Drakar & Demoner

KAMPANJBOK

TROLLSANATORIET
WONGOSISKA TEHUS
SMÄRTMAGI &
BUBBELKONST
RESARNAS
TRÄSKIMPERIUM

Inne-
håller
äventyr!

SVARTBLOD I CHRONOPIA

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

INNEHÅLL

1. ORCHER SID 2

2. TROLL SID 18

3. RESAR SID 32

4. WONGOSER SID 48

5. GOBLINER SID 60

6. AV JORD ÄR DU KOMMEN... SID 75

Copyright © 1997 Target Games AB. Tryckt i Sverige.

KONCEPT
Stefan Ljungqvist
Johan Sjöberg

KONSTRUKTION
Johan Sjöberg

OMSLAG
Adrian Smith

BAKSIDA
Paolo Parente

ILLUSTRATIONER
Adrian Smith

KARTOR
David Hanson

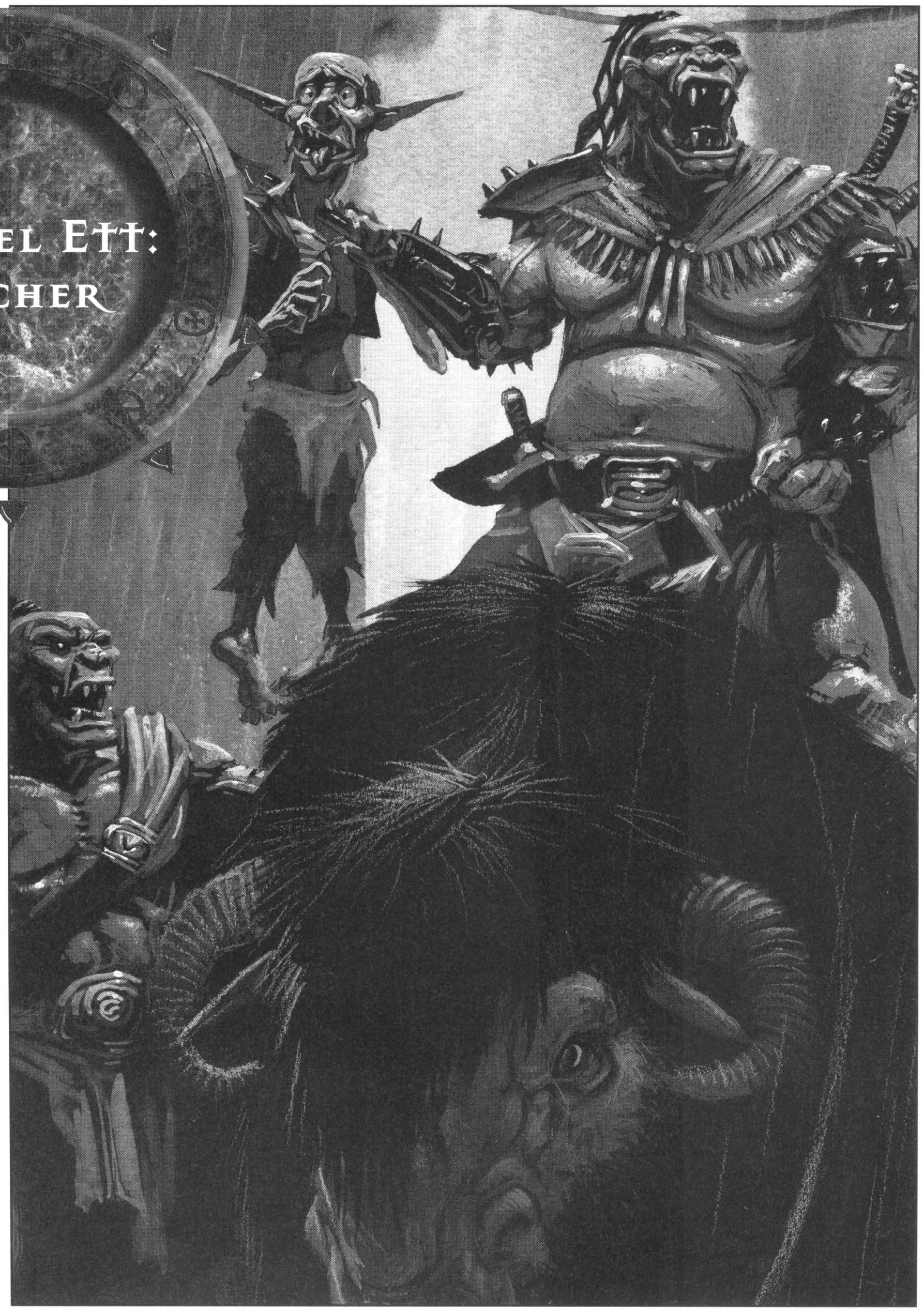
ORIGINAL
Marcus Thorell

BIDRAG
David Hanson
Svante Rendahl
Hannes Kristoferson
Fredrik Malmberg
Henrik Strandberg
Nils Gulliksson
Sami Sinervä
Jonas Mases
Patric Backlund
Cees Kwadijk
Michael Mörsare
Jonni Teittinen

CHRONOPIA
Bill King
Nils Gulliksson
Henrik Strandberg
Michael Stenmark

PROJEKTLEDNING
Stefan Ljungqvist

KAPITEL ETT: ORCHER



Jaså, du är intresserad av att höra om svartbloden. Får man fråga varför? Du har hört att de är råa, brutala, dumma, vildsinta, vansinniga, tokiga, rasande och rent utav hysteriskt våldsamma och kompromisslösa i sin misshandel av den chronopiska verkligheten? Tja, det är väl inte riktigt hela sanningen, folk är så fördomsfulla nu för tiden, tänker inte på att det finns mer än ett sätt att se saker och ting på. Lyssna till den här berättelsen, som jag berättade för vad jag trodde var ett uttröttat sabranskt hyrsvärd för några veckor sedan, så skall du få höra både ett och annat om orcherna, de kanske underligaste av alla svartblod...

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ORCHERNA — DET UTVALDA SVARTBLODET

Orcherna? Jo, då min käre sabranske vän, dem kan jag nog berätta ett och annat om. Bara jag för några glas hyggligt moseriskt vin och en väldoftande hamsterstuvning kryddad med tokjuicerökt lavendel för att få min skeva kropp i balans. Det är inte lätt att vara gammal och sliten i dessa dagar. Titta bara på min puckel. Om du släpade omkring på en sådan skulle du inte vara så himla morsk. Inga problem? Bra, då har inte jag heller några problem, men det kan vara bra om du berättar för mig ungefär vad du vill veta och varför, så att jag kan sålla bort den information som är helt ointressant för dig. Släktband? Vi kan väl börja med det om du vill. Låt mig gissa. Du har bestämt dig för att nacka en orch eller två, antingen för att någon betalar dig för det eller för att de har gjort dig eller någon av dina vänner illa, och du är intresserad av huruvida du kommer att få samtliga staden Chronopias bindgalna orcher efter dig om du gör det eller inte. Har jag rätt? Utmärkt. Då skall jag göra vad jag kan för att upplysa dig.

