så, men summan av kardemumman brukar oftast bli att en stackars magiker får möta sin skapare — på ett eller annat sätt). Inte sällan händer det att något demoniskt fantasifoster löper amok och då är det din uppgift att se till att det stoppas. Att ett och annat hus, torn och ett tjugotal oskyldiga — hur oskyldig man nu kan vara i Chronopia — stryker med i förbifarten är ingenting som rör dig ryggen, det är någonting du kallt räknar med i ditt yrkesutövande och de som är dumma nog att stå i vägen får skylla sig själva. Det var en risk de borde ha vetat att de tog när de flyttade hit.

Du är principfast, omutbar, fullständigt hänsynslös och har ett hjärta av kallaste stål, fyra egenskaper som får folk att stänga sina fönsterluckor när du och dina medsystrar vandrar ned för stadens gator på uppdrag. Ingenting kan få dig att avbryta ett uppdrag, inte ens en omedelbar fara för ditt eget liv. Dör du så dör du för dina systrar och din kejsare.

Dina konster med svärdet är att jämföra med de skickligaste av dödsdansarna och den magi är inte skapad som förmår att fördunkla eller förvrida ditt sinne. Dessa dina främsta egenskaper har du erhållit under åratal av träning i Evighetspalatsets nedre regioner. Där har kejsarens häxmästare härdat ditt psyke och där har du på blodigaste allvar tränat vapenlekar med svartgardister.

Endast kvinnor av människosläkte födda i den mörka månens tecken kan bli svartsystrar.



YRKESFÖRMÅGA

En svartsyster är enormt motståndskraftig mot magi och lyckas alltid automatiskt med motståndsslag mot alla typer av besvärjelser. Dessutom har hon skådat skräckens ansikte så många gånger att hon aldrig behöver slå på skräcktabellen. Om du har Krigarens handbok är hon dessutom tränad i stridskonsten Kejsarens hand.

YRKESFÄRDIGHETER

- Avvapna
- Dra vapen
- Känna magi
- Kunskap om demoner
- Kunskap om magi
- Stridskonst (1)
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Frälsningsklinga, tunn rustning av lirium (abs 6), vendelstoft (3 doser) och ubiriskt stjärnstoft (3 doser).

• Ett känt talesätt som har kommit att bli något av en devis för svartsystrarna är det klassiska: "Det finns inga oskyldiga, i Chronopia är alla skyldiga till något.". Det pryder systrarnas välkända standar och med det i baktanke är det inte svårt att upprätthålla ordningen med en sådan intensitet som de gör. Oavsett vem som faller för deras klingor så har han förtjänat det — på ett eller annat sätt.

• Svartsystrarnas överbefälhavare moder Anachronetia är känd för sin uppriktighet och intensiva kärlek till sina döttrar. Hon har också gjort sig känd som en synnerligen kontroversiell person då hon gång på gång går till intensiva angrepp mot den ena magikerorden efter den andra. Mer än en stormästare har varit nära att tappa skägget när Anachronetia läst lusen av honom. I de sällsynta fall där stormästaren varit dum nog att käfta emot har Anachronetia förklarat orden som en säkerhetsrisk och sedan — i konsekvensens namn — jämnat den med marken.

Warlock

Du är en warlock — en krigarmagiker, tränad såväl i magins som i dödandets sköna konst och därför en fruktad motståndare för såväl brutala svartmuskiga hyrsvärd som luttrade gråhåriga trollkonstnärer. Troligtvis är du uppväxt och fostrad vid någon av de många magikerordnarna och tjänar din orden tills du tags av daga, men du kan också vara tränad av en ensam mästare.

Är du uppväxt vid någon av magikerordnarna utgör du något av det absolut främsta din orden — och förresten större delen av Chronopia — kan ställa upp på ett slagfält. Det är du och dina vapenbröder som får representera försvara

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ordens ära i strid, det är ni som kämpar till sista blodsdroppen för att lösa lärotvister och det är ni som jagar upp, dräper avfällingar från ordens väg och otrogna Hängivna hundar. Många gånger har det hänt att det hela urartat i rena fältslag, fältslag som stått utan segrare när Svarta Gardet, Väktarna och Svartsystrarna kommit stormande.

Är du frilansande hyrsvärd är du troligtvis oerhört populär och eftersökt för uppdrag av de mest varierande karaktär. Alla vill ju anlita den som är bäst och så länge de har råd att betala det den bäste kräver är inte du den som klagar.

För dig är magin inte något mål i sig själv utan ett medel för dig att kunna fullända din vapenkonst. Du använder ditt vapen som fokus för din magiska energi och kan därför utdela enormt kraftfulla slag med en förödande precision åt ett håll samtidigt som du skickar iväg en skock tjutande eldklot i en annan riktning. De innevånare i Chronopia som vill möta dig sent en natt i en mörk gränd går utan svårighet att räkna på ena handens fingrar.

YRKESFÖRMÅGA

En warlock är tränad att kasta besvärjelser i snabb följd under stridens hetta, när saker och ting sker så snabbt att det ibland är svårt att uppfatta vad som händer runt omkring en själv, något som är effektivt, men kraftödande. Detta visas genom att alla besvärjelser betraktas som kvicka för en warlock, men de kostar ett mer att kasta oavsett effektgrad.

YRKESFÄRDIGHETER

- Avväpna
- Dra vapen
- Elementarmagi eller Mentalism
- Magisk kanalisering
- Magistudier
- Stridskonster (1)
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En warlock bär alltid med sig sin formelsamling ordentligt fastkedjad vid sin rustning. Han får ett handvapen som fungerar som en magisk behållare (lagrar upp till 7 PSY) och kan använda det som fokus och energikälla när han kastar besvärjelser.

• En grupp oberoende warlockar har bildat ett fritt kompani — Eldsbröderna. De är alla kraftfulla eldmagiker som vet hur man skall handskas med en fiende. "Skräm dem, bränn dem, stycka dem" är deras paroll. Under de senaste tolv månaderna har de ensamma deltagit i närmare hundra större och mindre slag runt om i Chronopia och gått segrande ur samtliga — givetvis med undantag av de där Svarta Gardet eller Svartsystrarna ingripit.

Särskilda förmågor

Beroende på vilken nivå du har valt för din rollperson får du slå en, två eller tre gånger på tabellen för särskilda förmågor. Du får dessutom välja om du vill slå på tabellen som finns i grundreglerna eller använda dig av den tabell som presenteras här. Tabellen som presenteras här innehåller inte bara förmågor utan också vissa händelser som har inträffat tidigare i ditt liv och som i allra högsta påverkar dig i nuet. Generellt sett är de flesta av resultaten i den här tabellen betydligt bättre än de i den som finns i grundreglerna, men vissa resultat är å andra sidan riktigt dåliga och kan under spelets gång komma att visa sig vara rent ut sagt livsfarliga. Varje slag på tabellen kostar 1 BP. Varje ytterligare spenderad BP ger +1 på slaget och du får högst spendera 20 BP per slag.

Beskrivningarna av vissa av förmågorna/ uppväxthändelserna är ganska generellt hållna. Dessa är tänkta att av dig och SL vävas in i din bakgrundshistoria. Om du får en förmåga som du inte tycker passar din rollperson kan du fråga SL om du får slå om.

1T20+BP Resultat	
1-2	EMPATI
3-4	MAGIKÄNSLA
5-6	ONDA ÖGAT
7-8	HÄNGIVEN STUDENT
9-10	ARVINGE
11-12	EFTERLYST
13-14	ORMÖGA
15-16	BERYKTAD
17-18	TURGUBBE
19	DEMONÖGA
20	KONTAKTER
21	SPIRITUS FAMILARIUS
22	DVÄRGVÄN
23	BANEMAN
24	TELEPATI
25	MAGISLUKARE
26	UTSATT FÖR EXPERIMENT
27	RESPEKTINGIVANDE SKEPNAD
28	ORÄDD
29	ÄRKEFIENDE
30	KRAFTKÄLLA
31	ELDFÖDD
32	FÖRBANNELSE
33	MÄKTIGA VÄNNER
34	GÅVA
35	BESUDLAD
36	GOD MENTAL KONTROLL
37	KRAFTFULL MAGIKER
38	OHELIG ALLIANS
39	MAGISK IMMUNITET
40	KEJSARENS GUNSTLING
41	UTVALD

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

EMPATI

Du kan känna andras känslor. Du kan inte få reda på exakt vad de tycker men du förnimmer en allmän sinnesstämning, exempelvis. lust, ilska, vrede, hat, sorg o. s. v. Detta betyder inte att du kan se andras auror varken magiska eller icke-magiska.

MAGIKÄNSLA

Du har en naturlig fallenhet för magi och får därför +5 i FV i en valfri magiskola. Ditt CL i Känna magi är dessutom alltid lägst 10 oavsett vilka försiktighetsåtgärder som tagits.

ONDA ÖGAT

Din blick är lika hotfull och skarp som en ljungande åskvigg. Det är inte många som vågar möta den för mer än ett ögonblick. Genom att se någon i ögonen och övervinna dennes PSY med din egen kan du få honom att avstå från fientliga handlingar. En person som märkts av ditt "onda öga" har -3 i CL på allt han företar sig under resten av dagen.

HÄNGIVEN STUDENT

Du är en sann bokmal, en dyrkare av det skrivna ordet och spenderar med glädje och frenesi timme efter timme med näsan i dammiga böcker och dokument från svunna tider. Du får gratis FV 10 i en valfri lärdomsfärdighet som dessutom betraktas som en primär färdighet för dig.

ARVINGE

Din far eller mor (eller kanske båda) var synnerligen framgångsrika magiker. När de vandrade vidare ut i Multiversum lämnade de dig ett medelstort bibliotek och ett stort laboratorium. Du äger ett litet hus någonstans i Chronopias magikerkvarter och har en 75.000 silvermynt stor förmögenhet.

EFTERLYST

Du är efterlyst — kanske för ett brott du inte har begått — och Chronopias alla huvud— och häxjägare är efter dig. Du kan vara efterlyst av Svartsystrarna, något av alvhusen, Galdermästarna eller en magikerorden. Priset på ditt huvud beror givetvis på brottets natur. Har du tur kanske de vill ha dig levande.

ORMÖGA

Din blick är fängslande och hypnotisk. Du får gratis FV 10 i Hypnotisera som dessutom betraktas som en primär färdighet för dig.

BERYKTAD

Du är av någon anledning allmänt känd i Chronopia. Kanske din far tillhör Galdermästarnas råd, är en framgångsrik handelsman eller nyligen har hängts ut som syndabock i någon skandal i Chronopias högre societet (lönnmord, äktenskapsbrott, mutskandal) eller så är du själv framgångsrik eller löjeväckande på något intressant sätt. Oavsett vilket så tittar folk ett par gånger extra när du passerar dem på gatan.

TURGUBBE

Du har helt enkelt i stort sett alltid en fullkomligt vansinnig tur och lyckas med de mest halsbrytande företag. Hoppar du från en bro landar du med säkerhet i en förbipasserande vagn i stället för att — som vanliga dödliga — krossas mot gatans kullerstenar och är du på väg att slukas av ett illvilligt monster dyker Svartsystrarna upp och räddar dig i sista sekunden. Förmågan kontrolleras av SL.

DEMONÖGA

Du har förmågan att se människors, varelsers och föremåls auror (se Magi).

KONTAKTER

Du har kontakter, goda kontakter som du använder så ofta du behöver. Exakt vilken typ av kontakter det rör sig om avgörs av ditt yrke. En häxjägare känner folk i såväl kloster, ordnar som den undre världen, en avfälling skumraskkaraktärer och chronomager betydelsefulla tjänstemän, medlemmar i Galdermästarnas råd och divinatorer.

SPIRITUS FAMILARIUS

Du får utan extra kostnad välja ett valfritt spiritus familarius som blir din trogne tjänare tills döden — eller något värre — skiljer er åt.

DVÄRGVÄN

Någon gång har du eller någon i din släkt gjort något som gjort att ni förtjänat en dvärgfamilj eller klans eviga vänskap. Detta kan ta sig uttryck på olika sätt. Kanske har du alltid möjlighet att kostnadsfritt besöka Durban och son, eller så har du möjlighet att skaffa dig magiska behållare.

BANEMAN

Du har svurit att bekämpa en speciell ras eller ett speciellt folkslag och får +5 i CL på alla handlingar du utför i strid mot denna ras eller detta folkslag.

TELEPATI

Du kan kommunicera utan att yttra ett ord eller öppna din mun, du kan tala med tankar. Du kan även få andra att öppna sitt sinne för dig så att du kan läsa deras tankar, men för att lyckas med det måste du övervinna ditt offers PSY med din egen på motståndstabellen.

MAGISLUKARE

Du äter inte vanlig mat längre utan livnär dig på magisk energi — kara. Det är inte bara det att du inte längre behöver vanlig mat, den har förlorat sin goda smak och att försöka genomlida en vanlig måltid har för dig blivit i det närmaste outhärdligt. Då gör du hellre som en leyling — smyger ned i laboratoriet och frossar.

UTSATT FÖR EXPERIMENT

Under din uppväxt har du — kanske mer än en gång — använts som försökskanin i ett magiskt experiment. Detta har gett vissa lustiga biverkningar, SL avgör vilka.

RESPEKTINGIVANDE SKEPNAD

Du har en mycket respektingivande skepnad vilket gör att folk tänker sig för både en och två gånger extra innan de trampar på din skugga. Ingen person vid sina sinnens fulla bruk — d. v. s. folk som inte druckit locojuice eller rökt locogräs eller umgåtts för mycket med troll — attackerar dig oprovocerat.

ORÄDD

Ordet rädsla har för dig förlorat sin mening. Du behöver aldrig slå på Skräcktabellen, inte ens om du är påverkad av magi.

ÄRKEFIENDE

Du har en ärkefiende. Det kan vara en köpman du har lurat, en magikerorden du flytt ifrån, den magiker som drev sin fader i döden eller någon annan som du gett en mer än lovligt kraftig näsbränna (Galdermästarna, Svartsystrarna, en hämndlysten häxjägare). Ärkefienden finns alltid i dina tankar och han och hans hantlangare dyker upp när du minst anar det.

KRAFTKÄLLA

Du kan lagra magisk energi — kara — i din egen kropp, direkt från en kraftlinje eller magisk behållare. Du kan lagra lika mycket som ditt PSY-värde utan fara för dig själv, för varje poäng över det måste du lyckas med ett PSY-slag eller slå på Snedtändningstabellen.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ELDFÖDD
Du är född i Eldens tecken, under den sjunde månen. Du kan inte skadas av eld i någon av dess former, inte ens magisk sådan. Din utrustning tar däremot skada precis som vanligt.

FÖRBANNELSE
En förbannelse vilar över dig och kanske också över din familj. Det kan vara en släktförbannelse eller en förbannelse som endast drabbar dig personligen. SL utformar förbannelsen i samråd med spelaren. Rollpersonen kanske inte ens vet om att en förbannelse vilar över honom.

MÄKTIGA VÄNNER
Du har mäktiga vänner, vänner som hjälper dig när du får problem. Vänner som kan förse dig med en tillflyktsort, pengar och beskydd. Det kan röra sig om ägaren till ett mindre handelshus, någon av magikerordnarnas stormästare, en mäktig magiker eller ledaren för något av stadens större gatugäng.

GÅVA
Du har fått en sällsynt gåva. Den kan ha givits dig till skänks av din far eller din mästare. Det kan röra sig om allt från en uråldrig formelsamling eller en nysmidd magikerstav till ett helt bibliotek eller ett magiskt laboratorium.

BESUDLAD
Du är besudlad. Din magi "stinker som ett varigt sår", för att citera din forne mästare och ingen renlärig magiker vill beblanda sig med dig, inte ens leylingar eller koppor vill livnära sig på din energi. Kanske går det att avsmutsa dig, men hur är det ingen som vet.

GOD MENTAL KONTROLL
Din extremt goda mentala kontroll gör att du återvinner PSY dubbelt så snabbt som normalt.

KRAFTFULL MAGIKER
Du är en synnerligen kraftfull magiker, multiplicera dina PSY-poäng med 1,5.

OHELIG ALLIANS
Du är vad många skulle betrakta som en förrädare. Du har sålt din själ till de Hängivnas tempelherrar och du vet att du måste göra vad de kräver av dig, när de väl ber om det. I gengäld har du fått en värdefull gåva av något slag (ex. höjd GE, magisk talang, magikerstav eller liknande. SL avgör vad).

MAGISK IMMUNITET
Du är fullkomligt immun mot alla former av magi — eventuella angrepp mot dig med åskviggar, eldklot eller argsinta elementarvarelser är dömda att misslyckas. Självklart kan du påverkas av magi mer indirekt, exempelvis kan du krossas under ett hus som rämnat under en magisk jordbävning.

KEJSARENS GUNSTLING
Av någon anledningen har mannen i Evighetspalatset ett gott öga till dig. Du har visserligen aldrig träffat honom, men när allt ser som mörkast ut dyker hans hantlangare upp och räddar dig undan faran. Naturligtvis betalar du tillbaka genom att vara hans underdånige tjänare och agent och avlägga utförliga och månatliga observationsrapporter.

UTVALD
Långt innan du föddes var din framtid utstakad. Du skulle bli en person som förändrade historien och gudarna skulle bli dina hjälpare. Du är via en kosmisk besvärjelse knuten till en eller flera gudar som använder dig som redskap i spelet om Multiversum. Vilken eller vilka gudarna är och på vilket sätt de använder dig avgör SL. Du själv behöver inte ens vara medveten om att du är utvald.

FÄRDIGHETER

INTERPRETATION
TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: DIVINATOR

GRUNDEGENSKAP: INT

Interpretation är kunskap om hur divinatorernas kryptiska utlåtande och mångtydiga formuleringar skall uttolkas. Färdigheten används för att ur yttranden som "Det blåser blå vindar kring den svarta månen", "Regnet driver ondskan ur jorden och upp i fågeltornen", "Den trevande galningen biter sitt ben förgäves" och "I mörkret står en lysande vandringsman" få mer klara besked om hur man skall göra med finanserna, lagstiftandet och det militära under den närmaste tiden.

KUNSKAP OM TID
TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: CHRONOMAG, DIVINATOR

GRUNDEGENSKAP: INT

Någonting som är mycket viktigt för en chronomag är kunskap om tidens strömmar och dess flöde genom vår och andra verkligheter. Utan de absolut mest intima kunskaper om hur Multiversum utveckling styrs av tidens vindar, stormar och orkaner går det inte heller att kontrollera utvecklingen. Kunskap om tid förlänar den typen av kunskap, men ger inte på något sätt magisk färdighet.

MEDITATION
TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: CHRONOMAG, LUBRITICUS

GRUNDEGENSKAP: INT/PSY

Många magiker, särskilt de som tillhör klosterordnarna, brukar förbereda sig inför viktigare magiska experiment eller kraftfulla ritualer, med ett par timmars meditation, för att fokusera den inre kraften och komma i harmoni med de magiska strömningarna. De positiva effekterna av en meditation avbryts så fort magikern misslyckas med något som han företar sig.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

B1 — Magikern har stora svårigheter att försätta sig i trance utan aktiv hjälp från exempelvis en mästare eller lärare. Meditationen ökar CL för de besvärjelser magikern lägger under den följande halvtimmen med 1, för varje mediterad timme. Magikern kan inte meditera längre än en timme.

B2 — Magikern kan sätta sig i trance utan större problem. För varje mediterad timme ökar CL för besvärjelser lagda inom den närmaste halvtimmen med 1. Magikern kan inte meditera mer än tre timmar i sträck.

B3 — Magikern kan sätta sig själv i trance i stort sett när han vill. För varje mediterad timme ökar CL för besvärjelser lagda inom de närmaste två timmarna med 2. Magikern kan inte meditera mer än tre timmar i sträck.

B4 — Magikern kan omedelbart försätta sig själv i trance var han än befinner sig. Han störs inte ens av ett bindgalet troll som ropar på mamma. För varje mediterad timme ökar CL för besvärjelser lagda inom de fyra närmaste timmarna med 2. Magikern kan inte meditera mer än fyra timmar i sträck.

B5 — Magikern kan när han vill försätta sig i en trance som ingen annan än han själv kan bryta. För varje mediterad timme ökar CL för besvärjelser lagda inom de närmast tolv timmarna med 3. Magikern kan meditera så länge han själv önskar.

MINIMAGI

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: SAMTLIGA MAGIKERYRKEN

GRUNDEGENSKAP: INT

Minimagi är den färdighet som styr magikerns förmåga att använda minimagiska besvärjelser. Den räknas gratis som en extra yrkesfärdighet för alla magiker. Det FV magikern har i Minimagi är också hans FV i samtliga minimagiska besvärjelser som han behärskar. Det kostar ingen PSY att kasta minimagi, men om SL vill kan han belägga minimagi med en PSY-kostnad i särskilt spännande och farliga situationer. Det är dock ingen som helst poäng att räkna PSY-poäng om någon av rollpersonerna vill imponera lite på en affärsbekant eller en söt servitris under ett värdshusbesök.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Kapitel Tre: Magi

I Chronopia finns magi i stort sett överallt. Magin är stadens hjärta, dess livsenergi, det som får staden och dess invånare att vakna livfulla och starka varje morgon, trots att det alltid varit en hård natt fylld av öl och somadrickande, krogslagsmål, halsbrytande äventyr, dueller, demonjakter och vansinnesföretag av de mest skiftande slag. I det här kapitlet beskrivs vad som kan hända under magiska strider, vad tidsstormar, magidöda områden, maginoder och dimensionsportar är för något, en rad nya besvärjelser till magiskolorna animism, elementarmagi och mentalism och dessutom en helt ny magiskola: tidsmagin.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

MAGISTRIDER

I Chronopia händer det ofta, särskilt i magikerkvarteren, att maktkamper avgörs med magiska dueller. Gnistorna, eldkloten, svavlet och flisorna flyger runt de kompetenta kombattanterna, när de mäter sina krafter. Visserligen är magi inte särskilt ovanligt i Chronopia, men detta faktum hindrar inte att magiska dueller brukar dra till sig ganska stor uppmärksamhet, från såväl stadsvakter som gatungar och leylingar som magislukande bestar från underjorden. När magi används öppet på gatan i Chronopia slår man ett slag på någon av följande tabeller för att se vad som händer. Slå inte onödigt ofta, ett tips kan vara en gång varje 1T20 stridsrundor. En tabell används för magikerkvarteren, en för övriga Chronopia.

TABELL 1.

1T100 MAGIKVARTEREN	
1-15	INGENTING SÄRSKILT.
16-25	LEYLINGAR. DE SMÅ SÖTA VARELSERNA STRÖMMAR TILL I EN TAKT AV 1T20 PER STRIDSRUNDA OCH KLÄTTRAR UPP PÅ DE INBLANDADE.
26-35	FOLKSAMLING. STRIDEN HAR VÄCKT FOLKETS INTRESSE. ÅSKÅDARE SAMLAS RUNT DE STRIDANDE I EN TAKT AV 1T10 PERSONER PER SR.
36-40	OVÄDER. DET MAGISKA KRAFTFLÖDET RÅKAR UPPRÖRA VÄDRETS MAKTER EN SMULA. DE SVARAR MED ATT LÅTA REGNET ÖSA NED ÖVER OMRÅDET.
41-43	MAGIHATARE. EN PERSON SOM AVSKYR MAGIKER LIKA MYCKET SOM MAN GJORDE PÅ DEN GAMLA GODA TIDEN (D. V. S. TIDEN FÖRE DEN STORA HÄXSÄNKNINGEN) STORMAR FRAM OCH FÖRSÖKER UPPVIGLA FOLKET SAMTIDIGT SOM HAN GÖR SITT BÄSTA FÖR ATT PUCKLA PÅ ROLLPERSONERNA.
44-47	KOPPOR. EN FLOCK BESTÅENDE AV 1T20 KOPPOR KOMMER FLAXANDE GENOM LUFTEN OCH SUGER SIG FAST VID SÅVÄL ROLLPERSONERNA SOM DERAS MOTSTÅNDARE OCH EVENTUELLA MAGISKA ÄGODELAR.
48-50	SYMPATISÖR. EN GLAD AMATÖR KASTAR SIG IN I STRIDEN PÅ ROLLPERSONERNAS SIDA, HUNGRIG PÅ ÄRA, BERÖMMELSE OCH ALLT ANNAT EN CHRONOPIABO KAN TÄNKAS BEHÖVA. DET KAN VAR ETT HYRSVÄRD, EN NYBLIVEN HÄXJÄGARE ELLER EN MÅTTLIGT BEGÅVAD MAGIKERLÄRLING.
51-52	GOBLINER. STRIDEN HAR TILLDRAGIT SIG EN GOBLINKLANS UPPMÄRKSAMHET. DE HÅLLER UPPSIKT ÖVER SLAGFÄLTER (HUR STORT NU DET KAN TÄNKAS VARA OCH HYLLAR DEN SEGRANDE SIDAN (VILKET FÖRHOPPNINGSVIS BLIR ROLLPERSONERNA) MED SÅNG, DANS OCH MUSIK.
53-58	HÄXJÄGARE. EN HÄXJÄGARE SOM UPPMÄRKSAMMAT STRIDEN TYCKER SIG KÄNNA IGEN ROLLPERSONERNA ELLER DERAS MOTSTÅNDARE FRÅN NÅGOT AV SINA KONTRAKT. HAN KASTAR SIG OMEDELBART IN I STRIDEN MED MORD I BLICKEN OCH ETT SVÄRD I HANDEN.
59-64	RÄTTVISANS FÖRKÄMPE. EN FÖRBIPASSERANDE STRIDSMAN AV GOD KALIBER KASTAR SIG IN I STRIDEN PÅ DEN SIDA SOM VERKAR BEFINNA SIG I UNDERLÄGE.
65-67	SEKUDA. MAGINS FLÖDE HAR RUBBAT EN SEKUDAS CIRKLAR, VARFÖR DEN OUNDVIKLIGEN STÖRTAR MOT MARKEN MED PASSAGERARE OCH LAST. UR VÄGEN GOTT FOLK!
68	ORDENSKRIG. ROLLPERSONERNA HAR VALT PLATSEN FÖR SIN BATALJ MYCKET ILLA, DET ÄR NÄMLIGEN DEN PLATS DÄR TVÅ MAGIKERORDNAR BESLUTAT ATT GÖRA UPP. ORDNARNA TAR INGEN STÖRRE NOTIS OM ROLLPERSONERNA, MEN GIVETVIS HAMNAR DE DÄR STRIDEN STÅR SOM HETAST.
69-75	ANTAGONIST. EN MAGIKER, ETT HYRSVÄRD, EN LÖNNMÖRDARE ELLER NÅGON ANNAN BLODTÖRSTIG INDIVID KASTAR SIG IN I STRIDEN PÅ ROLLPERSONERNAS MOTSTÅNDARES SIDA.
76	TROLLKARL. EN FÖRBIPASSERANDE TROLLKARL BLIR MYCKET IRRITERAD OCH FÖRINTAR EN AV STRIDENS DELTAGARE I EN RÖKPUFF.

(Tabellen fortsätter på sidan 22)

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

77-82	VÄKTARE. EN GRUPP BESTÅENDE AV 1T4+1 AV GALDERMÄSTARNAS VÄKTARE PASSERAR OMRÅDET. FÖRMODLIGEN UPPLEVER DE DET SOM OM ROLLPERSONERNA STÖR DEN ALLMÄNNA ORDNINGEN OCH DÄRFÖR ÄR DET SÄKRAST FÖR ROLLPERSONERNA ATT DE HAR MED SIG SINA FULLMAKTER. ANNARS VÄNTAR TORNET OCH NEUTRALISERING.
83-84	INVASION. UNDERJORDENS ÄNDLÖSA LEGIONER VÄLLER UPP GENOM ALLA TILLGÄNGLIGA GATUBRUNNAR OCH KLOAKÖPPNINGAR OCH GÖR DET SNART OMÖJLIGT ATT SE GATSTENARNA.
85	MAGISTORM. EN MAGISTORM (SE MAGISKA FENOMEN) SVEPER GENOM OMRÅDET OCH KAN KOMMA ATT STÄLLA TILL DET ORDENTLIGT FÖR DE STRIDANDE.
86-87	MAESTRO. EN FRILANSANDE MAESTRO HAR TRÖTTNAT PÅ ATT STÖRAS I SINA STUDIER AV FUMLIGA OCH SKRYTBENÄGNA UNGTUPPAR. HAN GÖR SLUT PÅ STRIDEN GENOM ATT PARALYSERA SAMTLIGA DELTAGARE UNDER 10 MINUTER.
88-92	MÖRKERBEST. BATALJEN HAR TILLDRAGIT SIG EN MÖRKERBESTS UPPMÄRKSAMHET. DEN ANLÄNDER INOM 1T6+2 STRIDSRUNDOR OCH GÖR SITT BÄSTA FÖR ATT SLITA BÄGGE SIDORNAS KÄMPAR I STYCKEN.
93-95	SVARTSYSTRAR. EN GRUPP OM 1T6 SVARTSYSTRAR KOMMER VANDRANDE NEDFÖR GATAN. DAGS ATT LÄGGA BENEN PÅ RYGGEN, SÄRSKILT OM DE UPPLEVER ROLLPERSONERNA SOM FARLIGA.
96-00	SL SPECIAL. SL KOMMER PÅ NÅGOT RIKTIGT UNDERFUNDIGT OCH TROLLBINDANDE SOM FÅR SPELARNA ATT ANTINGEN RYNKA PÅ NÄSAN ELLER TAPPA SKÄGGET AV FÖRTJUSNING.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

TABELL 2.

1T100	Chronopias gator
1-15	INGENTING SÄRSKILT.
16-25	FOLKSAMLING. SE TABELL 1.
26-40	LEYLINGAR. SE TABELL 1.
41-45	MAGIHATARE. SE TABELL 1.
46-50	KÄNSLOSAM. EN GAMMAL DAM ELLER UNG FRÖKEN BERÖRS SÅ AV DET VACKRA SKÅDESPEL SOM BATALJEN UTGÖR ATT HON SVIMMAR MITT PÅ GATAN. FINNS DET NÅGON SANN GENTLEMAN TILLGÄNGLIG?
51-55	STADSVAKTEN. EN PATRULL (1T6+1) STADSVAKTER PASSERAR. DET ÄR INTE OTROLIGT ATT DE INGRIPER – OM DE VÅGAR, VILL SÄGA.
56-59	SYMPATISÖR. SE TABELL 1.
60	LYNCHMOB. NÅGON SKICKLIG DEMAGOG (KANSKE EN MAGIHATARE) HAR LYCKATS EGGA FOLKET TILL ATT GE SIG PÅ DE STACKARS MAGIKERNA – TROTS ATT DET ÄR FÖRBJUDET ENLIGT KEJSERLIG LAG. ROLLPERSONERNA FÅR SPRINGA FÖR LIVET ELLER SLITAS I BITAR AV EN 3T20 MAN STARK LYNCHMOB.
61-62	PANIK. FOLK BLIR SOM GALNA NÄR DE SER VAD SOM PÅGÅR OCH INLEDER OMEDELBART EN OMFATTANDE EVAKUERING. NÅGOT ÖVERILAT KAN TYCKAS.
63-64	INTRESSERAD. ETT LITET BARN FASCINERAS AV DET VACKRA HOS MAGIN OCH GÅR UTAN TVEKAN IN DÄR STRIDEN STÅR SOM HÅRDAST. DEN HYSTERISKA MODERN RUSAR HJÄLPLÖS EFTER.
65-68	KOPPOR. SE TABELL 1.
69-70	BLOMKRUKA. EN BLOMKRUKA (ELLER NÅGOT LIKNANDE) FALLER ELLER KASTAS FRÅN HÖG HÖJD I HUVUDET PÅ NÅGON AV STRIDSDELTAGARNA.
71-72	RAS. DEN MAGISKA ENERGIN SOM SLÄPPTS LÖS RÅKAR RASERA EN BRO, EN BALKONG ELLER ETT MINDRE TORN SOM RASAR NED GATAN.
73-74	TROLL. ETT TROLL ABSORBERAS HELT AV DEN UNDERBARA UPPVISNINGEN OCH SÄTTER SIG NED I ETT GATHÖRN OCH MYSER. NÄR STRIDEN ÄR ÖVER PRESENTERAR HAN SIG MED ETT VÄLKLINGANDE NAMN (VITSIPPA, MASKROS, FRESIA ELLER NYPONROS) OCH FÖRKLARAR ATT HAN VILL FÖLJA EN AV ROLLPERSONERNA TILLS DÖDEN SKILJER DEM ÅT.
75-78	UPPRÖRD. NÅGON FISFÖRNÄM HANDELSMAN TYCKER ATT MAGISKA DUELLER ÄR HÖJDEN AV DEKADENS OCH SKICKAR IN SINA 1T4+1 HANTLANGARE (HYRSVÄRD, SE SIDAN 150 I GRUNDREGLERNA) FÖR ATT SE TILL ATT DET HELA TAR SLUT.
79-83	MOTSTÅND. UTAN ATT TÄNKA SIG FÖR NÄMNVÄRT HAR ROLLPERSONERNA SLÄPPT SINA KRAFTER FRIA PÅ ETT MYCKET MILITANT GATUGÄNGS OMRÅDE. 1T6+3 MEDLEMMAR (HÖKAR, SE GRUNDREGLERNAS SIDA 151) HAR FÖR AVSIKT ATT OVÄNLIGT OCH BESTÄMT AVVISA ROLLPERSONERNA.
84-86	SEKUDA. SE TABELL 1.
87-90	MÖRKERBEST. SE TABELL 1.
91	MAGISTORM. SE TABELL 1.
92-93	BRAND. DEN STARKA MAGISKA ENERGI RÅKAR OLYCKLIGTVIS SÄTT FYR PÅ NÅGOT AV DE NÄRBELÄGNA HUSEN. TROLIGTVIS DYKER STADSVAKTEN UPP FÖR ATT REDA UT DET HELA.
94-95	SVARTA GARDET. EN PATRULL BESTÅENDE AV 1T4+1 SVARTGARDISTER PASSERAR. BÄST ATT HÅLLA SIG I SKINNET!
96-00	SL SPECIAL. DU GÖR SOM DU VILL!

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

MAGISKA FENOMEN

Chronopia är i många avseenden en magisk stad där i stort sett vad som helst kan hända. Den slits stundtals nästan sönder av magiska kraftmätningar, tidsrevor, tidsstormar, påhälsningar från andra dimensioner och våldsamma magistormar, något man kanske inte förvånas särskilt mycket över om man vet att Chronopia anses vara den stad i den kända världen där den vitala magin och dess uttryck i kraften kara flödar som allra friast och ymnigast.

KRAFTLINJER OCH MAGINODER

De magiska kraftlinjerna (ghan) genom vilka den magiska energin (kara) genomkorsar landskapet i Drakar och Demoners värld, likt blodådror förser de den kända världen med energi, vitaliserar den, förmår den att andas ytterligare några årtusenden. Löpande såväl över som under jorden och omedvetna om eventuella fysiska hinder såsom urskogar och skyhöga bergskedjor, bildar de ett gigantiskt nät, en livets väv. Där ghanlinjerna korsar varandra skapas magiska knytpunkter, maginoder, kraftcentra där den magiska energin är extra stark.

Ghanlinjer kan inte ses med blotta ögat, utom av magiker och varelser med särskilda egenskaper som låter dem skåda det magiska kraftflödet som för dem uppfattas som blåskimrande, men de kan kännas av alla som behärskar färdigheten Känna magi. Genom att lyckat använda färdigheten kan man också på ett ungefär (lika stor felmarginal som (10-differensvärdet)x10) avgöra hur pass nära man befinner sig kraftlinjen. Även för de som inte kan se karaenergin flöda blir det ibland ytterst påtagligt att man befinner sig nära en ghanlinje. Luften börjar vibrera och flimra i alla regnbågens färger, marken skakar svagt, det finns leylingar överallt och man känner sig väl till mods.

Magiker drar sin energi både ur sitt eget inre och ur den enorma magiska energi som strålar ut från ghanlinjerna och ger upphov till en magisk bakgrundsstrålning, som genomsyrar hela världen. Men en ännu starkare kraftkälla är givetvis ghanlinjerna och noderna själva, ur vilka man lärt sig att hämta kara och lagra det i magiska behållare, precis som man saltar kött för att kunna äta det senare, när man verkligen behöver det. Det är bara de mycket skickliga magikerna som behärskar konsten till fulländning. Andra tar gärna hjälp av dvärgarna och deras magiska maskiner, eftersom de fruktar de fasansfulla snedtändningarna.

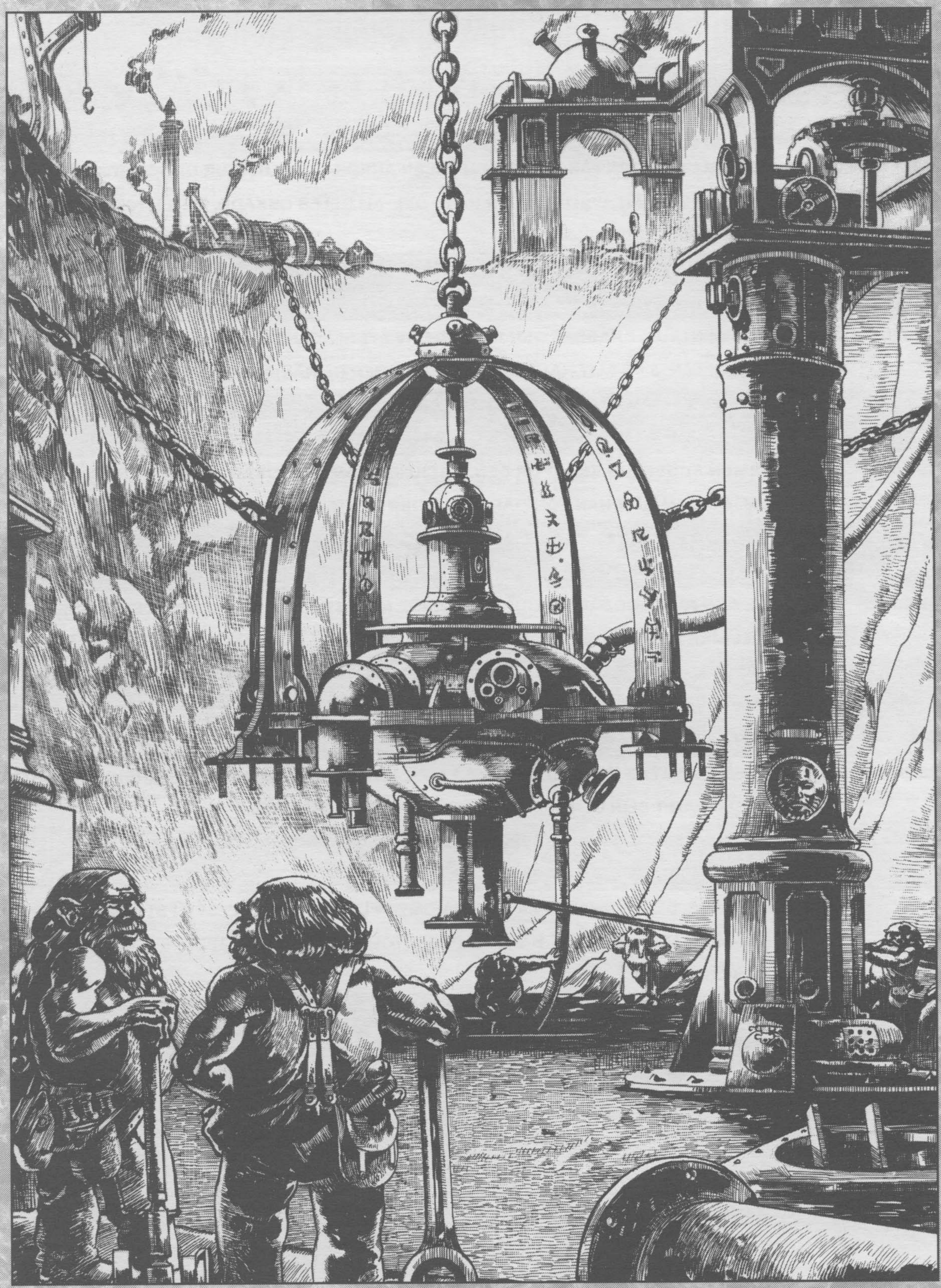
Befinner man sig i närheten av en ghanlinje, vilket inte är särskilt ovanligt när man befinner sig i Chronopias magikerkvarter, när man skall kasta en besvärjelse kan man få ökad CL. Hur mycket högre CL blir avgörs med ett slag på nedanstående slumptabell. Slaget modifieras efter tycke och smak av SL, givetvis beroende på var äventyrarna befinner sig. Endast ett fåtal ghanlinjer löper genom hamnkvarteren och Grytan, även om det där gror de mest fascinerande och skräckinjagande monster i skumrasket. Desto tätare löper ghanlinjer kring berget Silvertopp och Evighetspalatset, genom magikerstaden och Meledith, kring Tempelbackarna och såväl under som över Stubbstan.

1T20	Resultat
1-10	INGENTING SÄRSKILT. ENERGIN LIGGER I LUFTEN, MEN ÄR INTE STARKARE ÄN VANLIGT.
11-13	EN GHANLINJE I NÄRHETEN. CL ÖKAR MED +1.
14-18	NÄRA. GHANLINJEN LÖPER FÖRBI INTE LÅNGT IFRÅN PLATSEN DÄR MAN BEFINNER SIG. CL ÖKAR MED +3.
19-21	MYCKET NÄRA. DEN STARKA MAGISKA ENERGIN FÅR LUFTEN ATT VIBRERA SVAGT. CL ÖKAR MED +5 OCH PSY ÅTERVINNS DUBBELT SÅ SNABBT SOM NORMALT. MINST FV 10 I DEN AKTUELLA MAGISKOLAN KRÄVS FÖR ATT KUNNA HANTERA KRAFTFLÖDET UTAN ATT RISKERA SNEDTÄNDNING, ANNARS MÅSTE MAN VARJE STRIDSRUNDA LYCKAS MED ETT LÄTT PSY-SLAG.
22-24	EXTREMT NÄRA. LUFTEN VIBRERAR OCH SKIMRAR I ALLA REGNBÅGENS FÄRGER. CL ÖKAR MED +7, PSY ÅTERVINNS TRE GÅNGER SÅ SNABBT SOM NORMALT OCH KOSTNADEN FÖR SAMTLIGA BESVÄRJELSER HALVERAS (KAN DOCK EJ BLI LÄGRE ÄN 1). MINIMUM FV 15 I DEN AKTUELLA MAGISKOLAN KRÄVS FÖR ATT KUNNA HANTERA KRAFTFLÖDET UTAN ATT RISKERA SNEDTÄNDNING (OM FV ÄR LÄGRE ÄN 15 MÅSTE MAN LYCKAS MED ETT SVÅRT PSY-SLAG VARJE SR).
25+	NÄRKONTAKT. DEN MAGISKA ENERGIN ÄR SÅ STARK ATT DEN ÖVERSKUGGAR I STORT SETT ALLA ANDRA SINNESINTRYCK. HÄR FINNS DET SMÄLLFETA, SPINNANDE, SURRANDE, MYSANDE LEYLINGAR I MASSOR. CL ÖKAR MED +10, PSY ÅTERVINNS FEM GÅNGER SÅ SNABBT SOM NORMALT, BESVÄRJELSER KOSTAR ALDRIG MER ÄN EN PSY ATT LÄGGA, OAVSETT EFFEKTGRAD – ALL ENERGI DRAS FRÅN KRAFTLINJEN. MINST FV 21 I DEN AKTUELLA MAGISKOLAN FÖR ATT KUNNA HANTERA KRAFTFLÖDET UTAN ATT RISKERA SNEDTÄNDNING (OM FV ÄR LÄGRE ÄN 21 MÅSTE MAN LYCKAS MED ETT MYCKET SVÅRT PSY-SLAG VARJE SR).