Legenderna berättar om någonting som i orchisk tradition kallas för den Stora skingringen, efter vilken orcherna spreds som leylingar i en tidsstorm över världen. Före den skall orcherna ha varit ett enat folk med stolta traditioner och allt annat som kännetecknar ett liv i samförstånd och allmänt myspys. Själv tvivlar jag på att det någonsin varit så, särskilt när man ser hur de uppför sig idag. De saknar hyfs och vett och är inte trevligare mot andra orcher än vad de är mot chronopiern i gemen och honom skriker de gärna åt, puttar och sticker upp bredbladiga knivar i hans näsa för att få ta del av hans egendomar. Familjen saknar fullständigt betydelse för orcherna, de är inte som dvärgarna eller goblinerna – för dem är ju familjen allt. Dessutom är alla goblin släkt med varandra, vilket gör det hela ännu mer komplicerat, men det är väl inte du intresserad av. Tänkte just det. I alla fall. Orcherna bryr sig lika lite om varandra som dvärgarna bryr sig om goblinerna. Inte ens relationen mellan far och son är särskilt stark, snarare tvärt om. Orchiska fäder ser på sina ungar som en belastning, någonting de fått för sina synder – vilket ju faktiskt är fallet, även om det begås betydligt värre synder än så i Chronopia. Under hela uppväxttiden slår fadern sin telning så fort han kommer åt för att härda honom. "Man vill väl inte ha någon jävla vekling till unge", som dödsdansaren Vele Bråknäsa skall ha svarat när stadsvakten frågade honom varför han kastade ut sin nyfödda son genom ett fönster på trettionde våningen – ungen landade i en faltrakisk handelsmans bärstol och överlevde faktiskt, häpnadsväckande nog. Så fort den unge orchen anses stor nog att klara sig själv sparkas sedan han ut på gatan, ut i den hårda chronopiska verkligheten, och får klara sig själv bäst han förmår. Du förstår varför de blir våldsamma bråkstakar? Man blir tuff, rå och brutal om man under hela sin uppväxt väcks genom att ens far dunkar ens huvud i frukostbordet, blir använd som levande måltavla för stenkastning och stoppas i säng genom att kastas i väggen med huvudet före? Jag är faktiskt inte riktigt beredd att hålla med dig på den punkten, särskilt skulle jag vilja avstå från att – som du – kalla det föredömlig uppfostran, en lärdom som borde spridas över världen, men som du förstår behöver du i alla fall inte vara orolig för att jagas genom Chronopias gränder av blodtörstiga orcher som vill utkräva sin rättmätiga hämnd för att du bringat deras broder om livet. Nästa punkt.