TIDSREVOR OCH DIMENSIONSPORTAR

De kosmiska krafterna sliter ganska hårt i Chronopia och den tunna verklighet som skiljer det från resten av det kaotiska Multiversum. Då och då brister verkligheten och det slits upp portar till andra tidsperioder och verkligheter. Portar och revor genom vilka i stort sett vad som helst kan ta sig in, odöda legionärer från svunna

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

TIDSSTORMAR

1T20	Resultat
1-5	DEN FÅNGADE SLUNGAS OMEDELBART UT UR STORMEN, MEN LANDAR FULLSTÄNDIGT OSKADD I RÄNNSTENEN.
6-8	BERG– OCH DALBANA. DEN FÅNGADE BJUDS PÅ EN AKROBATISK LUFTTUR UNDER 2T20 STRIDSRUNDOR, MEN LANDAR, NÄR LUFTTUREN AVSLUTAS FÖR HANS DEL, ALLDELES OSKADD, MEN MYCKET OMTUMLAD OCH ILLAMÅENDE, I RÄNNSTENEN.
9-10	MAGISTORMEN SÄTTER SITT MÄRKE PÅ DEN FÅNGADE. OAVSETT OM HAN ÄR MAGIKER ELLER INTE KOMMER HAN FRÅN OCH MED NU ATT TILLDRA SIG LEYLINGARNAS INTENSIVA UPPMÄRKSAMHET.
11-12	I STORMENS CENTRUM DRABBAS DEN FÅNGADE AV ETT SLAGANFALL OCH SLUNGAS MEDVETSLÖS UT UR STORMEN. HAN FÅR -3 PÅ ALLT HAN FÖRETAR SIG UNDER DE NÄRMASTE (1T3) DAGARNA.
13-14	ELEKTRIKER. DEN FÅNGADE BLIR ELEKTRISKT LADDAD OCH GER UNDER DE NÄRMASTE (1T4) DAGARNA ALLA HAN RÖR VID EN ELCHOCK (1T3). TÄNK PÅ DE MYCKET INTRESSANTA EFFEKTER DETTA KAN FÅ I ETT BADHUS!
15-16	MAGISTORMEN SUGER SIG KRAFT UR DEN OLYCKLIGE SOM FÖRLORAR 1T4 PSY PERMANENT. HAN FÅR DESSUTOM -5 I CL PÅ ALLT HAN FÖRETAR SIG UNDER RESTEN AV DAGEN.
17-18	DEN FÅNGADE ABSORBERAR MAGISTORMENS FANTASTISKA KRAFTER. PSY HÖJS PERMANENT MED 1T4 POÄNG. ENERGIKICKEN GER HONOM +5 I CL PÅ ALLT HAN FÖRETAR SIG UNDER RESTEN AV DAGEN.
19-20	LJUS AURA. DEN FÅNGADE FÅR EN LJUS, LUGNANDE MAGISK AURA SOM VISSERLIGEN GÖR ATT LEYLINGAR DRAS TILL HONOM, MEN DEN HINDRAR OCKSÅ MAGISKA VARELSER FRÅN ATT ANFALLA HONOM OPROVOCERAT.
21-22	MINNESFÖRLUST. DEN OLYCKLIGE GLÖMMER ALLT HAN NÅGONSIN HAR LÄRT SIG OCH UPPLEVT. HAN KLARAR KNAPPT AV ATT GÅ OCH ÄTA. MINNET KAN ÅTERSTÄLLAS OMEDELBART MED EN HELA E6, ANNARS ÅTERVÄNDER DET GRADVIS UNDER EN MÅNADS TID.
23-24	GÅVA! DEN FÅNGADE FÅR UTAN KOSTNAD SLÅ MED 1T20+5 PÅ TABELLEN FÖR SÄRSKILDA FÖRMÅGOR. SL SLÅR OM IFALL RESULTATET BLIR OLÄMPLIGT. FÖRMÅGAN ÄR PERMANENT.
25	KOMA. MAGISTORMEN TAR VERKLIGEN MUSTEN UR DEN OLYCKLIGE SOM HAMNAR I KOMA. HAN KAN ENDAST VÄCKAS UR SIN KOMA AV EN HELA E4.
26	VEDERKVICKELSE. DEN FÅNGADE FÅR AV SINA OMTUMLANDE UPPLEVELSER I STORMENS INRE DEN SÄRSKILDA FÖRMÅGAN SE AURA. HAN FÅR DESSUTOM SIN PSY HÖJD MED 1T6 POÄNG OCH +3 I FV I TRE VALFRIA BESVÄRJELSER.
27+	UTBRÄND! DEN OLYCKLIGE BERÖVAS HELT SIN MAGISKA FÖRMÅGA (ÄR HAN MAGIKER KOMMER HAN ALDRIG MER ATT KUNNA LÄGGA BESVÄRJELSER) OCH FÖRLORAR DESSUTOM 1T10 PSY PERMANENT. SKULLE PSY NÅ NOLL DÖR DEN OLYCKLIGE.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

tider, demonhorder från besudlade dimensioner och ruttna änglar från förbannade ökenvärldar. Lyckligtvis är tidsrevorna och dimensionsportarna ovanliga företeelser och de få gånger de har förekommit har i stort sett alla Chronopias tidsmagiker och galdermästare samlats i en gemensam kraftmanifestation för att stänga igen och driva elakingarna på flykten.

Då magin inte ser ut och fungerar på samma sätt på alla platser i Multiversum är det viktigt att inte släppa in utomvärldslig magi i Chronopia. Får den chansen kan den gripa tag i hela kraftflödet och förvrida ghanlinje efter ghanlinje tills hela kraftflödet fullkomligt sinar på sina håll. Därför är det viktigt att man är noga med att hålla sig 'ren' när man varit på dimensionsresor. Den oförsiktige kan alltför lätt orsaka en veritabel katastrof både för sig själv och sin omvärld. Exakt vad som händer när ett område besudlas av utomvärldslig magi är upp till SL att avgöra, men här ges några exempel på vad som kan tänkas inträffa.

- Den magiska energin i området sinar. CL minskar med -3 och kostnaden för att lägga besvärjelser fördubblas.
- Leylingarna syns allt mer sällan, vissa blånar och spyr magisk energi, andra ylar uppgivet. Snart hittar man drivor med döda, spruckna, förkolnade och ruttnade leylingar. Goblinerna ser det som ett ont omen och flyr stadsdelen.
- Saker och ting försvinner. Det kanske börjar med mindre föremål, men snart försvinner folk från gatan och torn från fasaderna. Det finns all anledning att vara orolig.
- Områden börjar förvridas. Verkligheten är inte alls lika påtaglig som den var tidigare. Även din tidigare så trevlige granne ser numera ut som en Hängiven.
- Risken för snedtändning vid kontakt med ghanlinjer fördubblas.
- De onda, destruktiva krafterna i underjorden börjar frodas och sprider sig över stadens gator — särskilt olika muterade och förvridna magiska varelser av olika slag krälar hungriga på tvåbensköttupp till ytan.

TIDSSTORMAR

Ibland ter sig världen som en betydligt osäkrare hemvist än vanligt (om det nu någonsin är så att den har varit säker är en annan fråga). Ett sådant tillfälle är när de fruktade tidsstormarna sveper fram över Chronopias toppiga landskap. Då kan vad som helst hända. Tidsstormarna uppstår ur energier som verkar mellan vår tid och verklighet, svunna tider och andra dimensionsplan och världar. Oftast är de ganska ofarliga och sveper genom en gränd eller två, slukar en oförsiktig byracka eller en benlös tiggare för att sedan ebba ut. Men ibland, någon gång varje decennium, blåser de upp till kraftiga stormar, ylande orkaner och tyfoner som går som jättelika dvärgiska ångvältar genom Chronopia och sliter upp tidsrevor och dimensionsportar (se ovan). Att tidsstormar är i annalkande är oftast ingalunda okänt bland stadens magiker, men tyvärr vet man så lite om deras ursprung att man inte kan göra någonting för att förebygga dem. Man får vänta på deras ankomst och förbereda sig så att man kan minimera förstörelsen och förödelsen. Förutom att tidsstormarna vållar gemene man en hel massa besvär (träffas man av stormen så är det lätt hänt att man hamnar på en plats man helst hade velat undvika, en döende planet, en vansinnesdimension eller en förpestad öken) banar den också väg för de som vill utnyttja den magiska energin negativt. Då barriärerna mellan de olika världar försvagas under tidsstormar blir det mycket lättare att åkalla fasansfulla demoner från brinnande helvetesdimensioner. Tyvärr, vilket Chronopias innevånare har fått erfara många gånger, blir det inte på något sätt lättare att kontrollera det man lyckas åkalla, snarare tvärtom.

MAGISTORMAR

Magistormarna är ett fenomen som till viss del liknar tidsstormarna, åtminstone så mycket att många lekmän ofta blandar ihop de båda begreppen. En magistorm är koncentrerad magisk energi som sveper likt en tornado genom gator och gränder, över broar och torg. De är sällan särskilt stora (1T20 meter höga, 1T10 meter i diameter), men då och då blåser det upp på riktigt och då finns det all anledning för Chronopias magiker att hålla ordentligt i magikerhatten. Inuti magistormen växlar och förändras den magiska energin ständigt på ett sätt som är okänt för de flesta såväl inom— som utomvärldsliga magiker. Det enda man vet är egentligen att en person som fångas i en magistorm kan drabbas av i stort sett vad som helst — allt från gudomlig välsignelse till fruktansvärda magiska förbannelser finns på repertoaren. Magistormar går att kontrollera, men det är ett vansinnigt omständligt, farligt och tids— och kraftödande arbete, varför man brukar låta magistormarna självdö (en magistorm håller normalt en hastighet av 2T10 meter per SR (själva stormvinden blåser givetvis mycket snabbare) och har en genomsnittlig livslängd på 1T6+2 dygn). I Chronopia har man för vana att döpa magistormarna i bokstavsordning. Senast var det magistormen Livo som härjade i Meledith.

I närheten av en magistorm (dubbelt så stor radie som magistormen själv) pulserar det magiska kraftflödet på ett mycket ovanligt sätt. Varje gång någon skall använda magi skall man därför slå 1T6: 1-2 Goda förhållanden, 3-4 Normala förhållanden, 5-6 Dåliga förhållanden. Råder goda förhållanden ökar CL med +3 och kostnaden minskar med ett (kan dock inte bli lägre än ett). Råder dåliga förhållande minskar CL med -3 och kostnaden dubbleras.

Om någon skulle fångas i en magistorm kan SL använda nedanstående tabell som vägledning och inspiration. Slaget kan modifieras efter tycke. En lämplig riktlinje torde dock vara: ju större magistorm, desto högre modfikation, ju mindre magistorm, desto lägre modifikation.

MAGIDÖDA OMRÅDEN

I Chronopia finns det områden där magin inte fungerar. Genom dem löper inga ghanlinjer, där bor inga magiker, där frodas inte de kuttrande leylingarna och där sjunger inte gargoylerna sin sorgesång från taknockarna. Där saknas allt som för många är det som gör livet värt att leva. Hyrorna är låga, fönster gapar tomma, dörrar slår för vinden. På sina ställen ser det ut som en kraftig pestepidemi dragit fram, med den skillnaden att det saknas drivor med ruttnande lik. Den magiker är inte född som kan kasta en besvärjelse i eller in i ett magidött område. Det magiska föremål är inte skapt som fungerar i ett magidött område. Magiska varelser som rör sig in i magidöda områden förintas omedelbart, som genom ett trollslag. Magiker och magiska varelser kan känna magidöda områden på långa avstånd, om de inte dolts med lirium av någon illvillig häxjägare eller magikerhatare.

Magidöda områden kan uppkomma av en rad olika anledningar, de flesta av dem fullkomligt okända för såväl den chronopiske stadsbon som kejsarens tidsmagiker. Helt säker är man dock på att det vid ett antal tillfällen har uppstått när det magiska kraftflödet perverterats av utomvärldsliga energier. I de allra flesta fallen har man dock lyckats begränsa utbredningen, tack vare enorma insatser från bland andra Galdermästarna som är ovanligt handlingskraftiga när det kommer till att stoppa en perverteringen och förvridning av det chronopiska magiflödet. Det ryktas dock att det sakta men säkert håller på att sprida sig ett enormt magidött område långt under Chronopia, ett område som sakta men säkert kommer att kämpa sig upp till ytan, ett område som inte ens kejsaren, Galdermästarna, Mentalisternas traktat, Animistkollegiet och tidsmagikerna tillsammans kommer att kunna hindra från att omsluta hela Chronopia. Detta förnekas givetvismycket bestämt av en rad kejserliga talesmän, framför allt tribunerna, som försöker avfärda det hela som propaganda från de Hängivnas sida.

MAGI OCH VAPEN OCH RUSTNINGAR I CHRONOPIA

I Vapen och rustningar i Chronopia beskrivs ett mer detaljerat stridssystem för realistiska och spännande strider. Systemet baserar sig på att

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

stridsrundan delar upp i tre handlingstillfällen i vilket stridens aktörer kan utföra olika många handlingar beroende bl. a. på hur hög deras SMI är, vad de bär för vapen och rustningar, hur höga deras färdighetsvärden är m. m. Här beskriver vi bara som kortast hur magi fungerar om man använder det handlingsbaserade stridssystemet.

MAGI OCH HANDLINGAR

Att kasta besvärjelser eller använda föremål tar, precis som nästan allting annat, handlingar i anspråk. I stort sett tar det fortfarande en SR att lägga en besvärjelse, även om det numera är fullt möjligt att en besvärjelse, även om den inte är kvick, börjar verka i samma stridsrunda som den kastas. Detta gör att magi blir bättre än i grundreglerna om man använder Magikerns handbok och Krigarens handbok tillsammans.

En extremt skicklig magiker får dessutom extra handlingar om han har ett extremt högt FV i den aktuella magiskolan (dessa får givetvis endast användas till att kasta besvärjelser):

FV 21+ ger en extra handling, FV 41+ ger ytterligare en extra handling o. s. v.

KASTA EN NORMAL BESVÄRJELSE:

2 handlingar (1 handling att förbereda, 1 handling att kasta).

KASTA EN KVICK BESVÄRJELSE:

1 handling (ingen handling att förbereda, 1 handling att kasta).

KASTA EN MINIMAGISK BESVÄRJELSE:

1 handling (om det är en extremt farlig, annars kan upp till tre minimagiska besvärjelser lägga i samma handling).

KASTA EN BESVÄRJELSE FRÅN ETT MAGISKT PERGAMENT:

4 (1 handling att förbereda, 2 handlingar att läsa och 1 handling att kasta).

ANVÄNDA ETT MAGISKT FÖREMÅL:

1 handling (ingen handling att förbereda, 1 handling att utlösa besvärjelsen).

Minimagi

Minimagin är den allra första typen av magi som en nybliven lärling lär sig att hantera. Framför allt för att minimagin är svag och därför relativt ofarlig att använda — även om saker och ting skulle gå fel — men även för att en lärling som är någorlunda kunnig i minimagi blir en utomordentligt bra hjälpreda åt sin mästare.

Minimagi är en färdighet som alla magiker automatiskt behärskar till samma FV som hans bästa magiskola. Värdet kan höjas med bakgrundspoäng eller erfarenhetspoäng på sedvanligt sätt. För varje FV i färdigheten behärskar magikern två valfria minimagiska besvärjelser. Minimagi kostar ingenting att kasta och är så enkelt att man kan kasta två minimagiska besvärjelser per stridsrunda.

Minimagin är inte bara praktisk i vardagslivet, den hjälper också magikern att imponera på sin omgivning. En gubbe med stor hatt och långt vitt skägg må vara respekt ingivande, men folk kommer att titta extra om det slår gnistor, viner virvelvindar och spelas musik där han går. Minimagi kan också användas för att krydda de vanliga besvärjelserna lite extra.

Här följer ett antal minimagiska besvärjelser kortfattat beskrivna. Det står SL fritt att själv skapa eller låta spelarna uppfinna hur många nya besvärjelser som helst.

BEVARA

BEVARA är en mycket praktisk besvärjelse med vars hjälp magikerna kan hindra att grädden surnar, köttet ruttnar eller vinet blir till ättika. Varje BEVARA påverkar 5 kilo. Mycket praktiskt om man är en sann isolationist som vägrar lämna hus och hem.

BLÄDDRA

Inte alla magiker orkar vända sida själva när de läser eller skriver. BLÄDDRA vänder ljudlöst blad på kommando under 1 timme.

DÖDA

En mycket praktisk besvärjelse för den magiker vars laboratorium har invaderats av otrevliga småkryp. En DÖDA kan användas för att döda insekter och annat otyg som har mindre än 1 KP (alltså inte leylingar). För att göra sig av med liket kan man kremera det med ELD.

ELD

Den minimagiska besvärjelsen ELD skapar en gnista, en liten flamma som kan tända en ljuslåga, en gaslykta eller väl preparerad brasa. ELD gör ingen skada.

GRO

Besvärjelsen får frön att gro omedelbart och växa med tiodubbla normal hastigheten. Idealisk för den otålige trädgårdsskötaren. Påverkar inte växter större än normala krukväxter.

HÄMTA

HÄMTA hämtar ett föremål (max 0,5 kg) så att magikern får det i sin hand. HÄMTA har en räckvidd på 10 meter. Praktiskt när förfriskningarna är utom räckhåll i laboratoriet, eller man tappat ögonglasen i golvet.

KASTA

Med KASTA kan magikern slunga iväg ett oönskat föremål (max 1 kg) upp till 10 meter. Räckvidden är fem meter. Idealiskt för att slita toupén av någon fåfäng adelsman eller göra sig av med svavelosande experimentrester.

KOKA

KOKA är en besvärjelse som är mycket praktisk vid matlagning. Att koka te, njursoppa, råttstuvning, kaffe eller vinglögg går på mindre än en minut och allting blir rasande fräscht.

KYLA/VÄRMA

Besvärjelsen höjer eller sänker temperaturen i 10 kubikmeter luft, eller 1 liter vätska, med upp till 10°C. Effekten är kumulativ, men kan inte sänka temperaturen under 0°C eller höja den över 40°C. KYLA/VÄRMA varar i 1 timme.

LAGA

En mycket praktisk besvärjelse för den slapphänte och fumlige magikern. LAGA lagar permanent mindre revor och sprickor i icke-magiska föremål (papper, pergament, frukostskålar).

LJUSSKEN

LJUSSKEN kan skapa ett svagt ljussken, precis lagom starkt för läsning, eller ett livligt och intensivt ljusspel i regnbågens alla färger som följer magikern vart han än går. Varaktigheten är 1 timme.

LYFTA

Allt för ofta hamnar saker där de inte borde, då framför allt under tunga föremål som man inte skall lyfta om man är rädd om ryggen. LYFTA kan få ett föremål (max 50 kilo) att sväva stationärt i luften under 1 minut. Effekten är inte kumulativ.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

LÄKA
Om man skär sig under sina intensiva experiment är det bra kunna lägga om såret direkt. LÄKA sparar många meter sårlindor åt den rundhändte magikern genom att omedelbart hela mindre skärsår.

LÄSA
På ålderns höst sätter ofta synproblemen in, ibland så svåra att de inte ens går att justera med ögonglas. Då är det en lättnad för magikern att kunna låta en spökröst LÄSA högt för honom ur hans slitna formelsamlingar. Också praktisk när man sjåar som bäst i laboratoriet. Varaktighet 1 timme, räckvidd 5 meter.

MUSIK
Lite musik lättar alltid upp stämningen (om det inte är Lubocus "Mordsymfoni" förstås) och gör arbetet lättare. Musiken, som spelar under 10 minuter, är inte starkare än att det går att föra ett normalt samtal.

REGNSKYDD
Alla vet hur fruktansvärt irriterande det är att blötas ned av en plötslig regnskur. För att skydda sig själv, sina formelsamlingar, fullmakter och andra viktiga dokument från att bli en oläsbar sörja kan magikern lägga REGNSKYDD. Under varaktigheten (1 timme) träffar inget regn magikern.

RENA
Med RENA kan upp till en liter vätska renas från naturliga föroreningar (alltså inte gifter o. d.) som råtträck, elaka parasiter, avloppsvatten, fiskrens och dynga. Den gör surt vin klart och friskt, eller gammalt öl som nytt.

RENT
En besvärjelse för den late magikern. RENT städar 10m2 skinande rent, blankt som ett nybonat golv. Den får inte undan döda råttor och annan ohyra (dessa sopas under mattan), men kan däremot användas för att putsa silver, rustningar, högtidsskrudar, utmärkelser m. m.

SKRIVA
Besvärjelsen förtrollar en penna som under en timme nedtecknar allt som magikern säger (givetvis måste papper eller pergament finnas tillgängligt). Idealisk vid avancerade experiment.

SLÄCKA
SLÄCKA släcker en mindre låga, exempelvis ett ljus eller en mindre gaslykta. Räckvidden är 5 meter.

SMAK
En magiker har inte alltid överdrivet mycket tid över att ägna åt matlagning varför SMAK är en utomordentligt användbar besvärjelse. Den får potatis att smaka som trancherat vildsvin med murmeldjurssås och rovor att dofta av brundiska kryddor. Kan också med fördel användas för att få irriterande värdshusbesökares mat att smaka dynga.

SUDDA
Används för att SUDDA i icke-magiska dokument. Sidan blir helt blank — som om det aldrig stått något där. Texten kan givetvis återställas med ytterligare en SUDDA.

TORRT
TORRT torkar upp en deciliter vätska och ser till att den inte lämnar några som helst fläckar. Praktisk om man äter och dricker samtidigt som man arbetar.

VIND
Besvärjelsen framkallar en svepande VIND som kan rycka tag i magikerns hår och klädnad, blåsa upp öppna dörrar, hålla mygg och annat oknytt på avstånd. Vinden blåser i 1 timme och följer magikern vart han än går.

VINDSKYDD
VINDSKYDD skyddar magikern från svagare vindar som normalt skulle kunna skapa oreda i hans laboratorium under 1 timme. Starkare stormvindar påverkas inte av VINDSKYDD.

ÖPPNA/STÄNGA
Besvärjelsen öppnar eller stänger olåsta dörrar, skåp, garderober, kistor, skrin, fönster och luckor. En ÖPPNA/STÄNGA krävs för varje dörr eller fönster som skall öppnas. Används av den driftige för att göra effektfulla entréer.

ÖRFIL
En mycket praktisk besvärjelse om man vill ha någons uppmärksamhet, sätta sig i respekt, eller bestraffa någon utan att göra någon egentlig skada. ÖRFILen levereras som en kraftig snärt över offrets kind.

ALLMÄNNA BESVÄRJELSER

6 SE AURA
ALLMÄN

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Alla magiska föremål, varelser, magiker och andra hemskheter omges av en magisk aura, en aura som talar om vem de är. Beroende på hur stark auran är och vilken färg den har, om den pulserar eller är konstant kan man utläsa vilken typ av magiker man har att göra med, hur kraftfull han är o. s. v. Även folk som inte är förknippade med magi (även om också människorna, dvärgarna, alverna och alla har en magisk livsgnista i sig — även om den är ack så lite) har auror. De aurorna är annorlunda, de skimrar inte på samma sätt, men de går alldeles utmärkt att se med SE AURA.

BLÅ	HÖGMOD, RASERI
BLÅVIT	DÖD MATERIA
GRÅ	DVÄRGAR, SJUKDOM, RÄDSLA
GRÖN	ANIMISTER, VÄLVILJA, TROLL, GOBLINER, ORCHER
GUL	ALVER, SKRÄCK
LILA	DEMONER, AVUND-SJUKA, FÖRVIRRING
ORANGE	ELEMENTARMAGIKER, WONGOSER
RÖD	CESTODITER, VANSINNE, SENSUALITET
SVART	NEKROMANTIKER, DÖD, ILSKA, ODÖDA, ONDSKA
VIT	MENTALISTER, TIDSMAGIKER (MYCKET STARKARE VIT), LIV
PULSERANDE	FARLIG, SVÅRBERÄKNELIG
SKIMRANDE	SKIMMRANDETS INTENSITET VISAR HUR STOR AURA STYRKAN ÄR HOS DEN BETRAKTADE.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

12 AVSKÄRMNING

ALLMÄN

FVx1 RUTOR

FVx1 MINUTER

Många av Chronopias magiker är angelägna om att hemlighålla sin verksamhet och skydda sitt hus från insyn. AVSKÄRMNING hindrar magiker och annat löst folk att upptäcka magikerns krafter med hjälp av Känna magi, se hans magiska aura, upptäcka hans magiska föremål eller hans leylingar. AVSKÄRMNING kan övervinnas av besvärjelser på sedvanligt sätt.

15 UTVINNA KARA

ALLMÄN

FVx1 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Vissa av Chronopias magiker har lärt sig att tygla den magiska energin och förvara den i magiska behållare. Det är en riskabel men mycket lönsam process, som dessutom är bra för magikern själv om han lär sig behärska den. Besvärjelsen kan bara läggas i direkt närhet till en ghanlinje och låter — om den lyckas — magikern utvinna och lagra PSY-poäng i en magisk behållare. Utvinningstakten är ett PSY-poäng per SR (kan ökas med ett per effektgrad). Om besvärjelsen misslyckas måste magikern omedelbart slå på snedtändningstabellen (om han inte lyckas med ett svårt PSY-slag).

Animism

Här i Magikerns handbok presenteras, förutom nya besvärjelser till den klassiska animismen, den typ av animism som används av cestoditerna. Den kallas underjordens magi och är endast tillgänglig för cestoditer.

7 TALA MED TRÄ

ANIMISM

FV/2 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Trä finns nästan överallt i hela Chronopia, i dörrar, fönsterluckor, vagnar, broar, takbjälkar, sängar, vaggor, böcker, stolar, bord, tunnor och sejdlar. Även om det kanske var länge sedan som det träd som träet härstammar ifrån skildes från sina rötter lever träet vidare. Just därför är en av animistens största tillgångar hans förmåga att tala med träet. Naturligtvis är det inte alltid överdrivet enkelt att få något vettigt ur en karmstol eller en gammal sönderläst bok, de är oftast både trötta, trögtänkta och ointresserade, men ibland kan man få de mest häpnadsväckande klarsynta iakttagelser, i varje fall av saker som inträffat i dess omedelbara närhet. Ju äldre och kraftigare behandlat träet är desto svårare är det att få det att tala (exempelvis kräver pappper fler effektgrader än stolar och bord). Observera att endast magikern hör träets röst, men måste själv tala klart och tydligt för att träet skall uppfatta vad han säger.

15 VÄXTHAMN

ANIMISM

PERSONLIG

FVx1 TIMMAR

Magikern tar med hjälp av växthamn formen av en gammal, kraftig man med lavar som skägg och bark som rynkig hud. En man som av alla djur och växter ses som skogens obestridde herre, deras vän och härskare. När han befinner sig i växthamn kan han:

1. Kommunicera obehindrat med alla växter och djur.
2. Påverkas av animism och underjordens magi. Han får dock slå motståndsslag.
3. Angripa fiender.
4. Röra sig med sin normala förflyttningsförmåga, utan att påverkas negativt av skogsterräng.
5. Inte angripas av oprovocerade djur. Dessa söker sig istället till honom.
6. Få näring för ett dygn genom att under en timme slå rot och suga näring ur jorden.
7. Anfalla eventuella fiender med knytnävar (1T4+1 per E).
8. Har en poängs naturligt skydd per effektgrad.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

UNDERJORDENS MAGI

5 MASKMISSIL

UNDERJORDENS MAGI

FVx2 RUTOR

OMEDELBAR

Magikern skapar en tandlarv (se Magiska varelser) ur tomma intet, som sedan slungas med en fasansfull kraft mot ett utvalt mål. Träffar larven (som gör 1T2 i skada per E) och tränger igenom rustningen fortsätter den att tugga med sina små sylvassa tänder tills någon stoppar den.

7 GALENSKAP

UNDERJORDENS MAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Med besvärjelsen GALENSKAP kan en magiker få djur, såväl vilda som tama, att bli fullständigt vansinniga. Besvärjelsen påverkar djur med 5 STO per effektgrad. Det förtrollade djuret löper amok under besvärjelsens varaktighet och anfaller fullkomligt besinningslöst allt som kommer i dess väg, dock inte magikern själv. Det är möjligt att förtrolla mer än ett djur åt gången, till och med samma besvärjelse (om de är tillräckligt små vill säga).

9 FÖRRUTTNELSE

UNDERJORDENS MAGI

FVx5 RUTOR

PERMANENT

Detta är en obehaglig formel som får allting friskt, färskt, ungt, vackert och starkt att ruttna, förmultna och bli unket, uttjänt och trist. På bara ett ögonblick kan en prunkande trädgård förvandlas till en illa skött komposthög. Besvärjelsen påverkar växter, trä och tyg, men inte levande varelser. FÖRRUTTNELSE påverkar en kubikmeter. Kuben kan vidgas med en meter i valfri riktning per effektgrad.

13 FÖRVRIDNING

UNDERJORDENS MAGI

FV/2 RUTOR

PERMANENT

FÖRVRIDNING används av cestoditerna när de försöker skapa nya, otrevliga varelser som kan bebo Chronopias kloaksystem. Besvärjelsen används för att försöka lägga till och dra ifrån detaljer hos varelserna — tandlarvernas små, sylvassa tänder är bara ett av många resultat av deras experiment. Ju högre effektgrad desto större blir förändringen hos det stackars målet. En misslyckad besvärjelse dödar ofelbart målet, varför cestoditerna än så länge avhållit sig från att experimentera på varandra.

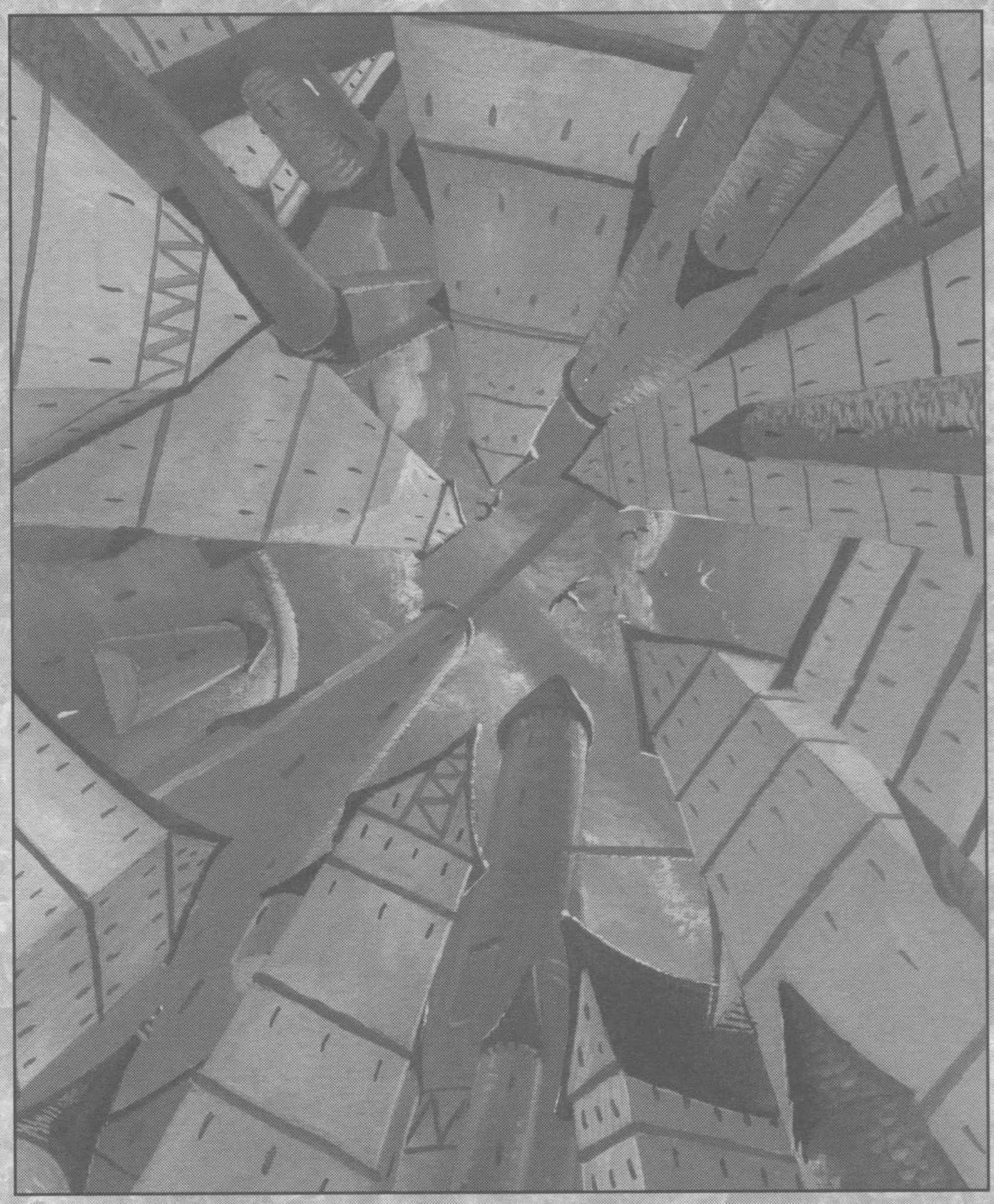
15 CESTODS FÖRBANNELSE

UNDERJORDENS MAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

CESTODS FÖRBANNELSE är en mycket makaber besvärjelse som fyller den olyckliges kropp med mycket små och mycket hungrig vita larver som smaskar i sig av allt vad smörgåsbordet bjuder av muskelvävnad, njure, lever och annan inälvsmat. Maskarnas knaprande gör 1 KP i skada per SR och effektgrad. Besvärjelsen kan bara brytas med ANTIMAGI eller HELA som då måste lyckas med ett motståndsslag E mot E på motståndstabellen.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

17 MASKARNAS HERRE

UNDERJORDENS MAGI

FVx100 RUTOR'

FVx1 TIMMAR

Med hjälp av besvärjelsen MASKARNAS HERRE kan magikern tillkalla sig alla maskar, larver, skalbaggar och andra sorters obehagliga kryp inom besvärjelsens räckvidd. De kallade djuren kommer så fort de kan. Magikern kan sedan, under resten av varaktigheten kontrollera varelserna som om de vore en enda individ. Det är därför inte ovanligt att Chronopias kloaksystem ibland fylls av vansinniga och målmedvetna maskar, iglar och larver i fantastiska mängder.

18 ANIMERA BEST

UNDERJORDENS MAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 TIMMAR

Chronopias kloaker är rika på liv av olika slag. Cestoditerna har blivit mästare på att även väcka det som inte lever — d. v. s. bubblande, osande träck och annat vidrigt avskräde — till liv och skapa fruktansvärda kloakbestar som förnöjsamt sliter cestoditernas motståndare, såväl som oskyldiga gobliner och råttfångare, i stycken. Besten får 5 i STO, STY, FYS, SMI och INT. Varje effektgrad utöver den första ökar någon av dessa fem egenskaper med ytterligare 5 (INT kan aldrig bli högre än 10). Besten anfaller med bett (1T8+halv SB, FV SMI-2) eller klor (2, 1T6+SB, FV SMI). Extra effektgrader kan också ge besten pansar (3 poäng per E). Den tar skada som vanligt och kontrolleras av magikern via kommandon.

ELEMENTARMAGI

6 ELDDÖPT

ELEMENTARMAGI

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Besvärjelsen skyddar användaren och alla ägodelar han bär med sig mot såväl naturlig som magisk eld, även om det sistnämnd kräver ett lyckat motståndsslag.

7 FORMA STEN (F)

ELEMENTARMAGI

FVx5 RUTOR

PERMANENT

Användaren kan forma sten efter sitt sinnes önskemål, helt utan begränsningar. Stenblocket (eller väggen, statyn eller vad det kan tänkas vara) kan dock inte få större eller mindre volym, massa eller densitet än tidigare. I Chronopia används besvärjelsen av allehanda magiker för att skapa fantasifulla konstverk — många av stadens mest respekterade skulptörer är av förklarliga skäl elementarmagiker. Den kan också användas för att öppna hål i väggar och annat fiffigt, varför många rikare personer använder armeringsjärn flitigt i sina byggkonstruktioner.

8 MÖRKERBLIXT (F)

ELEMENTARMAGI

FVx10 RUTOR

OMEDELBAR

Från magikerns hand slungas en blixt av kompakt mörker som träffar sitt mål med en förödande styrka och åstadkommer en ljudlig explosion. MÖRKERBLIXTEN gör 1T6 i skada per E.

8 ISLANS (F)

ELEMENTARMAGI

FVx2 RUTOR

OMEDELBAR

Från användarens hand skapas en lans av magisk is som genomborrar magikerns mål. ISLANSen gör 1T6 i skada per effektgrad. Rustningar skyddar som vanligt. Vid högre effektgrader kan magikern välja att dela upp effekten i flera ISLANSar. ISLANSarna kan riktas mot olika mål.

8 ELDSKLINGA (F)

ELEMENTARMAGI

PERSONLIG

FV STRIDSRUNDOR

Besvärjelsen skapar ett flammande svärd ur tomma intet. Svärdet är otroligt varmt, men skadar inte magikern. Det gör 1T8+2 per effektgrad i skada, väger ingenting, kan inte skadas eller pareras av icke-magiska vapen (BV 11), men tyvärr förstöras av en glacial om den lyckas övervinna dess E på motståndstabellen.

10 MAGISK BRO

ELEMENTARMAGI

FVx2 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Magikern framkallar ur tomma intet en svagt skimrande genomskinlig bro som håller för 50 kilo per effektgrad. Bron är fyra meter lång och en meter bred, mått som kan ökas med två meter för varje ytterligare effektgrad (en andra gradens MAGISK BRO kan alltså vara upp till sex meter lång och bära 100 kilo utan att brista). Behöver det påpekas att besvärjelsen används flitigt för bekväma transporter mellan Chronopias tinnar, torn, broar och balkonger.

11 ELDKLOT (F)

ELEMENTARMAGI

FVx10 RUTOR

OMEDELBAR

Magikern formar ett flammande ELDKLOT, stort som ett goblinhuvud, som tjutande slungas mot valfritt mål. Klotet gör 1T8 i skada per E och antänder såväl kläder, som hår och hud. Den olycklige tar därför 1T3 per E i skada under de närmaste 1T6 (+1 per E) stridsrundorna. Rustningar skyddar och eldklotet kan pareras med sköldar, stora platta klubbor, dörrar, bord och liknande.

11 LUFTENS VINGAR

ELEMENTARMAGI

FVx3 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Magikern kan med hjälp av den här besvärjelsen skapa kraftiga vindar som kan bär såväl honom som andra personer och föremål, levande som döda, fram mellan Chronopias tinnar och torn. LUFTENS VINGAR kan bära upp till 6 STO per effektgrad. Det är ett färdsätt som på många sätt är överlägset såväl luftskeppen som glidflyget och bärstolarna, även om det förutsätter större förkunskaper.

11 MÖRKERKLO

ELEMENTARMAGI

FVx4 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Magikern frammanar en gigantisk kloförsedd hand av massivt mörker som svävar fritt i luften och anfaller ett av magikern utvalt mål. Klon gör 1T8 (+2 per effektgrad) i skada. Den har 8 KP (+1 per effektgrad) och kan inte skadas av icke-magiska vapen. Dessutom gör den normal skada på så väl vapen som rustningar.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

12 EROSION

ELEMENTARMAGI

FVx4 RUTOR

PERMANENT

Staden Chronopia kryllar av broar, gator, torg och akvedukter som löper långt ovanför markytan. Därför kan en besvärjelse som EROSION, som förvandlar sten till porös sand, vålla en hel del intrikata problem. Det är inte ovanligt att broar raseras, hus välter och folk, vagnar och kreatur försvinner ned i kloakerna av just den orsaken. EROSION påverkar en kubikmeter per effektgrad.

15 ELEMENTARHAMN

ELEMENTARMAGI

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

I ELEMENTARHAMN låter magikern sin kropp bli ett med elementen, leva som en del av den magiska verkligheten. Magikern måste välja vilken av elementhamnarna han skall kunna anta. När han befinner sig i elementarhamn behåller han sina vanliga egenskaper om ingenting annat anges. Så länge han befinner sig i ELEMENTARHAMN kan han inte heller lägga några besvärjelser. STY, STO och FYS ökar alltid med 2 per effektgrad, någonting som givetvis påverkar såväl skador som kroppspoäng.

LUFT – DJINNEN

Djinnen är en virvelvind som av många betraktas som en ande eller ett övernaturligt väsen. Djinnen är vanligt förekommande i sabransk folktro, förmodligen på grund av att de flesta sabranska magiker med glädje hänger sig åt luftens magi. Den kan:

1. Förflytta sig fritt i luftrummet med en hastighet av 50 rutor per SR om den inte bär på något. Bärförmågan är den normala.
2. Fånga någon i stormens öga. Denne måste övervinna djinnens styrka med sin egen för att ta sig ut.
3. Skapa oreda. Allting — föremål såväl som varelser — måste lyckas med ett motståndsslag mot djinnens STY eller blåsas omkull.
4. Skadas inte av materiella vapen. Magiska vapen gör halv skada.
5. Blåsa upp en elakartad sandstorm. Om någon fångas i djinnen tar denne 1 KP i skada per SR (endast heltäckande ökenrustningar skyddar). När djinnen gjort minst 6 KP i skada har huden skalats av och offret kan endast räddas av en HELA E4, annars dör den olycklige inom FYS SR.

JORD – MERLOG

Merlogen är en vagt människoliknande, kraftigt byggd varelse av kompakt jord. Den kan ta i stort sett vilken skepnad som helst. Den kan:

1. Röra sig fritt genom jord, med en hastighet av 5 meter per stridsrunda och tillika bli ett med jorden, så att den omöjligen kan skiljas från den.
2. Göra sitt översta hudlager extremt hårt (tar 1 SR). Det absorberar då 4.
3. Ta normal skada, men gör automatiskt samma skada på angriparens vapen.
4. Skapa en mindre jordskalv som gör att alla inom STY rutor måste slå ett normalt SMI-slag eller ramla omkull.
5. Slunga iväg projektiler ur sin egen kropp (kostnad 1 KP, 1T6+2 per E i skada, FV 8+2 per E).
6. Läka eventuella skador med en hastighet av 1 KP per SR i kontakt med jord.

VATTEN – LEVIATHAN

Leviathan manifesterar sig som en vagt människoliknande malström av klaraste vatten, men kan även ta andra former. Den kan:

1. Ta 1 KP i skada var tionde minut den befinner sig på torra land.
2. Läka 1 KP per SR och E i kontakt med en större mängd vatten.
3. Svepa in en varelse i sin kropp för att dränka den. Den gör då 1T10 (+1 per effektgrad) i skada varje stridsrunda.
4. Ta endast halv skada av icke-magiska vapen.
5. Förflytta sig obehindrat (S16) i vattnet och sakta (L3) på land.
6. Spruta en koncentrerad och stark vattenstråle som gör 1T6 (kostnad 1 KP, +1 per E) i skada och utan problem välter lösa föremål.

ELD – ELOHIM

Elohim är en vagt människoliknande pelare av eld som brinner med en sällan skådad intensitet. Den kan anta i stort sett vilken skepnad som helst. Den kan:

1. Förflytta sig genom luften (F10+2 per E) och på marken (L8+1 per E).
2. Ta halv skada av icke-magiska vapen.
3. Slunga eldklot som gör 1T8 (+2 per effektgrad) i skada.
4. Sätta eld på brännbara föremål som den vidrör.
5. Läka skador med en hastighet av 1 KP per SR och E i kontakt med eld.
6. Forma och absorbera eld efter tycke och smak.

MÖRKER – NACHTURNE

Nachturne är en varelse av massivt mörker som ofta tar skepnaden av en behornad, könlös demon. Den kan:

1. Inte skadas av icke-magiska vapen.
2. Skapa ett magiskt mörker omkring sig. Fungerar precis som besvärjelsen MÖRKER, med samma E som Nachturnen, men kostar endast ett PSY.
3. Förflytta sig i så väl luft som på land med en hastighet av 20 rutor per SR.
4. Skräckslå. Om nachturnen övervinner sitt offers PSY med sin egen på motståndstabellen tvingas offret att slå på skräcktabellen.
5. Se obehindrat i mörker, så väl magiskt som äkta.
6. Angripa med huggtänder (1T10+1 per E), såväl som klor (1T8+1 per E) av massivt mörker. Attackerna kräver lyckat färdighetsslag för Slagsmål.
7. Gömma sig i skuggor och mörker. Den kan då endast upptäckas med Känna magi och Upptäcka fara.
8. Ta 1T3 i skada varje SR den utsätts för solljus eller magiskt ljus.

LJUS – CANDOLOR

Candoloren uppenbarar sig som en otydlig varelse av klart ljus. Den kan:

1. Inte skadas av icke-magiska vapen.
2. Lysa upp ett område med klart, varmt ljus. Området har en radie på tio rutor per effektgrad.
3. Förflytta sig fritt genom såväl luft som vatten med en hastighet av 50 rutor per SR.
4. Blända varelser. Alla varelser som ser en candolor måste lyckas med ett PSY-slag, eller bli bländade under 2T6 stridsrundor. Varelser med mörkersyn och svartfolk måste slå ett svårt PSY-slag. Bländade varelser har -10 i CL på allt de företar sig.
5. Slunga BLIXTar av samma effektgrad som candoloren. Dessa kostar endast 1 PSY, men har ett FV som är lika med 8+E.

KÖLD – VARIAL

Varialen är en varelse av is som sprider isande kyla omkring sig. Den kan:

1. Röra sig med magikerns vanliga förflyttning.
2. Är immun mot alla former av köldattacker.
3. Attackera en motståndare med en ISLANS av samma effektgrad som varialen själv. Attacken tar endast en handling i anspråk och kostar alltid endast ett PSY.
4. Ge någon köldskador vid närkontakt. 1T2 per effektgrad och stridsrunda.
5. Ta skada av icke-magiska vapen, men själv göra lika mycket i skada på vapnet.
6. Kyla ned ett föremål så mycket att det obönhörligen krossas om det utsätts för ett slag med ett hårt föremål som gör mer än ett i skada.
7. Ta dubbel skada av värmeattacker.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

VÄRME – BASTHU

Basthun uppenbarar sig som en vagt humanoidliknande varelse av värme som får luften omkring den att vibrera oroväckande. Värmen i närheten av en basthu är i det närmaste outhärdlig. Den kan:

1. Förflytta sig flygande med en hastighet av 15 rutor per stridsrunda.
2. Tända eld på lättantändliga föremål (papper, torrt gräs, tobak).
3. Inte skadas av någon form av värmeattacker.
4. Attackera en motståndare med en värmestråle som ger otäcka brännsår. Attacken gör 1T6 (+2 per E) i skada.
5. Omfamna en varelse så att den tar 1T8 (+1 per E) i skada varje SR. Rustningar skyddar under de två första stridsrundorna. Skadan dras från totala KP.
6. Inte skadas av icke-magiska vapen. Däremot tar alla icke-magiska vapen som träffar basthun 1T4(+1 per E) i skada.

18 DRAKENS ANDEDRÄKT

ELEMENTARMAGI

FVx3 RUTOR

FV STRIDSRUNDOR

Med DRAKENS ANDEDRÄKT kan magikern under varaktigheten varje stridsrunda blåsa en eldkvast som gör 4T6 i skada. Konen är som bredast drygt tre meter. I en stad som Chronopia är det lätt hänt att den orsakar mer förödelse än man först tänkt sig. Elden har ju inga större svårigheter att ta sig från tak till tak när det är så trångt som det är i de mer tätbebyggda kvarteren.

MENTALISM

5 SINNESSKÄRPA

MENTALISM

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Besvärjelsen höjer magikerns sinnens prestanda till övermänskliga nivåer. Han kan utan problem höra en fjäder falla, hitta nålen i höstacken, känna ilningar längs ryggraden och se en råtta på gatan från toppen av Galdermästarnas torn. CL i Lyssna, Finna dolda ting och Upptäcka fara ökar med +3 för varje E.

6 KRAFTSAMLING

MENTALISM

PERSONLIG/BERÖRING

FV/2 STRIDSRUNDOR

Ibland kan man behöva göra saker som man normalt inte klarar av, exempelvis lyfta en oxkärra, slå omkull ett utkastartroll, hoppa fyra meter rakt upp eller slå igenom en stenvägg. Kraftsamling ger för varje effektgrad trollkarlen +3 i CL på valfri handling, även handlingar som normalt betraktas som långt mer än övermänskliga.

7 STÅLSÄTTNING

MENTALISM

PERSONLIG/BERÖRING

FVx1 STRIDSRUNDOR

Magikern kan under besvärjelsens varaktighet fullständigt ignorera alla effekter av skador (så länge inte någon kroppsdel blir kritiskt skadad, i sådana fall blir den omedelbart obrukbar). När besvärjelsens varaktighet löper ut tar magikern skada som vanligt och måste lyckas med ett FYS-slag för att inte svimma av den samlade smärtan.

8 MINNESFÖRLUST

MENTALISM

FVx10 RUTOR

SPECIELL

Magikern tränger in i offrets sinne och rumsterar om ordentligt, kanske så ordentligt att det stackars offret för alltid glömmer vem han är och varifrån han kommer. Effektgraderna (d. v. s. hur många som används till varje mål) avgör vad den olycklige glömmer och hur lång tid det kommer att vara förträngt.

E1 — De senaste 10 minuterna, 1 timme.
E2 — Den senaste timmen, 10 timmar.
E3 — Den senaste månaden, 1 vecka.
E4 — Det senaste året, en månad.
E5 — De senaste tio åren, ett år.
E6 — Allt, permanent

11 KRAFTMÄTNING

MENTALISM

FVx10 RUTOR

OMEDELBAR

Magikern tränger in i sitt offers sinne och försöker, genom att fokusera sin magiska energi till en mental projektil åsamka sitt offer största möjliga skada. Kraftmätningen avgörs med ett motståndsslag PSY mot PSY. KRAFTMÄTNINGEN gör 1T4 i skada per E. Skadan räknas på totala KP.

13 SPÖKKROPP

MENTALISM

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Med besvärjelsen SPÖKKROPP låter magikerna sin kropp bli svagt genomskinlig, han förlorar färg och konturerna blir suddiga. Effekten påverkar även allt han bär på sig. Så länge besvärjelsen är aktiv kan magikern röra sig fritt genom väggar, dörrar, tak och golv. Han tar inte heller skada av annat än eld (halv skada) och magiska vapen. Tyvärr kan han också utan problem drunkna, andas måste han ju fortfarande, precis som så mycket annat levande.

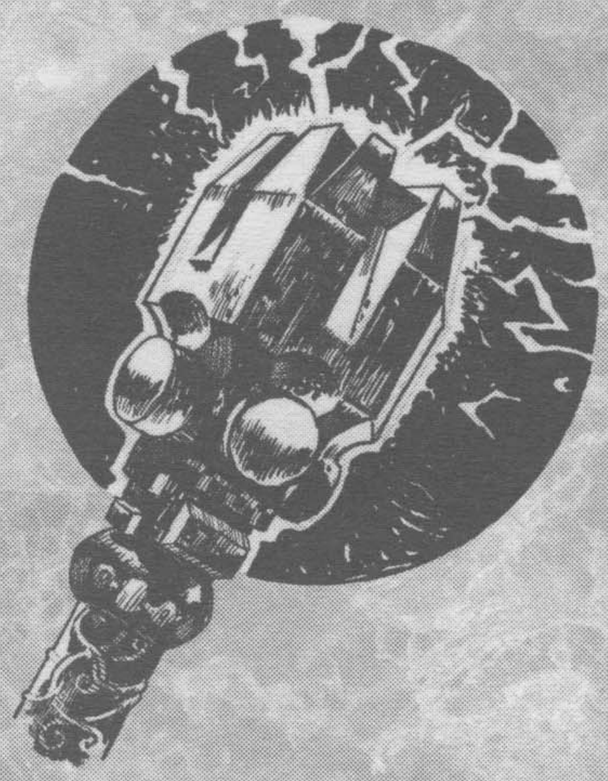
19 VÄRLDENS SJÄL

MENTALISM

FVx1 KILOMETER

FVx1 TIMMAR

En magiker som behärskar VÄRLDENS SJÄL hör till några av de allra skickligaste sinnesanvändarna i hela den kända världen. När man använder besvärjelsen öppnar man vägar till alla andra varelsers sinnen inom hela räckvidden. Man kan välja och vraka som i ett gigantiskt bibliotek, läsa, sortera, fundera och ibland även kommunicera med andra medvetanden. Problemet med själen är inte att det är svårt att hämta information, läsa tankar, utan att det är lätt att man knyter för många kontakter och på så sätt överbelastar sitt eget medvetande. Varje timme man söker i själen måste man lyckas med ett PSY-slag för att inte tvingas att slå på snedtändningstabellen. CL modifieras med -2 för varje timme som gått sedan besvärjelsen började värka och med +1 per E.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Tidsmagi

Tidsmagin är den mäktigaste av alla magiskolor och också den svåraste att lära sig bemästra. En tidsmagiker kan öppna portar till andra tidsåldrar, förvrida tiden, skåda in i framtiden såväl som in i det förflutna, tyda det förflutnas tecken och skynda tidens flöde så att hundratals år passerar revy på bara några få sekunder. Att tidsmagin är så svår att bemästra har gjort att skolan delats i två: divinatorerna som behärskar förutskickelsens magi och chronomagerna som behärskar contortismens magi. Divinatorerna läser i evigheternas dammiga böcker, medan chronomagerna försöker tygla tidens flöde. En divinator får lära sig en besvärjelse ur contortismen för varannan besvärjelse i förutskickelse som han lär sig till FV 10. En chronomag får lära sig en besvärjelse ur förutskickelsens skola för var tredje besvärjelse inom contortismen som han lär sig till FV 10.

Tidsresor är betydligt mer problematiska än man först kanske tror. Lika viktigt som att veta var man hamnar och vad man skall göra när man kommer dit, är att veta vilka effekterna av ens handlande blir. En färd till det förflutna kan sluta med en veritabel katastrof i framtiden om man inte är tillräckligt försiktig. Precis som ringar sprids på vattnets yta sprids ringar i tiden och aktar man sig inte noga kan allting brista så till den milda grad att det kanske inte ens finns något att återvända till. Resor in i framtiden är inte lika farliga med avseende på nuet, men eftersom framtiden fortfarande är så suddig så är framtidsresor extremt farliga för de som företar dem, man vet aldrig vad man kan komma att träffa på.

Förutskickelsens magi

6 DET FÖRFLUTNAS MÄRKE

FÖRUTSKICKELSENS MAGI

BERÖRING

FV STRIDSRUNDOR

Divinatorn kan genom att röra vid föremål eller personer läsa i dem som i en öppen bok, allt som har hänt målet för besvärjelsen förlöses ut det förflutnas dimmor och blir klart och tydligt för magikern. Olika föremål har en tendens att uppfatta omgivningen olika, exempelvis koncentrerar sig bestick på vad som äts snarare än vem som äten, vapen vem som dödas och hur, snarare än av vem och lyktor koncentrerar sig på vilka som rör sig i omgivningen. För varje E kan man se, se i färg, höra eller lukta på händelser ur föremålets förflutna. Dessutom avgör effektgraden hur långt tillbaka det förflutna man kan blicka.

E1 — 1 dag
E2 — 10 dagar
E3 — 1 månad
E4 — 1 år
E5 — 10 år
E6 — 100 år o. s. v.

10 SPÅDOM

FÖRUTSKICKELSENS MAGI

SPECIELL

SPECIELL

SPÅDOM är en besvärjelse som används flitigt av divinatorerna för att hämta underlag för de betänkanden de lämnar till interpretorerna. Den ger användaren möjlighet att se en suddig och kryptisk bild av alla sannolika framtider. Starkast framträder bilder och ljud ur de framtider som förefaller mest sannolika. Det budskap som kan framtolkas ur en SPÅDOM är sällan tydligare än "den breda vägen kommer att fuktas av ilskans blod", "vargmannen ylar mot månen", "örnfolket vandrar i skinande pansar" eller "mörkrets öga skådar de vekas själar". För varje E kan man se, se i färg, höra eller lukta på framtiden. Effektgraden avgör dessutom hur långt fram i man kan blicka.

E1 — 1 dag
E2 — 10 dagar
E3 — 1 månad
E4 — 1 år
E5 — 10 år
E6 — 100 år o. s. v.

11 SONDERING

FÖRUTSKICKELSENS MAGI

FVX100 METER

FV STRIDSRUNDOR

Det finns i varje ögonblick ett otal vägar som leder mot framtiden. Vilken man väljer att vandra har oerhört stor betydelse för hur framtiden kommer att gestalta sig. Ibland kan till synes triviala beslut — som att vänta ytterligare en minut med att gå upp ur sängen — få

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

oanade följder — huset Degas går under tre veckor senare p. g. a. händelser som aldrig skulle utspelats om du valt att gå upp bara ack så lite tidigare. SONDERING används för att se vart framtidens vägar löper och ger, till skillnad från SPÅDOM, ett klart och tydligt besked. Problemet är den korta räckvidden, både i rummet och tiden (en E per dag) — varför exempelvis händelser utanför Chronopia nästan aldrig kan beräknas.

13 INSIKT

FÖRUTSKICKELSENS MAGI

FVx10 METER

FV STRIDSRUNDOR

I strid är det alltid en fördel att ständigt kunna förutse sin motståndares nästa drag, att alltid vara ett steg före. INSIKT ger den förhäxade möjlighet att se ett fåtal sekunder in i framtiden något som ger honom +5 i CL på allt han företar sig och på initiativslaget under besvärjelsens varaktighet. Förbättringen är inte kumulativ, men för varje effektgrad kan ytterligare en person förhäxas.

15 TIDSSYN

FÖRUTSKICKELSENS MAGI

FVx100 METER

FV/2 STRIDSRUNDOR

Det händer ibland att chronomagerna hänger sig åt den synnerligen riskabla sysselsättningen tidsresor. För att dessa överhuvudtaget skall kunna lyckas låter man nästan alltid en divinator lägga en TIDSSYN för att se hur det ser ut på den plats i tiden som man skall bege sig till. Det förflutna ligger betydligt mer fixerat än framtiden — det är faktiskt beroende av oss på samma sätt som vi är av det. Därför är tidsresor in i det förflutna lättare att företa, men mer riskabla med avseende på nuet. För varje E kan man se, se i färg, höra eller lukta på forn— eller framtiden. Effektgraden avgör dessutom hur långt man 'ser'.

E1 — 1 dag
E2 — 10 dagar
E3 — 1 månad
E4 — 1 år
E5 — 10 år
E6 — 100 år o. s. v.

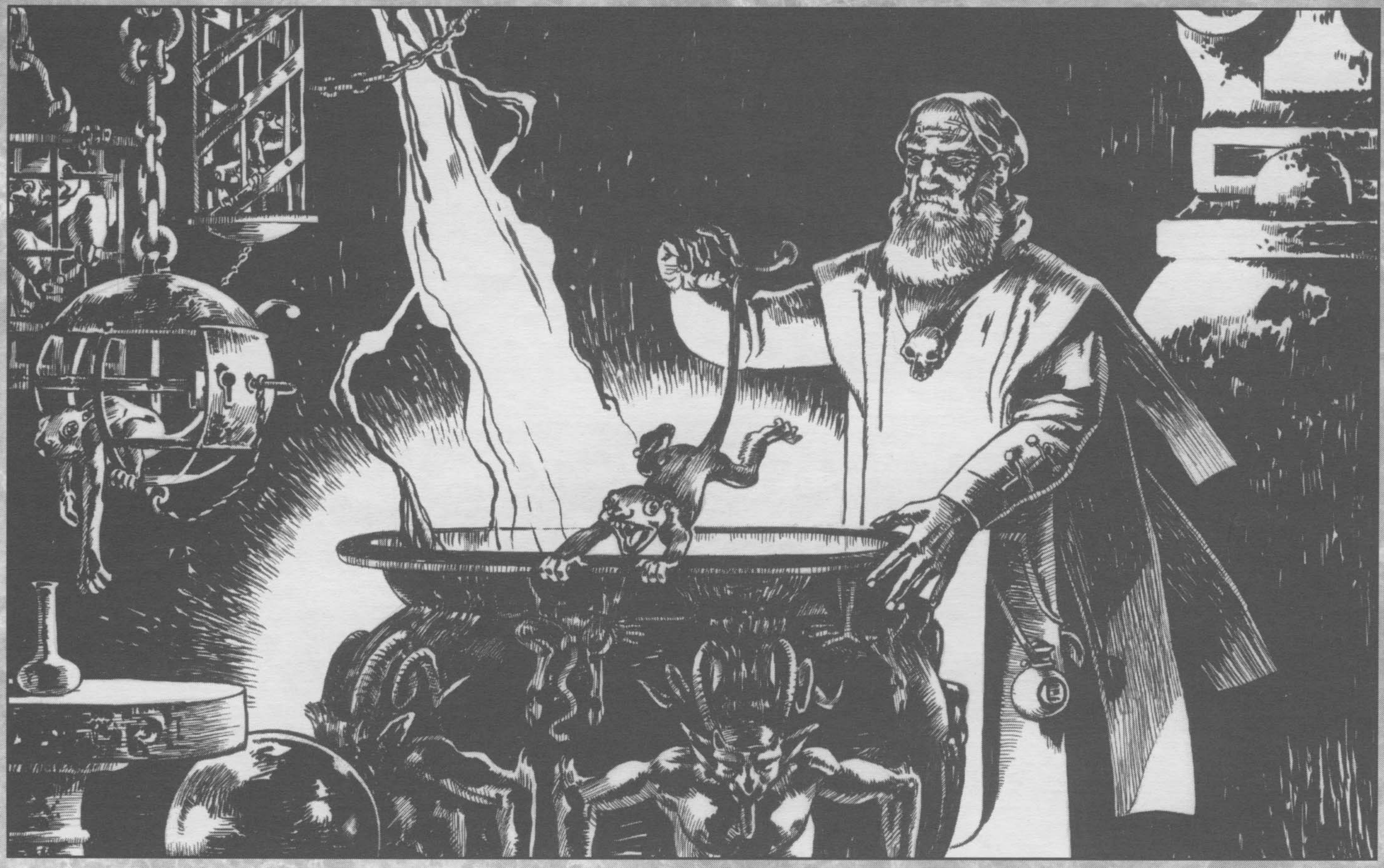
19 LOKALISERING

FÖRUTSKICKELSENS MAGI

FVx100 METER

FV/2 STRIDSRUNDOR

De resor chronomager företar in i det förflutna syftar ofta till att ställa saker och ting till rätta, att skapa ordning där det tidigare var oordning och att genom minimala förändringar förhindra katastrofer i vår tid. Därför är det viktigt att i varje tid kunna LOKALISERA den minsta märkbara förändring som kan åstadkomma den önskade förändringen i vår tid, eller framtiden. Ju högre effektgrad desto mindre är den förändring som lokaliseras, ibland kanske så liten så att den enda skillnaden mellan vår verklighet och den verklighet som kunde ha varit är just att katastrofen undviks, ingenting annat.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Contortismens magi

8 SLÖHET

CONTORTISMENS MAGI

FV RUTOR

FV/5 STRIDSRUNDOR

Magikern kan bromsa tidsflödet i ett begränsat område och påverkar alla som befinner sig i området när besvärjelsen tar effekt. För de förhäxade går allting mycket långsammare än utanför då tidens flöde har bromsat upp. De får därför sina handlingar och förflyttning halverade. Används ofta av chronomagerna vid fältslag.

E1 — 1x1 ruta
E2 — 3x3 rutor
E3 — 10x10 rutor
E4 — 25x25 rutor
E5 — 100x100 rutor o. s. v.

11 STOPPA TIDSFLÖDE

CONTORTISMENS MAGI

FV RUTOR

FV/10 STRIDSRUNDOR

Magikern kan stoppa tidsflödet i ett begränsat område. Inuti området står tiden stilla och de som befinner sig utanför upplever den förhäxade som paralyserad. Han själv upplever inte det som händer runt omkring honom utan får en minneslucka som varar lika länge som besvärjelsen. Besvärjelsen påverkar bara de som befann sig i området när den tog effekt, inte eventuella 'besökare'. Besvärjelsen används av chronomagerna i fältslag där man stoppar tidsflödet kring motståndarnas arméer och låter Svarta gardet göra processen kort med stackarna. Området som besvärjelsen påverkar måste ha ett centrum som ligger inom besvärjelsens räckvidd.

E1 — 1x1 ruta
E2 — 3x3 rutor
E3 — 10x10 rutor
E4 — 25x25 rutor
E5 — 100x100 rutor o. s. v.

14 TIDSTELEPORTATION

CONTORTISMENS MAGI

BERÖRING/PERSONLIG

OMEDELBAR

Att färdas i tiden kan göras på många olika sätt, det farligaste och mest okontrollerade av dem är genom TIDSTELEPORTATION, en metod som inte är särskilt svår att lära sig, just därför att den förflyttning i tiden man gör är väldigt oprecis. Ju högre effektgrad, desto större är sannolikheten för att man kommer dit man vill och inte hamnar i någon suspekt limbodimension. Kan givetvis användas för att göra sig av med påflugna idioter eller mordlystna hulliganer.

E1 — 1000 år
E2 — 100 år
E3 — 10 år
E4 — 1 år
E5 — 1 månad
E6 — 10 dagar o. s. v.

16 SKAPA TIDSFICKA

CONTORTISMENS MAGI

FV RUTOR

FV/5 STRIDSRUNDOR

SKAPA TIDSFICKA öppnar en ficka i tiden som gör det möjligt för den förhäxade (kan påverka en person per E) att röra sig i rummet som om tiden stod stilla (det som egentligen sker är att det skapas ytterligare tid i ett mycket begränsat område, nämligen den förhäxades omedelbara närhet). Alla utom den förhäxade är oförmögna att röra sig och kan inte ens titta på när han förändrar verkligheten. De som inte förhäxats kommer inte att uppleva det som om det har hänt något särskilt — deras tid har ju förflutit som vanligt.

17 FÖRVRIDA TID

CONTORTISMENS MAGI

FV RUTOR

KONCENTRATION

Chronomagen kan förvrida tiden på ett synnerligen obehagligt sätt. Nutid, forntid och framtid trycks ihop och blir ett. Den förhäxade blir både ofödd, nyfödd, gamling och död och begraven. Förändringen kommer gradvis och är mycket obehaglig framför allt för den förhäxade, men också för eventuella åskådare. Den förhäxade tar 1 KP i skada per stridsrunda. När besvärjelsen slutar verka återgår allt till det normala, men de intryck som den förhäxade blivit översköljd av (minnen från såväl ålderns höst, som barndom och livmodersvistelse) gör med största sannolikhet den stackaren mer eller mindre sinnessjuk.

21 ÖKA TIDSFLÖDE

CONTORTISMENS MAGI

FV RUTOR

SPECIELL

Magikern kan öka tidsflödet i en bestämd punkt (ett föremål per E) och på så sätt få människor att åldras hundra år på bara några sekunder, plantor att ruttna, bord och stolar att förmultna, järn att rosta och berg att erodera. Besvärjelsen används bland kejsarens trogna som bestraffningsmetod, något som även kommit att börja sprida sig till folket. Bryter man lagen eller missbrukar kejsarens förtroende förlorar man ett antal år av sitt liv, ibland så många att man inte längre har något kvar att leva, utan är färdig för likbränning. Processen tar 20-CL (lägst en) stridsrundor per effektgrad. Takten kan snabbas på av ytterligare effektgrader, där varje effektgrad tar ut sig själv och en tidigare i kalkylen.

E1 — 1 år
E2 — 5 år
E3 — 10 år
E4 — 20 år
E5 — 50 år
E6 — 100 år o. s. v.

23 VÄNDA TIDSFLÖDE

CONTORTISMENS MAGI

FV RUTOR

SPECIELL

Att kunna vända ett tidsflöde, att göra ett fött barn ofött, ett magiskt svärd osmitt, en sannsyn osedd och en krossad skål hel igen, är en förmåga med extremt stort användningsområde. Gammalt blir som nytt, i alla avseenden. Föremål förlorar alla sina skavanker, varelser alla sina minnen och erfarenheter. Folk som har sett saker de inte borde ha sett eller hört sånt de inte borde ha hört avprogrammeras ofta med hjälp av VÄNDA TIDSFLÖDE. Det är också ett alldeles utmärkt sätt att hålla sig ung, bara man vet hur man skall göra för att återfå de erfarenheter som går förlorade i föryngringsprocessen utan att åldras lika snabbt som man blev ung. Processen tar 20-CL (lägst en) stridsrundor per effektgrad. Takten kan snabbas på av ytterligare effektgrader, där varje effektgrad tar ut sig själv och en tidigare i kalkylen.

E1 — 1 år
E2 — 5 år
E3 — 10 år
E4 — 20 år
E5 — 50 år
E6 — 100 år o. s. v.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

26 ÖPPNA TIDSREVA

CONTORTISMENS MAGI

FV RUTOR

FV STRIDSRUNDOR

Detta är förmodligen en av de kraftigaste, men också farligaste av alla tidsmagibesvärjelser. Med hjälp av den kan man öppna en reva i tidens väv, en reva genom vilken man kan färdas till såväl framtid som forntid. Hur stor revan blir beror givetvis på effektgraden (1x1 meter per E), lika väl som räckvidden i tiden är beroende av den.

E1 — 1 dag
E2 — 10 dagar
E3 — 1 månad
E4 — 1 år
E5 — 10 år
E6 — 100 år o. s. v.

Under den tid som tidsrevan är öppen är det fullt möjligt att röra sig både fram och tillbaka genom den. De förändringar som sker i forntiden påverkar inte heller nuet förrän tidsrevan har stängts, varför det kan vara lämpligt att ta sig tillbaka så fort som möjligt, om man inte vill återvända till en verklighet där man kanske aldrig har existerat.

27 TIDSDÖD

CONTORTISMENS MAGI

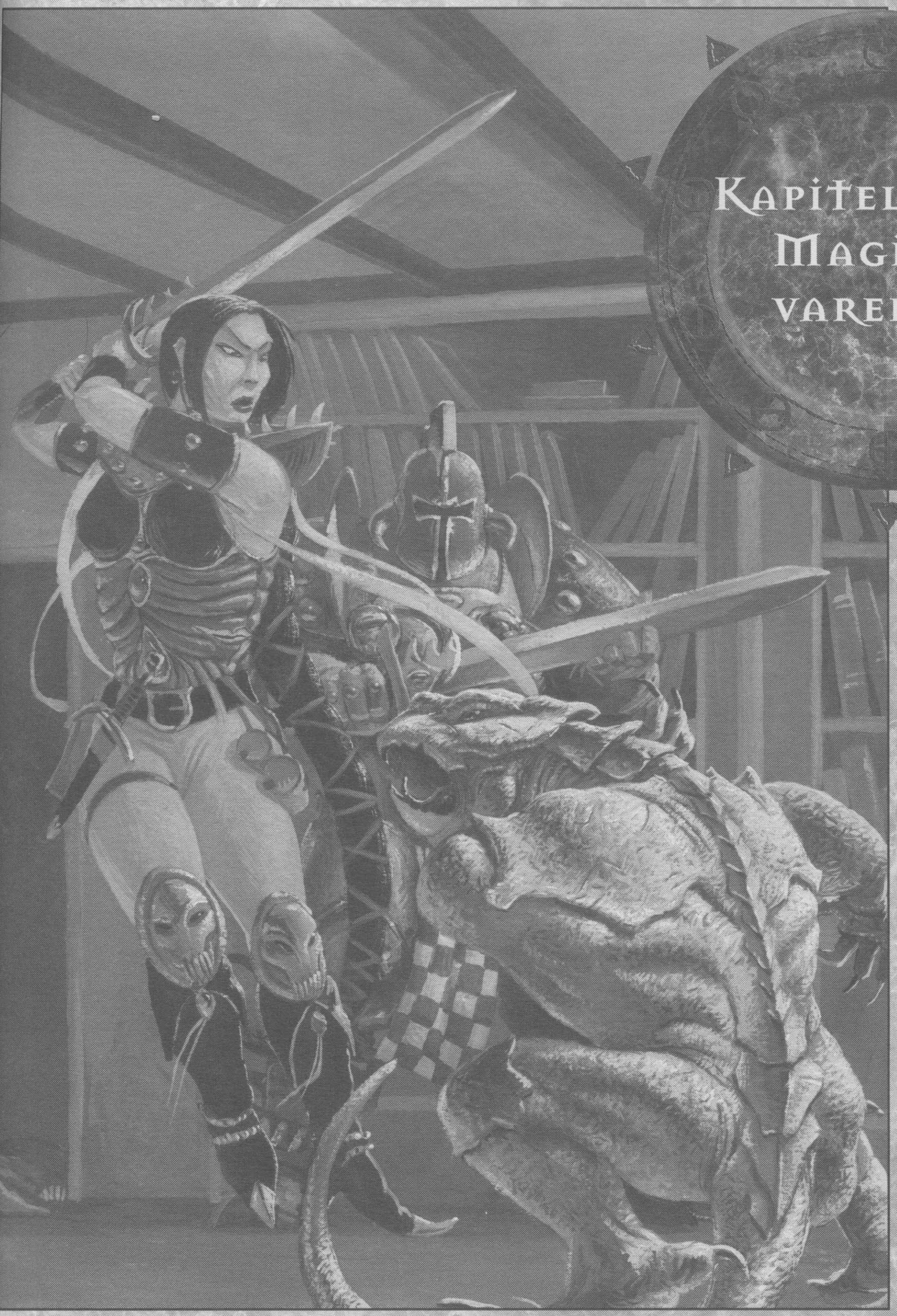
FV RUTOR

FV STRIDSRUNDOR

Tidsdöd är den farligaste kända tidsmagibesvärjelsen. Med hjälp av den kan användaren skapa ett tidsdött område, ett område som står utanför tid och rum och som omedelbart förintar allt det kommer i kontakt med. Kvar lämnas endast ett stort vitt hål av skrikande ingenting. Området som påverkas är en kubikmeter per effektgrad.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KAPITEL FYRA: MAGISKA VARELSER



CHRONOPIA ÄR PÅ MÅNGA SÄTT EN FÖRTROLLANDE, I DET NÄRMASTE MAGISK STAD OCH SÅDANA ÄR OCKSÅ MÅNGA AV DESS INNEVÅNARE. CHRONOPIAS GATOR, TORG, TINNAR OCH TORN, KLOAKER, HAMNKVARTER, GRUVOR OCH KATAKOMBER BEBOS AV VARELSER I DE MEST VARIERANDE SKEPNADER, FÄRGER, DOFTER OCH SMAKER, ALLA STARKT PRÄGLADE AV DEN LIVAKTIGA MAGISKA ENERGI SOM FLÖDAR ÖVER, UNDER OCH GENOM STADEN. I DET HÄR KAPITLET PRESENTERAS NÅGRA AV DE VARELSER SOM ROLLPERSONERNA KAN STÖTA IHOP MED UNDER SINA ÄVENTYR I CHRONOPIA.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Familiari

Nästan alla magiker behöver hjälpredor, vakthundar, rådgivare och budbärare som kan hjälpa dem med allehanda vardagsgöromål i hemmet. Till detta har de givetvis sina lärjungar, men också sina familiari, magiska varelser som präglats till eller attraherats av magikerna och mer eller mindre frivilligt kommit att bli deras trogna och pålitliga tjänare. Ett familiari kan se ut i princip hur som helst, men här beskrivs några av de vanligare sorterna. Efter tabellen med grundegenskaperna följer en mer detaljerade beskrivning av de olika familiarina och deras unika magiska förmågor. Om inte annat anges talar de givetvis flytande chronos.

Demonette

Namn	STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KP	SB	Kostnad
DEMONETTE	5	7	6	14	5	9	6	±0	5 BP
DRAGONETTE	8	14	13	15	12	11	11	±0	15 BP
GABOON	6	7	9	16	6	8	8	±0	5 BP
GARGOYL	2	4	5	10	4	7	4	±0	2 BP
GERYON	2	2	4	4	9	16	3	±0	10 BP
GONK	1	1	5	6	4	6	3	±0	2 BP
JEFTA	3	3	5	10	5	8	4	±0	4 BP
KALCHAS	1	2	3	8	2	7	2	±0	1 BP
KERUB	3	6	5	12	11	10	4	±0	7 BP
LARBATT	4	6	8	7	4	6	6	±0	4 BP
LEUKIP	1	5	5	15	6	7	3	±0	3 BP
LYSTAT	3	4	4	16	9	11	4	±0	5 BP
OHUMU	6	16	11	13	8	8	11	±0	15BP
PALYDOR	5	10	11	11	5	8	8	±0	7 BP
SKALLE	3	15	11	8	5	7	7	±0	7 BP
SLUKARE	5	6	5	5	5	8	5	±0	4 BP
SPANARE	4	6	7	5	7	6	5	±0	5 BP
SPÅRARE	5	5	6	12	5	8	6	±0	5 BP
TEFALON	5	5	5	10	16	18	5	±0	10 BP

Amöba

Djupt ned i Chronopias kloaker lever amöborna, varelser skapade ur det bubblande träcket. Mest liknar de stora, smutsiga geléklumpar med glupande aptit och förskräckligt sur mage. Där ligger de på lur så väl i som ovanför vattnet och väntar på en intet ont anande goblin som den kan fånga med sina slemmiga fångstarmar och äta som mellanmål.

STY 18 **SMI 4** **KP 17**
STO 20 **INT 1** **SB +1T6**
FYS 13 **PSY 6**

Färdigheter: Smyga 12, Spåra 9, Attack (4, 1T4) 8

Förflyttning: L5

Naturligt skydd: Tar endast halv skada av attacker med icke-magiska vapen.

Förmågor: Om en amöba träffar samma mål med två av sina attacker kan den, genom att övervinna offrets STY med sin egen på motståndstabellen, dra det mot sig. Vinner amöban två stridsrundor i rad svaljer den sitt offer och offret tar 2 KP i skada varje runda av de frätande syror som administrerar matsmältningen.

Demonette

Demonetten är en liten demonisk hjälpreda som kan se ut lite hur som helst men har ofta en kort svans, två, tre horn i pannan och ett djävulusiskt grinande gap. Den har inte några unika egenskaper förutom en naturlig fallenhet för att känna skillnad på magiska substanser, varför den ofta återfinns som laboratorieassistent.

Färdigheter: Bett (1, 1T4) 8, Gömma sig 10, Hoppa 10, Klor (2, 1T4), Klättra 15, Kunskap om magiska substanser 19.

Dragonette

Dragonetten är en liten drake med ett välslipat intellekt. Den kan konversera, flyga, assistera och spruta eld. Framför allt det förstnämnda gör den med bravur oavsett vilket ämnet är. Den har ett hårt och svårgenomträngligt pansar (abs 4).

Färdigheter: Bett (1, 1T6) 10, Eldkvast (2T6+3) 9, Flyga ljudlöst 14, Hoppa 7, Klor (2, 1T4) Kunskap om (tre valfria) 15.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Gaboon

En gaboon är ungefär lika lång som en wongos, men betydligt smalare, smidigare och snabbare. Den har svart läderartad hud och en kortare svans. Då den springer ungefär dubbelt så snabbt som en duglig mänsklig löpare fungerar den ofta som budbärare och springpojke. Gaboonen saknar totalt talförmåga, men förstår chronos perfekt.

FÄRDIGHETER: HOPPA 15, KLÄTTRA 12, KNYTNÄVAR (2, 1T3) 8, SMYGA 13, UPPTÄCKA FARA 10.

Gaboon

Gargoyl

Den gargoyl som man normalt har som familiari är betydligt mindre än sin kusin som normalt pryder husfasader och portvalv. Gargoylen flyger sakta och klumpigt och är ungefär lika intellektuellt högtstående som det träck som flyter i Chronopias kloaker. Kort sagt är den ett utmärkt husdjur.

FÄRDIGHETER: FLYGA 10, NÄBB (1T2) 8.

Gargoyl

Geryon

Många mäktigare magiker skaffar sig en geryon för att öka sin magiska förmåga. Geryonen suger sig fast vid magikerns bakhuvud och låter små tenktakler söka sig in genom skallen för att upprätta den nödvändiga symbiosen mellan bärare och parasit. En geryon tillåter användaren att se magiska auror och läsa tankar (PSY mot PSY på motståndstabellen). Magikern kan använda geryonens PSY likaväl som sina egna. Geryonen återfår PSY på sedvanligt sätt. Om geryonen skulle dödas eller skadas så mycket att de lossnar sänks magikerns PSY och INT permanent med 6.

Geryon

Gonk

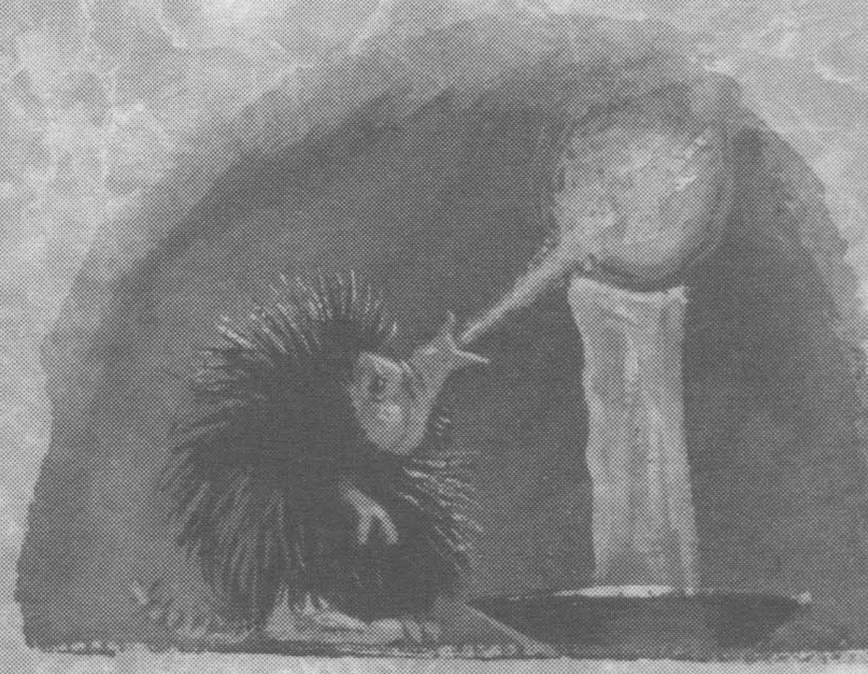
Gonken är en liten lurvig pladdrande figur som spottar eldbollar . Det den säger har inget direkt sammanhang, utan det påminner mest om någon förledd religiös demagogs förvirrade slöddrande. Gonker används ofta som tändare.

FÄRDIGHETER: ELDKVAST (1T2) 10, GÖMMA SIG 7, HOPPA 6.

Jefta

Jeftan är en papegojliknande varelse med ett exceptionellt bra minne och en förmåga att ordagrant upprepa allt som sägs i dess närhet, utan att själv förstå vad den pratar om. Används nästan uteslutande som budbärare, den är ju av förståeliga skäl inte överdrivet mycket roligare att prata med än en vägg.

FÄRDIGHETER: FLYGA 12, GÖMMA SIG 11, NÄBB (1T2) 10.

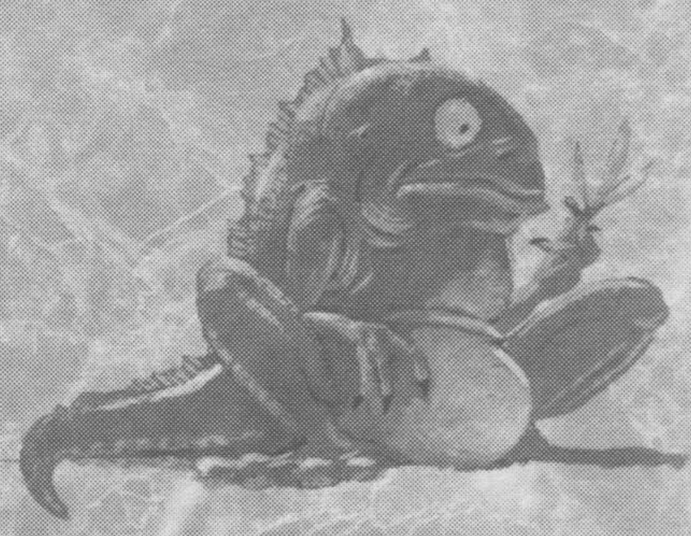


Gonk

Kalchas

En liten fiskliknande varelse som osvikligen kan lukta sig fram till magi. Tyvärr förstår den bara utomjordiska språk och är därför i stort sett oanvändbar för chronopiska magiker. Den har ändå blivit populär bland lägre magiker och en uppskattad leksak i rikare familjer tack vare sitt lustiga utseende.

FÄRDIGHETER: HOPPA 15, KÄNNA MAGI 23.