Om de är farliga? Det beror givetvis på vad du menar med det, men inte är de ofarliga inte. Har man överlevt en sådan behandling som de har, är man

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

onekligen en smula speciell, och inte någon överdrivet lätt nöt att knäcka, men de är ju inga svartgardister, oavsett hur mycket stryk de har fått som små. Nästan alla orcher präglas av sin åtminstone i mina ögon onödigt brutala uppväxt och blir våldsamma, dreglande bärsärkar som drar gata upp och gata ned och letar efter bråk, och någon vars huvud de kan dunka mot de chronopiska gatstenarna. Många av dem tränar dessutom en hel del med vapen, de söker sig till gladiatoragenturerna i hopp om en karriär på Arenan eller till Klingornas allians i hopp om en karriär i de fria kompanierna. Många av dem slutar också som gladiatorer, vissa – som Vele Bråknäsa – blir till och med dödsdansare, utkastare på mindre nogräknade syltor, livvakter åt snåla handelsmän, indrivare åt Ikki eller professionella bråkmakare som ordnar ett upplopp var helst det behövs, viglar upp folkmassor och skapar kaos på Chronopias gator. Faktiskt en mycket underskattad sysselsättning. Utmärkt sätt att täcka upp större skeenden. Jag minns för många herrans år sedan när ett av de alviska husen, jag tror det var Degas, hyrde in en grupp orchiska bråkstakar som startade ett upplopp under kejsardagen. I skydd av uppploppet kunde sedan Degas se till att eliminera ett trettiotal av de högt uppsatta dignitärer, såväl alver, som brundusier, marajiputter, dvärgar och sabraner också för den delen, som samlats för att hedra mannen i Evighetspalatset. Nej, det kom givetvis aldrig fram att det var de som hade organiserat det hela, men alla visste det ändå. I Chronopia är bevis bara av vikt i de kejserliga domstolarna, och knappt ens där. Man brukar säga att det är bättre att känna en domare än att ha lagen på sin sida.

En annan sak du skall se upp med om du skall ge dig i kast med att lemlästa orcher är att du inte hugger i stål i onödan – det är varken bra för dig eller ditt vapen. Du har kanske hört talas om nekrologi? Jag misstänkte det. Orcherna använder sig inte av nekrologi, dels eftersom de är extremt vidskepliga och dessutom av någon underlig anledning extremt avogt inställda till de Hängivna. Varför det är underligt? De har ju betydligt mer gemensamt med dem än vad de har med dig och mig, kan man tycka. Men å andra sidan – vem har någonsin anklagat orcherna för att vara logiska. Istället för nekrologi använder de sig av en primitiv men hyggligt fungerande mekanik. De konstruerar helt enkelt, i samarbete med de blekfeta resarnas oljestinkande ingenjörer, kroppsdelar i metall som ersätter de vanliga kroppsdelarna. Visserligen fungerar kanske inte en mekanisk arm lika bra som en vanlig arm, men den tål i gengäld betydligt mer stryk, kan vara försedd med stålklor eller rostiga sågblad som roterar med en sjungande ljud, ha ett grepp som kan låsas med en sprint eller skjutas i väg med en kraftig fjäder. Lite här och var