Kalchas

Kerub

En kerub är en änglaliknande småfet varelse med något sotiga vingar (den chronopiska luften är inte den renast tänkbara). Keruben är en trevlig samtalspartner, som också kan 1T3 minimagiska besvärjelser till FV 10.

FÄRDIGHETER: FLYGA 13, LYSSNA 15, LÄRDOMSFÄRDIGHETER (3) 10.

Larbatt

Larbatten är en mycket glupsk och allätande varelse med försmak för saker som smakar magi. Den används därför av många magiker som en slags avfallskvarn, det som blir över efter experimenten. Osande svavelsyra, trasiga kolvar,

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

kristaller och suspekta pulver slängs åt larbatten som med svårdold förtjusning tar för sig. Behövs det sägas att larbatten har en mage av något betydligt mer unikt än stål?

Leukip

Leukip

Leukipen är en mycket liten luftdemon som har en lång svans som den kan använda till att göra de mest häpnadsväckande saker. Den är mycket praktisk för magiker som har många små skrymslen, vrår och springor i vilka föremål kan försvinna. Inget hål är för trångt för leukipens svans. Leukipen kan också flyga.

FÄRDIGHETER: FINNA DOLDA TING 10, FLYGA LJUDLÖST 14, HOPPA 5, KLÄTTRA 12, SMYGA 15, UPPTÄCKA FARA 10.

Lystat

Lystaten är en fågelliknande varelse, med vansinnigt skarpa ögon och öron, samt ett inte oävet intellekt. Den söker sig ofta till animister och är mycket populär bland fågelbröderna.

FÄRDIGHETER: FINNA DOLDA TING 13, LYSSNA 15, LÄRDOMSFÄRDIGHETER (1) 8, NÄBB (1, 1T3) 8, SMYGA 13, UPPTÄCKA FARA 10, ZOOLOGI 10.

Ohumu

En magiker som har, eller har planer på att skaffa sig en hel del fiender skaffar sig säkerligen förr eller senare en Ohumu Klokrigare. Ohumun är extremt trogen sin ägare men också oerhört svartsjuk. Har en Ohumu väl fäst sig vid en person gör

Ohumu

den allt för denna person, till och med dör i dess ställe om det är möjligt. Den är väldigt kraftigt byggd och har stora skarpa klor. Ohumun har en väldigt skarp syn och dessutom ett otroligt brett synfält eftersom den har ögon runt hela främre delen av ansiktet

FÄRDIGHETER: FINNA DOLDA TING 15, SMYGA 13, UPPTÄCKA FARA 20, GÖMMA SIG 7, KLOR (2, 1T6+2) 10

Palydor

Den magiker som vill ha en trogen vakthund skaffar sig en palydor. Palydoren är svagt hundliknande, men kraftigare byggd och har stora, spetsiga öron och mycket kraftiga käkar (1T10) och långa klor (1T6). Den kan lukta sig till rädsla och ont uppsåt (FV 14).

FÄRDIGHETER: BETT 10, KLOR 10, HOPPA 15.

Skalle

Skallen är en av de populäraste hjälpredorna i Chronopias magikerhem. Den är liten, stark och har ett vansinnigt bra balanssinne. Att balansera en två meter hög boktrave i ena handen är inget som helst problem. Deras obehagliga utseende gör att en oförberedd betraktare måste lyckas med ett PSY-slag eller tvingas slå på Skräcktabellen. En skalle avskyr våld och solsken och skulle aldrig kunna tänka sig att göra så mycket som en fluga förnär.

Slukare

Slukare är en korpulent hårig varelse som skiftar färg beroende på humör och hälsotillstånd. I vanliga fall är han blå, men ju sämre han mår desto rödare och tjockare blir han. Dessutom älskar han att äta magisk energi, vilket tyvärr är mycket dåligt för honom. Slukaren används för att förhindra stora läckor vid experiment, men får han i sig för mycket så spricker han.

Spanare

Med sina stora runda ögon spanar spanaren in allt runt omkring sig och 'sparar' det han upplever som viktigt, spännande och intressant. Det som finns lagrat kan han sedan visa på kommando i ett magiskt ljusspel. Ovärderlig för den nyfikne magikern. Han kan också överleva långa perioder utan både mat och luft och utan problem gå uppför lodräta väggar.

FÄRDIGHETER: FINNA DOLDA TING 15, HOPPA 10, KLÄTTRA 20, UPPTÄCKA FARA 10.

Skalle

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Spårare

En spårare är en ganska kort varelse med sträv päls och tunna, seniga lemmar. Den kan ofelbart följa vilket magiskt doftspår som helst och är därför populära hos häxjägarna. En spårare rör sig ungefär lika fort som en katt.

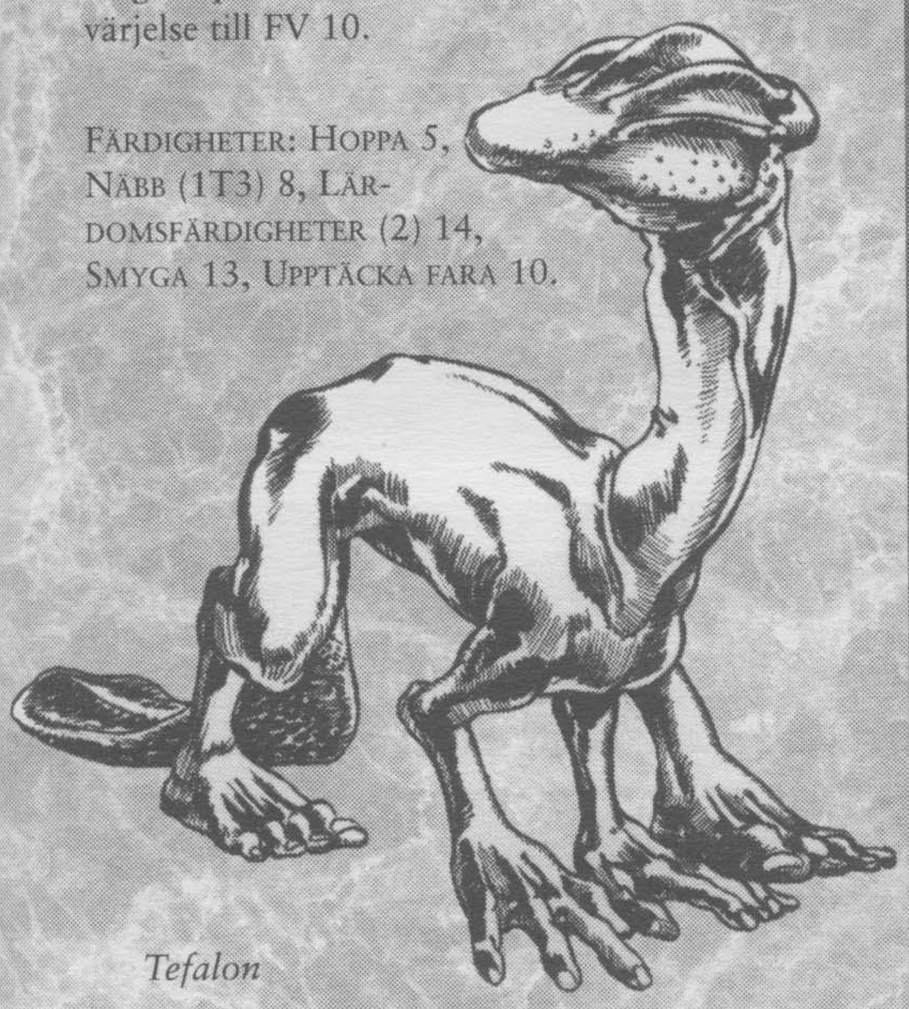
Färdigheter: Hoppa 15, Klättra 12, Knytnävar (2, 1T2) 7, Smyga 13, Spåra 25, Upptäcka fara 7.

Spanare

Tefalon

Tefalonen är uteslutande ett familiari för tidsmagiker och eftersom de föds upp i Evighetspalatset behärskar den en tidsmagibesvärjelse till FV 10.

Färdigheter: Hoppa 5, Näbb (1T3) 8, Lärdomsfärdigheter (2) 14, Smyga 13, Upptäcka fara 10.



Tefalon

Gargoyl

Många av Chronopias byggnader är översållade med demoniska fågelliknande statyer — i folkmun kallade gargoyler, och vissa av dem är i allra högsta grad levande. Gargoylen flyger med kraxande svordomar blandade med visdomsord från torn till torn och letar efter föda. Det är inte för inte som vissa föräldrar skrämmer sina barn med "annars kommer gargoylerna och tar dig."

STY	9	**SMI**	15	**KP**	8
STO	6	**INT**	8	**SB**	±0
FYS	10	**PSY**	8		

Färdigheter: Finna dolda ting 10, Flyga ljudlöst 14, Upptäcka fara 8, Klor (2, 1T6) 10, Näbb (1, 1T6) 9,

Förflyttning: L11

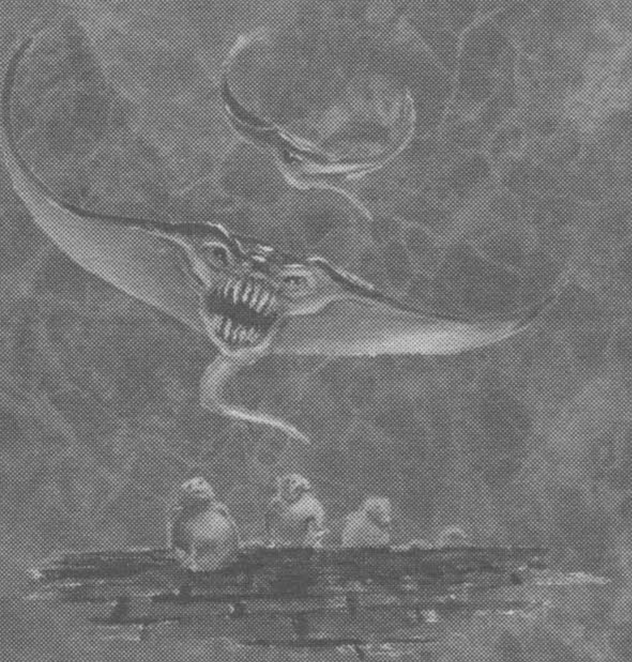
Naturligt skydd: 2 poängs stenliknande fjädrar.

Förmågor: Gargoylen är immun mot alla typer av varelsebesvärjelser.

Koppor

Kopporna är en magikers största skräck. De ser ut som små flygrockor och lever oftast i flockar. Kopporna älskar allt vad magi heter och livnär sig på att suga ut magisk kraft ur såväl magiker som magiska föremål. Hittar man en koppa i sitt laboratorium eller bibliotek är det dags för storstädning, om det inte redan är försent

STY	6	**SMI**	11	**KP**	5
STO	2	**INT**	4	**SB**	±0
FYS	8	**PSY**	11		



Färdigheter: Flyga ljudlöst 12, Känna magi 18,

Bett (1, spec) 6

Förflyttning: L11

Naturligt skydd: —

Förmågor: Om en koppa träffar med sitt bett har den sugit sig fast på sitt offer och börjar sakta men säkert att tömma det på magisk energi med en takt av 1 PSY-poäng per SR. Koppan kan slitas loss genom att man övervinner dess STY med sin egen på motståndstabellen.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

LEYLINGAR

Leylingarna är både magikernas gissel och skötebarn. De är obotligt söta små runda magiälskande varelser som tassar runt i magiska laboratorier, sitter i bokhyllor och vältrar sig i magikerns sängkläder. De finns överallt där magi finns och är fullständigt ofarliga, även om det kan råka hända att någon av dem råkar komma åt en flaska eller en burk med sin lilla svans så att den krossas mot golvet. Vissa av dem har håriga svansar och öron, andra trumpetliknande snablar, några är bollsvansade och andra saknar både öron och svansar helt.

Man har än så länge inte lyckats förstå varifrån eller varför leylingarna har kommit till Chronopia, men de har kommit i miljontals och verkar vara här för att stanna. Inte heller har man kommit på något vettigt användningsområde för dem, annars är man ju i Chronopia kända för att snabbt slå mynt av nya företeelser. Det finns de som äter leylingar och påstår att det är bättre än soma, men ryktet säger att det också är betydligt mer riskfyllt. Om någon äter en leyling slår man på tabellen nedan.

Leylingar

1T20	Resultat
1-5	INGENTING SÄRSKILT
6-8	DET KURRAR EN SMULA I MAGEN OCH MAN KÄNNER SIG TILLFREDS MED SIG SJÄLV OCH OMVÄRLDEN. SAKER OCH TING KUNDE NOG INTE VARA MYCKET BÄTTRE.
9-10	MAN BLIR BLÅ OCH PLÖTSLIGT INFINNER SIG ETT KRAFTIGT BEHOV AV ATT ÄTA ÄNNU FLER LEYLINGAR, ELLER OM DET INTE FINNS NÅGRA I NÄRHETEN, VAD SOM HELST ANNAT (DET BEHÖVER INTE NÖDVÄNDIGTVIS VARA ÄTLIGT).
11	MAN DRABBAS AV SPASMATISKA RYCKNINGAR I KROPPENS SAMTLIGA LEMMAR OCH VIBRERAR SOM EN DVÄRGISK TURBIN SOM ARBETAR UNDER HÖGTRYCK. EFFEKTEN VARAR I 1T6 TIMMAR.
12	MAN FÅR EN VISION AV EN VERKLIGHET BORTOM VÅRAN, EN HÖGRE OCH VERKLIGARE VERKLIGHET. VÄGEN DIT LEDER GENOM HIMLEN, EN HIMMEL SOM MAN OMEDELBART GER SIG PÅ JAKT EFTER.
13	MAN SOMNAR OCH VAKNAR FYRTIOÅTTA TIMMAR SENARE MED EN FRUKTANSVÄRD HUVUDVÄRK.
14	MAN SVÄLLER UPP SOM EN GASBALLONG OCH LYFTER FRÅN MARKEN. TYNGS MAN INTE NED OMEDELBART KAN MAN KOMMA DRIVA LÅNGT, LÅNGT BORT. GASEN GÅR UR EFTER 1T10 TIMMAR.
15	MAN TAPPAR ALLA SINA TÄNDER, MEN ÄR HÄDANEFTER IMMUN MOT LEYLINGAR, VILKET DESSUTOM ÄR DET ENDA MAN KAN ÄTA UTAN ATT DRABBAS AV FÖRSTOPPNING ELLER AKUT DIARRÉ. EFFEKTEN ÄR PERMANENT.
16	ENERGIKICK! MAN FÅR OMEDELBART 2T6 EXTRA PSY-POÄNG. OM DE INTE FÖRBRUKAS FÖRSVINNER DE MED EN TAKT AV ETT POÄNG I TIMMEN.
17	MAN DRABBAS AV EN AKUT SVETTATTACK. ALLTING VERKAR VANSINNIGT HETT OCH SVETTEN FLÖDAR SOM ETT MINDRE VATTENFALL. KLÄDER ÅKER AV, FÖNSTER ÖPPNAS, DET VIFTAS MED SOLFJÄDRAR ALLT SOM KAN BRINGA SVALKA ÄR VÄLKOMMET.
18	MAN DRABBAS AV EN MYCKET KRAFTIG HALSBRÄNNA SOM SITTER I EN DRYG VECKA. UNDER VECKAN KAN MAN ANDAS ELD (2T6) OCH FÖRBRÄNNER, SNARARE ÄN SMÄLTER, DEN MAT MAN ÄTER.
19	POFF! MAN GÅR UPP I RÖK OCH HAMNAR NÅGON VÄLDIGT ANNANSTANS.
20	SL HITTAR PÅ NÅGOT EXTRA SKRATTRETANDE.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Mörkerbest

Mörkerbestarna kommer i ett antal olika skepnader, men oftast ser de ut som gigantiska ulvar eller behornade demoner av kompakt mörker, med två röda ljuspunkter till ögon. Ingen vet varifrån de kommer bara att de dras till magi och har en obehaglig tendens att bringa magiker om livet med sina enorma svarta kloförsedda händer.

STY 23	SMI 13	KP 17
STO 28	INT 8	SB +1T10
FYS 16	PSY 11	

FÄRDIGHETER: BETT (1T8, HALV SB) 10, FINNA DOLDA TING 9, HOPPA 13, KLOR (2, 1T6) 12, KLÄTTRA 14, KÄNNA MAGI 13, SMYGA 13, SPARA 11

FÖRFLYTTNING: L13

NATURLIGT SKYDD: TAR ENDAST HALV SKADA AV ICKE-MAGISKA VAPEN.

FÖRMÅGOR: MÖRKERBESTEN ÄR OMÖJLIG ATT UPPTÄCKA I MÖRKER, ANNAT ÄN MED HJÄLP AV FÄRDIGHETEN UPPTÄCKA FARA.

Underjordens avskräde

I Chronopias kloaksystem, katakomber och gruvgångar frodas de mest fascinerande hemskheter, många av dem produkter av cestoditernas avskyvärda experiment. Här finns kackerlackor stora som hundar, skalbaggar med enorma käftar, vansinnessmittade vildhundar och ilskna kloakråttor.

Bitare

Bitaren är en stor skalbagge med ständigt klapprande käftar som jagar allehanda smådjur i skydd av kloakernas mörker och i Chronopias skummare gränder.

Fladdermus

En stor fladdermus med försmak för blod, gärna mänskligt sådant. De bor i övergivna torn eller underjordiska salar. Rör sig fullkomligt ljudlöst genom luften (FV 13).

Jätteigel

Jätteiglarna frodas i Chronopias kloaksystem där de simmar i vattnet eller suger sig fast i taket och väntar på blodstinna offer. En igel som träffat sitt offer och gjort skada med sitt bett suger 1 KP varannan SR. Det tar en handling att avlägsna en igel.

Tandmask

Kackerlacka

Kackerlackorna är stora, obehagliga, i det närmaste omöjliga att slå ihjäl (3 poängs pansar) men ändå relativt ofarliga. De är inte aggressiva om de inte uppviglats av exempelvis cestoditerna.

Kloakråtta

Kloakråttorna är en inte alltför ovanlig syn på Chronopias gator där de livnär sig på sopor. De är mycket ilskna och lättretade. Dessutom är de kända för sitt goda (?) kött och äts och uppföds av alverna.

Tandmask

Tandmaskarna är stora vita larvliknande maskar med ett hungrigt gap. De undviker alltför djupa vatten.

Vildhund

Chronopias vildhundar är fruktade av stadens innevånare. Skabbiga, vildögda och dreglande drar de omkring i stora flockar på stadens gator och i underjorden och stjäl allt (framför allt mat) som de anser är rätteligen deras. Den som kommer emellan dem och det de vill ha blir ofta dessert.

Vildkatt

Vildkatterna är stora, smidiga och mycket ondsinta. De är några av stadens skickligaste och listigaste rovdjur, betydligt mer kvicktänkta än många hyrsvärd, huvudjägare, hamnsjåare och annat patrask.

Namn	STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KP	SB	Vapen
BITARE	4	6	4	6	1	2	5	±0	BETT (1T3, 8)
FLADDERMUS	2	2	4	13	5	6	3	±0	BETT (1T2, 6)
JÄTTEIGEL	2	2	2	3	1	3	2	±0	BETT (1T2, 5)
KACKERLACKA	3	3	12	8	1	3	8	±0	BETT (1T2, 7)
KLOAKRÅTTA	5	9	8	13	3	5	7	±0	BETT (1T4, 11)
TANDMASK	3	2	3	5	2	4	3	±0	BETT (1T3, 7)
VILDHUND	11	12	12	13	5	9	12	±0	BETT (1T8, 8) KLOR (1T6, 9)
VILDKATT	7	6	7	16	6	11	7	±0	BETT (1T6, 7) KLOR (1T4, 9)

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Sjukdomar

Blir man skadad av något av underjordens kreatur och inte snabbt ser till att rengöra såret eller behandla det med magiska salvor blir det lätt infekterat, särskilt om den varelse som gjorde det härstammade från något av cestoditernas experiment. När SL finner det lämpligt används nedanstående tabell för att avgöra vad som händer med den olycklige. Modifiera slaget efter tycke och smak, exempelvis med +5 om det var en ovanligt elak cestodittrogen kloakråtta som bet.

1T20	Resultat
1-8	INGENTING.
9-11	SÅRET INFEKTERAS OCH SVULLNAR UPP TILL EN MINDRE VARBÖLD SOM ÄR YTTERST PLÅGSAM, MEN FÖRSVINNER INOM EN VECKA.
12-14	SÅRET LÄKER FINT, MEN EFTER TVÅ VECKOR INSJUKNAR DEN OLYCKLIGE I EN OBEHAGLIG FEBERSJUKDOM. HAN KAN INTE GÖRA ANNAT ÄN ATT LIGGA NED OCH SVETTAS. FÅR HAN INTE TILLRÄCKLIGT MYCKET ATT DRICKA KOMMER HAN ATT TORKA UT OCH DÖ.
15-16	SÅRET LÄKER INTE. ISTÄLLET BÖRJAR HUDEN RUNT SÅRET GRADVIS ATT RUTTNA, EN FÖRRUTTNELSE SOM SPRIDER SIG OM SÅRET INTE HELAS. FÅR PROCESSEN PÅGÅ MER ÄN TVÅ VECKOR KOMMER DET INTE BARA ATT LUKTA FRUKTANSVÄRT ILLA, UTAN KROPPSDELEN MÅSTE MED STÖRSTA SÄKERHET AMPUTERAS.
17-18	DEN OLYCKLIGE DRABBAS AV KLOAKFEBER OCH KOMMER ATT SPENDERA DE NÄSTKOMMANDE TVÅ MÅNADERNA I YRSEL OCH FEBERDRÖMMAR. ETT LYCKAT FYS-SLAG KRÄVS FÖR ATT DEN INSJUKNADE SKALL ÖVERLEVA.
19-20	SÅRET LÄKER, MEN UNDER SÅRSKORPAN BILDAS EN VÄXANDE FÖRHÅRDNAD. EFTER ETT PAR VECKOR ÄR FÖRHÅRDNADEN LIKA STOR SOM ETT ÄGG OCH SPRICKER UPP (GÖR 1T2 I SKADA). UT UR SÅRET VÄLLER VITA LARVER SOM OMEDELBART SÖKER SIG IN I KÖTTET FÖR ATT LÄGGA NYA ÄGG.
21-22	SÅRET INFEKTERAS OCH VÄGRAR ATT LÄKA. DET LUKTAR ILLA AV VAR OCH LEVRAT BLOD, MEN GER INGA ÖVRIGA PROBLEM. EFTER TVÅ VECKOR BÖRJAR DEN OLYCKLIGE ATT TAPPA HÅRET OCH TÄNDERNA. BOTAS HAN INTE BLIR HAN FLINTSKALLIG OCH FÖRLORAR ALLA SINA TÄNDER PÅ ETT PAR MÅNADER.
23-24	SÅRET INFEKTERAS OCH VÄGRAR ATT LÄKA, SAKTA MEN SÄKERT BÖRJAR DEN OLYCKLIGE ATT RUTTNA INIFRÅN – HAN HAR DRABBATS AV CESTODISKA SJUKAN (DET VI KALLAR SPETÄLSKA) OCH KOMMER SAKTA MEN SÄKERT ATT TAPPA ALLA SINA KROPPSDELAR.
25+	CESTODS MÄRKE. DEN OLYCKLIGE KOMMER GRADVIS ATT PERVERTERAS AV CESTODITERNAS INFLYTANDE OCH SNART VARA EN AV DERAS HANTLANGARE. HAN KOMMER GRADVIS ATT KÄNNA SIG MER OCH MER HEMMA I KLOAKERNA OCH ALDRIG MER ATT ATTACKERAS AV NÅGRA AV UNDERJORDENS KREATUR. VANLIGT FOLK KOMMER ATT TITTA MYCKET SNETT PÅ HONOM.

Waraken

Waraken är ett magiskt och mycket märkligt djur som lunkar omkring i Chronopias underjordiska gångar och på de mindre välstädade bakgatorna. Sitt uppseendeväckande och skräckinjagande utseende till trots är de fredliga och relativt harmlösa så länge man inte retar dem. De älskar att slicka med sina långa sträva tungor på allt som varit i kontakt med magisk energi.

STY	17	SMI	12	KP	16
STO	17	INT	5	SB	+1T4
FYS	14	PSY	12		

Färdigheter: Bett (T10, halv SB) 8, Finna dolda ting 9, Hoppa 17, Klor (2, 1T6) 10, Känna magi 12

Förflyttning: L14

Naturligt skydd: 3 poängs hud

Förmågor: När waraken blir rädd eller känner sig hotad kan den spruta ut ett gasmoln genom ett antal rör som täcker dess rygg. Den som inandas gasen får -5 på allt han företar sig i 2T6 SR om han inte lyckas med ett svårt FYS-slag.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kapitel fem: Magisk utrustning

Istaden Chronopia finns det ett otal människor, dvärgar, alver, sabraner, wongoser och andra mer eller mindre renhåriga individer som försörjer sig på att sälja magiska föremål av de mest skiftande slag, allt från demoniska tjänare och badkar till luskammar och tvåhandssvärd finns att köpa, bara priset som betalas är det rätta. En sak man som kund skall hålla i minnet är dock att de allra flesta typer av magiska föremål kräver någon form av licens. Inte vem som helst har rätt att knalla in i Gerawalders smedja och köpa ett demondräpar-svärd, inte ens om man har råd att betala.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Åtkomlighet	Kod
MELEDITH	M
MAGIKERSTADEN	MA
TEMPELBACKEN	T
STUBBSTAN	S
UNDRE VÄRLDEN	U
WONGOSTADEN	W
HELA CHRONOPIA	CH
EXTREMT VANLIG (FINNS ÖVERALLT)	A
VANLIG	B
OVANLIG (SPECIALISTER)	C
SÄLLSYNT	D
MYCKET SÄLLSYNT	E
LICENS AV FÖRSTA GRADEN	1
LICENS AV ANDRA GRADEN	2
LICENS AV TREDJE GRADEN	3
LICENS AV FJÄRDE GRADEN	4
LICENS AV FEMTE GRADEN	5
FÖRBJUDEN ENLIGT KEJSARENS LAG	X

LIRIUM

Djupt under Stubbstan där en av Chronopias kraftigaste ghanlinjer löper genom berget Silvertopps rötter, bryter dvärgarnas skickligaste gruvingenjörer den magiska metallen lirium. Lirium är extremt kraftfull, i det närmaste outslitlig och skärmar av magisk strålning. Det är den enda kända metallen som man kan konstruera magiska behållare av. Hur man smider och bryter lirium är en välbevarad dvärgisk hemlighet och mer än en än lyckosökare har dött när han försökt avslöja dvärgarnas hemlighet. Eftersom lirium är så ovanligt är det också vansinnigt dyrt.

Magiker-utrustning

En magiker behöver — precis som alla andra här i Chronopia — många saker för att underlätta sitt liv (många av dem finns under Vardagsföremål). Det är därför han skaffar sig sådant som levande laboratorieutrustning och magiska behållare — en lyx inte alla har råd att unna sig.

LARMARE

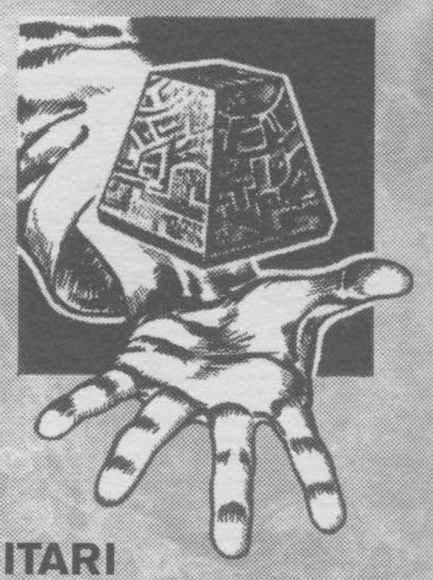
Larmare är ett föremål som varnar magikern med ett skärande skri när någonting i laboratoriet är på väg att överbelastas. Praktiskt för den tankspridde.

LEVANDE LABORATORIEUTRUSTNING

All utrustning som en magiker behöver för att hans laboratorium skall kännas komplett kan fås måttligt intelligent och försedd med fötter och ben. Den klarar av att utföra enklare göromål och lyda kommandon (praktiskt om man upplever det som ett handikapp att bara ha två händer). Kostar 20 gånger så mycket som normal utrustning.

MAGISKA BEHÅLLARE

Magisk energi kan lagras i magiska behållare smidda av den magiska metallen lirium. Behållarna kännetecknas av sina spräckliga och fantasieggande mönster. För att frigöra den energi som finns lagrad i en magisk behållare följer man mönstrets linjer i en förutbestämd figur. När figuren slutförts öppnar sig behållaren och den önskade mängden energi frigörs i ett blått sken. En full behållare svävar fritt i luften en dryg decimeter ovanför marken. En behållare rymmer 5 (rund), 8 (kubisk), 12 (pyramid), 17 (tub) eller 22 (heptagon) PSY-poäng.



MEDITARI

En meditari är en magisk sfär som underlättar meditationen genom att visa harmoniska och abstrakta mönster som verkar lugnande och avslappnade på betraktaren. En meditari ökar B-FV i Meditera med ett snäpp.

SKYDDSKLÄDER

Alla magiker behöver skydda sig när de sätter i gång att experimentera. Vanliga kläder tål inte rykande svavel, salpeter, svartsyror, blixtrar och explosioner. Skyddskläder klarar av allt det här, utan att gå sönder. (De absorberar dessutom 1T6 poäng från eventuella eld eller syraattacker).

Namn	Pris	Vikt	Åtkomlighet
LABORATORIEUTRUSTNING: KOLV	50	0,3	MA, S, W, C
PIPETT	45	0,1	MA, S, W, C
PINCETT	40	0,1	CH, B
GASBRÄNNARE	750	2	MA, S, C
GLASRÖR (HÄRDAT)	60	0,2	MA, S, W, C
STATIV	250	2	CH, C
SVART GAS (0,5 L, RÄCKER 10H)	450	1	MA, S, C
TÅNG	35	0,5	CH, C
BURK (I LIRIUM)	2.000	0,5	MA, S, D, 1
MAGISKA BEHÅLLARE: RUND	8.000	0,5	MA, S, D, 4
KUBISK	12.000	0,5	MA, S, D, 4
PYRAMID	18.000	0,5	MA, S, D, 4
TUB	24.000	0,5	MA, S, D, 4
HEPTAGON	35.000	0,5	MA, S, D, 4
LARMARE	3.000	0,5	MA, D
MEDITARI	30.000	5	MA, D, 4
SKYDDSKLÄDER	4.500	VAR	MA, D

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

VARDAGSFÖREMÅL

Chronopias innevånare — särskilt de som har råd — undviker gärna arbete i största möjliga utsträckning. Man föredrar att koppla av eller ägna tiden åt hejdlöst dricka-nde, ätande och älskande istället för att laga mat, diska, tvätta, städa. I de magiska föremålen har man funnit en genväg till framgång och lyx. Ett problem med magiska föremål av den här typen (när de masstillverkas) är givetvis att det dyker upp ett och annat måndagsexemplar. Ett talande badkar som löper amok i paradvåningen är kanske inte det man mest av allt önskar sig!

Alla föremål som finns med i listan finns inte närmare beskrivna av den enkla anledningen att deras namn förklarar deras funktion tillräckligt väl. Givetvis finns det ett otal föremål som skulle kunna ha varit med på listan, men inte fick plats. Bara din och dina spelares fantasi sätter gränserna!

BÖCKER

Magiska böcker är omåttligt populära särskilt bland överklassens barn och analfabeter. De läser antingen högt, har rörliga bilder eller visar handlingen genom ett magiskt ljusspel.

Namn	Pris	Vikt	Åtkomlighet
BADKAR (VARMT, KALLT, BUBBLOR)	4.400	50	MA, S, D, 2
BRÄNNJÄRN	1.500	2	MA, S, D, 3
DEMONERNAS DAGAR (BOK)	3.500	4	MA, U, E, X
FLÖJT	1.500	0,5	MA, M, C, 1
FYRVERKERIPJÄSER	50+	VAR.	MA, S, W, C, 1
FÖRTROLLADE FRÖN	85	–	CH, B
HARPA	10.000	80	M, MA, D, 1
KALLA BÄGAREN	500	1	CH, C
KEJSARENS KLÄDE	4.000+	VAR.	MA, F, D, 2
KOKANDE GRYTA	1000	10	MA, F, S, 1
KRUKVÄXTER	160+	VAR.	MA, C, 1
LERGOBLIN	50	0,2	CH, B
LJUSGLOB	3.000+	0,5+	MA, F, D, 2
LUSKAM (SVÄLJER SJÄLV)	165	0,2	CH, B
NATTSCHAL	3.500	0,5	MA, F, D, 1
ORBOVISION	15.000+	10+	MA, E, 4
OUTSLITLIGA KLÄDER	1.500+	VAR	MA, F, C
PORTENS VÄKTARE (BOK)	1.900	5	MA, F, D
REGNSKYDD/VINDSKYDD	1.200 (styck)	0,5	MA, F, C, 1
RENARE	6.000	5	MA, D, 4
SAGAN OM ILVAN (BOK)	2.300	3	MA, F, D
SJÄLVFEJANDE SOPKVAST	1.950	2	MA, F, C, 1
SJÄLVLYSANDE RELIK	500-35.000	VAR.	T, B, 2
SKACK	4.500-25.000	6	MA, F, S, M, D, 4
SMAKSÄTTANDE GRYTA	2.000	10	MA, F, D, 1
SPEGEL (+5 I KAR)	5.000+	15	MA, F, M, D, 2
SVÄVANDE BÄRSTOL	45.000+	200+	MA, D, 4
STÖVELKNEKT (DRAR AV)	450	3	MA, F, C, 2
TALANDE DÖRRKLÄPP	800	3	MA, F, C, 2
TÄNDARE	1.500	1	MA, C, 4
VARMA KOPPEN	750	1	CH, B, 1
ÖGONGLAS	VAR.	VAR.	MA, F, S, D, 2

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HUSGERÅD

Magiska husgeråd är mycket populära och det finns allt möjligt att tillgå. Matande bestick, värmande koppar, självtvättande dukar och tallrikar, nyputsat silver, evighetskandelabrar, smaksättande grytor och bägare (för mat såväl som vin) och provsmakande silverstickor.

INSTRUMENT

Magiska instrument är hysteriskt populära bland såväl tondöva som skönsångare. De låter alltid obeskrivligt bra, oavsett vem som spelar på dem, vissa för att tonerna — på något mycket märkligt och magiskt sätt — alltid harmonierar med varandra eller för att de bara spelar förutbestämda melodier. Det mest sålda magiska instrumentet är förmodligen lergoblinen som spelar "Kloaksonaten" tvåstämmigt — inte för att den är särskilt vacker, utan för att den är enormt billig.

KLÄDER

Magiska kläder fungerar på en rad olika sätt. De kan vara outslitliga, osedvanligt vackra, smälta in i omgivningen, skydda mot magi eller få användaren att se tråkig ut. De populäraste bland Chronopias överklass är kejsarens kläder. De får bäraren att se betydelsefull och respektingivande ut (KAR och KAR-baserade färdigheter ökar med upp till 5 beroende på kvaliteten på arbetet).

Ljusglob

Orbovision

LJUSGLOB

En ljusglob är en glasglob som med ett enkelt handgrepp (man gnider den) kan fås att lysa upp ett område med en diameter på upp till tio meter (givetvis beroende på hur stor globen är). Normalt behövs ingen licens för att använda en ljusglob.

NATTSCHAL

Nattschalen — eller god nattschalen som den kallas i folkmun — är ett påfund av den listige elementarmagikern Iliribus. Han själv hade nämligen enorma sömnsvårigheter och för att lösa dem fångade han en mycket liten och svag mörkerelementar i ett tygstycke och band det runt sitt huvud varje natt för att stänga ute ljuset från gatorna. Numera finns den i var adelsmans hem.

ORBOVISION

Orbovisionen är ett sentida påfund som ger den rika överklassen och framför allt de något kraftfullare magikerna möjligheten att skåda avlägsna platser genom en kristallkula. Särskilt populära är de kristallkulor som visar Arenan och De tusen fröjdernas gata. Istället för att behöva beblanda sig med pöbeln kan man i hemmet avnjuta en riktigt blodig batalj på Arenan.

REGNSKYDD/VINDSKYDD

Chronopias innevånare har upplevt regnet som ett synnerligen irriterande men uppenbarligen nödvändigt ont. Av rent praktiska skäl konstruerade därför ärkemagikern Regorius en halskedja som skyddade bäraren mot alla typer av regn. Den har sedan dess blivit flitigt efterapad i både mer och mindre lyckade versioner, vissa fungerar perfekt medan andra läcker som såll. Vindskydd fungerar precis på samma sätt som minimagibesvärjelsen med samma namn. De båda kan givetvis kombineras i en medaljong.

RENARE

En renare är en mindre vattenelementar som kan köpas på flaska i ganska många av magikerkvarterens affärer. Den används uteslutande för rengöring, lika bra som den tvättar husmor under armarna svabbar den det smutsiga köksgolvet.

SKACK

Skack påminner i mycket om schack, men spelas med levande pjäser. Den med flest pjäser kvar i livet vinner. Vansinnigt populärt bland överklassen. Kejsaren är givetvis den bästa pjäsen, chronomagerna inte långt efter.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

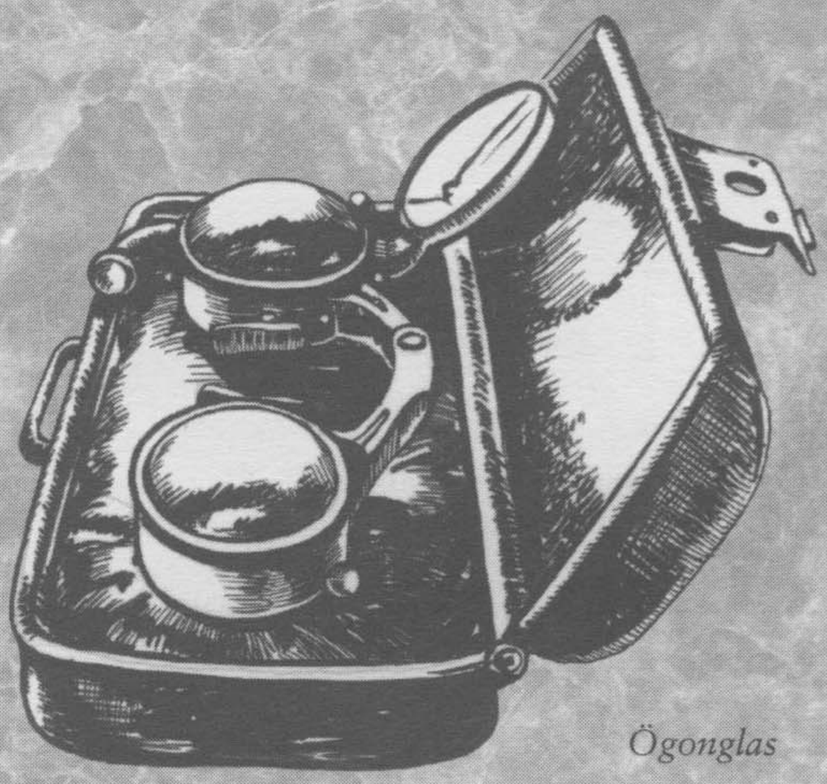
SVÄVANDE BÄRSTOL

Den svävande bärstolen är uteslutande ett transportmedel för den mest välbeställda överklassen — företrädesvis alverna. Den är gjord av förtrollat trä och svävar fritt upp till femton meter över marken. Den styrs med resenärens eller förarens tankar och bär utan problem sin egen vikt samt ytterligare 300 kg.

Svävande stol

ÖGONGLAS

Ögonglasen är en dvärgisk uppfinning som kommit att bli mycket populär bland Chronopias magiker (med åldern kommer ju normalt synproblemen och magiker har en obehaglig tendens att bli mycket gamla). De smids av vulkaniskt glas och slipas sedan med verdasand och vatten till lämplig styrka. Trots att de är mycket populära — eller kanske just därför — massproduceras de inte, utan vill man ha ett par ögonglas måste man beställa dem personligen. Givetvis går det bra att få monokel om man så önskar. Ögonglas kostar 500 per grad av justering (+1 kostar alltså 500, +2 kostar 500+1.000=1.500, +3 kostar 1.500+1.500=3.000 o. s. v.). Magiska ögonglas kan förbättra bärarens syn ett obegränsat antal steg.



Ögonglas

VAPEN OCH RUSTNINGAR

I Chronopia bär många av hyrsvärden, häxjägarna och gardeskaptenerna magiska vapen för kunna bli ännu mer effektiva stridsmaskiner än vad de redan är. Givetvis är det också möjligt att skapa vapen som innehåller besvärjelser, men det är en annan historia.

FRÄLSNINGSKLINGOR

Frälsningsklingorna smiddes för flera århundraden sedan av kejsarens skickligaste smeder för att bäras av Svartsystrarna i deras kamp mot de styggelser som slipper lös på Chronopias gator. En frälsningsklinga (2T10+4, BV 17) är smidd kring en kärna av lirium och behandlad av kejsarens mäktigaste chronomager. Den gör därför dubbel skada i strid mot magiska varelser.

FÖRRUTTNELSEVAPEN

Förruttnelsevapnen är en mycket obehaglig chronopisk företeelse framforskad i cestoditernas mörka salar. Förruttnelsevapnen gör skada som vanligt, men den skadade måste dessutom lyckas med ett motståndsslag mot FYS 15 eller tvingas att

Namn	Pris	Vikt	Åtkomlighet
FRÄLSNINGSKLINGA	–	8	E, X, 5
FÖRRUTTNELSEVAPEN	–	VAR.	U, E, X
GONDOLINSK STRIDSHANDSKE	6.000	3	U, D, 5,
DRAKONITER			
HUNGERVAPEN	X15	VAR.	MA, U, D, 5
LIRIUMVAPEN	X40	VAR.	S, E, 5
MINIATYRVAPEN	X20	0,5	MA, D, 5
SKUGGVAPEN	15.000+	0,5	U, E, X

Frälsningsklinga

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

slå på tabellen för sjukdomar och infektioner (se Magiska varelser) med en bonus beroende på hur kraftfull vapnets magi är.

GONDOLINSK STRIDSHANDSKE

En gondolinsk stridshandske ser ut som den är gjord av drakskinn (vilket den inte är) och försedd med utfällbara klor (+1T6 i närstrid). Den ökar också sin användares STY med 4.

HUNGERVAPEN

Hungervapnen är dödliga vapen såväl för sin bärare som för dennes motståndare. När ett hungervapen dras måste det få smaka blod innan det kan stoppas undan igen — får den inte det ger den sig på sin bärare. I gengäld gör ett hungervapen +1 i skada för vart femte KP-blod det får möjlighet att dricka.

LIRIUM

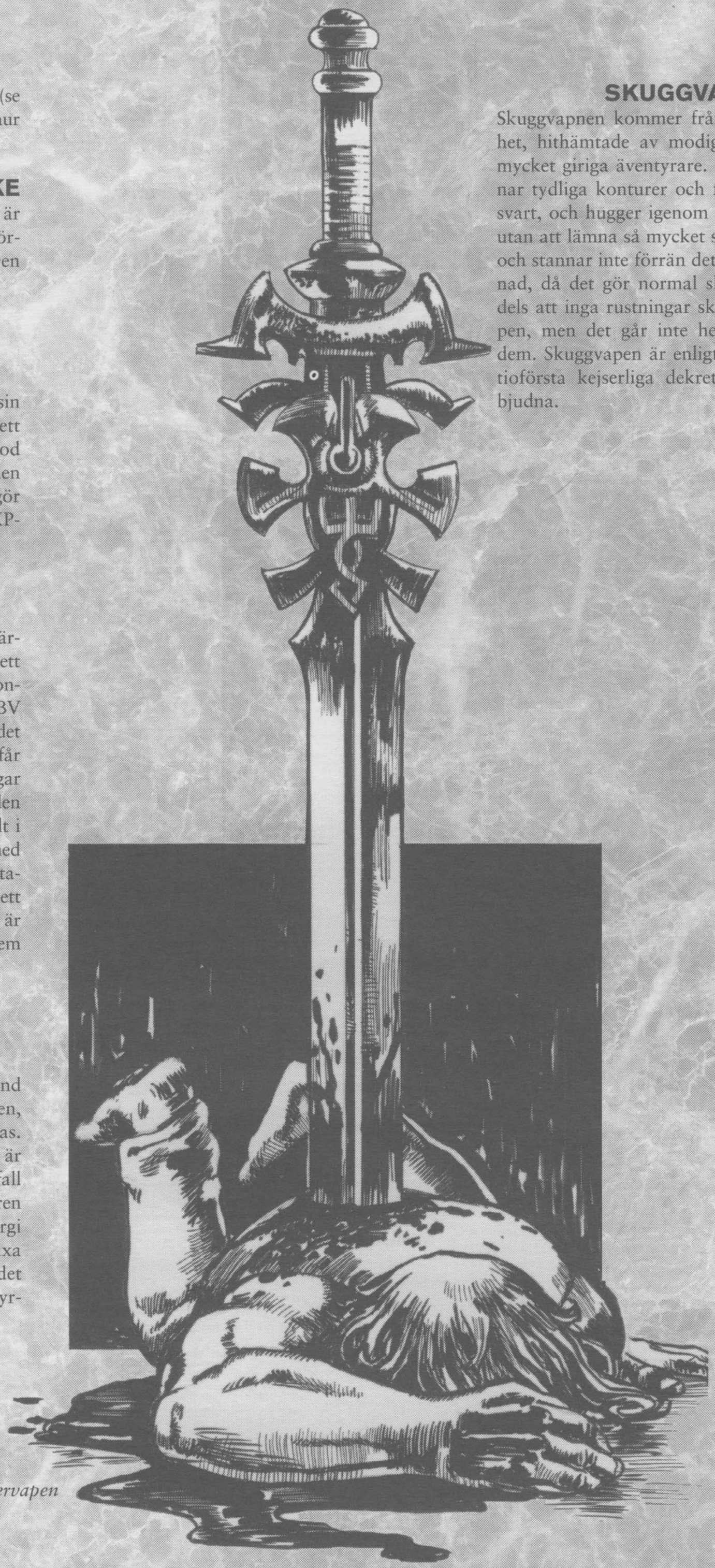
En metall som är oerhört populär bland de dvärgiska vapensmeder är lirium, även om bara ett fåtal av dem någonsin har råd att smida någonting av den. Ett vapen smitt i lirium får sitt BV ökat med 8 och sin skada ökad med 2 (om det är ett eggvapen). En rustning smidd i lirium får sin abs ökad med 2. Både vapen och rustningar smidda i lirium räknas som magiska. För den som inte har råd att låta smida ett vapen helt i lirium är det populärt att låta legera vapnet med metallen i stället. Givetvis kostar även det fantasisummor, men det kan det vara värt att få ett magiskt vapen. Tänk dock på att dvärgarna är ganska gnidna och dessutom inte säljer till vem som helst.

MINIATYRVAPEN

Andra vapen som är särskilt populära bland tjuvar och lönnmördare är miniatyrvapnen, eller de växande vapnen som de också kallas. När vapnen befinner sig i miniatyrtillstånd är de inte större än en normal dolk, i vissa fall ännu mindre och väger därefter. Användaren kan genom att aktivera vapnets magiska energi (kostar 1 PSY) få det att på en stridsrunda växa till sin fulla storlek. Vapnet kan, när det använts, fås att krympa ihop till miniatyrstorlek igen.

SKUGGVAPEN

Skuggvapnen kommer från en annan verklighet, hithämtade av modiga, dumdristiga och mycket giriga äventyrare. Ett skuggvapen saknar tydliga konturer och form — det är bara svart, och hugger igenom alla kända material, utan att lämna så mycket som ett spår efter sig och stannar inte förrän det träffar levande vävnad, då det gör normal skada. Detta innebär dels att inga rustningar skyddar mot skuggvapen, men det går inte heller att parera med dem. Skuggvapen är enligt det femhundratrettioförsta kejserliga dekretet strängeligen förbjudna.



Hungervapen

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ÄVENTYRARUTRUSTNING

Äventyrare behöver utrustning som går utöver det normal för att kunna klara sig i den hårda och mycket dödliga konkurrensen i Chronopia.

ALVISKA STÖVLAR

Alverna är kända för att tillverka ypperliga fotbeklädnader av olika slag (dansskorna är mycket uppskattade, särskilt i de högre samhällsklasserna) och deras stövlar i mjukt läder lämnar aldrig några spår efter sig, det verkar som om bäraren svävar ett par millimeter ovanför marken. De gör +5 i CL i Smyga och används av i stort sett alla lönnmördare och tjuvar som har en vettig ekonomi.

AURAGLAS

Dessa specialbehandlade och trippelslipade ögonglas låter bäraren se auror (både magiska och vanliga) kring såväl döda som levande objekt.

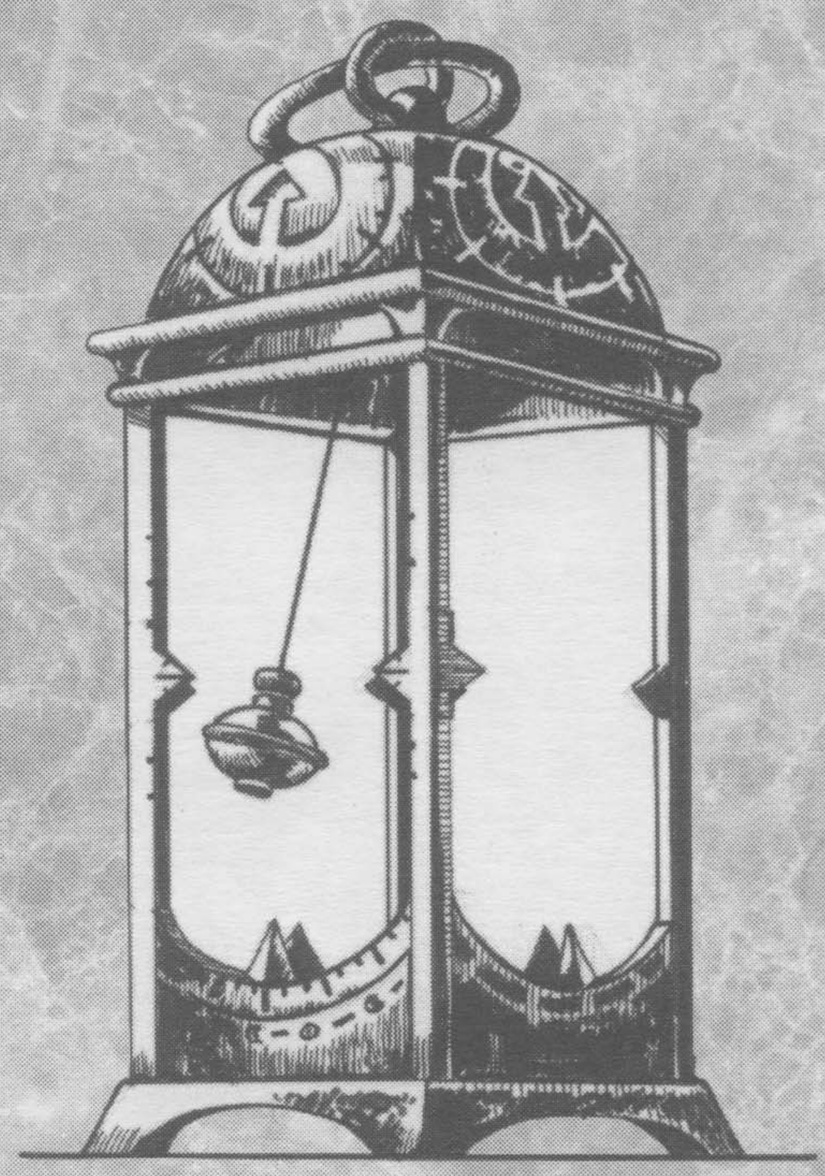
DROGER

Alla äventyrare, även den bäste, behöver ibland höja sin egen är försämra andras prestationsförmåga på ett eller annat sätt. Det vanligaste sättet att göra det på är genom att använda droger. Exempelvis: Helare (läker 1T6 KP på 1T20 SR), Starkare (ökar STY med 1T8 under 1T10 SR, sedan minskar den med lika mycket under lika lång tid), Stoppare (ger +5 på alla motståndsslag mot magi under 1T6 minuter), Snabbare (SMI och SMI-baserade färdigheter ökar med 1T6 under 2T6 SR), Slöare (SMI och SMI-baserade färdigheter minskar med 1T6 under 2T6 SR), Tänkare (INT och INT-baserade färdigheter ökar med 1T4 under lika många minuter), Vakare (CL i Finna dolda ting, Lyssna och Upptäcka fara ökar med +5 under 2T10 minuter). Tänk på att en överkonsumtion av magiska droger garanterat leder till mycket intressanta bieffekter! Det står dig som SL fritt att straffa dina spelare på ett sätt du finner lämpligt.

TIRIS LEVANDE MASKER

För något mer än hundra år sedan skapade magikern Tiri levande masker, ansiktsmasker som tog den form de kände var i harmoni med bärarens sinnesstämning — något som gör bäraren både skräckinjagande och svår att känna igen. De kan ta formen av allt från gråtande, oskyldiga barn till upprörda, mordlystna eldsdemoner med mycket spetsiga horn.

Namn	Pris	Vikt	Åtkomlighet
ALVISKA STÖVLAR	1.500	1	M, D, 2
AURAGLAS	3.500	0,2	MA, D, 4
DROGER: HELARE	850	0,2	MA, D, 2
STARKARE	550	0,2	MA, D, 2
STOPPARE	600	0,2	MA, D, 2
SNABBARE	800	0,2	MA, D, 2
SLÖARE	500	0,2	MA, D, 2
TÄNKARE	450	0,2	MA, D, 2
VAKARE	450	0,2	MA, D, 2
FÖRDOLDHETENS KÅPA	5.000	1	MA, U, D, X
HALSBOJA	3.000	2	MA, S, D, 4
KRISTALLSTOFT	200	0,2	MA, C, 1
MERILS AMULETT	4.000	0,1	MA, D, 4
MÖRKERGLAS	3.500	0,5	MA, W, D, 2
LÖSSKÄGG	VAR.	VAR.	U, GOBLINER, D, X
PENDEL	1.250	2	MA, S, W, D, 4
REP SOM SNÖRE (50 M)	1.750	1	MA, U, D, 2
TIRIS LEVANDE MASK	6.500	4	MA, U, E, 4
UBIRISKT STJÄRNSTOFT	450	0,2	MA, C, 2
VENDELSTOFT	100	0,2	CH, B, 1



Pendel

FÖRDOLDHETENS KÅPA

Fördoldhetens kåpa är vansinnigt populär hos avfällingar som inte vill basunera ut att de är fullfjädrade magiker. Kåpan begränsar bärarens magiska aura till nästan noll (en betraktare får -10 i CL på att upptäcka auran med Finna dolda ting (om man har auraglas) eller Känna magi).

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HALSBOJA

De magiska halsbojorna betraktas som ytterst förödmjukande av alla magiker, men äventyrare, häxjägare och andra kloka individer ser dem som mycket praktiska. Så länge en person är försedd med en halsboja kan han inte använda magi (i praktiken fungerar den som ANTI-MAGI E10). Den kan bara öppnas med den rätta nyckeln!

KRISTALLSTOFT

Slängs mot djur eller växter som (om de misslyckas med ett motståndsslag mot PSY 10) stelnar till och förblir förstenade under 2T6 SR. Mot större humanoider (människor, alver — inte gobliner och wongoser) blir effekten att SMI och alla SMI-baserade färdigheter minskar med 5 under 2T6 SR.

MERILS AMULETT

Merils amulett skyddar sin bärare mot magi genom att absorbera effekten av två effektgrader per stridsrunda. Den absorberar inte effekten av fysiska manifestationer (F).

PENDEL

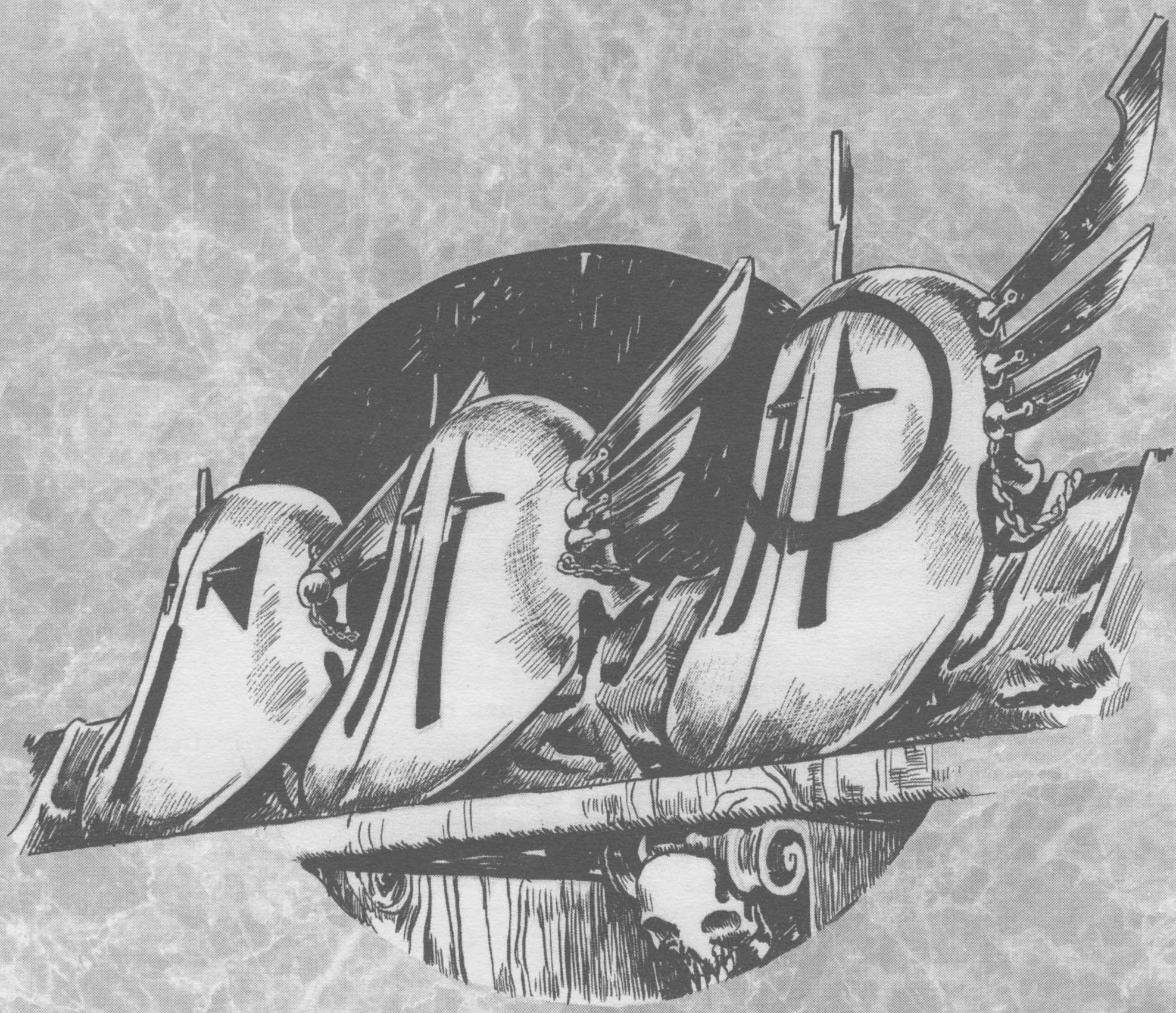
För häxjägaren. Pendeln leder användaren mot närmaste magiska kraftkälla. Användaren måste vara synnerligen kunnig för att till fullo kunna utläsa betydelsen av pendelns utslag (färdighetsslag för kunskap om magi)

UBIRISKT STJÄRNSTOFT

För alla som har svårt att ge magiker en ärlig chans. Stjärnstoftet verkar, när det kastas mot en magiker, hämmande på hans magiska krafter (CL minskar med 5 under 1T6 stridsrundor, sedan är stjärnstoftet förbränt).

VENDELSTOFT

Vendelstoft reagerar kraftigt på magi. Därför används det ofta av de som själva saknar förmågan för att upptäcka magiska föremål och kraftfält. Det strös över ett föremål eller i luften och ju starkare det glittrar i blått desto starkare är magin. Vendelstoft kan bara användas en gång, sedan är kraften i det förbrukad (och dessutom skulle det vara vansinnigt att sopa upp alla de små kornen).



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

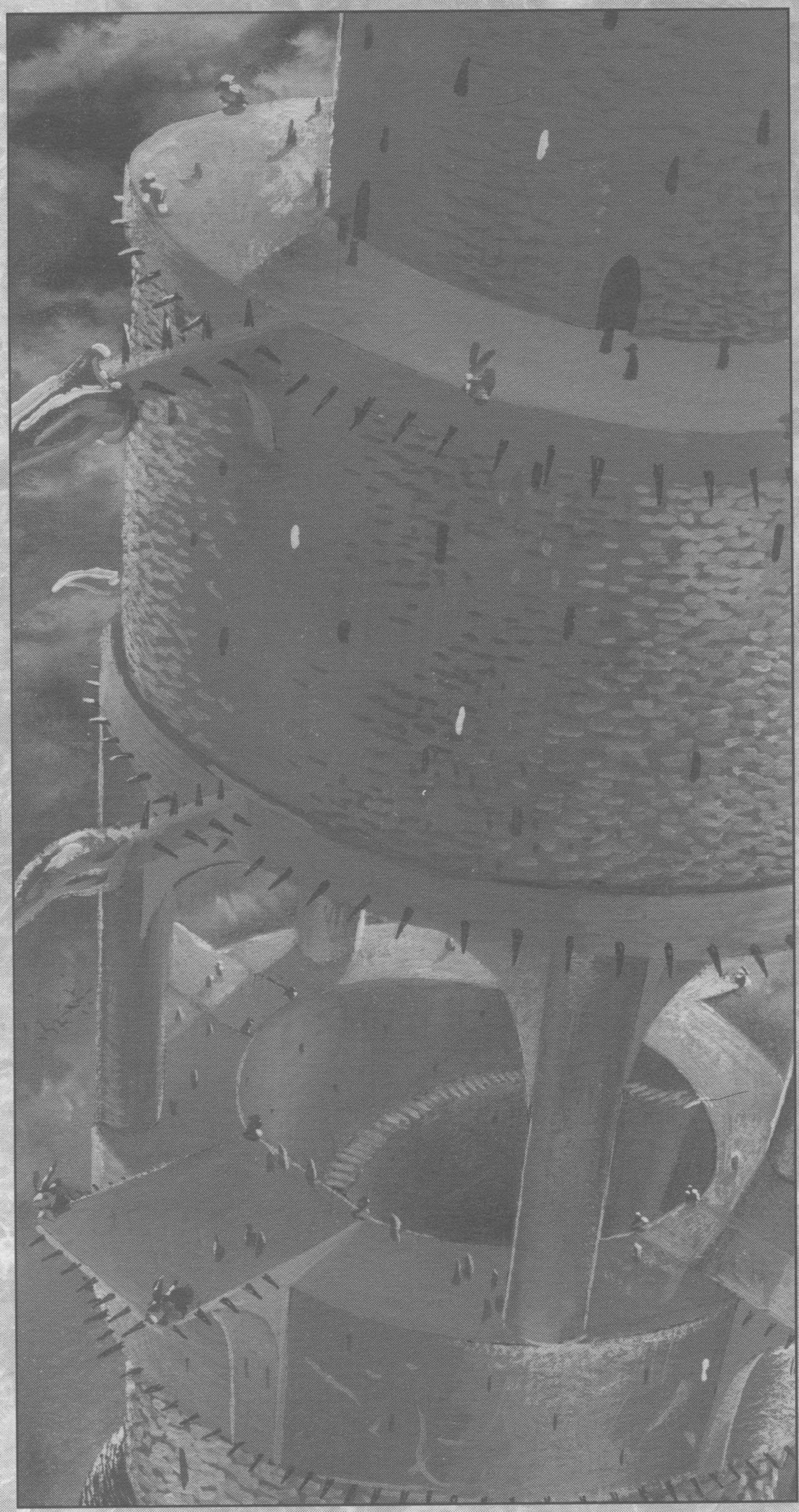
Kapitel Sex: På flykt i magikerstaden

Ett besök i Chronopias magikerstad kan få den mest lutrade och världsvane resenärenatt häpna, stanna upp och nypa sig i armen och gnugga sig i ögonen både en och två gånger, för att försäkra sig om att det inte är ett drömlandskap han trätt in i. Här händer det mer än på arenan, här är invånarna galnare, mäktigare och lynnigare än någon annanstans i världsstaden Chronopia. Håll hårt i staven och den höga hatten när du beträder de av magins kraft svagt skimrande gatstenarna.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Vad det var? Det kan man ju fråga sig. Räkna inte med att jag skall berätta det för dig bara. Mår dåligt? Gör du? Om jag inte tycker att det ser ut så? Jag tycker att du ser ut ungefär som man brukar göra när man gjort sin första tidsresa. Vad sa du? En gång till. Tuff? Sluta kräkas så att jag kan höra vad du säger. Du är nog tuffare än somliga tror? Det hoppas jag verkligen, iallafall om jag är en av de "somliga". Ryck upp dig! Försök glädjas över att du faktiskt gjort något så ovanligt som att fly från Galdermästarnas torn och på så sätt klarat dig undan en mindre behaglig neutralisering. Vore jag du skulle jag vid närmare eftertanke kyssa mina fötter. Det är inte varje dag som man får sig ett liv och en möjlighet att starta om på nytt till skänks i Chronopia. Vad jag pratar om? Det skall jag förklara för dig.

Det jag gjorde inne i Tornet var att öppna en port till igår som för oss blivit idag, eftersom vi lämnat i morgon bakom oss. Nu står vi här, synnerligen levande och inte på något sätt arresterade för de oegentligheter vi kommer att utföra imorgon. Förstår du vad det betyder? Just det! Vi kan helt enkelt låta bli att bli arresterade och sedan leva lyckliga i alla våra dagar, även om vi i framtiden är efterlysta brottslingar. Men det gör ju oss ingenting eftersom vi nu är döda då. Om det finns en hake? Riktigt. Det finns ett problem, ett ganska stort problem till och med. Eftersom våra förflutna ännu inte hunnit bli arresterade och neutraliserade kan vi träffa dem och då uppstår en kontradiktion, en motsägelse i rummet och tiden. Resultatet blir att vi allihopa — poff! — går upp i rök. Inte särskilt lustigt, men sant. Orolig? Det är igen idé att sörja i onödan? Nu skall vi ta en titt på stan, men en ganska försiktig sådan — själv är jag ju efterlyst precis som vanligt!



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

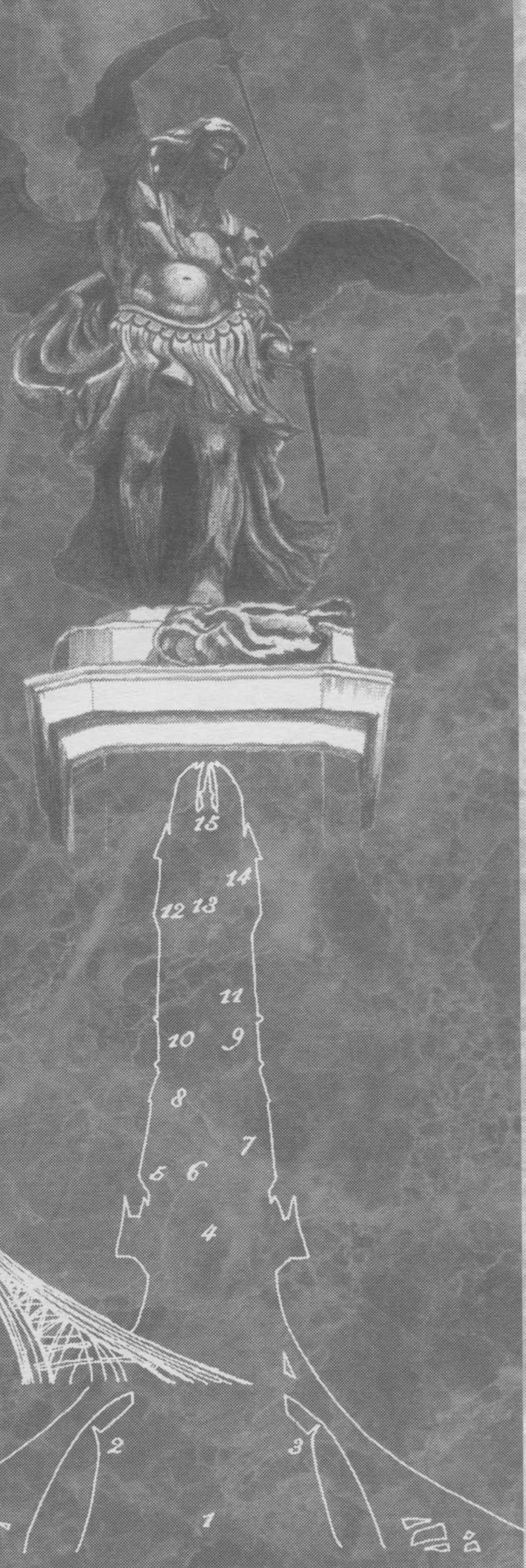
GALDERMÄSTARNA

Galdermästarnas uråldriga orden är egentligen inte en orden i ordets rätta bemärkelse, utan snarare en överorden för alla andra ordnar, ett forum där var och en kan få komma till tals, bara man förmår att skrika tillräckligt högt. När den skapades för otaliga årtusenden sedan var det för att förhindra att magin missbrukades och de orättvisor som kunde bli följden av missbruket, till exempel de större ordnarnas orättfärdiga förtryck av de mindre och de vanliga chronopiernas skepsis inför magin. Högtidligt formulerade man sina mest bevingade ord, den devis som kom att bli Galdermästarnas grundsten (och även i viss mån en kvarnsten runt halsen): "Magi skola aldrig brukas annat än vid gott syfte."

Inledningsvis fungerade Galdermästarna mycket bra, med undantag av chronopiernas syn på magin (som sedermera ledde till den stora Häxsänkningen). Grannsämjan i magikerstaden blev bättre än någonsin tidigare och man kunde till och med skönja vissa tendenser till samarbete mellan ordnarna, allt tack vare Galdermästarna där man lanserade dekret efter dekret och deklaration efter deklaration efter deklaration (Deklarationen om leylingarnas välbefinnande, Deklarationen om magikers rätt till luftrum, Deklarationen om laboratoriernas utformning o. s. v.). Det eviga skapandet av deklarationer förde givetvis inte bara gott med sig, utan snart trötnade såväl mentalister som animister på det hela och lämnade Galdermästarna. Kvar fanns elementarmagikerna, Chronopias mäktigaste magikergrupp (undantaget tidsmagikerna), men också där kunde man skönja viss splittring och snart var lärostriderna i full gång. Numera är Galdermästarna ett extremt tungrott maskineri som till största delen används för att ventilera obekväma åsikter, nöta betydelsen av den första devisen och hävda sin ordens överlägsenhet. Vissa klarsynta magiker orkar inte ägna någon som helst tid åt eländet, men trots det har Galdermästarna kommit att bli något av en språngbräda för karriärhungriga unga magiker en plantskola för blivande byråkrater och ordensfäder. Lyckas man visa framfötterna vid något av koncilierna är ens lycka gjord.

TORNET

Ett av magikerstadens många blickfång är Galdermästarnas torn eller Tornet som det också kallas, som ligger på Galdertorget, från vilket också Galderparaden utgår. Tornet som är byggt av en vit sten i en ganska sparsmakad stil är en mäktig syn med sina över trehundra meter och de gigantiska stag som ser till att det inte lutar mer än det ska och dessutom tjänar som inramning för de fyra mäktiga portarna (1) vid Tornets fot. Tornet rymmer en hel del intressanta saker, även om mycket av det är fyllt av vindlande gångar och ändlösa korridorer som då och då leder fram till ett rum där en liten gråmande byråkrat (givetvis med framgångsrikt förflutet i någon av ordnarna och med en enorm inkomst) sitter och vänder på papper, ord och kluriga formuleringar i ordens protokoll. För den som behöver hjälp finns två byråer (2, 3) där man kan få hjälp med att formulera klagoskrifter. En bit upp i tornet ligger festsalen (4), som också används till sammanträden vid de större koncilierna, ovanför den ligger de mindre ordnarnas kontor (5-8) (givetvis är alla ordnar med någorlunda klirr i kassakistan representerade med åtminstone en mindre delegation) och ytterligare en bit upp de större konciliesalarna (9, 10) där det ständigt pågår viktiga möten. Tar man sig uppåt når man efter ett tag de gemensamma forskningslaboratorierna (12-14), men först sedan man passerat genom gallerierna (11). På tornets topp står en staty i lirium föreställande en ängel (15). Den är tornets magiska fokus och leder den omkringströmmande energin rakt ned genom tornet och skänker det och dess innevånare kraft att i svåra tider slänga sina trätor och bekämpa ondskan oavsett vilken skepnad den tar.

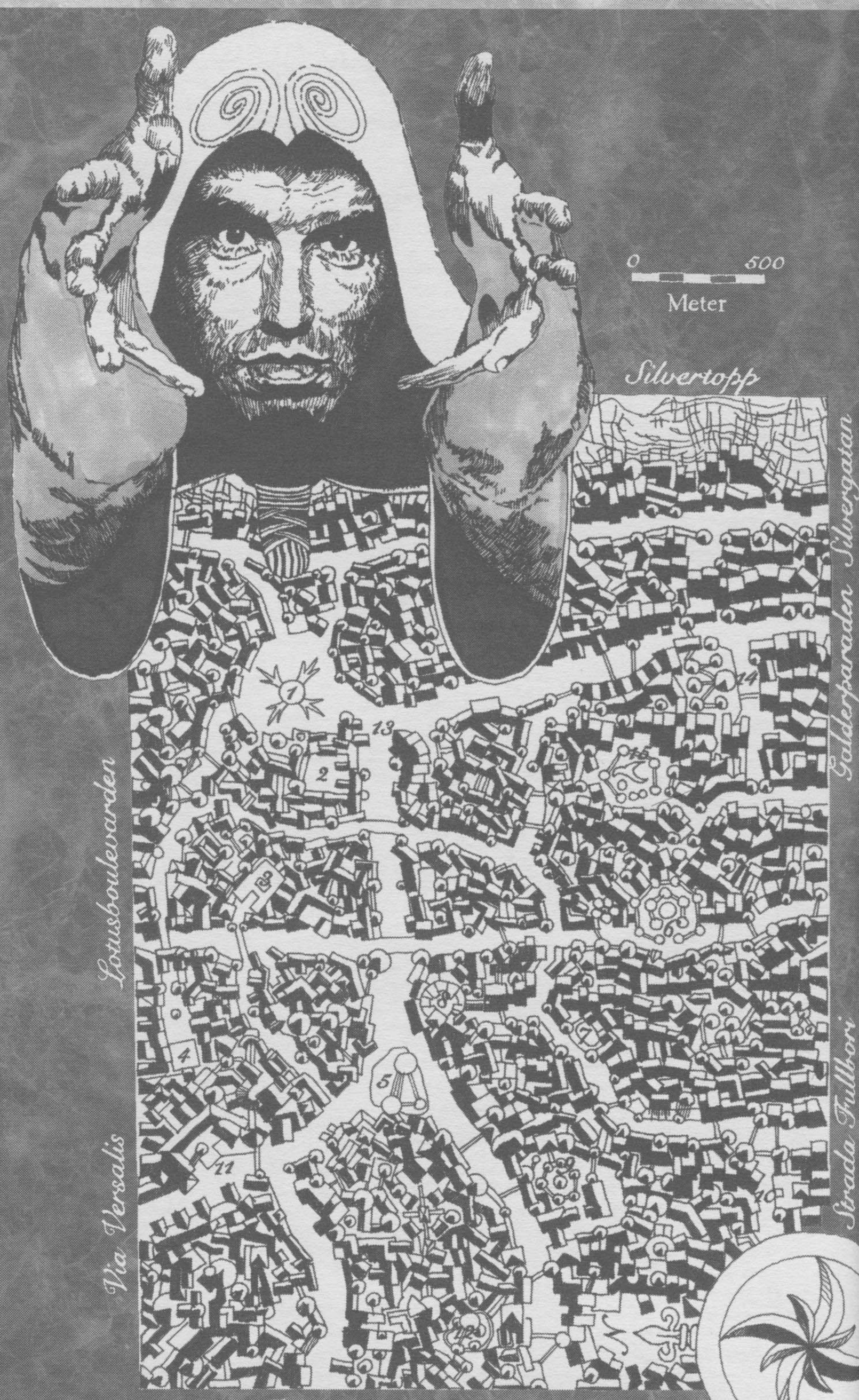


DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Nordöstra magikerstaden

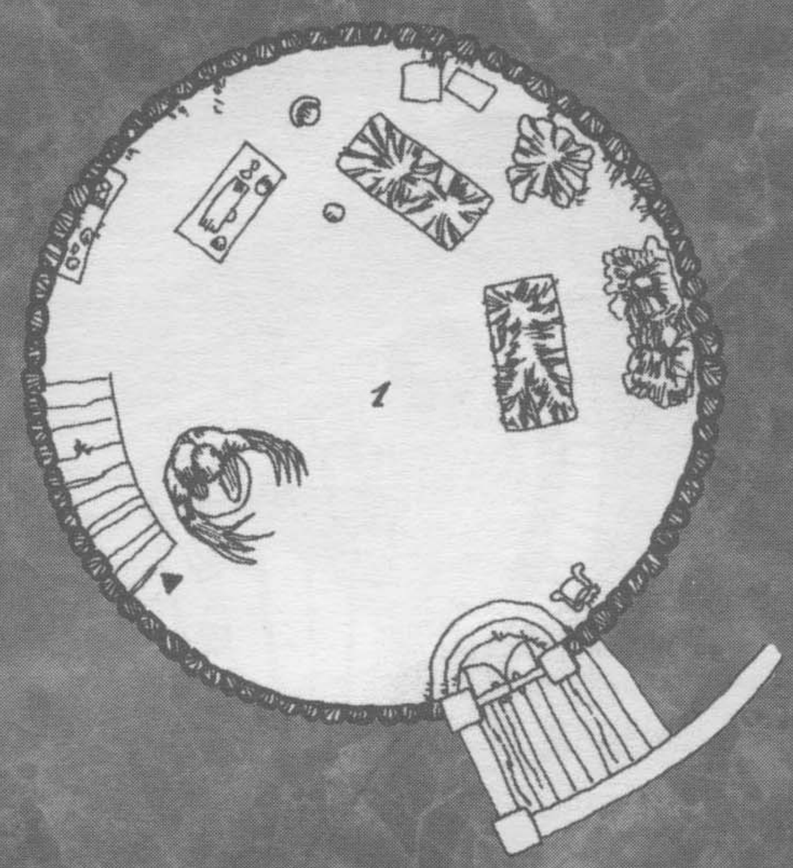
Vid foten av berget Silvertopp ligger staden Chronopias magikerkvarter. De är i ännu högre grad än stadens andra områden levande, pulserande och frustande. Hela magikerstaden andas liv, magi, spänning, ångest, naturkatastrofer och utomvärldslig atmosfär. Här finns allt man kan tänka sig: jättelika ordensborgar, magikerkloster, galna avfällingar, frilansande maestros, blodtörstiga och giriga prisjägare, prestigehungriga klosterfäder, gränade byråkrater, magiska affärer, varelser, byggnader och föremål, märkvärdiga byggnadsverk, dimensionsresenärer, principfasta upprätthållare av den kejserliga lagen och självmordsbenägna offer för Chronopias orättvisor vilka kanske är större i magikerstaden än någon annanstans i Chronopia. Också tinnarna och tornen är högre, luften klarare och färgerna starkare än i någon annan stadsdel, precis som risken att svepas bort av en magistorm, utsättas för magiska experiment, slukas av en mörkerbest, förslavas av cestoditerna, arresteras, fastna i en tidsficka, trampa igenom dimensionsbarriärer. Risken att försvinna på ett eller annat sätt är vansinnigt mycket större här än någon annanstans i hela Chronopia.

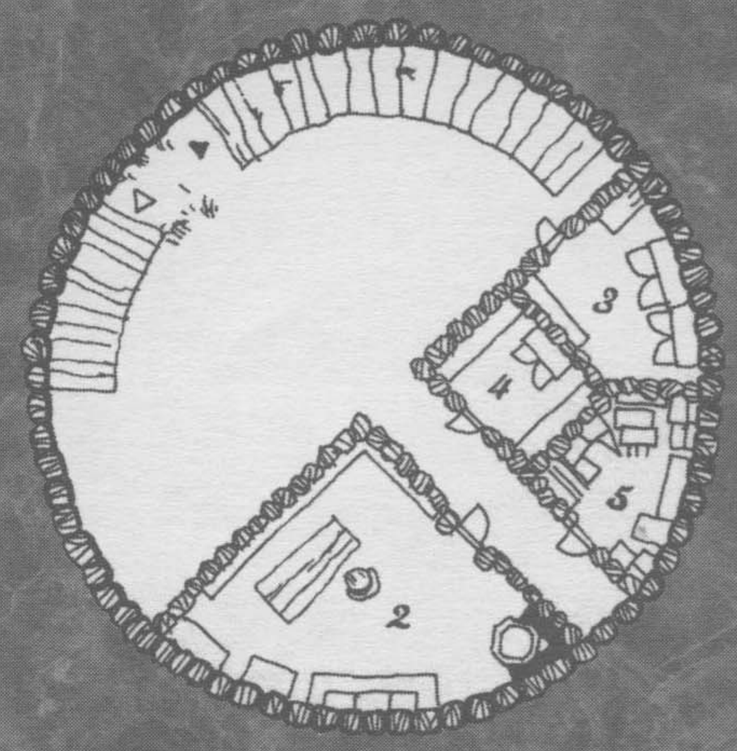
Nordöstra magikerstaden genomkorsas av fyra större och längre gator. Silvervägen löper längs med Silvertopps fot, Galderparaden leder fram till Galdermästarnas torn (1), Via Versalis passerar Librium Imperatori (5) och korsar magikerstadens livslinje, Lotusboulevarden, innan den går alldeles förbi Forum magi (2) och möter Galderparaden alldeles vid Silvertopps fot, där också Luboro (13), ett av Chronopias många magikerkloster, ligger. Inklämd i gyttret mellan Lotusboulevarden och Via Versalis ligger Galleriet (4) och där Korsvägen möter Via Versalis har maestro Mutoodi sitt torn (11). I hörnet där Lotusboulevarden passerar över Via Versalis ligger också Arena Magica (8), där man fullkomligt lagligt kan utkämpa magiska dueller under organiserade former (om du har Krigarens handbok kan du låta dig inspireras av Arena för magiska dueller). Längs Lotusboulevarden ligger också cestoditernas levande torn (6). Svartsystrarna har sin borg (9) alldeles vid Avenue Barizta. Av de större magikerordnarna är det Livitiorden (3), Domedagsbröderna (12) och Tertullianusorden (14) som har de största ordensborgarna, men även Animinstkollegiets hängande trädgårdar (15) mellan Galderparaden och Lotusboulevarden och häxjägarnas Vredespalats (7) vid Strada Fullbori är mycket imponerande. För att underlätta för stadens medborgare har kejsaren låtit förlägga en del av Chronopias administrativa byrå, kontoret för magi (10) till Östra magikerstaden.

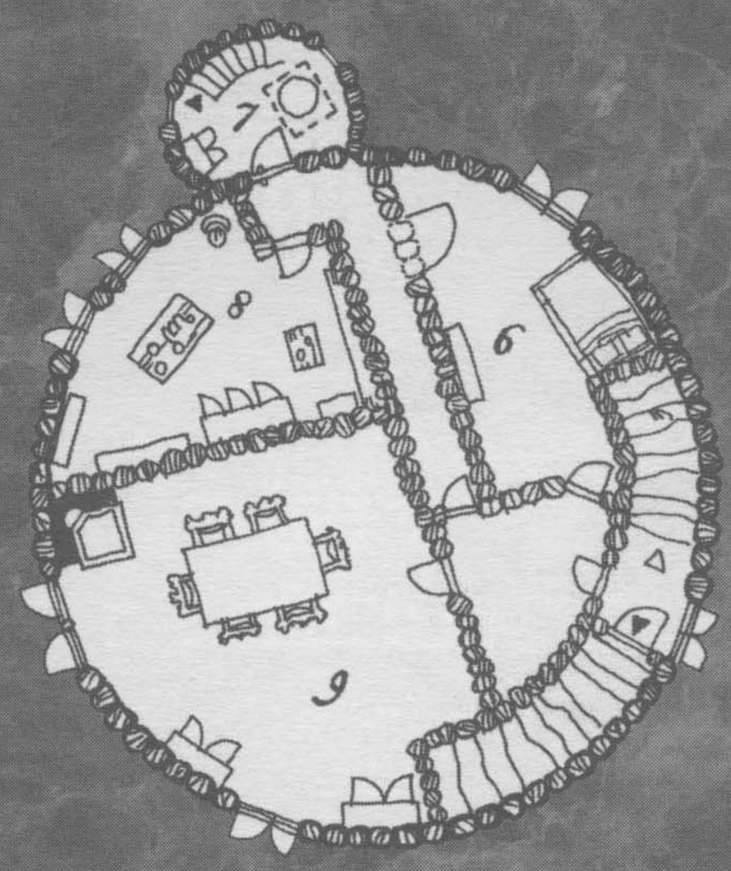


Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Maestro Mutoodi







För lite drygt hundra år sedan invandrade maestro Mutoodi, som då endast var fyra år gammal, och hans föräldrar till Chronopia, tillsammans med en hel drös andra flyktingar från Eldsländerna, där de Hängivna hade gått mycket hårt fram mot lokalbefolkningen. I Chronopia fann de ett nytt hem och den lille stormtrivdes bland alla de vindlande gatorna och skyhöga tornen. Snart sattes han i skola och upptäcktes där av den gamle ärkemagikern Resvald som såg att det den gossen hade i blodet var sannerligen ingenting annat än renodlad magisk talang. Han köpte (!) pojken av föräldrarna som givetvis var i stort behov av pengar och började undervisa honom i magins hemligheter. Mutoodi lärde sig snabbt och när den gamle stöten föll av pinnen fick den då drygt tjugoårige Mutoodi ta över tornet och allt som fanns i det. Trots att han var skicklig för sin ålder var han långtifrån fullärd. Klåfingrig, nyfiken och orädd som han var hände det mer än en gång att saker och ting inte gick riktigt som de skulle. Men trots det stannade Mutoodi kvar och lyckades snart skapa sig något av ett rykte. Han anlitades ofta av adelsmän, äventyrare, prisjägare och annat löst folk och hjälpte dem med både det ena och det andra, alltid mot skälig ersättning och en garanti att inte behöva lämna tornet. Nu, nästan nittio år senare, har han fortfarande inte visat sig utanför tornet. Det har tillsammans med dess övriga innevånare (förutom maestro bor en rad familiari och smådemoner i tornet) kommit att bli hans allt.