Smärtmagi

Orcherna är ett utvalt folk i högre grad än de andra svartbloden. Av någon i de yttre sfärerna har de välsignats med självplågarnas gåva. Genom att åsamka sig själva enorma skador, skära djupt i det orchiska köttet med de tandade krigsknivarna, genom att stympa sig, hugga av sina fingrar och tår, händer och fötter, armar och ben, skapar de en kraftfull magisk länk, öppnar en kanal för genom strömning av en övernaturlig trolsk kraft som skänker dem fantastiska krafter. Tyvärr så är det inte alltid som gud hör bön – för att budskapet skall nå fram måste stympningen eller självspäkelsen utföras med rätt pathos, annars anser inte de övernaturliga översittarna att det är någon idé att ställa sina krafter till förfogande. Det är därför som många orcher går omkring med bandage och mekaniska kroppsdelar helt i onödan. Men som den vise Bodorg sa: "Man måste våga för att vinna och förresten – vad gör en arm mer eller mindre?"

Smärtmagin är uppdelad i två skolor – stympningens magi och självspäkelsens magi – vilka har olika funktion och olika vägar till smärtan och det övernaturliga sambandet. Orcher behöver inte slå något magislag för att få lära sig smärtmagi och har automatiskt PSY/2 i stympningens magi. Behärskar man en magiskola behärskar man samtliga besvärjelser i skolan. Vid varje besvärjelse anges vad för slags offer som krävs, vilken CL- modifikation besvärjelsen har (läggs till eller dras ifrån CL i magiskolan) samt vilka effekter den får om den lyckas. Besvärjelserna kostar inga PSY att använda, men i det här fallet tar det längre tid för kroppen än själen att läka, vilket inte är direkt fördelaktigt för de smärtälskande orcherna.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Stympningens magi

Stympningens magi är krigarnas magi, de brutala orchiska bärsärkarna, de vildsinta hyrsvärden och de asketiska buffelryttarnas magi, en kraftfull magi som ger dem styrka och mod på slagfältet, i det stökiga krogslagsmålet eller i Chronopias mörka gränder. Magin drar sin kraft ur självstympning, den vindtyriga orchen offrar helt enkelt en eller flera kroppsdelar för att få särskilda magiska egenskaper i strid. Oftast krävs det att man verkligen hugger av ett finger, en hand eller en arm, för att besvärjelsen skall träda i kraft, men för vissa besvärjelser räcker det att man bryter ett ben, slår ut några framtänder eller krossar handen i ett hissmaskineri. Olika kroppsdelar är värda olika mycket, exempelvis är ett ben värt mer än ett finger, men ett finger värt mer än en tand, i vilket förhållande de står till varandra anges här i en omvänt lexikalisk ordning, den mest värdefulla kroppsdelen avslutar listan. En kroppsdel med ett högre värde kan offras för att uppnå samma effekt som en kroppsdel med lägre värde skulle ha gjort (exempelvis kan ett öra offras för STYRKA om det skulle råka vara slut på fingrar och tår). Fler kroppsdelar med lågt värde kan inte offras för att uppnå samma effekt som offret av en kropsdel med högre värde skulle ha gjort.

Kroppsdel
TÄNDER/NAGLAR*
FINGRAR/TÅR
ÖRON/NÄSA
HÄNDER/FÖTTER/KÄKE
ÖGA/TUNGA
ARMAR/BEN

**orchiska naglar som ryckts ut med roten växer inte ut igen.*

BLODTÖRST

CL–modifikation: –1
Offer: Ett finger eller en tå som tuggas och sväljes

Genom att förtära en bit av sin egen kropp skapar orchen ett vansinnesraseri som gör honom till en veritabel dödsmaskin. Hans skada ökar med +3, så också CL i samtliga stridsfärdigheter och STY. Han får inte göra någonting annat än att slåss under varaktigheten (2T6 SR).

FÖRBANNELSE

CL–modifikation: –3 Offer: Valfri

Genom att kasta en av sina avhuggna kroppsdelar på en motståndare FÖRBANNAR man honom. Vilken kroppsdel som kan anses vara lämplig beror givetvis vilken typ av förbannelse
man vill skall drabba det arma offret. Vill man att han skall dö i svält kan det vara lämpligt med en käke, vill man att han skall förlora sin spänst och vigör kanske det räcker med ett finger medan det måste till öga för att han skall bli blind och ett ben om han skall bli förlamad för den korta återstoden av sitt liv.