1. Entré. En bro leder ut från det stora tornet och fram till den höga porten (dörrkläppen hälsar artigt när man tar tag i den, men biter om den känner fientliga vibrationer). Här har Mutoodi vansinnesmängder med föremål draperade med vita tyger, burar med demonfåglar hängande i taket, stolar, bänkar med laboratorieutrustning, suspekta statyer, kedjor, kandelabrar, sjuarmade ljusstakar, ljuskronor, en jättelik staty av en labbisk klodemon och annat som kan få fint folk att rynka på näsan. Även resten av tornet är inrett i samma stil.

2. Ett kök med alla dess bekvämligheter. Maestro har en liten köksdemon som hjälper honom med matlagningen.

3. Linneförrådet tjänstgör också som sovplats för många av maestros familiari. De har alla varsin liten hylla i något av skåpen.

4. Skafferi. Alltid välfyllt av läckra delikatesser. Mulvaken Ibn (döpt efter Mutoodis far) sköter alla inköp.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

5. Förråd. Här finns det mesta, särskilt mycket olika magiska substanser och liknande härligheter. Demonetten Jesaja ser till att allting alltid är i ordning. Han har dessutom till uppgift att smutsa ned lite lagom i tornet. Maestro har svårt för det kliniskt rena.

6. Maestros sovrum. Mycket luftigt och de suspekta och demoniska reliefer som täcker väggarna är inte på något sätt orsak till maestros sömnsvårigheter.

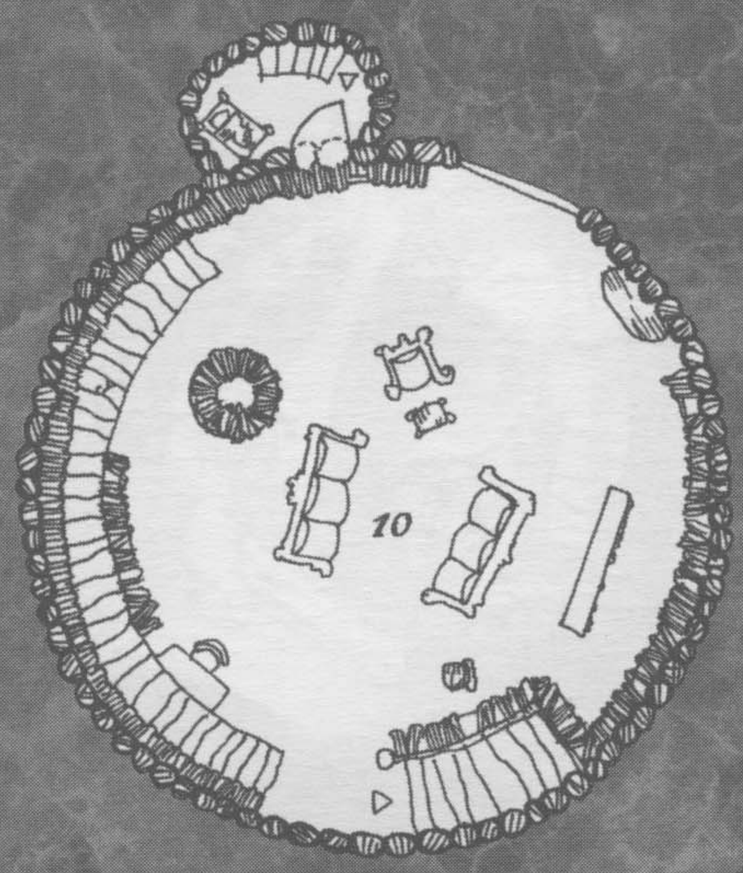
7. Torn. I det här lilla tornet bor Mutoodis skyddsling Beiri, en goblin som han utsatt för en hel del magiska experiment. Beiri har samma egenskaper som en Tjuv (Tjuvaktig goblin, se grundreglerna sidan 157) med undantag av att han kan fem minimagiska besvärjelser (FV 10), kan äta i stort sett vad som helst (även metall) och tack vare ett par fladdermusliknande vingar kan han flyga (F14). Han hjälper till där han behövs och är tacksam för att få leva, trots att han dabbar sig med jämna mellanrum.

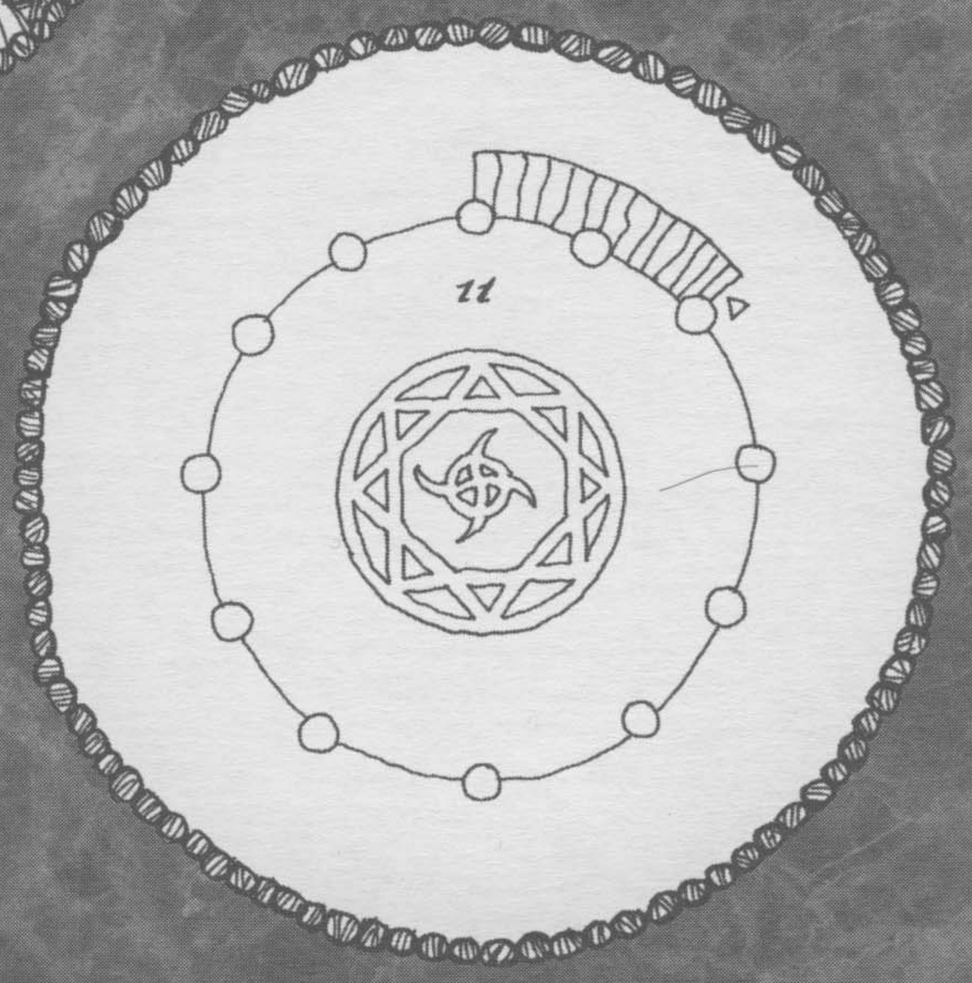
8. Laboratorium. Här gnistrar, fräser, ryker och jäser det dagarna i ända. Mutoodis förråd av intressanta attiraljer är av betydande storlek.

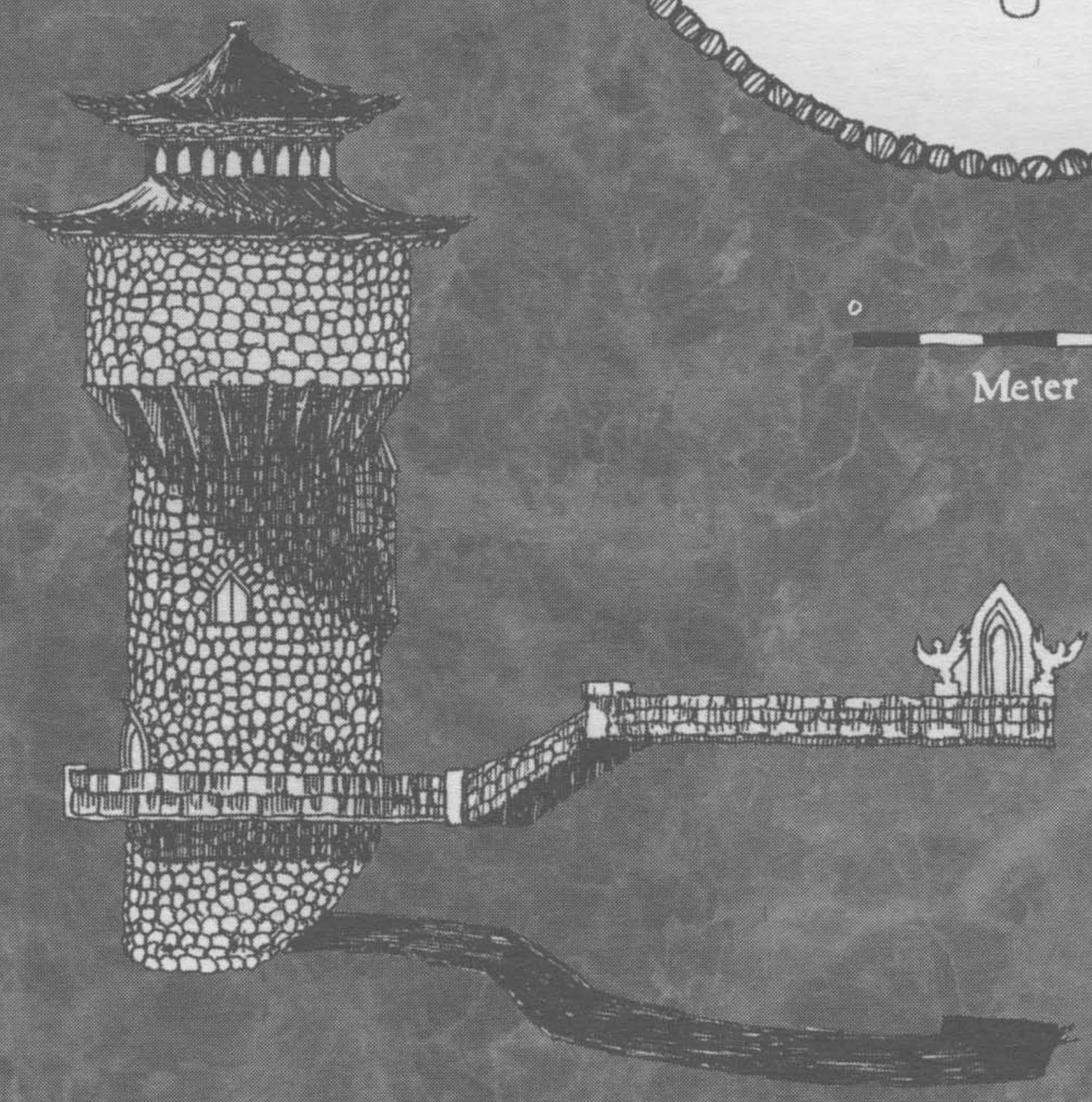
9. Matsal. En mycket trevligt inredd matsal, med stolar skulpterade som knäböjande dvärgar, något som väcker anstöt hos vissa. Här serveras tre mål dagligen vanligen dinerar Mutoodi ensam.

10. Bibliotek. Ett synnerligen välförsett bibliotek, med både det ena och det andra. Beiri håller ordning här och ser till att inga oönskade gäster (exempelvis koppor) flaxar in om fönstret står öppet.

11. Experiment. Ett rum vigt för mycket speciella experiment, experiment av den typen man gärna talar tyst om. Det inneslutna oktagrammet med det fyrtandade eldkorset är mycket kraftfullt.







STY	7	SMI	10	KAR	13
STO	8	INT	20	KP	9
FYS	9	PSY	28	SB	±0

ÅLDER: 106 ÅR SVÄRDSHAND: VÄNSTER

VIKTIGA FÄRDIGHETER: ANIMISM 14, LÄRDOMSFÄRDIGHETER FV 17, MAGISTUDIER 21, MENTALISM 19, I ÖVRIGT SOM MÄSTARE (SE GALDERMÄSTARE, SIDAN 148 I GRUNDREGLERNA).

BESVÄRJELSER: 3 TILL FV 21, 4 TILL FV 17, 5 TILL FV 15 OCH ÖVRIGA TILLGÄNGLIGA TILL FV 1T8+6.

SPECIELL UTRUSTNING: MAGIKERSTAV MED EN RUND MAGISK BEHÅLLARE I SPETSEN (SE MAGISK UTRUSTNING).

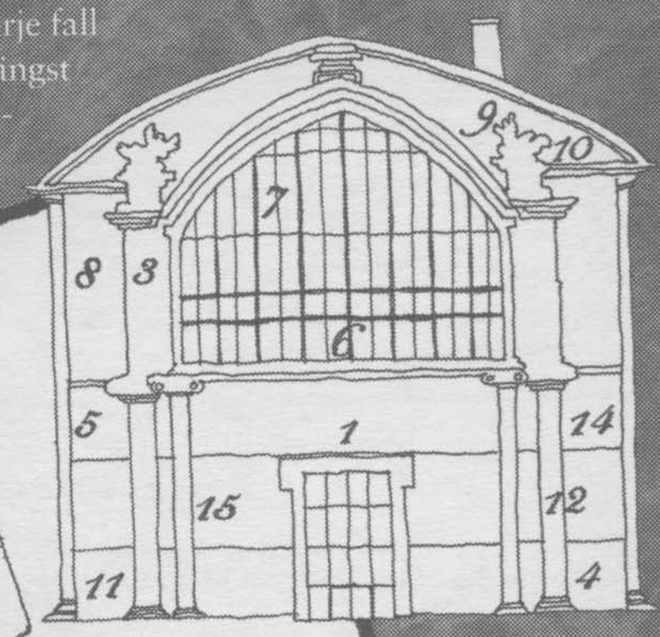
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

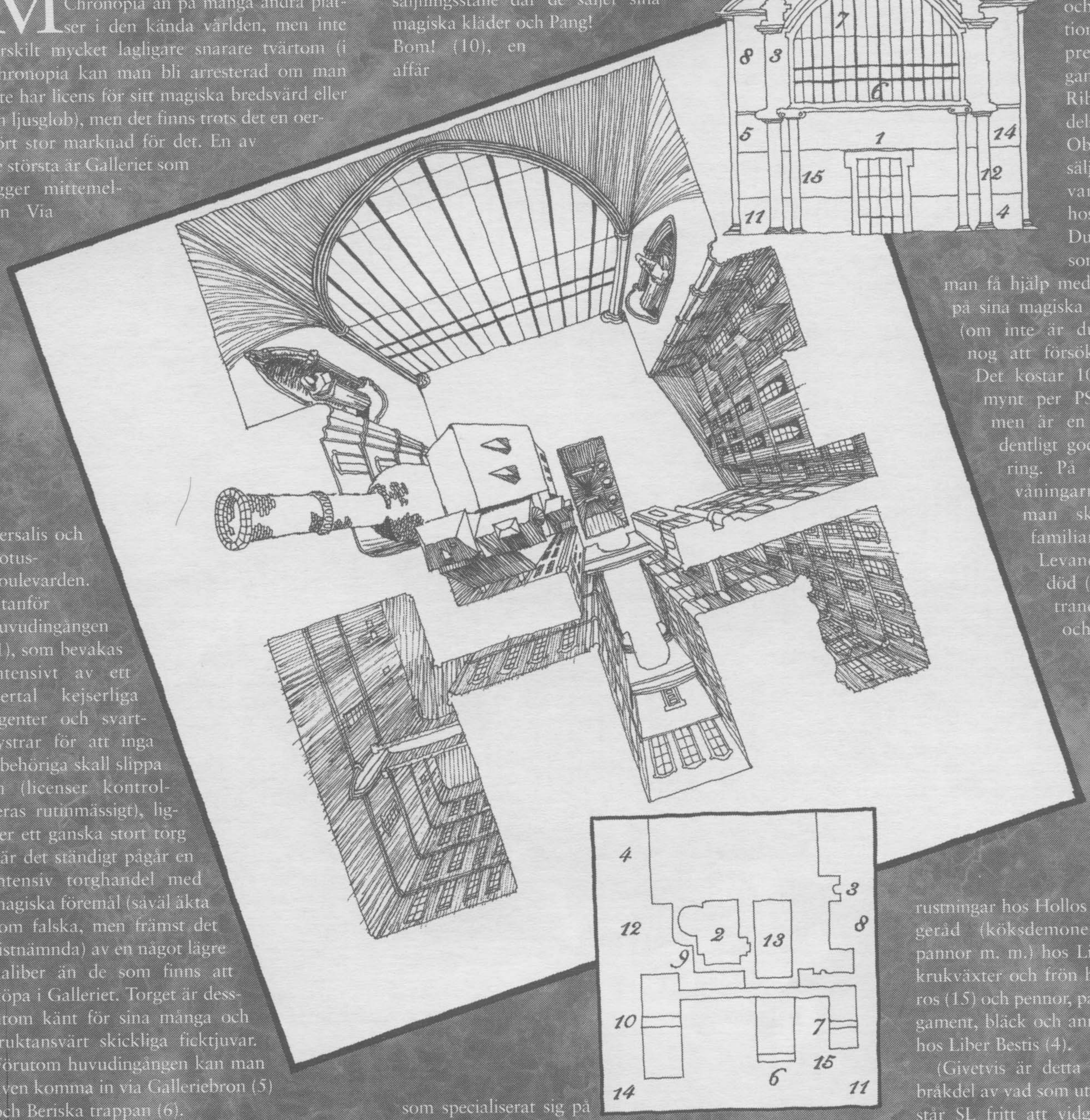
GALLERIET

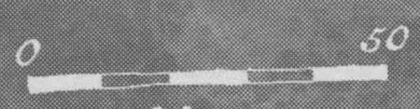
Magiska föremål är vanligare i Chronopia än på många andra platser i den kända världen, men inte särskilt mycket lagligare snarare tvärtom (i Chronopia kan man bli arresterad om man inte har licens för sitt magiska bredsvärd eller sin ljusglob), men det finns trots det en oerhört stor marknad för det. En av de största är Galleriet som ligger mittemellan Via Versalis och Lotusboulevarden. Utanför huvudingången (1), som bevakas intensivt av ett flertal kejserliga agenter och svartsystrar för att inga obehöriga skall slippa in (licenser kontrolleras rutinmässigt), ligger ett ganska stort torg där det ständigt pågår en intensiv torghandel med magiska föremål (såväl äkta som falska, men främst det sistnämnda) av en något lägre kaliber än de som finns att köpa i Galleriet. Torget är dessutom känt för sina många och fruktansvärt skickliga ficktjuvar. Förutom huvudingången kan man även komma in via Galleriebron (5) och Beriska trappan (6).

Galleriet är byggt i fyra större våningar som i sin tur är sönderbrutna i ett antal mindre (totalt har Galleriet med sina 80 meter minst 10 våningar). Genom hela Gallerian, från golv till tak, löper ett brett schakt (13) som sammanbinder de olika våningarna. Här finns också de flesta av de bästa affärerna i varje fall om man skall göra magiska affärer. Längst upp ligger Imediel (9), Bisterordens försäljningsställe där de säljer sina magiska kläder och Pang! Bom! (10), en affär som specialiserat sig på magiska fyrverkerier och annat som säger pang. Må bra (7) i andra flygeln säljer magiska läkedroger och prestationshöjare, precis som gamle Ribbs handelsbod (8). Oberons (3) säljer lite av varje och hos Mäster Durban och son (2) kan man få hjälp med att fylla på sina magiska behållare (om inte är dumdristig nog att försöka själv). Det kostar 100 silvermynt per PSY-poäng, men är en utomordentligt god investering. På de nedre våningarna kan man skaffa sig familiari hos Levande, inte död (11), blixtrande vapen och levande rustningar hos Hollos (15), husgeråd (köksdemoner, varma pannor m. m.) hos Litvos (12), krukväxter och frön hos Acmeros (15) och pennor, papper, pergament, bläck och annat nyttigt hos Liber Bestis (4).

(Givetvis är detta endast en bråkdel av vad som utbjuds. Det står SL fritt att vidga utbudet hur mycket han vill.)







DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Librium Imperatori

En av magikerkvarterens största och viktigaste byggnader är utan tvekan Librium Imperatori, det kejserliga biblioteket, som ligger i korsningen Via Versalis och Avenue Barizta. Dess tre mäktiga torn sträcker sig högt i skyn samtidigt som ingen vet hur långt ned i underjorden som de ändlösa tysta korridorerna och kamrarna fyllda med böcker, magiska luntor, papper och pergament, skriftrullar, annaler, hemliga dokument och obeskrivliga mängder damm (ryktet säger att ingen städat i biblioteket sedan det byggdes) sträcker sig. En del menar att de når hundra meter, andra säger att de sträcker sig till skärselden och många menar att de aldrig tar slut, utan fortsätter in i andra lika skrämmande som häpnadsväckande dimensioner.

För att få tillträde till biblioteket ställs inga särskilda krav (annat än att man inte förstör någonting, i alla fall inte i onödan). Ordningen upprätthålls av bibliotekskvakterna (Lärd, se Galdermästare på sidan 148 i grundreglerna +5 lärdomsfärdigheter till FV 21), dammiga gamla gubbar med häpnadsväckande kunskaper om allt mellan himmel och jord, och en bit bortanför dem också, som fredligt strosar omkring i korridorerna studerar de gigantiska bokhyllorna. De styr också resten av det arbete som utförs i biblioteket.

Biblioteket är en betydligt mer äventyrlig plats än många kanske tror. Här kan onekligen det mesta hända. I äventyret på sidan 77 finns en slumptabell som du som SL kan använda när dina spelare rör sig i de ändlösa korridorerna, även vid andra tillfällen.

1. **Entré.** Entrén vaktas av ett antal svartsystrar, som dessutom titt som tätt tvingas rusa in i biblioteket för att dräpa lössluppna magibestar.
2. **Svävande rummet.** Här svävar allting fritt i luften, bokhyllor såväl som böcker.
3. Kontor. Här kan man fråga de lärda bibliotekskvakterna om råd. De kan nästan alltid hjälpa till.
4. **Mörkret.** Här finns uteslutande lärda verk om de Hängivna.
5. **Vita rummet.** Rummet är fyllt med böcker som behandlar Intigheten, det stora ingenting som många magiker tror omger hela Multitversum.
6. **Ensamheten.** Ett antal på magisk väg ljusisolerade studerkammare.
7. **Trädgårdarna.** Stora lummiga trädgårdar. Idealiska för den som vill koppla av en stund med en bok i handen.
8. **Landningsplats** för sekudor.
9. **Evighetens torn.** Här förvaras de allra äldsta verken om Chronopias och kända världens historia.
10. **Landningsplats** för sekudor.
11. **Langtornet.** Det största av de tre tornen, fyllt med

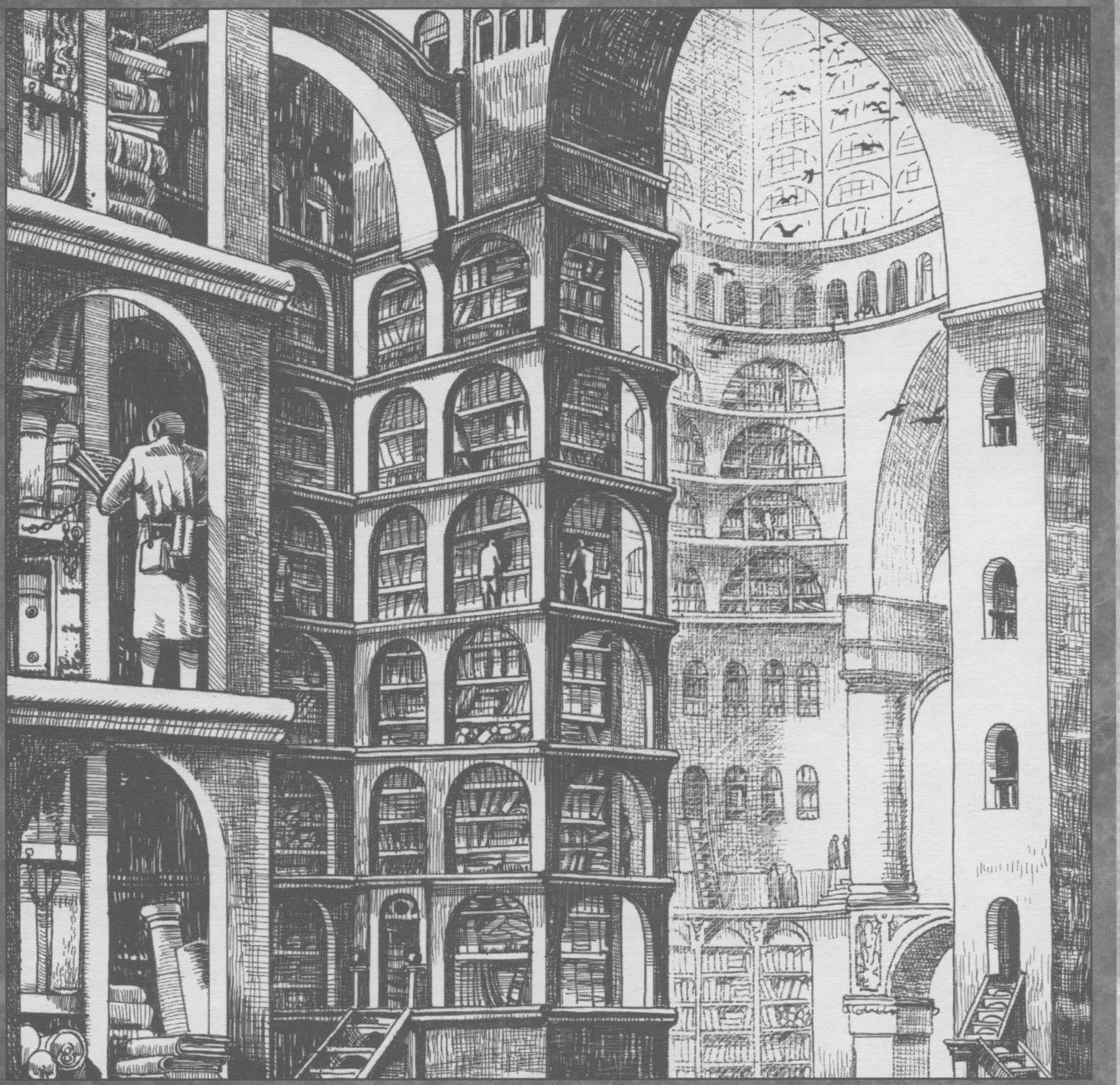
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

magisk litteratur, studerkammare och gammalt damm. Precis som de övriga döpt efter en berömd magiker och författare.

12. **Vilotornet.** Det första tornet som byggdes. Nu finns här bl. a. ett spärrad och väl vaktad kammare fylld med konfiskerade magiska pergament och levande sagoböcker.

13. **Elevetornet.** Innehåller mer tomma gångar än de andra tornen, men det är också här nycklarna till Multiversums gåta, de sju strålarna, vägarna till demonernas rike och många andra böcker som behandlar det esoteriska finns.

14. **Föreståndarens kammare.** Längst upp i Elevetornet sitter föreståndare Brandt och läser böcker dagarna i ända, när han inte är ute och rider på ilskna hund Redvin förstås.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Skuggbröderna

I Chronopia lever ett antal magiker som av en eller annan anledning aldrig haft eller aldrig kommer att kunna få en kejserlig fullmakt. De kan vara fribrytare eller avfällingar från klostren eller ordnarna, de kan vara dömda brottslingar, eller bara ha extremt många ovänner i den chronopiska administrationen. Dessa magiker lever i ständig fruktan, som jagade djur, lovligt byte för var och en även om man inte kan inkassera några pengar för deras huvuden om man inte har en fullmakt för människojakt. För att inte behöva stå ensamma, att ensam är stark är som var och en vet inget mer än en myt, iallafall inte i Chronopia, har man organiserat sig i en underjordisk rörelse: Skuggbröderna. Skuggbröderna är ett forum för alla Chronopias fredlösa magiker, en organisation som gör det möjligt för dem att känna sig trygga och som också ger dem möjlighet att slå tillbaka mot etablissemanget. Då och då smyger de upp ur sina mörka källarhålor för att göra någon gemensam aktion, bränna ett kloster eller jämna en ordensborg med marken. Att som ickemedlem få kontakt med Skuggbröderna är i stort sett omöjligt, men lyckas man skapa sig ett rykte som frilansande, laglös ensamvarg kommer de förr eller senare att försöka knyta en till sig.

Hela Chronopias kloaksystem, katakomberna och gruvorna är fyllda med tillflyktsorter, mötessalar och bemannade högkvarter där medlemmarna kan träffas, mötas och fly när de känner sig hotade. Som medlem svär man högtidligt att aldrig förråda ordens hemlighet eller namnet på en enda skuggbroder. Ordnarna, framför allt under insyn av Galdermästarna, har gjort sitt bästa för att infiltrera brödraskapet, men alltid misslyckats.

Deras ledare är den ökände Gerigal, mer känd som Svarta hund.

Ignatius Boord

En av Chronopias i särklass mest framgångsrika och respekterade häxjägare heter Ignatius Boord. Han är hänsynslös, smågin, snål, girig, aggressiv, brutal, orättvis och fasansfull på de flesta tänkbara sätt dessutom röker han på tok för mycket locogräs. Där han vandrar vissnar både ett och annat.

Boord har kontakter i alla samhällsklasser höga som låga och utför med glädje vilken typ av uppdrag som helst åt vem som helst (han skulle förmodligen bränna sin mamma på bål, bara priset var det rätta, vilket det oftast är i hans högre bekantskapskretsar). Eftersom alla vill hålla sig väl med honom och försöka försäkra sig mot att bli utsatta för hans tjänster är han ett stående inslag på baler, bjudningar, gästabud och orgier av alla de slag. Vissa rykten berättar att han skall ha varit medlem i Skuggbröderna och fått sin fullmakt sedan han förrått tjugo av sina bröder. Ingen vet om det är sant och ingen vågar fråga.

Till växten är han ingen direkt dvärg (han mäter strax över två meter). Han har ett bistert yttre som skvallrar en smula om vad som kan tänkas dölja sig innanför hans bröstkorg. Några menar att han är hjärtlös, själv anser han sig ha ett sinne för affärer och en aptit för förstörelse och det är sällan någon som argumenterar emot, i alla fall inte offentligt. Boord brukar till skillnad från den chronopiska byråkratin, göra processen kort men den som pratar för mycket. Med sig på sina vandringar har han alltid sin lilla drake Quirr (dragonette, se Magiska varelser) som håller ordning på saker och ting.

STY	15	SMI	13	KAR	11
STO	18	INT	14	KP	17
FYS	16	PSY	16	SB	+1T4

Ålder: 46 år Svärdshand: Vänster
Viktiga färdigheter: Elementarmagi 16, Magistudier 21, Meditation B3, Spåra 17, i övrigt som Kapten (se Hyrsvärd, sidan 150 i grundreglerna).
Besvärjelser: 2 till FV 16, 3 till FV 13 och 2 till FV 10.
Speciell utrustning: Bredsvärd av lirium, gondolinsk stridshandske, lång ringbrynja.

Fågelfria

Nu kommer vi ner på Via Versalis. Den, Lotusboulevarden och Galderparaden är områdets största gator och det är längs med, på och i närheten av dem allt viktigt sker och alla, ja iallafall nästan alla, betydelsefulla byggnader ligger. Var Tornet ligger? Det ligger långt, långt bort. Du kan känna dig säker — hur säker man nu någonsin kan känna sig i den här staden. Där ser du en fri elementarmagiker med två välgödda trolltjänare, där en mentalist från Eldsländerna, han där borta med den stora hatten är en rutisk mystiker? Vad en sådan gör? Det vet nog inte ens de själva. Där kommer ett följe från Jullaklostret, man känner igen dem på de blåa strecken i pannan. Dem skall du inte bråka med om du inte vill sluta dina dagar som svinföda. Ja, det är faktiskt sant. De föder upp trakiska borrsvin i sin klosterträdgård. Och där kommer en rik handelsman. Det skulle inte förvåna mig det minsta om han skall göra en beställning hos maestro Mutoodi — en av de mest omtalade mästarna i den här delen av magikerstaden. Han bor däruppe ensam i sitt torn. Har inte visat sig ute på över 80 år. Galen? Nej, det tror jag inte. Att han är en smula speciell är det dock ingen som betvivlar.

Där svänger Korsvägen ned, rakt upp här till höger, ganska högt upp bland tinnarna och tornen ligger Galleriet, en av Chronopias bästa marknader för magiska föremål. Byggdes för flera hundra år sedan av något handelshus på kejsarens order. Varför? Han ville få kontroll över handeln. Om vem som helst kan handla där? Det trodde jag att jag förklarade för dig när vi satt inspärrade i Tornet. Man måste ha licens för att få köpa magiska föremål. Varför? Det är så det fungerar här i Chronopia och våga inte fråga varför.

Vad det där är för imponerande byggnad? Det är Librium Imperatori — det kejserliga biblioteket. Där finns fler böcker än det finns leylingar i hela Multiversum. Om de har böcker om magi? Det är just vad de har. Och inte vilka böcker som helst. De har böcker om allt du kan komma på och en rad andra ämnen som du inte ens skulle kunna drömma om existerade. Vill du veta hur många hår det finns på en genomsnittlig leylingsvans, eller hur många gånger en orch rapar under sitt liv så är det bara att slå upp det.

Jag kan lova dig att det finns mer än en idiot som ägnat sitt liv åt att försöka lösa livets mysterier genom att ta reda på de mest vansinniga trivialiteter. Om man bara kan gå in och ta en bok? Nej, iallafall inte om du vill komma levande därifrån.

Hoppsans sa! Där kommer en patrull väktare.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Bäst att hålla sig i skinnet så att de inte burar in oss. Du skulle vad? Gärna vilja vrida nacken av dem allihopa? Jag förstår dig, men säg det inte högt om du vill överleva dagen. Än så länge är det långt kvar till natten och den säkerhet den kommer att ge oss. Titta! Där var det någon som åkte dit. Jag tycker att jag känner igen honom. Jo, minsann är det inte Regleri Port, den gamle räven. Faktiskt en av mina allra bästa vänner Va! Han pekar hitåt. Han har fått syn på oss. Och nu har Väktarna det också. Spring!!!

Vilken rutten liten goblinrumpa! Jag avskyr honom. Skulle bara fattas att den där jästa paddan Ignatius Boord hade gjort honom sällskap i hans förräderi. Vi skuggbröder har ju svurit att aldrig förråda varandra — men det är ingenting som idioter som de bryr sig om. De saknar respekt. Skulle folk hålla på som han skulle det snart inte finnas några sanna magiker kvar i den här stan. Det värsta är att de säkert redan glömt bort honom i upphetsningen över att få syn på mig — en av stadens mest efterlysta avfällingar. Vad jag sa? Ingenting du skall bry dig om. Koncentrera dig på att springa istället. In här, på Arena Magica. Bry dig inte om kön. Den är för förlorare — och just nu känner jag uppriktigt talat inte för att förlora.

Det där var nära ögat! Ett tag trodde jag faktiskt att de skulle hinna ifatt oss inne på Arena Magica, men så kom den där gruppen beliska eldsgladiatorer mellan oss och dem. Vägen till friheten låg öppen — och vi tog den. Du får erkänna att virvelvinden dämpade fallet ganska bra. Ont i stjärten? Tja, ett fall från trettionde våningen brukar göra betydligt ondare än så. Tro mig, jag har försökt.

Om vi hade haft tid skulle vi kunnat springa nedför Strada Fullbori och försöka ordna en fullmakt åt dig på Kontoret. Men jag sa ju vadå? Glöm inte att du inte har blivit arresterad än grabben. Än finns det hopp! Sluta dra i mina kläder. Vi har några ärenden att uträtta.

Kontoret för magi

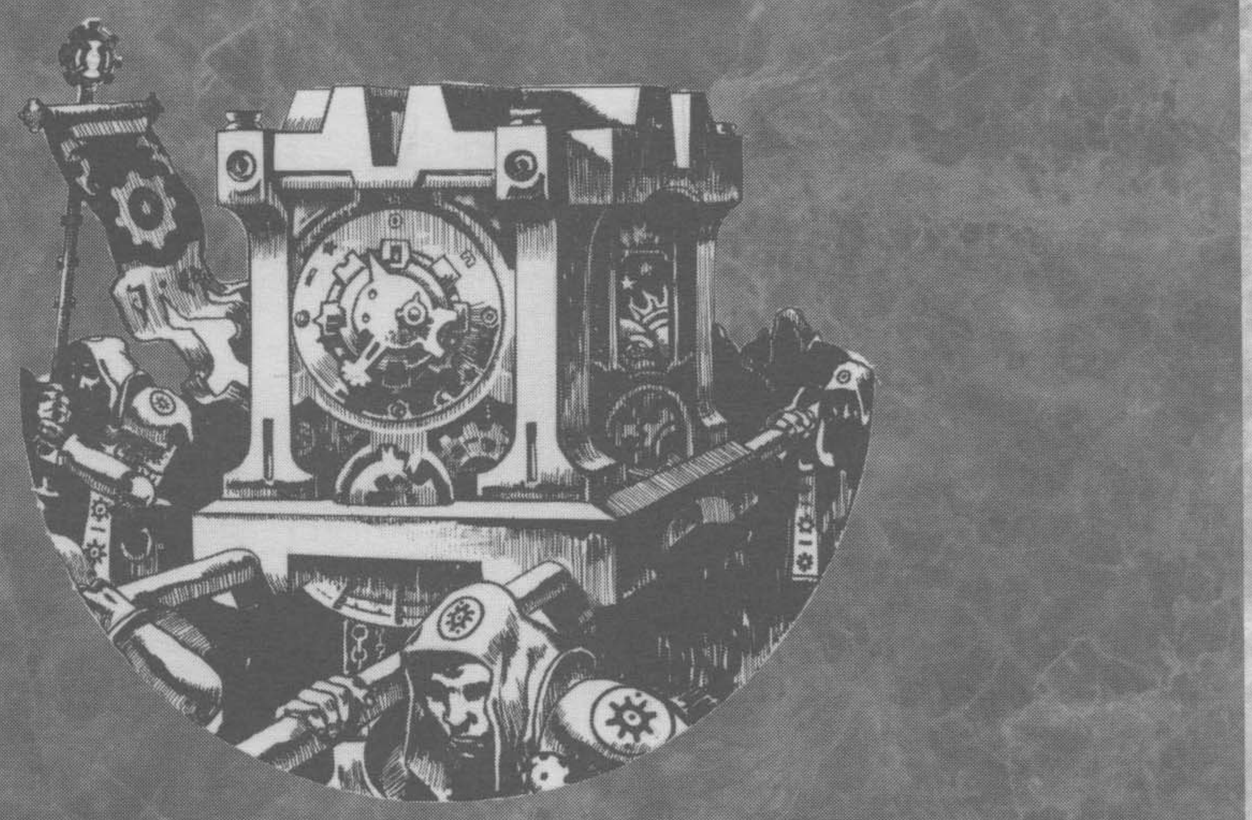
I hörnet av Strada Fullbori och Kortgatan ligger Chronopias administrativa byrå: kontoret för magi. Det är hit man vänder sig när man skall skaffa fullmakter, licenser, besöka kontoret för genealogi magi, lämna en klagoskrift (om man vill klaga på administrationens förfarande) eller göra en anmälan (om någon missbrukat magin). Huset är stort, oerhört mycket större inuti än man trodde när man synade fasaden från utsidan och det virrvarr av korridorer, kontor, avdelningar och divisioner man möts av när stiger in genom huvudentrén skulle göra även en argsint dvärg mörkrädd. Här maler den byråkratiska kvarnen långsammare än någon annanstans. Överallt, i såväl korridorer som kammare, sitter lärda män i stora hattar, grå, dammiga byråkrater och nybakade pladderpjattar med väloljat munläder och läser, bokför, diskuterar eller funderar. Den driftige kan ur kontorets arkiv skaka fram de mest häpnadsväckande uppgifter. Här finns alla mer eller mindre officiella uppgifter om Chronopias magiker. Vill man veta vem som gått i skola hos vem, vilka som har fullmakter här o. s. v. är det bara att leta och hoppas på det bästa.

För att lämna in en formell ansökan om fullmakt för magiutövande måste man besöka ett kontor för att få en ansökan, en kejserlig skrivare för att få den ifylld, ytterligare ett kontor för att få den stämplad, ett tredje för att få den förseglad och avslutningsvis återigen det första för att lämna in den.

Licenserna utfärdas för vardagsföremål (1), lyxartiklar (2), svaga vapen och rustningar (3), magikerutrustning (inklusive familiari) (4) och farliga, dyra och dödliga föremål (5).

Tjänst	Kostnad
Ansöka om fullmakt	1000 SM
Ansöka om licens 1	100 SM
Ansöka om licens 2	350 SM
Ansöka om licens 3	450 SM
Ansöka om licens 4	600 SM
Ansöka om licens 5	1.000 SM
Begära genealogi magi	1.500 SM
Göra anmälan	150 SM
Lämna in klagoskrift*	20 SM
Registrera magiskola	3.500 SM

*Klagoskrifterna behandlas aldrig utan hamnar direkt i soporna, därav det låga priset.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Möte på Forum

Gytter? Myller? En samling skränande galningar? Jag är nästan böjd att hålla med dig, men det du ser här är några av Chronopias främsta magiker — i varje fall vad det gäller att slänga käft — så det är bäst att du vaktar din tunga. Här på torget — eller Forum som de föredrar att man kallar det — möts de och kastar sten på varandra. Nej, inte så ofta bokstavligen — men det händer. Ett par gånger i veckan är det någon stackare som stryker med för att han upprört fel persons känslor.

Där ser du Wilhelm av Abacus, stor elementarmagiker. Hon därborta är Estrid Gnylf, häxa från Kannibalöarna, inbegripen i en intensiv debatt med några företrädare för Wetterklostret. Vad de är för några? Vilseledda vettvillingar som vill frälsa Chronopia genom att spränga stan i luften med en gemensam jättemeditation. De flesta du kan se här omkring kallar sig av en eller annan anledning för mäster eller maestro. Maestro Burdi, mäster Tofu, mäster Quirm — det är förresten han med leylingen på huvudet, maestro Vililvi och maestro Hullibuss Brax. Wilhelm där borta — ja, han som jag pekade på förut — sägs vara en av de gamla sanna Mästarna. Det ryktas att de roar sig med att ta uppkomlingar av daga, men det är ingen som vet huruvida det är sant eller inte.

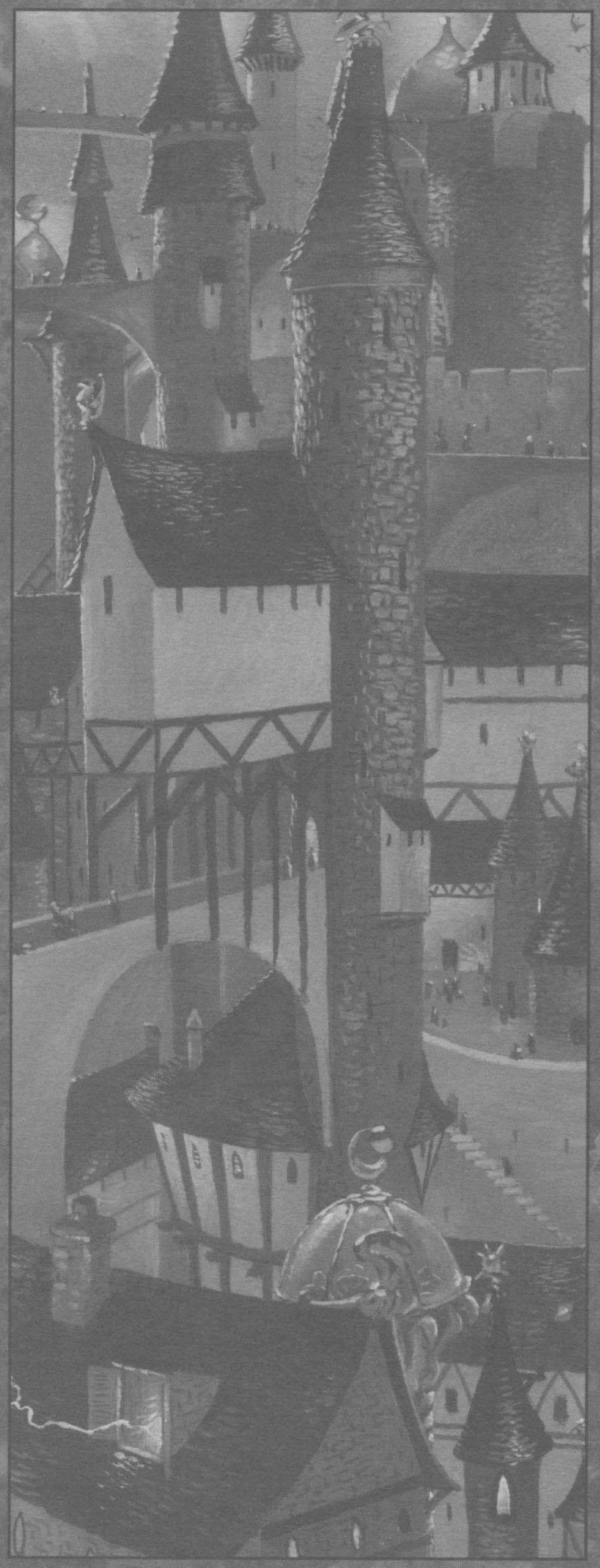
Varför alla har sina kläder översållade med vimplar av olika slag. De visar man vem är och varför. Den kvinnliga animisten därborta visar att hon varit med vid fyra stormningsförsök av det Levande tornet och överlevt. Dessutom har hon studerat länge och väl vid Hertaxskolan och är god vän med mäster Osoban. Det är nyttigt att lära sig vad vimplarna betyder. Det kan hindra dig från att ge dig på berg när det finns småsten. Självklart kan man förfalska vimplarna, men straffet för den som gör det är mycket hårt, så de flesta undviker att göra det. Även om det skulle kunna vara praktiskt ibland.

Titta där borta är han! Vadå vänta? Du känner dig illa till mods? Tycker att vi inte borde ha kommit hit över huvud taget? Är det närheten till Tornet som gör dig nervös? Du vet inte? Var tyst då, tack!

Käre gamle vän! Hur har du haft det på sistone? Bra? Trevligt. Jag önskar att jag kunde säga det samma. Vad jag behöver? En förfalskad fullmakt och en magikerstav till grabben här. Sluta rycka mig i kläderna! Nej, det är ingen fara! Vadå? Struntprat, det ska du visst! Om vi kan vänta? Inga problem. Vi sätter oss på läktaren och studerar den bildade pöbeln medan du tar hand om affärerna.

Det där var väl inte så farligt? Det tyckte du. Är du inte glad för att du snart kommer att ha en ny stav och dessutom en fullmakt som tillåter dig

Forum Magi



Alldeles intill såväl Galdermästarnas torn som Via Versalis ligger Forum Magi, magikernas torg. Här är det alltid full fart, dag som natt torget lyses upp av elds- och ljuselementarer, ljusglober och andra finurligheter. Aldrig upphör diskussionerna eller handeln, aldrig upphör trätorna, förolämpningarna, slagsmålen och duellerna, aldrig upphör det öronbedövande pladdrandet för så mycket som en sekund. Forum Magi (kallas bara Forum av de hemtama) har kommit att bli just det forum som magikerna utanför Galdermästarna saknade. Här har man bytesmarknad, man handlar med besvärjelser, magiska föremål, tid, familiari och slavar; man har ett forum för diskussioner, med organiserade debatter, grillningar, frågestunder och interpellationer; och man får avreagera sig. Här möts animister, fårgelbröder, elementarmagiker, delegationer från ordnar och kloster, ärkemagiker, sabranska ökenmästare, brundisiska svartkonstnärer, häxor från Eldsländerna, illusionister från Solnedgångens öar, demonologer och mentalister inte ens cestoditerna och tidsmagikerna lyser alltid med sin frånvaro, utan dyker då och då upp för att visa upp sig i avskräckande syfte.

I torgets västra hörn finns en stor scen med läktare där man har såväl uppvisningar, det är här man får möjlighet att imponera på sina vänner och dödsfiender, som teaterföreställningar (ja, det finns magiker som är lagda åt det hållet också). Torget står under ständig bevakning av Väktarna och Svartsystrarna om något skulle gå fel (vilket inte är helt ovanligt). Det finns inga restriktioner kring vilka som får vistas på Forum, men vem som helst får inte blanda sig i diskussionerna, uppvisningarna eller tävlingarna. Befinner man sig i Chronopia bör man unna sig ett besök på Forum.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

att utöva magi i Chronopia. Måttligt road? Förbannade trollskalle!

Då var det tydligen dags igen. För vad? Fråga inte, res dig bara sakta upp och följ efter mig. Vi har ett gäng revanschsugna väktare i baken, så rappa på för kejsarens skull!

På flykt igen

Snabbare! Snabbare!!! SNABBARE!!! Jag har ingen lust att hamna i det där nedrans tornet igen. Inte du heller? Bra. Men du får nog se till att snabba på en smula för att slippa det. Höger här framme, vänster, vänster igen. Då var vi ute på Övre Långbron. Vad det där var? Såg ut som en gargoyl med ett spädbarn i näbben. Vänster. Se upp för bärstolen. Tyll på dig också, nedrans sabran. Rakt fram här. Hoppa! Se till att du landar stadigt på bron nu. Bra. Är de fortfarande efter oss? Det var mig ena envisa rackare. Där ligger förresten Luboroklostret. Riktigt skojfriska typer efter vad jag har hört. Super som riktiga troll!

Säg inte att de fortfarande är hack i häl. Vissa menar att den enda vägen är upp, men jag känner på mig att det får bli tvärtom. Du kommer väl ihåg hur vi gjorde på Arena Magica. Då så. Då hoppar vi.

Du klarade dig bättre den här gången? Skönt. Jag vet inte om man kan säga det på det här avståndet, men de ser faktiskt ganska snopna ut där uppe. Du håller med mig? Skönt. Jag skulle inte vilja behöva läxa upp dig för en sådan småsak. Springa? Nej, nu går vi lugnt och fint Galderparaden ner. Folk tittar på oss tillräckligt mycket i alla fall. Nu skulle det bara fattas att några fisförnäma omager kom rusande och försökte banka livet ur oss. Vilka de är? Bara några harmlösa adelsprättar som fått för sig att de skall föra några högtstående traditioner vidare genom att slå ihjäl magiker på sin fritid och att de brukar krypa fram under stenarna när det börjar mörkna.

Här framme ligger ett utomordentligt skrädderi, där en trevlig bagare. Runt hörnet, in där på Sotargränd, ligger en slaktare som specialiserat sig på råttor. Apropå råttor? Om jag hört talas om Råttkungen? Tja, om du varit här en dag och hört ryktena borde väl jag knappast vara mycket sämre. Om jag tror på dem? Tror och tror. Någon liten kärna av sanning brukar det alltid finnas. Annars skulle aldrig ryktena uppstå.

Förresten tycker inte jag att han verkar så överdrivet hemsk. Då är de där maskälskarna i Levande tornet mycket värre. Hu! Jag får kalla kårar bara jag tänker på dem.

Titta där kommer ett gäng koppjägare. Jag

Lostock Stormhatt

I Chronopia finns det sådana som vet mer och sådana som vet mindre, vissa vet nästan ingenting alls. Lostock Stormhatt tillhör en av dem som vet allt. Hela sitt liv har han bott i magikerkvarteren, först i egenskap av son till sin fader den store Felimon, sedan i egenskap av student vid Tertullianusordens magikerskola och numera i egenskap av misslyckad magiker, en adept som efter misslyckat examensprov kastades ut från skolan, följd av visdomsorden "Visa dig aldrig här igen, din inkompetenta luspudel", hamnade i rännstenen och var tvungen att klara sig på egen hand. Hans fader ville av förklarliga skäl inte veta av honom så han fick bo på gatan. Där lärde han känna både en och annan skum filur och snart hade han byggt upp ett stort kontaktnät, mycket tack vare att han kunde framstå som en någorlunda skicklig magiker fastän han egentligen inte ens var medioker (minimagi kunde han ju och fullmakten hade de i sin upphetsning glömt att beröva honom).

Nu för tiden framlever Lostock Stormhatt, han kallas så för sin oerhört iögonfallande huvudbonad, sina dagar i området kring Forum Magi. Där lyssnar han till trätor, ser vilka som käbblar mest och drar slutsatser, slutsatser som han sedan i många fall kan sälja. Han kan också ordna fram både det ena och det andra, ju olagligare desto dyrare. Han är ganska reslig, har långt blont hår, ett kraftigt skägg och klarblåa ögon.

STY	14	SMI	11	KAR	13
STO	16	INT	14	KP	15
FYS	13	PSY	15	SB	±1T2

ÅLDER: 29 ÅR SVÄRDSHAND: HÖGER

VIKTIGA FÄRDIGHETER: HOPPA 14, KLÄTTRA 16, KUNSKAP OM MAGI 9, KÄNNA MAGI 12, MAGISTUDIER 8, MENTALISM 19, MINIMAGI 14, TRÄSTÄV 16, UNDRE VÄRLDEN 19.

BESVÄRJELSER: SAMTLIGA MINIMAGISKA BESVÄRJELSER.

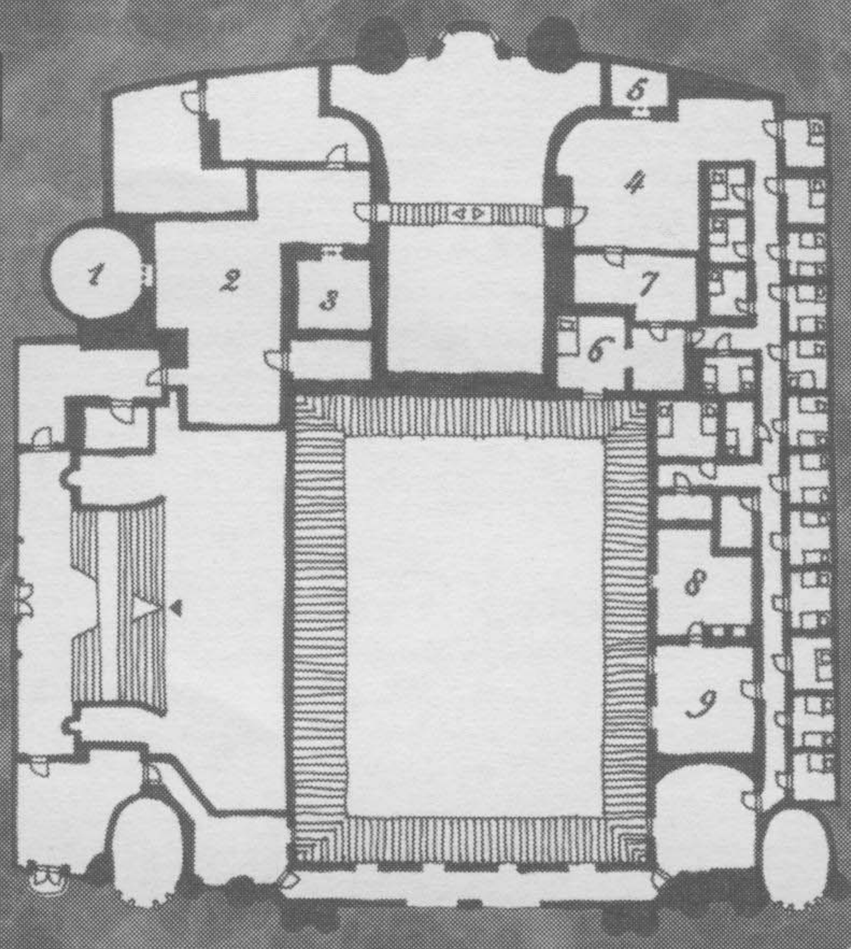
SPECIELL UTRUSTNING: MAGIKERSTÄV MED EN RUND MAGISK BEHÅLLARE I SPETSEN (SE MAGISK UTRUSTNING), EN FORTROLLAD KÅPA SOM GER HONOM EN MYCKET RESPEKTINGIVANDE AURA (SE MAGISK UTRUSTNING).

Mästarna

Mästarna är ett begrepp skapat av en stor grupp frilansande magiker, som tröttnat på ordnarnas och klostrens krångliga bestämmelser och oupphörliga babblande om meningslösa trivialiteter. Man ville kunna stå utanför ordens- och klostervädsendet och fortfarande garantera sin skicklighet och sin kompetens att lära upp nya adepter, att fostra unga lovande magiker i sitt eget hem. Medlemmarna av sällskapet, som redan från början var en mycket lös sammanslutning, kallades mästare (eller maestros som många föredrar, på grund av den exotiska och mystiska klangen) och mästartiteln kunde gå i arv från far till son eller från mästare till adept. När antalet magiker växte blev Mästarna en svårstyrd organisation och man beslöt sig för att tänja reglerna en smula och snart kunde i stort sett varje magiker, inkompetent som potent , kalla sig mästare, bara han kunde styrka att han var släkt med en mästare (det räckte med farfars bryllings brorsdotters ammas mosters) eller gått i skola hos en sådan. Sådana släktforskningar var givetvis inte lätta att utföra, särskilt inte i det brokiga lapptäcke av tillfälliga förbindelser som Chronopia utgör. Därför startade den administrativa byrån en avdelning för Genealogi magi, släktforskning åt magiker. Ville man kunna titulera sig mästare gick man till dit, betalade en engångssumma på ett par hundra dubloner och fick några månader senare ett skriftligt dokument som försäkrade ens rätt till titeln, efterforskningarna misslyckades aldrig. De ursprungliga Mästarna blev givetvis gramse, men vad kunde de sätta emot kejsarens lag och den chronopiska administrationen? Det ryktas dock att de lever kvar som en underjordisk rörelse, även om många av dem i dag tillhör det absoluta toppskiktet i magikerstaden och sysselsätter sig med att knäppa magiska halvmesyrer på näsan, vanligtvis genom att bringa dem om livet.

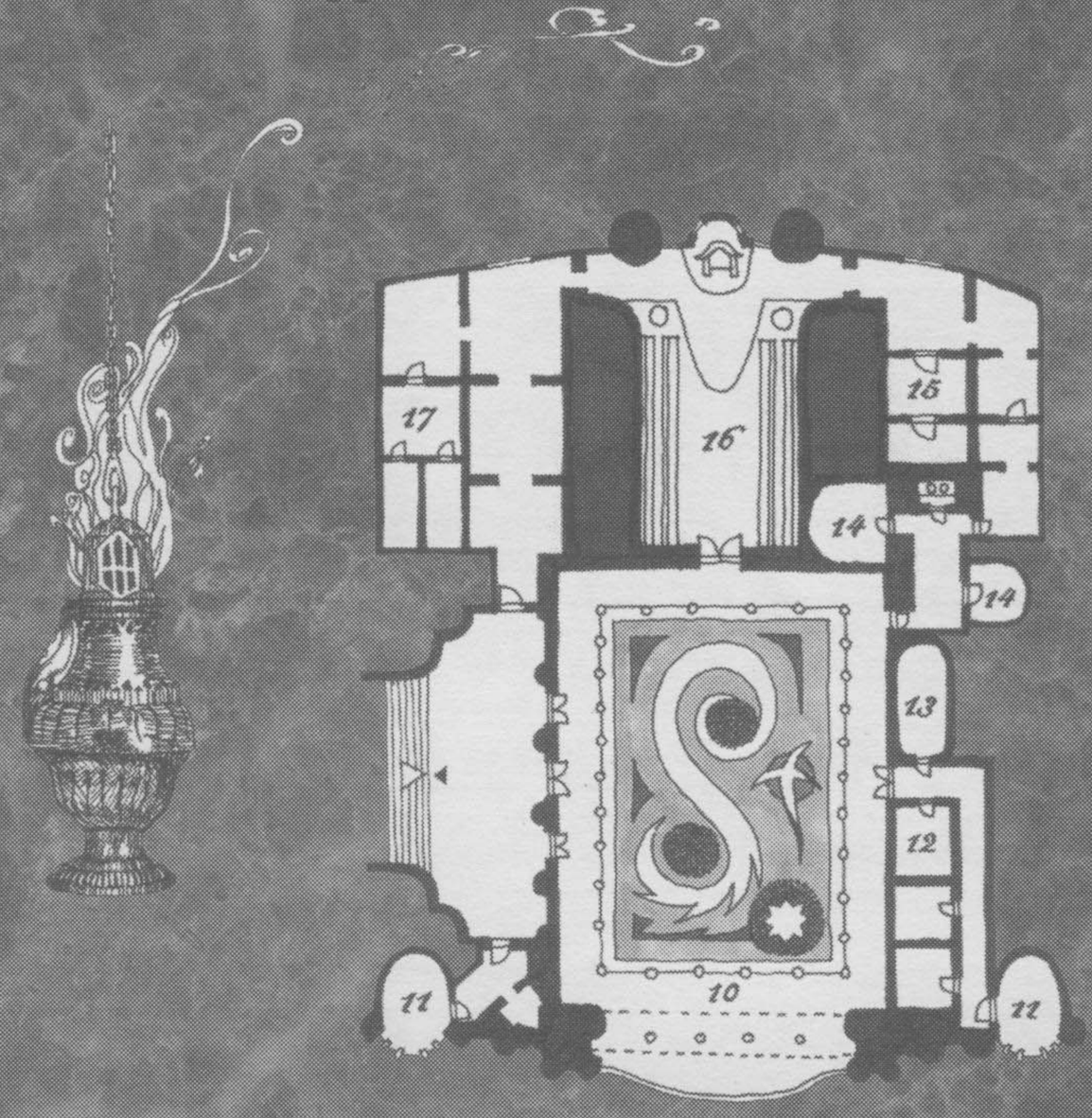
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

LUBORO



Luboro är ingalunda ett av Chronopias största kloster, men väl ett av de mest kända, kanske främst på grund av sina extremt utåtriktade predikningar och ibland vansinnigt påträngande missionsverksamhet, blandat med ett nöjesliv vars utsvävningar inte på något sätt går att betrakta som måttliga, till och med en luttrad degasalv skulle ibland ha svårt att inte sätta tungan i halsen, men som dessutom varvas med den strängaste askes och självspäkning. Luboro torde, mer än någon annan plats i Chronopia, vara ytterligheternas hemvist. Här gör man både saker som folk skulle ge sin högra hand för att få uppleva och sådant som gemene man med glädje skulle ge sin högra hand för att slippa uppleva. Ingenting är för grovt, ingenting är svårt och ingenting är för farligt för att kunna göras inom Luboros murar. Klostret ligger i ett jättelikt torn, just där Galderparaden möter Via Versalis. Själva klosterbyggnaden är inte särskilt stor, men rymmer ändå en ansenlig mängd kamrar för klosterbröderna.

Klosterentrén, som ligger på övervåningen, är en mycket imponerande syn, porten är översållad med skulpturer föreställande orgiastiska scener blandade med upplysta mästare i självspäkningen och askesens konst. Klostrets hjärta är den stora trädgården (1) fylld med rogivande såväl som eggande mönster, där man gärna har gästabud späckade med de mest häpnadsväckande excesser. Annars spenderar vanligtvis klosterbröderna sin tid med meditation i de stora, ljusa meditationskamrarna (11, här finns också två meditarii till låns), träning (2), matlagning i köket (8), enklare magiska experiment (14), frukost, lunch och middag i matsalen (9), studier i biblioteket (4), arbete i trädgården (redskap finns i 13) eller rådslag och diskussioner i rådssalen (16), alltid under ledning av klosterfader Bertoli _ som själv spenderar större delen av sin tid i något av de hemliga biblioteken (3, 5) eller i sina privata kvarter (6, 7) med att studera magins innersta mysterier. Normalt går man klädda ganska spartanskt, men vid vissa särskilda festligheter använder man sina festkläder (förvaras i rum 17 och 15 som dessutom tjänstgör som omklädningsrum), alla köpta hos exklusiva skräddare i magikerstaden.



FADER BERTOLI

Fader Bertoli har varit Luboroklostrets överhuvud under de senaste tjugo åren. Han är en mycket härjad, främst på grund av sin passion för excesserna, och beslutsam, samtidigt som han är väldigt lynnig. Det är alltså lätt hänt att de beslut han tog dagen innan inte passar honom själv överdrivet bra nästa dag varpå han givetvis river upp dem.

STY	11	SMI	17	KAR	15
STO	14	INT	16	KP	14
FYS	13	PSY	21	SB	±0

ÅLDER: 75 ÅR SVÄRDSHAND: AMBIDEXTRIÖS

VIKTIGA FÄRDIGHETER: HOPPA 16, KLÄTTRA 15, MENTALISM 21, SMYGA 15, KUNSKAP OM MAGIKLOSTER OCH ORDNAR 18, STRIDSKONST 19.

BESVÄRJELSER: ALLA TILLGÄNGLIGA TILL FV (MENTALISM -SV+1T8)

SPECIELL UTRUSTNING: FADER BERTOLI HAR EN MAGISK HÖGTIDSDRÄKT ÖVERSÅLLAD MED DYRBARA KONSTBRODERIER, SOM GER HONOM +5 I KAR OCH ALLA KAR-BASERADE FÄRDIGHETER NÄR HAN BÄR DEN.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Omagerna

I Chronopias barndom var magikerhatet utbrett i alla samhällsskikt. Svartmagikerna, vilket var alla magiker, betraktades som en smutsfläck på det chronopiska samhället. En smutsfläck som måste tvättas bort, i värsta fall med stålborste. Efter den stora Häxsänkningen avtog magikerhatet, folk vågade helt enkelt inte, förståndigt nog kan tyckas, sätta sig upp mot kejsaren. Men i vissa grupper levde det kvar. En av dessa grupper var omagerna, ett antal överklassynglingar som tyckte att magiker var ett första klassens gissel som skulle bort för alltid. Därför började man ägna sig åt att smyga runt på stadens gator och slå ihjäl så många magiker man kom åt, ofta med mycket bristande finess. Under åren har de inte växt sig särskilt mycket starkare än de var från början, men fortfarande stryker äventyrslystna adelsynglingar omkring i gränderna iklädda svarta slängkappor och svarta fågelmasker, och väntar på att någon intet ont anande magiker skall smyga förbi. Deras verksamhet är givetvis ganska olaglig, men i de fall de har gripits av stadsvakten har deras föräldrars upphöjda position visat att ingen är den andra lik inför lagen och de har klarat sig undan med en mjuk åthutning.

Omagerna ägnar sig givetvis med glädje åt olika former av initiationsriter, blodsoffer, extatiska drogexperiment och annat som hör det upphöjda ungdomslivet till. Givetvis är de inga större stridsmän, men som andra fega rovdjur rör de sig aldrig på Chronopias gator annat än i stora flockar (5-10).

STY	13	SMI	12	KAR	12
STO	14	INT	11	KP	13
FYS	12	PSY	11	SB	±1

Ålder: 16-25 år Svärdshand: varierar

Viktiga färdigheter: Dans 9, Dra vapen 9, Heraldik 11, Hoppa 10, Klättra 13, Köpslå 10, Muta 10, Måleri 7, Vapen #1 11, Vapen #2 6.

Speciell utrustning: Vapen, rustning, korrekta kläder, svart slängkappa, svarta trekantig hatt och fågelmask.

undrar just var de har varit någonstans. Fångsten ser i alla fall ut att ha blivit skaplig. Det där blir nog några hundra silvermynt hosGaldermästarna. Du tycker inte om att jag nämner dem. Du känner dig illa till mods. Då har du betydligt större anledning att känna dig illa till mods nu. Ser du vad som kommer därframme. Just det! En grupp svartsystrar. Det farligaste en laglös magiker kan möta på Chronopias gator. Och dessutom har de en agere imperator i släptåg. Det här behöver inte bli överdrivet lustigt. Ta det bara försiktigt. Låtsas som ingenting. Fullmakt? Vem jag? Men söta frun Inga men? Du vill ha ett svar? Varsågod! SPRING!!!

Vad jag gjorde? Stoppade tiden för några sekunder. Det är inte mycket, men det ger oss ett ganska rejält försprång om har vi tur.

Titta! Vad mer kan man önska sig. Fanatiska leylingtillbedjare i procession. Här kommer svartsystrarna garanterat att få problem. Vänta ett par sekunder. Sådär. Nu kommer det att krylla med leylingar här inom mindre än en halv minut. Vad var det jag sa? De börjar redan poppa fram lite här och var och där kommer svartsystrarna. Varsågod och spring.

Höger här, vänster, sedan höger igen. Uppför trapporna där borta, sedan är vi framme. Stig på! Välkommen in i mitt lilla krypin här på baksidan av Tertullianusordens borg. Du kan lugna ner dig. Här hittar de oss aldrig. Om jag är säker. Tro mig grabben, jag vet.

Det levande tornet

Vid Lotusboulevarden ligger det omtalade och avskydda Levande tornet, de perverterade och brutala cestoditernas hemvist. Tornet ser ut som en levande organism, en jättelik vit larv bepansrad med både tinnar och torn. Dagtid då det är ljust är det lika stilla som om det skulle vara byggt av marmor, men när solen försvinner bakom Silvertopp börjar det röra sig sakta. Det vajar fram och tillbaka, till en början fullkomligt omärkligt, men rörelserna blir hela tiden större. Tornet behöver mat och olyckliga sekudaryttare som tankspridda flyger förbi kan fångas in av dess enorma fångstarmar som kommer framkrypande ur toppen. Nu för tiden har folk dock vant sig så mycket att de oftast lyckas undvika tornet nattetid, men tornet får ändå mycket energi genom sina tentakler, rotliknande lemmar som söker sig ned under staden för att tömma den på liv.

Det är i det Levande tornet som cestoditerna spenderar i stort sett all sin tid. Här utför de sina makabra experiment, här vakar de, väntar, forskar och rotar i världens mysterier i jakt på den slutgiltiga lösningen. Tornet står i direktförbindelse med kloakerna och dess korridorer är fyllda med larver, maskar, bitar, kloakråttar, skabbiga vildhundar och formlösa amöbor, alla varelser som ingen vettig människa ens skulle titta på. Större delen av de frivilliga besöken i tornet gäller officiella ärenden, de andra kommer aldrig levande därifrån.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Råttornas salar

Någonstans djupt under magikerstaden ligger Råttornas salar, där den beryktade, baktalade, elake, sluge, uråldrige och vedervärdige Esaias, även kallad Råttkungen, lever sitt underliga liv. Ingen vet vem han är, men legenderna om honom är många. Några berättar att han är frukten av ett äktenskap mellan en chronopisk kvinna och en råttdemon, andra att han kastats i kloakerna för att dö och uppfostrats av råttorna, vissa att han helt enkelt är en galen ärkemagiker och åter andra att han är en av cestoditernas mästare, frågan är om ens han själv vet vem av dem som har rätt. Det enda man med säkerhet vet är att man i kloakerna stundtals kan höra hans vansinniga skratt eka i tunnlarna och då är det säkrast att man springer. Då är nämligen kloakernas innevånare på språng och de är med största sannolikhet ute efter ditt kött!

I Råttornas salar är det alltid kallt, smutsigt och fuktigt, en idealisk miljö för den som vill skaffa sig några intressanta sjukdomar. Salarna är Råttkungens hemvist, hans borg, något som visats genom att ingen varelse som inte varit i hans sold någonsin lämnat dem levande. Överallt finns hemliga dörrar och gångar som tar honom från en plats till en annan fortare än ögat blinkar. Det är inte upplyst på något sätt, alla djuren orienterar sig med hjälp av känsel och luktsinne.

1. Vattenvägen.
En av de otaliga ingångarna och den som är mest representabel, spärras av ett litet trasigt galler. Esaias själv gillar inte vatten överdrivet mycket varför den främst används av råttorna och larverna.

2. Pelarsalen.
En klippsal med åtta ornamenterade pelare och två jättelika råttstatyer.

3. Tvåvägsrummet.

4. Råttornas kammare.
Här lever och frodas Råttkungens bästa vänner _ kloakråttorna _ i hundratals. Att gå in här är betydligt farligare än att sticka i huvudet i lejonets gap.

5. Kyrkogård.
Hit släpas benen efter alla döda råttor. Samlingen är mycket omfattande.

6. Kapell.
Här står en avgudabild föreställande en sedan länge glömd och död gud som Esaias blivit mycket fäst vid.

7. Flervägsrum.

8. Studerkammare.
Sena nätter sitter Esaias här och läser spaltmeter efter spaltmeter om alltifrån livets uppkomst till dess förmodade undergång.

9. Bibliotek.
Ett ganska omfattande bibliotek, det enda någorlunda torra rummet i hela salarna. Bland böckerna märks en rad verk av cestodisk karaktär och ursprung.

10. Entré.
Ett kalt bergrum. Vanligtvis den väg Råttkungen själv kommer.

11. Fängelse.
Förvaringsutrymme för experimentdjur och människor.
12. Förråd.

13. Kungens kvarter.
Alla dessa åtta rum är inredda som bostad åt råttkungen själv. Möblerna är mycket spartanska, ser för det mesta ut som de är byggda av drivved och lukten är allt annat än behaglig.

14. Laboratorium.
Här utför Esaias experiment som uppskattas av hans råttbekanta.

15. Hemligt laboratorium.
Här utförs mer sofistikerade experiment, med betydligt bättre utrustning, all köpt eller stulen av hans kontakter ovan jord.

16. Tronsal.
Här sitter han då och då på sin tron och mässar för sina undersåtar.

ESAIAS - RÅTTKUNGEN

Esaias är gammal och skröplig, men målmedveten och ond ända in i sin själs mörkaste hörn. Hans skrynkliga ansikte och hans sneda kropp får en att tro att han skulle kunna falla ned och dö närsomhelst, men innan dess ska han visa världen vem han är och låta dem lida. Själv skall han le.

STY	10	SMI	11	KAR	6
STO	10	INT	18	KP	9
FYS	8	PSY	27	SB	±0

ÅLDER: OKÄND SVÄRDSHAND: HÖGER
VIKTIGA FÄRDIGHETER: KUNSKAP OM UNDERJORDEN 21, ELEMENTÄRMAGI 18, MAGISTUDIER 21, UNDERJORDENS MAGI 25 (I ÖVRIGT SOM MÄSTARE, SE GALDERMÄSTARE SIDAN 148 I GRUNDREGLERNA).
BESVÄRJELSER: ELEMENTÄRMAGISKA BESVÄRJELSER TILL FV (FV_SV+1T8), BESVÄRJELSER I UNDERJORDENS MAGI TILL FV (FV_SV+2T6).
SPECIELL UTRUSTNING: EN BENSTAV MED VILKEN HAN KAN TILLKALLA SINA RÄTTOR GENOM ATT SLÅ DEN I MARKEN TRE GÅNGER I SNABB FÖLJD.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Tertullianusorden

Ett av magikerkvarterens i särklass mest imponerande skrytbyggen är Tertullianusordens Frihetens borg som ligger där Galderparaden möter Morgonstigen (vilken för övrigt är betydligt större än det än utom-chonopier skulle kalla för stig). Med sina sex resliga torn och vansinnestjocka murar, som är översållade med uppfinningsrika skyddsanordningar, påminner det till viss del om de högländska ordensborgarna.

Förutom att Tertullianusorden är en av de största, bästa och vackraste av ordnarna har man också en av Chronopias få skolor för fria magiker. Vitterhetsskolan, som den kallas, är öppen för alla som har råd att betala (men man skall gärna ha ett någorlunda gott påbrå också). Den leds av den gode mäster Jourmu och är känd för elevernas goda studieresultat, kanske främst beroende att man betalar en engångssumma (350.000 silvermynt) när man inleder sina studier, pengar som man inte får tillbaka, inte ens om man blir utsparkad redan efter en vecka (!), utan de fungerar istället som täckning för de eventuella skador som elevens misslyckande kan ha vållat skolan.

Som student vid Vitterhetsskolan har man vissa förmåner, man får exempelvis alltid en kejserlig fullmakt av skolan (de har ett aldrig sinande lager), gratis kost och logi samt en fasansfullt påkostad skolning i elementarmagins alla vägar. Givetvis finns det sämre och billigare skolor, vissa mästare tar till och med emot lärlingar gratis, men en sådan tur är det inte alltid man har.

Koppjägare

Råttorna må betraktas som en sanitär olägenhet av många i Chronopia, men i magikerkvarteren är man betydligt oroligare för de skador som kopporna åstadkommer. Det finns inte någon magiker i hela Chronopia som inte hittat hela sitt bibliotek nersölat av koppor en tidig morgon och drabbats av panik, bara för att vakna och upptäcka att han drömt alltihop. För att försöka undvika katastrofer beslutade sig Galdermästarna för att betala tre silvermynt för varje fångad, dödad och redovisad koppa. Därför uppstod koppjägarna, fattiga människor som tjänar sitt levebröd genom att slå och skjuta ihjäl koppor för allt vad de är värda. Koppjägarna har ett eget gille, klär sig alltid i säckiga, smutsiga, illaluktande, mycket yrkesmässiga kläder och beväpnar sig med kraftiga slangbällor (1T4+3, STY 8, 50 sm) och smalbladiga dolkar. De finns överallt i hela magikerstaden och är respekterade av innevånarna av den enkla anledningen att de gör deras liv drägligt.

Svarta systrarna

Magikerstadens kvarter är förmodligen de osäkraste i hela Chronopia (möjligtvis undantaget Grytan) och garanterat den plats där de mest oförutsedda och förbluffande händelser kan inträffa. De magiska kraftfälten är starka samtidigt som dimensionsväggarna är tunnare än någon annanstans. Dessutom gör den enorma koncentrationen av magiker till området att det då och då (för att inte säga minst en gång varje dag) utförs ett misslyckat magiskt experiment, som släpper ut någonting på gatorna som hellre kunde ha fått stanna kvar under den sten som den olycklige magikern lyfte på. För att se till att någon ordning upprätthålls, trots att gatorna kryllar av mer eller mindre övernaturliga varelser har kejsaren skapat Svarta systrarna, ett elitgarde i samma anda som Svarta gardet, bestående uteslutande av kvinnor särskilt tränade för att bunta ihop magiska busar. Även om de främst ägnar sig åt att utplåna ohyra händer det ganska ofta att de ser till att upprätthålla den kejserliga lagen genom att kontrollera fullmakter och arrestera folk som de anser missbrukar sina krafter. Systrarna väljs ut av kejsarens utsända redan som spädbarn och fostras i Evighetspalatset, där de härdas med magiska experiment och intensiv träning tillsammans med Svarta gardet. När deras träning är fullbordad är de något av det mest livsfarliga man kan tänka sig, särskilt om man frammanats av någon inkompetent demonolog.

Svarta systrarna, eller Svartsystrarna som vanligt folk kallar dem, har sitt högkvarter i Lotusborgen, belägen på tjugonde nivån ett par hundra meter ned på Avenue Barizta, sett från Librium Imperatori. Många menar att Lotusborgen, som givetvis fått sitt namn efter det dödliga giftet svart lotus, är lika ointaglig som Evighetspalatset. Det är visserligen en överdrift, men en överdrift som inte befinner sig långt ifrån sanningen. I borgen har man allt man behöver. Här finns sovkvarter, ett förnämligt kök, bastu, formidabla träningslokaler, djupa fängelsehålor, hemtrevliga tortyrkammare, laboratorier för deras häxmästare och mycket annat. Det är omöjligt för utomstående att få besöka borgen, annat än om de är i kejsarens tjänst och på viktigt uppdrag.

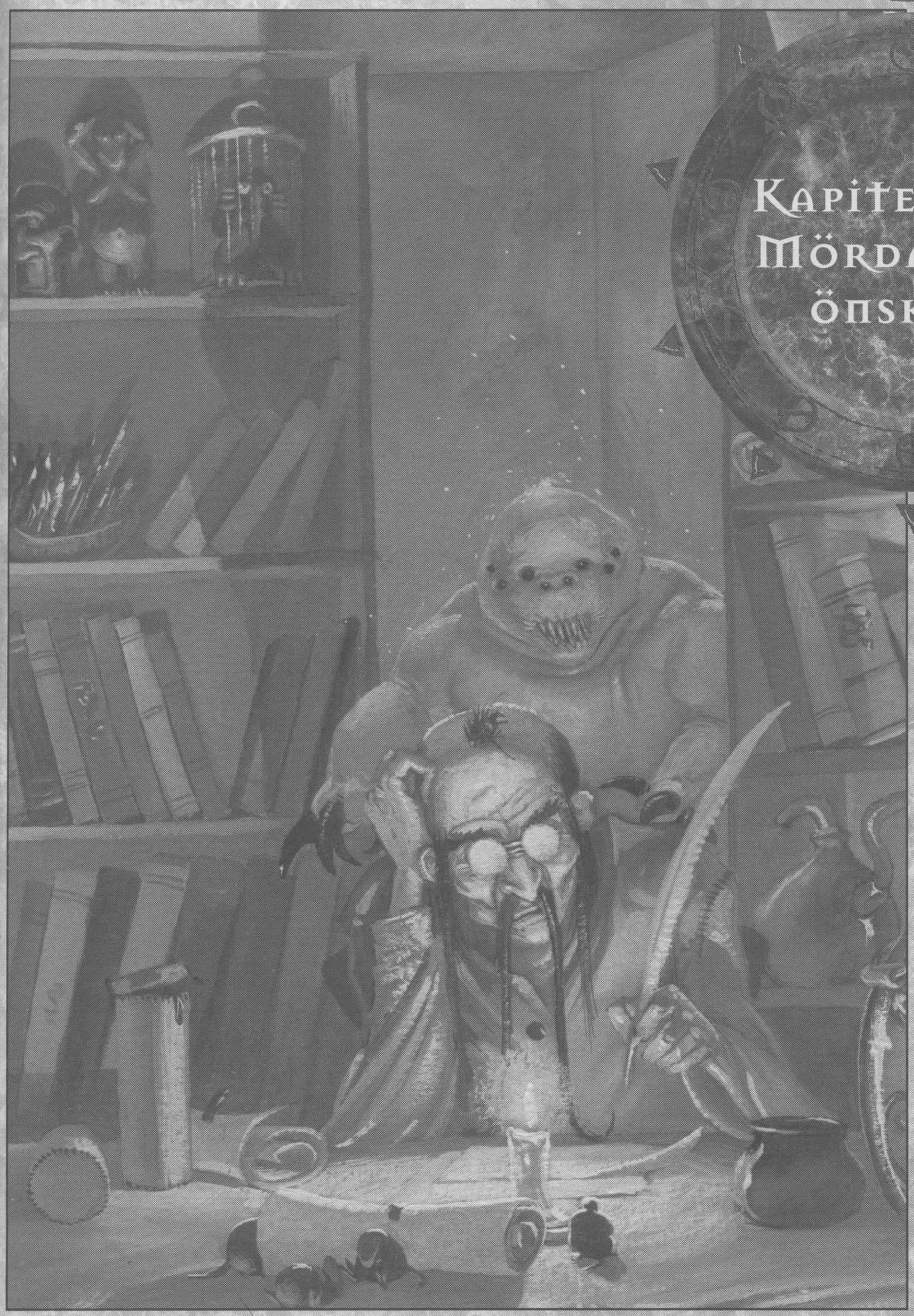
SVARTSYSTER

Svartsystrarna har långt svart hår, en bister min och ett mycket tilltalande yttre. Den man är inte född som inte älskar dem för deras yttre, och har väldigt svårt för att förstå deras förkärlek för bataljer, även om många ärrade hyrsvärd brukar falla för deras något brutala framtoning.