HÄRDNING

CL–modifikation: –2 Offer: Ett finger

Orchen höjer sin smärtröskel kraftigt och ignorerar alla skador som är lägre än fem under återstoden av striden.

JÄRNNÄVE

CL–modifikation: –4 Offer: En fot eller hand

Om besvärjelsen lyckas hör gudarna bön och förlänar den dristige orchen den särskilda förmågan Järnnäve. Orchens närstridsattacker kommer alltid att göra maximal skada.

Fortsättning sidan 6-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Fortsättning från sidan 5.

MAGISK IMMUNITET

CL–MODIFIKATION: –3 OFFER: ETT ÖGA

Under resten av dagen är orchen fullständigt immun mot alla former av magi och lyckas automatiskt med eventuella motståndsslag. Han tar inte heller någon som helst skada av magiska vapen eller attacker från magiska varelser.

OSÅRBARHET

CL–MODIFIKATION: –4 OFFER: EN ARM

Om besvärjelsen lyckas blir orchen fullständigt osårbar och tar ingen som helst fysisk skada av icke-magiska vapen fram till nästa sömnperiod.

RASERI

CL–MODIFIKATION: –1 OFFER: ETT FINGER

Orchen går automatiskt bärsärk (se reglerna för Bärsärkagång i grundreglerna). Om ni använder de avancerade stridsreglerna från *Vapen och rustningar* kommer den extra handlingen inte nödvändigtvis sist.

STÅLSÄTTNING

CL–MODIFIKATION: –3 OFFER: ETT FINGER

Orchen ignorerar samtliga negativa effekter av skador tills det att han förlorat samtliga KP i en kroppsdel då kroppsdelen som vanligt blir obrukbar.

STYRKA

CL–MODIFIKATION: –2 OFFER: ETT FINGER

Orchens styrka ökar med 2T6 tills det att striden är över och inga fler fiender finns i sikte att förfölja och nedkämpa. Kroppen vibrerar som en dvärgisk ångturbin under hela varaktigheten. Höjningen påverkar även bärförmåga och skadebonus.

TUR

CL–MODIFIKATION: – OFFER: TVÅ TÄNDER

De två tänderna (vilka vanligen slås ut med hjaltet) stoppas i en liten läderpung som nästan alla orcher bär runt halsen och ger, om besvärjelsen lyckas, orchen tur under hela striden. I speltermer innebär det att hans CL ökar med 2 och hans motståndares CL ökar med 2. Han vinner också eventuella oavgjorda initiativslag. (En normal orch har från början någonstans mellan 30 och 40 tänder, men de försvinner sakta men säkert en efter en när krogslagsmålsfrekvensen ökar. Var noga med att hålla reda på din orchs antal tänder så att du vet när det är dags att börja äta soppa.)

ÅTERUPPSTÅNDELSE

CL–MODIFIKATION: –5

OFFER: ETT ÖRA (ELLER NÄSAN, OM ÖRONEN TAGIT SLUT)

Denna besvärjelse kan endast läggas om orchen har fem eller färre KP kvar. Om den lyckas återfår han hälften av sina förlorade KP och kan resa sig för att återigen med glädje och frenesi delta i striden.

här i staden ligger det mekaniska verkstäder som sköts av orchiska mekaniker, och där kan man få kunnig hjälp med monterandet av olika tillsatser, specialfjädrar, sprintar, accelerationsmuttrar och argsinta penetreringskruvar. Det fascinerande med mekanikerna är att de själva är mer eller mindre gjorda av metall, de har inga av sina ursprungliga kroppsdelar kvar, utan är bara ett mer eller mindre väl fungerande virrvarr av vajrar, stänger, plåtskal och fjädrar spända till bristningsgränsen. Men det är du givetvis inte särskilt intresserad av. Det jag däremot vill säga är att det första du gör när du möter en orch är att du skall vara vaksam på var han har sina mekaniska förbättringar. Ger du inte akt på det kan du sluta dina dagar fortare än du tror med en lång, vass metallstång genom högra ögat. Har du hört berättelsen om hur kapten Weisans, ledare för det fria kompaniet Lethos lejon, stöp i strid på Arenan? Inte? Då skall jag berätta för dig varför man skall hålla ögonen öppna. Weisans hade deltagit i en av de mest omtalade dödsmatcherna någonsin på Arenan. Alla deltagarna låg döda eller svårt skadade runt honom och den andra kvarvarande gladiatorn, orchen Gorvasch Glappkäft, linkade runt på ett skadat ben. Weisans var segerviss, Glappkäft skulle inte ha en chans att möta hans kraftfulla utfall med den blodiga bataljyxan, särskilt inte som Glappkäfts chronosklinga var bruten. Men när Weisans rusade fram för att göra slut på Glappkäft, hände något som fick ett sus av förundran att gå genom publiken. När bataljyxan borde ha skurit genom Glappkäfts kläde som en liriumkniv genom en nygrillad måsunge, kapat armen och begravt sig djupt i den utmattade orchens bröstkorg, tog det plötsligt stopp, i samma ögonblick som den träffade, fastnade den i Glappkäfts mekaniska

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Självspäkelsens magi

Självspäkelsens magi används av orchernas visionärer, deras magiskt begåvade spåmän som genom att åsamka sig själva i det närmaste outhärdlig smärta får tillgång till syner från de högre planen, kan låta sina sinnen vandra ut över ghanlinjerna och skicka sina visioner till intet ont anande offer. Det offer visionärerna gör är att skära, bränna eller på annat sätt åsamka sig skada. En skada på visst antal KP från angiven kroppsdel är kravet för att besvärjelsen skall få effekt. Behöver det sägas att mer än en visionär har strukit med när han överdrivit den lämpliga sticklängden på dolken eller nålarna.

BETRAKTARENS ÖGON

CL-MODIFIKATION: – OFFER: 3 KP

Visionären bränner sig kraftigt i underlivet för att öppna en länk mellan sig och sitt offer, för att låta hans offer se genom hans ögon, uppleva de hemskheter han själv upplever. Besvärjelsen är helt enkelt en ömvänd version av MARIONETTENS ÖGON.

KONTROLL

CL-MODIFIKATION: –3 OFFER: 2 KP

KONTROLL fungerar som besvärjelsen KONTROLLERA PERSON (se grundreglerna sid 129). Om den som skall KONTROLLERAS är en marionett får han inte göra motstånd på sedvanligt sätt utan blir automatiskt kontrollerad.

MARIONETT

CL-MODIFIKATION: –4 OFFER: 1 KPx4

Besvärjelsen skapar ett band mellan användaren och dess offer, ett band som sedan kan användas för att se genom MARIONETTENS ögon (MARIONETTENS ÖGON) eller för att lättare ta kontroll över MARIONETTEN. När besvärjelsen utförs skär man ett sår i varje hand, ett över bröstkorgen och ett i pannan och för samman dem.

MARIONETTENS ÖGON

CL-MODIFIKATION: –3 OFFER: 1 KP

Visionären skär ett djupt sår i ena armen och får under PSY SR se genom ögonen på ett valfritt offer som måste befinna sig inom PSYx10 meter, eller vara en förhäxad MARIONETT, i vilket fall räckvidden är obegränsad. Visionären kan inte påverka sitt offer, läsa offrets tankar eller känna dess känslor men däremot höra ljud och känna dofter som offret hör eller känner. Varaktigheten eller räckvidden kan fördubblas genom att ytterligare ett KP offras. Effekten är kumulativ.

SYN

CL-MODIFIKATION: –2 OFFER: 2 KP

SYN fungerar som mentalismbesvärjelsen med samma namn (se sidan 128 i grundreglerna). För varje ytterligare 2 KP visionären offrar, läggs en effektgrad till den första.

TANKESTÖLD

CL-MODIFIKATION: –1 OFFER: 1 KP I HUVUDET

Orchen trycker en nål genom vardera kinden (gör totalt 1 KP i skada) och får i ruset efter den spektakulära akten en otydlig glimt av sitt utvalda offers tankar. Glimten kommer i form av känslolägen (hat, lugn, sorg), ljud (explosioner, vind, vatten) och bilder (en brinnande båt, en galen häst, ett blodigt hederssvärd), men inte ord. Det hela är mycket otydligt och kryptiskt.

VISION

CL-MODIFIKATION: –4 OFFER: 3 KP

Orchen stöter en dolk i magen och får samtidigt en kraftfull vision om vad som komma skall, vad som varit har och om vad som nu sker. VISIONEN ger ingen konkret information, utan är ytterligt, på gränsen till förvirrande, svårtolkad.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

arm som hade dolts under tyget. Du skulle ha sett Weisans min när Glappkäft snabbt fällde ut ett långsmalt knivblad och drev in det under hakan, med sådan kraft att det lyfte hjälmen. När han sjönk till marken önskade han nog att han inte varit fullt ut lika segerviss – då hade han kanske vunnit. Nej, jag kan inte rekommendera dig att skaffa orchisk mekanik. Den är visserligen av hygglig kvalitet, men den brukar passa illa på folk som inte är svartblod, risken för infektioner är stor och att bli en vandrande varböld är sannerligen ingen munter sysselsättning, särskilt inte om man gjort det för att bli en bättre krigare. Man kan knappast vara en sämre krigare än vad man är när man lika vit i ansiktet som buken på en blek haj ligger med feber lika hög som Belisariustornet och skakar som om en tidsstorm vore i annalkande. Då kan inte ens ett mirakel skänka ens lemmar så mycket kraft att man orkar lyfta sin chronosklinga, eller sabranska kroksabel i ditt fall, utan då är man utan tvivel lika hjälplös som ett människobarn i goblinernas våld.

Vilka dina odds skulle vara? Du med din sabranska kroksabel och ett förföriskt leende på läpparna mot en dreglande orch med plåtförstärkt skallben, ett öga av stål, en förlängd harvare fastspänd på den mekaniska högerarmen och ett par kastknivar i ett stadigt grepp mellan de metalliskt blänkande framtänderna? Goda, skulle jag nog säga – även om man aldrig vet vad som händer när de börjar hugga av sig händer och fötter. Nej, det är ingenting att skratta åt. Jag är ytterst allvarlig. Se inte så konfunderad ut, utan lyssna istället till vad jag har att berätta för dig om orchernas konstigheter.

Orcherna har av någon för mig fördold anledning begåvats med en bisarr förmåga att genom att hugga av sig

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

kroppsdelar åt höger och vänster kunna uppbåda de mest häpnadsväckande krafter och utföra kraftprov som skulle få stadens mest bredaxlade trollgladiator att höja på ögonbrynen av förvåning. En orch som har legat slagen till marken, som verkar vara i det närmaste död, kan få kraft att resa sig som från de döda genom att slita av ett öra eller två, hugga av sig en hand eller en fot. Ett offrat finger kan ge dem kraft att slå genom en husvägg, en offrad hand låter dem slita sina fiender i stycken och sprida deras inälvor för vinden och ett offrat öga låter dem för alltid förbanna sina fiender. Därför är det viktigt att du aldrig ger en orch tillfälle att stympa sig själv, utan överös honom med obarmhärtiga attacker. Det kanske låter märkligt, och jag har ingen som helst aning om hur det går till, men att det faktiskt händer det vet jag, för jag har sett det med mina egna ögon. Jag har sett bindgalna orcher hugga av sig sitt ena ben för att sedan hoppa fram över slagfältet och sprida lemlästade dvärgiska klankrigare, dekapiterade hyrsvärd och stympade slaghökar omkring sig som ett troll sprider sin obehagliga väldoft till sin omgivning. Att de stympar sig själva i stridens hetta är också en av orsakerna till att de har börjat tillverka de mekaniska kroppsdelarna. Hade de inte sprungit omkring och huggit av sig fingrar och tår hela tiden så hade de inte heller behövt några nya. Börjar det låta hopplöst? Det funderar på att skippa hela alltet? Återvända till de trygga sabranska ökenländerna där folk åtminstonde är vansinniga på ett sätt som man kan förstå? Jag förstår dig, men misströsta inte. Trots att orcherna verkar fullständigt vansinniga och svåra att förstå har de en hel del nackdelar som du kan lära dig att utnyttja. För det första är de extremt snåla och

Orchisk mekanik

Orcherna har kallats för det stympade folket av någon vis chronopisk historiker och det är inte utan att han har rätt, lika rätt som de själva har när de kallar sig för det hela folket – trots att de varken är ett folk med en gemensam historia eller en gemensam kultur. Allra lämpligast vore dock att kalla dem för det lagade folket. Eftersom de orchiska krigarna hugger fingrar, tår och händer av sig själva så fort de kommer åt, måste de repareras, sättas ihop igen för att fungera ("en orch med ett ben är inte en hel orch", som ordspråket lyder). Eftersom orcherna är obehagligt vidskepliga – på den punkten är de till och med värre än goblinerna – tillåter de inte att man använder magi när man skall sy ihop dem, utan allt sådant ihopsnickrande måste göras strikt profant, att växa nya kroppsdelar eller sy fast gamla ses som ett utslag av nekromanti, av de Hängivnas dödens magi – och inte ens orcherna har någon större lust att bli redskap i de Hängivnas jakt efter allmakt. Därför har man genom ett någorlunda väl fungerande samarbete med resarna och deras ingenjörer lyckats skapa mekaniska kroppsdelar som är nästan fullgoda ersättningar för de som en gång förlorats. Efter den inledande tabellen med kostnader och CL-avdrag för respektive kroppsdelar följer en beskrivning av andra intressanta tillbehör och förbättringar. Vid varje mekanisk kroppsdel anges kostnad, eventuella CL-avdrag samt var den monteras. Samtliga priser är i silvermynt. Mästersmidda kroppsdelar förbättras på samma sätt som vapen och rustningar (se grundreglerna). Dessutom minskar CL-avdragen med 1 för delar gjorda av en mekaniker med B-FV 4 och 3 för delar gjorda av en mekaniker med B-FV 5. CL-avdrag är kumulativa för samma kroppsdel och gäller de färdigheter som kräver att kroppsdelen är fullt funktionabel. En orch med ett mekaniskt ben och en mekanisk arm som får för sig att klättra får alltså –8 på Klättra. Det kan tyckas vara mycket, men att Klättra med kroppen full av skrot är inte det enklaste…

Många orcher använder sina mekaniska armar för att parera väpnade attacker med, alla sådana pareringar görs med färdigheten Slagsmål. För vartannat BV en mekanisk kroppsdel förlorar ökar dess CL-avdrag med 1. Om BV i en mekanisk kroppsdel når hälften av ursprungsvärdet är den obrukbar och måste repareras.

Kroppsdel	Kostnad	CL-avdrag	BV
ARM	2.500	–5	13
UNDERARM	1.750	–2	13
HAND	1.250	–3	13
BEN	1.500	–3	13
UNDERBEN (EJ KNÄ)	1.000	–2	13
FOT	500	–1	13
FINGER/TÅ	100	–0,3*	–

**avrundas uppåt.*

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ANDRA ORCHISKA TILLBEHÖR OCH FÖRBÄTTRINGAR

BRÖSTPLÅT

KOSTNAD: 1.500 (1.800)
KROPPSDEL: BRÖSTKORG
CL-AVDRAG: –
Mekanikern skruvar fast en rustningsplåt i orchens bröstben. Opraktiskt men förvånansvärt populärt bland orchiska hyrsvärd. De brutalare väljer den dyrare varianten med dekorativa spikar att trycka upp sina motståndares huvud mot. Abs 6, vikt 6.

DOLT UTRYMME

KOSTNAD: 500
KROPPSDEL: SAMTLIGA
CL-AVDRAG: –
Inmonterat i någon av sina mekaniska kroppsdelar får orchen ett litet hemligt utrymme som han kan använda för att förvara hemliga hemligheter i.

HOPPBEN

KOSTNAD: 2.000
KROPPSDEL: BEN
CL-AVDRAG: –1
De mekaniska benen är förstärkta med kraftiga hoppfjädrar som gör att orchen i det närmaste studsar fram genom tillvaron. Hans förflyttning ökar med två och han kan hoppa upp till tre meter vertikalt och tio meter horisontellt utan några som helst problem. Hoppbenen är dock ytterst opålitliga och skjuter ibland (10%-chans) iväg orchen utan förvarning.

HORN

KOSTNAD: 500
KROPPSDEL: HUVUD
CL-AVDRAG: –2
Orchen får ett par stora tjurliknande metallhorn fastnitade i pannan eller på huvudets sidor. Hornen används med färdigheten Slagsmål, gör 1T8+1 i skada och har BV 15.

HUGGTÄNDER

KOSTNAD: 750
KROPPSDEL: HUVUD
CL-AVDRAG: –
Orchens forna garnityr byts ut mot ett nytt, rostigt och välslipat dito. Ett bett från orchens käftar gör numera 1T6 i skada (halv SB).

JÄRNGREPP

KOSTNAD: 1.000
KROPPSDEL: HAND
CL-AVDRAG