STY	17	SMI	14	KAR	18
STO	15	INT	13	KP	14
FYS	13	PSY	18	SB	+1T2

ÅLDER: 18+ ÅR SVÄRDSHAND: VARIERAR
VIKTIGA FÄRDIGHETER: KASTKNIV 15, KUNSKAP OM MAGI/MAGISKA VARELSER 16, KÄNNA MAGI 15, TVÅHANDSSVÄRD 17, ÖVERTALA 16 (I ÖVRIGT SOM SVARTGARDIST, SE SIDAN 156 I GRUNDREGLERNA).
SPECIELL UTRUSTNING: FRÄLSNINGSKLINGA (SE MAGISK UTRUSTNING), RUSTNING AV LIRIUM, KASTKNIVAR.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Kapitel sju: Mördarens önskan

Mördarens önskan är ett tätt och halsbrytande spännande äventyr i Chronopias magikerkvarter. Mystiska mord på mäktiga magiker, goda råd, övernaturliga händelser, våldsamma gästabud, svårflirtade byråkrater, blodtörstiga monster, misstänksamma mästare och ett nedstigande i underjorden blandas med varandra i ett äventyr som kräver att rollpersonerna behärskar svärdssvingande såväl som magins sköna konst — och dessutom gärna kan lägga ihop två och två.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Äventyret använder genomgående miljöer som finns beskrivna i kampanjavsnittet. Där kampanjavsnittets information är otillräcklig har tillägg gjorts i äventyrstexten. På vissa ställen kan det dock tänkas att rollpersonerna vill besöka platser som inte beskrivs i kampanjavsnittet (mordoffrens bostäder och skolor, maestro Vitus Ermani bostad o. s. v.). Dessa platser är oftast inte av central betydelse för äventyret. Det som kan tänkas vara intressant är däremot information som finns där. SL kan lämpligen använda kartor från introduktionsäventyret i grundreglerna (Blodshämnd, se sidorna 234, 236 och 237).

Mördarens önskan är också den första fristående delen i äventyrstrilogin Skymningstid. De två följande delarna kommer att finnas med i kommande magimoduler. Det finns ingenting som hindrar att man spelar äventyren vart och ett för sig, men det blir givetvis roligare om de används för att bilda en sammanhängande kampanj. Som trilogin är uppbyggd är det dessutom fullt möjligt att fylla tiden mellan de tre delarna med annat äventyrande.

Intrig

Maestro Vitus Ermani är en framgångsrik och i många avseenden en respekterad fri magiker. Han framlever sitt liv i sitt torn som ligger bara några kvarter från Tertullianusordens borg och spenderar mycket tid med socialt umgänge i ordenskretsar. Som medlem av den underjordiska organisationen Mästarnas verkställande utskott är han dessutom en av de som bringar falska mästare om livet för att statuera exempel — en titel skall inte kunna köpas, den måste förtjänas. Funktionen som skarprättare är något som Vitus under årens lopp kommit att uppskatta mer och mer. Han har levt för känslan av makt och överhöghet. För knappt ett år sedan gick dock Mästarna in i "den lilla vilan". Man misstänkte att organisationen hade infiltrerats av kejserliga agenter och därför var det nödvändigt att ligga lågt ett tag, för att inte hela organisationen skulle gå under.

Den lilla vilan gav Vitus abstinens. Kejsarens agenter kunde inte få hindra honom från att skipa rättvisa. Istället för att i lugn och ro vänta på att tiden skulle bli den rätta för ett "uppvaknande" tog han saken i egna händer. En efter en spårade han falska mästare och bringade dem om livet på samma gamla goda sätt som tidigare — fast besluten om att inte låta rättvisan vila.

Samtidigt hölls han under sträng uppsikt av Råttkungens agenter. Han var precis vad de behövde. En hungrig, mordisk magiker i sina bästa år. Snart kontaktade de honom under förespegling att det var dags för Mästarnas uppvaknande, ett bete han svalde med krok och allt. Snart kunde Råttkungen använda Vitus som ett effektivt verktyg för att eliminera farliga magiker, magiker som skulle kunna hindra hans uppstigande på Chronopias gator. Till en början misstänkte inte Vitus någonting och var glad att få fortsätta sitt värv, men allt eftersom tiden gått har han kommit att bli mer och mer misstänksam — särskilt som några av hans offer visat sig vara gamla vänner. Är de han dödar verkligen falska mästare? Det verkar finnas all anledning att misstänka motsatsen. Om de inte är det, vad har de i sådana fall gemensamt? Varför verkar det som om han är den enda inom det verkställande utskottet som aktiverats? Och vem i hela fridens namn är det som är hans osynlige kontaktman?

När äventyret börjar har Vitus precis börjat misstänka att någonting inte står rätt till, att han kanske har blivit lurad. I hopp om att kunna bringa klarhet i det hela kontaktar han rollpersonerna och ber dem att fånga mördaren — honom själv.

Gästabudet

Rollpersonerna har alla inbjudits att deltaga i de månatliga festligheterna på Luboroklostret. Idag, som alla gånger tidigare, är temat extas, överflöd och dekadens — något som kanske inte tilltalar alla. För att försäkra sig om rollpersonernas deltagande har därför Vitus kompletterat inbjudan med orden: "Behöver er hjälp. Betalar bra."

När rollpersonerna gör sin entré kan du läsa upp följande text för dem för att få dem i den rätta stämningen.

"När ni gick hemifrån var ni förväntansfulla, osäkra på hur kvällen skulle komma att gestalta sig och framför allt intresserade av vem avsändaren var. Nu tvivlar ni inte längre på att det här kommer att bli en oförglömlig upplevelse. Luboroklostrets trädgård är fylld med folk. Genom taket lyser stjärnorna och månarna på så väl ärkemagiker, frivola munkar, bistra livvaktstroll, argsinta ordensmagiker, köpmän indränkta i dyrbara oljor, svartmuskiga hyrsvärd, berömda dödsdansare, ärrade gardeskaptener och grovhuggna hantverkarmästare — alla inbegripna i högljudda diskussioner, i fart med att slita åt sig av de helstekta sekudorna som grillas över jättelika eldfat, kurtisera med varandra eller sina konkubiner. Fastkedjade gobliner bär pliktskyldigt upp jättelika serveringsfat dignande med fettdrypande läckerheter som tranhjärnor, svinmagar, dyngpastejer, råttkorv, goblinkotletter, gargoylspett, sparvmos, marinerade gåsnäbbar. Då och då kollapsar någon av de små stackarna och delikatesserna sprids över den tidigare så vackra gräsmattan. Här och där ses mulvaker hjälpa sina herrar tillrätta, tjänare buga vördnadsfullt och bortskämda adelsynglingar sprida ohälsosamma mängder mat liksom okvädningsord omkring sig.

Det är bara att ta för sig och göra sitt bästa för att smälta in."

Gästabudet är minst sagt storslaget. Huvuddelen av festens deltagare befinner sig ute i trädgården, men nästan lika många springer runt och jagar varandra i klostrets korridorer, eller hittar någon avskild vrå för romantik. Under kvällens gång finns det utrymme för en rad händelser som kan krydda tillställningen (här nedan ges några förslag). Det enda som är obligatoriskt är Vitus påhälsning och mordet. När festen är över kan rollpersonerna återvända hem och börja sina undersökningar (se De döda).

- Några i närheten av rollpersonerna diskuterar lågmält om huruvida Mästarna har gått ut ur Den lilla vilan och in i Uppvaknandet. Ingen av dem är mästare, men de verkar ändå veta vad de talar om.
- Lärostrid. Två ordensmagiker drabbar samman i en intensiv diskussion om vems orden som egentligen predikar den sanna läran. Om ingen avbryter diskussionen slutar den i en magisk duell där ett par av festdeltagarna stryker med.
- Sprätt. Någon av rollpersonerna har ett utseende som inte uppskattas av en av de många adelsynglingarna. Han förolämpar rollpersonen å det grövsta och föreslår en duell på plats.
- Fall. Någon ramlar ut genom ett fönster på övervåningen och drar med sig några i fallet när han landar. Ingen skadar sig överdrivet.
- Ignatius Boord gör entré och letar rätt på en magiker vars huvud hans uppdragsgivare vill ha på spett, buntar ihop den olycklige och lämnar festen utan att säga så mycket som ett ord.
- Hot. En oförsiktig ung man läser lusen av den rike brundisiske handelsmannen Iba Benlen och anklagar honom för att vara ansvarig för broderns död. Senare ses den unge falla till marken död, förgiftad av Benlens hantlangare.

MAESTRO VITUS

Någon gång under festens gång, gärna någorlunda tidigt, kommer Vitus fram till rollpersonerna och presenterar sig som den som tagit sig friheten att bjuda in dem till detta lilla spektakel. Han är noggrann med att vara korrekt, ta alla i hand o. s. v. När hälsningsceremonin är över tar han med sig rollpersonerna in i något av de många mindre rummen där de kan vara ostörda och förklarar sitt dilemma

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

för rollpersonerna. Han berättar om morden — vilka som dött — och förklarar att han tror att denne någon som bragt hans "vänner" om livet nu är ute efter honom. Själv har han ingen aning om vem det är som försöker mörda honom, men han är säker på att det går att hitta ett samband mellan dem alla sju — bara man är beredd att gräva tillräckligt djupt. Han är beredd att hjälpa rollpersonerna så mycket han bara kan. Att leva under dödshot är inte särskilt behagligt, som han uttrycker sig. Vad gäller ersättning kan han erbjuda 10.000 silvermynt, en summa som rollpersonerna inte borde rynka på näsan åt. När de gjort upp — han lämnar gärna sin adress — ber han rollpersonerna att roa sig kungligt under resten av kvällen och lämnar dem för att försvinna ut i folkvimlet. Det sista han frågar är om de läst Sagan om solen. När de svarar nej säger han att de borde göra det — något som torde förbrylla spelarna. Vad de inte vet är att den är nyckeln som kommer att ge dem mördaren.

MORD VÄNNER, MORD!

När gästabudet pulserar som mest händer det oundvikliga — någon dör. Givetvis är det Vitus som varit framme. Dessutom har han lämnat en ovärderlig ledtråd till rollpersonerna — en grinande måne, som han själv avlägsnat från sitt favorithalsband (något han gör vid varje mord). Mordet inträffar nära den plats där rollpersonerna för befinner sig och de har därför möjlighet att vara bland de första på plats och på så sätt få möjlighet att plocka på sig ledtrådar. När de kommer in i rummet möts de av en obehaglig syn. På golvet ligger ett rykande lik, bränt till oigenkännlighet. Det luktar bränt kött blandat med svavel. En magiker känner omedelbart igen lukten (den ligger kvar i luften efter det att Vitus teleporterat sig från platsen).

DE DÖDA

För att kunna komma mördaren på spåren måste rollpersonerna samla så mycket information som möjligt om de sex offren, för att kunna se eventuella sammanband och kanske till slut få ett plus ett att bli två.

Den här delen av äventyret är mycket fritt hållen och det är upp till dig som SL att se till att allting löper smidigt. Efterforskningar kan göras i Kontoret för magis arkiv, hos de akademier där de undervisat, via deras vänner, genom svartsystrarna, kejsarens agenter, stadsvaktens arkiv. Hur svårt det är att få fram informationen får du som SL avgöra. Tänk på att den chronopiska byråkratin förmodligen är den kända världens i särsklass mest trögflytande, fullproppad med omständliga processer.

MÄSTER RESMUND

Mäster Resmund, en av Chronopias skickigaste animister, elementarmagiker och mest uttalade cestodithatare, bragtes om livet som nummer fyra för två månvarv sedan och hittades, mer eller mindre förkolnad (det såg ut som han träffats av blixten), i sitt hem på Hungersgränd ett par dagar senare av sin gode vän mäster Labacus, som också anmälde ärendet till Kontoret för magi. Kejsarens agenter gick omedelbart in och lade locket på — information om fallet går alltså inte att skaffa, om man inte är extremt företagsam och har mycket goda kontakter. Då kan man få veta att mäster Resmund misstänktes för samröre med den underjordiska organisationen Mästarna.

Som ung studerade han vid Vitterhetsskolan, vid samma tid som en Vitus Ermani om någon kollar upp det, ärvde mästartiteln efter sin fader (som i sin tur ärvt den) sedan han avlagt examen och börjat undervisa vid Vitterhetsskolan där han sedan dess stannat. Hans vänner har inget intressant att berätta. Den som besöker hemmet ser att det är en veritabel fästning — hur en mördare skulle kunna ta sig in där är och förblir en gåta.

MAESTRO FILEMON TORSS

Maestro Filemon Torss slutade sina dagar dränkt i sitt eget badkar. Han blev 54 år, var en ganska misslyckad mentalist som hellre njöt av det goda livet än förkovrade sig i studier. Köpt mästartitel, brokig karriär, uttalad skeptiker till Mästarnas existens, besökte regelbundet prostituerade och var känd som en ganska god kålsupare.

Bostaden var — efter diverse arv och andra mystiska inkomster — ett välrenoverat hus på Strada Fullbori.

Filemon var den första av de sex som fick ta ned skylten.

MÄSTER IGATON

Unge herr Igaton studerade under sin ungdom vid Maestro Baremons magikerskola (Baremon visar sig, om man kollar upp honom, ha gått vid Vitterhetsakademin och ha en köpt mästartitel). Efter avlagd examen och erhållen fullmakt lärare vid ett otal magikerskolor. Vänner och bekanta vet att beskriva honom som en trevlig man med många vänner även om han ibland skrävlade lite väl mycket. Dog som nummer tre av att hans tak rasade ned i huvudet på honom, något som inte avskrevs som en olyckshändelse, iallafall inte av hans närmaste och de kejserliga agenterna — de misstänker att Mästarna ligger bakom dådet.

MÄSTER LABACUS

Mäster Labacus slutade sina dagar mycket stelfrusen och sönderslagen i sitt hem på Svavelgränd, då som nummer fem i raden av döda magiker. Studerade i sin ungdoms dagar vid Vitterhetsakademin och vid Kergos animistskola, där han avlade examina. När han studerade vid Vitterhetsakademin studerade också Vitus och Resmund där. Kamrater från skoltiden kan berätta att de alla tre var mycket goda vänner (denna information kan fås genom att söka upp någon av dem som tillhörde ungefär samma årskullar som Labacus, Resmund och Vitus) Mästartiteln ärvd efter fadern (som i sin tur ärvt den av sin fader o. s. v.). Också här lades locket på av de kejserliga agenterna, men med de rätta kontakterna går det att få reda på att även han är registrerad som misstänkt för samröre med Mästarna (han var mycket riktigt en av dem). Även den gode Labacus har ett hem som kan jämföras med en fästning, men en av grannarna såg honom släppa in någon samma dag som han dödades och en annan har hört att han skulle få besök av en gammal bekant.

MAESTRO JYNAVIALA

Den enda kvinnan bland de sex döingarna. Hon hittades utan huvud i sin säng (Koppargränd) en morgon för fyra månader sedan (då som nummer två i raden av mördade magiker). Hon har studerat vid ett antal mindre välrenomerade magikerskolor (bland annat vid Vitterhetsskolan där Vitus vid samma tid undervisade) och hade tydligen mycket svårt att få en examen (fjärde gången), såväl som en fullmakt (tredje gången). Rotar man ordentligt får man reda på att hon var iblandad i en mindre skandal där hon försökte förföra en av lärare för att få ut sin examen — läraren var givetvis Vitus.

Därefter skaffade hon sig snabbt en mästartitel och började glassa runt i magikerstadens innekretsar. Hon blev snabbt populär, mycket på grund av sitt en förföriska sätt och kläsamma yttre. De flesta 'riktiga' magikerna tittade dock ganska snett på henne från början och om man frågar den mästare som gav henne examen (maestro Ogodo) så erkänner han att han ångrar sig — varför vill han dock inte förklara.

MÄSTER LYNN

Mäster Lynn var den olycklige som brändes till döds av Vitus vid gästabudet i Luboroklostret. Lynn studerade under sin barndom såväl animism som mentalism vid en rad skolor och avlagt ett flertal examina. Mästartiteln är mycket äkta (SL: Han är dock inte med i Mästarna). De senaste åren av sitt liv har han spenderat med att sköta om de

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Hängande trädgårdarna och försöker få en folklig resning mot cestoditerna, även om han också varnat för hotet från underjorden.

I hans hem på Öglegonsgatan (det kommer inte att genomsökas av stadsvakten förrän tre dagar efter mordet) kan man finna allt möjligt — framför allt ett flertal skrifter som i mycket kryptiska formuleringar talar om ett hot från underjorden, legenden om människoråttan och underjordens okrönte konung som verkar ha varit utsatta för ett mycket intensivt studium (se Appendix).

MAESTRO VITUS ERMANI

Som ung betraktades Vitus som extremt begåvad och tillhörde den absoluta eliten vid Tertullianusordens Vitterhetsskola där han gick samtidigt som Labacus och Resmund. Han sörjer att han har varit tvungen att döda dem, särskilt som han från början varit övertygad om att de var sanna mästare (organisationen är ganska stor och dessutom så omgärdad av hemlighetsmakeri så varje medlem känner inte mer än högst två eller tre andra medlemmar till namnet — Vitus visste alltså inte att Resmund och Labacus var mästare när han dödade dem). Vitus mästartitel är äkta sedan åtminstone tio generationer tillbaka. Sedan han tog sina examina har han fortsatt att undervisa vid Vitterhetsakademin och om man frågar någon där kan de berätta att han umgicks flitigt med både Resmund och Labacus.

I ett av de hemliga kejserliga arkiven är han registrerad som misstänkt för samröre med Mästarna.

Slutsatser

Av den information som kan luskas fram är följande tydligt:

- De tre första offren var varken sanna mästare eller bekanta till Vitus.
- De tre senaste offren har alla varit sanna mästare (även om inte Lynn är med i Mästarna), något som ger Vitus all anledning att vara orolig eftersom han också är en sann mästare.
- De har också varit cestoditmotståndare och animister.
- Åtminstone Labacus och Resmund har förmodligen blivit mördade av någon de kände.
- Tre av de sex offren var personligen bekanta med Vitus, något som rimmar illa med hans oro över att folk ("vänner") i hans närhet börjat avlida under mystiska omständigheter.
- Det enda som alla morden egentligen har gemensamt och som knyter dem samman på ett sådant sätt att man förstår att det måste röra sig om samme mördare är den kvarlämnade grinande månen, men den finns bara noterad i de hemliga kejserliga arkiven. För att underlätta något kan du låta det gå ett rykte bland de dödas vänner just om månarna.

Vilka slutsatser rollpersonerna drar av sina efterforskningar är upp till dem, men beroende på hur de agerar kan de komma att tilldra sig uppmärksamhet från de mest disparata håll.

Motstånd på vägen

Rollpersonerna är ingalunda de enda som intresserar sig för morden. Deras agerande följs därför med största intresse av Mästarna, kejserliga agenter och Råttkungens hantlangare. Hur och om rollpersonerna kommer i kontakt med dem beror i stor utsträckning på hur de går tillväga när de försöker få fram information om de döda.

AGERE IMPERATORI

Så fort rollpersonerna försöker gräva djupare i något av morden kommer de att stöta hemligstämplar och mörkläggningar och det är då som de uppmärksammas av kejsarens agenter. De har länge försökt lösa morden med hypotesen att det är Mästarna som mördar falska mästare. De senaste morden har förbryllat dem, men de utgår från att det i de fallen rör sig om att Mästarna tystar avhoppare. Agenterna försöker inte stoppa rollpersonerna, utan kan t. o. m. förse dem med viss information om de förstår att det är möjligt att rollpersonerna är på väg att lösa problemet. Oavsett vilket kommer de så gott som alltid att ha en agent som följer rollpersonerna vart de än går.

MÄSTARNA

Mästarna är skakade av det inträffade och när rollpersonerna börjar dyka upp och ställa frågar blir man förbryllade och samtidigt mycket misstänksamma. Man kommer med största sannolikhet att söka upp rollpersonerna och maskerade försöka pressa dem på så mycket information som möjligt, i vissa fall t. o. m. gå så långt att de anklagar rollpersonerna för att var medskyldiga till morden och avråder dem för att lägga näsan i blöt. De kommer sedan att tillsätta en egen utredare (Gerig, Lärd, se Galdermästare på sidan 148 i grundreglerna) som nystar i samma takt som rollpersonerna och kanske i vissa fall kommer att ligga före rollpersonerna. Han kan bli en mycket intressant krydda, som det är minst sagt osmidigt att börja gruffa med.

RÅTTKUNGEN

Råttkungens hantlangare (Hyrsvärd, se sidan 150 i grundreglerna) gör sitt bästa för att hålla ögonen öppna, särskilt om rollpersonerna gör några efterforskningar om Vitus. Om de får någon anledning att tro att rollpersonerna är dem på spåren kommer de att göra sitt bästa (bakhåll, överfall, inbrott, mordbrand) för att få rollpersonerna att sluta rota i det hela.

MAGIKER

Givetvis kan rollpersonerna komma att väcka andra magikers intresse genom sina undersökningar. Kanske har magikerna ingenting alls med det hela att göra, men de kanske undrar varför någon intresserar sig för deras orden, magikerskola eller kloster och startar en egen undersökning. Skuggar eller försöker döda rollpersonerna på ett raffinerat sätt. Det är inte särskilt otroligt att någon som tidigare varit i klammeri med rättvisan får för sig att rollpersonerna är kejserliga agenter som arbetar under täckmantel.

VITUS

Vitus är orolig. Samtidigt som han vill att rollpersonerna skall stoppa honom är han angelägen om att fullborda det han påbörjat, även om saken inte längre är hans egen utan Mästarnas — även fast han själv tvivlar mycket starkt på den saken nu. Han har gjort vissa efterforskningar som fått honom att rikta blickarna mot underjorden och har redan träffat den gode maestro Mutoodi ett par gånger för att diskutera sina teorier (sådana besök kan givetvis rollpersonerna upptäcka genom att låta skugga Vitus). Den gamle har själv gjort vissa efterforskningar som styrkt Vitus teorier, men är ointresserad av allt annat än just kunskapen. Råttkungens hantlangare har börjat misstänka att Vitus misstänker något och därför har man bestämt sig för att eliminera honom (se Ett rop på hjälp). Vad gäller hans samarbete med rollpersonerna under deras efterforskningar kommer han att göra sitt yttersta (nja, kanske inte riktigt) för att hjälpa dem, men gör sitt bästa för att undvika att bli sedd tillsammans med dem.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Mord igen!

Tio dagar efter det att rollpersonerna påbörjat sina efterforskningar skördas ett sjunde offer, även den här gången är det Vitus som håller i bödelsyxan. Offret är den gamle respektable animistmästaren Origon Brux (torn på Lillivarsgpassagen) vars hjärta stannar. Han faller död ned över sitt skrivbord och Vitus avskiljer en måne från halsbandet och teleporterar sig vidare. Origons lärjungar kan berätta att det varit någon på besök straxt innan mästaren dog, tillsynes stillsamt på ålderns höst. Månen är det enda som ger anledning att misstänka brott. Ger man en beskrivning av Vitus svarar de att det mycket väl skulle kunna vara han, men de förnekar samtliga att de skulle ha sett honom lämna rummet, de antar bara att han gjort det eftersom det var tomt.

Hur, eller om, rollpersonerna får reda på vad som inträffat beror mycket på hur väl de odlat sina kontakter dels med de kejserliga agenterna, med animister i största allmänhet och den undre världen, där nyheterna rör sig snabbare än på andra platser.

Ett rop på hjälp

Vitus är rädd, eftersom han misstänker att så väl de kejserliga agenterna och Råttkungens hantlangare är honom på spåren (en inte direkt avundsvärd sits måste man väl erkänna). Därför skickar han ett bud till rollpersonerna med ett brev till rollpersonerna: "Kära vänner. Jag har en bestämd känsla av att Han är i annalkande. Möt mig på Librium Imperatori. Jag finns i studerkammare 126 hela dagen. Hälsningar Vitus"

LIBRIUM IMPERATORI

Det kejserliga biblioteket är enligt många ett av Chronopias mest hemsökta hus. Ingen vet hur många böcker som finns innanför väggarna, hur långt ned under Chronopia valven, korridorerna och salarna sträcker sig. När man vistas i biblioteket kan det inträffa de mest häpnadsväckande saker. Här följer ett antal som du som SL kan använda för att krydda ditt äventyr litet extra och låta biblioteket leva upp till sitt rykte. (Du kan självklart använda dem i andra sammanhang än i det här äventyret).

- Korridoren fylls av körsång. Mycket dystra toner.
- Någonting ligger i dammet på en av hyllorna och det är definitivt inte en bok. Exakt vad det rör sig om är upp till SL, men det kan mycket väl tänkas föra rollpersonerna in i ett helt nytt äventyr.
- Ett antal böcker ramlar ur bokhyllorna och ned på golvet framför eller bakom rollpersonerna.
- Ljuset slocknar under drygt fem minuter. Inte ens magi kan skingra mörkret.
- En hungrig och argsint mörkerbest stormar fram genom korridorerna i jakt på motstånd.
- En bit fram i korridoren ligger en mycket kär ägodel tillhörande en av rollpersonerna. Vid närmare undersökning visar den sig vara äkta och oavsett var den ursprungligen befann sig finns den inte där längre.
- Någonting rusar över korridoren så snabbt att rollpersonerna inte hinner uppfatta vad det är.
- Golvet öppnar sig och blottar hundratals våningar. Bäst att inte få svindel!
- Ett barns snyftningar hörs längre fram och blir starkare och starkare ju närmare rollpersonerna kommer ända tills de plötsligt upphör.
- Korridoren spärras av ett tjockt, klibbigt spindelnät.
- En grupp på hundra panikslagna leylingar flyr från en okänd fiende.
- Underjordens avskräde har hittat hit. Larver, maskar, kloakråttor och annan ohyra väller hungriga fram över golvet.
- En av rollpersonerna försvinner i en svavelosande rökpuff och hamnar någon väldigt annanstans i biblioteket.
- Bakom en bok ligger ett gammalt dammigt skelett.
- För en kort sekund kan rollpersonerna blicka rakt in i en främmande dimension. Dimensionsporten stängs fortare än kvickt.
- Dimma fyller korridoren. Den försvinner efter tio minuter, men under den tiden ser man inte handen framför ansiktet, inte ens om den är så nära att man känner den.
- En kraftig explosion hörs.
- Någonting kastar sig ut genom ena och väggen och försvinner in genom den andra, snart följd av ytterligare en någonting.
- 1T20 böcker lyfter från sina platser i bokhyllan och börjar flaxa omkring som fåglar.
- Ut spricker i golvet sipprar rök upp och man hör ljudet av eld och stål som slås mot stål.
- En av rollpersonerna drabbas av ångest och kan inte annat än gråta i 1T6 minuter.
- Blodspår på golvet. De upphör efter 2T20 meter.

MÖTE MED EN DÖD

När rollpersonerna anländer till studerkammare 126 kommer de försent. Vitus är påtagligt livlös. Hans lemmar ser ut att ha slitits loss från kroppen av en varelse med mycket vassa tänder. På skrivbordet vilar hans huvud mot en uppslagen bok — som förvånansvärt nog handlar om Underjordens odjur. I hans kläder går det också att finna ett lapp på vilken det står: "Maestro Mutoodi (morgondagens datum). Berätta för Sökarna om Råttkungen och be dem att ansluta sig."

JAKTEN PÅ BESTEN

Utanför dörren leder ett blodspår bortåt. Den dolk som sitter i en av Vitus händer talar för att han faktiskt lyckas skada vem det nu var som överföll honom. Om rollpersonerna vill kan de sätta av på en vansinnesjakt efter Vitus mördare genom biblioteket — spåret är inte överdrivet svårt att följa. Är de tillräckligt snabba kan det t. o. m. hända att de hinner upp den sårade besten (perverterad vildhund, värden som Griffon (med undantag av att den inte kan flyga, se grundreglerna sidan 164). Ju längre ner i biblioteket de kommer desto troligare är det att de möter flockar av underjordens avskräde.

Maestro Mutoodi

Om rollpersonerna väljer att göra ett besök hos maestro Mutoodi (det är givetvis de själva som är Sökarna) kan de få reda på ett och annat. Han förklarar

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

(efter det att han insett vilka det är) hur allting förhåller sig och att det på det hela taget inte alls verkar otroligt att Råttkungen är på väg upp ur kloakerna. Han kan också ge rollpersonerna ett tips om hur man hittar honom — gör som i sagan (porten av regn syftar givetvis på ingången under vattnet). Vill de dessutom köpa magiska föremål låter han dem göra det även om de inte har licens. Han är dock inte så angelägen om att hindra ondskans spridning att han skänker bort något ("Jag idkar väl ingen välgörenhetverksamhet här, gör jag?!).

Råttkungen

Att ta sig ned i Råttkungens hemvist, Råttornas salar, är inte det enklaste man kan tänka sig. Först måste man följa sagans anvisningar och sedan skall man dessutom klara av att besegra den illvillige magikern – som erbjuder ett elakare motstånd än de allra flesta.

När han angrips i sin håla är han vansinnigt farlig och gör allt för att besegra sina fiender. Han springer fram och tillbaka genom sina hemliga dörrar, bussar råttorna på dem och stänger in dem om han får chansen. Gör ditt bästa för att skrämma spelarna, göra dem nervösa, få dem att faktiskt frukta för sina liv i den obehagliga miljö som Råttornas salar utgör. För att vinna mot Råttkungen och hans horder krävs både mod, list och en god portion tur. Allt som kan sägas är: Lycka till!

Avslutning

Vad som händer är fullkomligt beroende av hur spelarna agerar. Kanske bryr de sig inte om att följa upp ledtråden med maestro Mutoodi utan försöker leta rätt på Råttkungen på egen hand (vilket mycket väl kan lyckas). Eller så anser de att allting är avslutat i och med Vitus död (morden upphör ju faktiskt). I sådana fall kommer Chronopia att översvämmas av kloakråttor och andra vedervärdiga bestar som kommer att göra livet minst sagt surt för stadens innevånare. Råttkungen kommer att kräva att han upphöjs till kejsarens jämlike (givetvis en omöjlighet) och perioden som följer kommer man att minnas som den stora Råttstriden. Svarta gardet, stadsvakten, Svartsystrarna, Hedersvakten, de cerianska Ulvarna, Drakgardet kommer alla att kämpa mot kloakarméerna. Lyckas rollpersonerna däremot fånga Vitus före det sjunde mordet hindrar de Råttkungen för den här gången. Han tvingas bida sin tid i jakt på ett nytt redskap.

Appendix

SAGAN OM SOLEN

"Sagan om solen" är en populär barnsaga som mödrarna ofta berättar för sina barn på sängkanten. Vissa menar att den är en smula makaber, men det som krokigt skall bli skall böjas i tid, så även chronopiska barnungar. Maestro Vitus har tagit utgångspunkten för sitt dödande i sagan. Han anser sig själv i egenskap av mästare representera det ljusa och sanna, och straffar därför de heterodoxa och kättarna på samma sätt som solen straffar de makthungriga människorna. Han vet inte att han själv kommer att bli det åttonde offret som dör för underjordens bestar.

"I världens barndom steg solen varje morgon upp ur sin säng för att vandra över himlavalvet. Hon var ljus, klar, allsmäktig och god och spred sin värme till de som förtjänade den. På natten, när hon vilade, skyddade hennes barn — stjärnorna och månarna — världens innevånare från mörkret genom att bjuda världen av det ljus och den värme deras moder skänkt dem under dagen. Alla jordens varelser höll av solen och förtrollades av hennes skönhet, några så mycket att de inte ville dela med sig av hennes skönhet, utan behålla henne för sig själva. De beslutade sig därför för att försöka fånga henne i en säck av mörker så att bara de själva skulle kunna njuta av hennes livgivande ljus. Så en natt när solen låg och sov smög de sig på henne och lyckades dra säcken över hennes huvud. Hon vaknade omedelbart och försökte slita sig, men det var försent. Hon var fångad i säcken. Människorna sörjde och levde i svår nöd överallt förutom i den lilla by varifrån solens fångvaktare kom. Stjärnorna och månarna stod inte ut med att se människorna lida så och då de förstod var solen befann sig begav de sig dit och bad att de onda människorna skulle släppa henne. När de nekade fanns det bara en sak de kunde göra. De jämnade byn med marken och släppte ut solen. Som straff lät solen dränka byn under tusen skyfall, bränna den med sina heta strålar, skaka den med tusen jordbävningar, plåga den med tusen blixtar, kyla den med tusen vintrar och låta människorna dö tusenfalt genom halshuggning, skräck inför mörkrets ansikte och i käftarna på underjordens bestar.

Sedan den dagen har människan lärt sig att aldrig försöka klättra längre än stegen räcker — att himlen är solens, månarnas och stjärnornas hemvist."

LEGENDEN OM RÅTTKUNGEN

Det berättas ett otal legender om Råttkungen, underjordens okrönte konung. Vissa av dem sätter dem i samband med Sagan om solen och menar att de underjordens bestar som omtalas i slutraderna är just Råttkungens legioner som skall välla upp ur underjorden och straffa människorna. Sådana litterära diskussioner kan rollpersonerna garanterat föra med ett flertal av de gråa gubbar som lunkar omkring i korridorerna på Librium Imperatori. Här följer en mycket kort variant av legenden om Råttkungen.

"Djupt under marken i ett land där mörkret alltid rådde levde en ond, sjuk man som hatade världen — och om världen hade känt honom hade den hatat honom också. För otaliga år sedan hade han flytt verkligheten, förskjuten av sina föräldrar och valt att leva i underjorden sida vid sida med råttorna, som kommit att bli hans bröder. I den onde mannens huvud malde ständigt en enda tanke. Tanken på att han någon dag skulle leda sina råttlegioner i kamp mot länderna ovan och förslava hela världen. Han skickade därför några av sina råttbröder till länderna ovan med en fruktansvärd farsot och ett budskap om varifrån den kom. Farsoten skördade tusentals offer. Hela byar dog, städer avfolkades och kungariken gick under.

En ung man vid namn Seran, som vid den tiden hyllades som en av de största hjältar som någonsin levat, ville söka rätt på Råttkungen och dräpa honom för att på så sätt befria världen från dess plågoande. Han gick till ett orakel som sa att han skulle finna vägen genom sju tunnlar, över fem vatten, tre vägkors och en port av regn.

Seran tackade och gav sig av. Efter att ha sökt i ett år hittade han fram till en grotta som ledde rakt ned i underjorden. Han kämpade sig förbi alla underjordens faror och till slut stod han öga mot öga mot Råttkungen, som innan han föll för Serans svärd lovade att han skulle återvända."

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SLP

MAESTRO VITUS ERMANI

Vitus är ett offer för sig själv. Hans liv som Mästarnas skarprättare har gjort honom till något han egentligen inte är och den kris han nu går igenom kan komma att lösa hans problem. Vitus är över medellängd, har kortklippt svart hår och ett välansat skägg. Han ger ett naturligt och trevligt, om än något pressat intryck.

STY	13	SMI	11	KAR	14
STO	15	INT	17	KP	14
FYS	12	PSY	21	SB	+1

Ålder: 64 år Svärdshand: Vänster

Viktiga färdigheter: Dolk 15, Hoppa 14, Klättra 15, Mentalism 18, Muta 16, Smyga 15 (i övrigt som Lärd, se Galdermästare på sidan 148 i grundreglerna).

Besvärjelser: Som Lärd, se Galdermästare på sidan 148 i grundreglerna.

Speciell utrustning: Alviska stövlar, auraglas, ubiriskt stjärnstoft (5 doser).

VÄKTARE

En del av samarbetet som fortfarande fungerar är Väktarna. De är warlocker som patrullerar magikerstadens gator för att se till att ingen bryter mot den första devisen (givetvis tolkas denna olika av alla Väktare) och att ingen använder magi utan fullmakt. De klär sig i tunga, mörkblå rustningar som bär ordens emblem.

STY	17	SMI	14	KAR	11
STO	16	INT	13	KP	16
FYS	16	PSY	16	SB	+1T4

Ålder: varierar Svärdshand: varierar

Viktiga färdigheter: Hoppa 13, Elementärmagi 13, Handvapen 16, Kunskap om lagen 10 (i övrigt som Hyrsvärd, se sidan 150 i grundreglerna).

Besvärjelser: 4 till FV 1T6+4, 2 till FV 1T8+5, 1 till FV 1T6+10.

Speciell utrustning: Helrustning i legerad brons, valfritt vapen, formelsamling.

MÄSTER LEVITICUS

Mäster Leviticus är Galdermästarnas officiella överhuvud även om han faktiskt inte har så särdeles mycket att säga till om. Hans enda praktiska makt är att han är Väktarnas överbefälhavare. Han ser inte mycket ut för världen kort, skrumpen och puckelryggig, men sina magiska krafter har han onekligen i behåll.

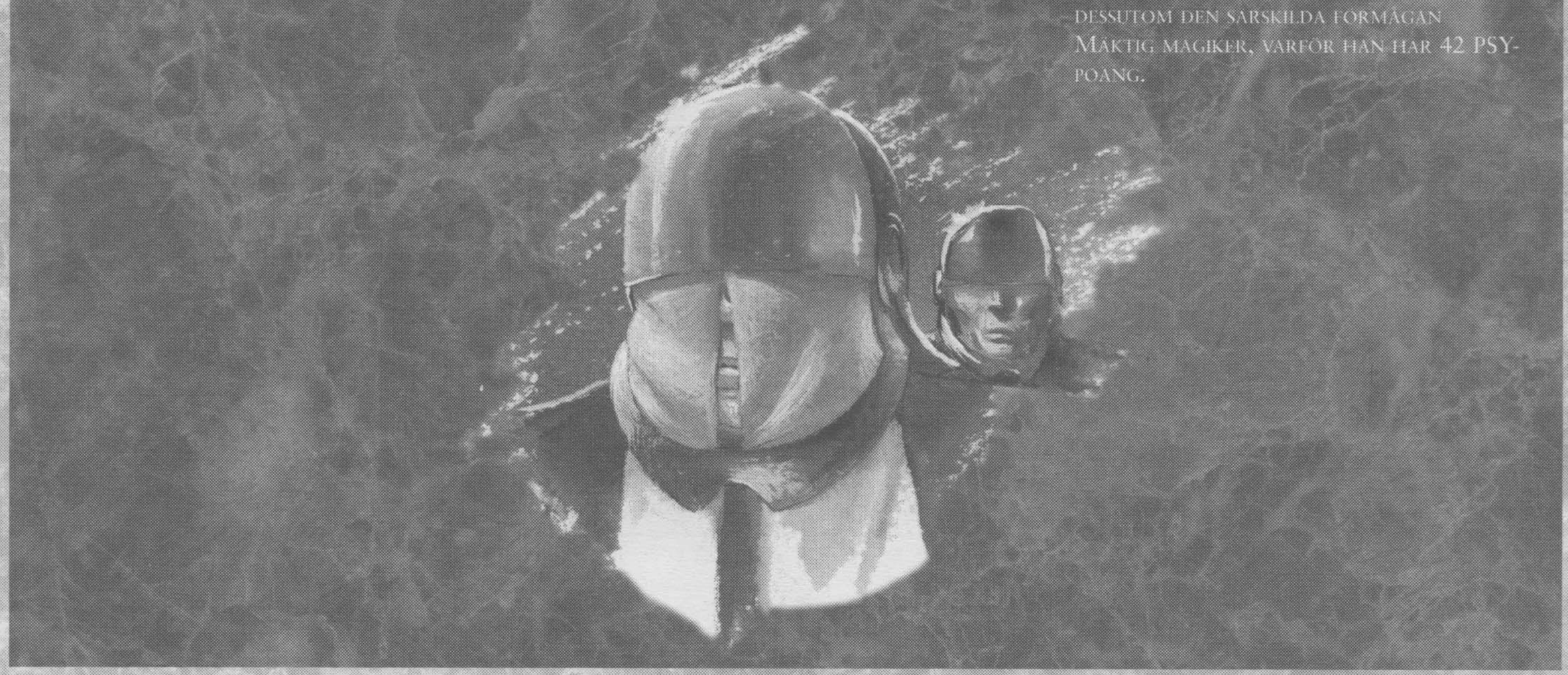
STY	7	SMI	10	KAR	13
STO	8	INT	20	KP	9
FYS	9	PSY	28	SB	±0

Ålder: Okänd (över 200 år)Svärdshand: Höger

Viktiga färdigheter: 3 Lärdomsfärdigheter FV 18, Magistudier 22, i övrigt som Mästare (se Galdermästare, sidan 148 i grundreglerna).

Besvärjelser: 3 till FV 25, 4 till FV 19, 5 till FV 17 och övriga tillgängliga till FV 12.

Speciell utrustning: Magikerstav med en cylinderformad magisk behållare i spetsen (se Magisk utrustning). Han har dessutom den särskilda förmågan Mäktig magiker, varför han har 42 PSY-poäng.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

BESVÄRJELSEINDEX MAGI I CHRONOPIA

MAGI

MINIMAGI

Bevara s.28
Bläddra s.28
Döda s.28
Eld s.28
Gro s.28
Hämta s.28
Kasta s.28
Koka s.28
Kyla/Värma s.28
Laga s.28
Ljussken s.28
Lyfta s.28
Läka s.29
Läsa s.29
Musik s.29
Regnskydd s.29
Rena s.29
Rent s.29
Skriva s.29
Släcka s.29
Smak s.29
Sudda s.29
Torrt s.29
Vind s.29
Vindskydd s.29
Öppna/Stänga s.29
Örfil s.29

ALLMÄNNA BESVÄRJELSER

6 Se aura s.29
12 Avskärmning s.30
15 Utvinna kara s.30

ANIMISM

7 Tala med trä s.30
15 Växthamn s.30

UNDERJORDENS MAGI

5 Maskmissil s.31
7 Galenskap s.31
9 Förruttnelse s.31
13 Förvridning s.31
15 Cestods förbannelse s.31
17 Maskarnas herre s.32
18 Animera best s.32

ELEMENTARMAGI

6 Elddöpt s.32
7 Forma sten (F) s.32
8 Mörkerblixt s.32
8 Islans (F) s.32
8 Eldsklinga (F) s.32
10 Magisk bro s.32
11 Eldklot s.32
11 Luftens vingar s.32
11 Mörkerklo s.32
12 Erosion s.33
15 Elementarhamn s.33
18 Drakens andedräkt s.34

MENTALISM

5 Sinnesskärpa s.34
6 Kraftsamling s.34
7 Stålsättning s.34
8 Minnesförlust s.34
11 Kraftmätning s.34
13 Spökkropp s.34
19 Världens själ s.34

TIDSMAGI

FÖRUTSKICKELSENS MAGI

6 Det förflutnas märke s.35
10 Spådom s.35
11 Sondering s.35
13 Insikt s.36
15 Tidssyn s.36
19 Lokalisering s.36

CONTORTISMENS MAGI

8 Slöhet s.37
11 Stoppa tidsflöde s.37
14 Tidsteleportation s.37
16 Skapa tidsficka s.37
17 Förvrida tid s.37
21 Öka tidsflöde s.37
23 Vända tidsflöde s.37
26 Öppna tidsreva s.37
27 Tidsdöd s.37

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Magi i Chronopia

Magi utan fullmakt? Det var det dummaste jag hört? Det verkar som om du fortfarande har ett och annat att lära min vän. Nåväl, för ett antal av dina surt förvärvade slantar är jag villig att fylla i dina kunskapsluckor inom detta område, och vet du vad? Jag tänker till och med ge dig en grundlig genomgång av Chronopisk magi. Och då menar jag allt från yrken, unika färdigheter, särskilda förmågor, nya besvärjelser, fenomen, varelser, föremål och avslutningsvis en guidad tur genom Magikerstaden. Nå, vad säger du?

ISBN 91-7898-352-5
9 789178 983520
001-1903

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB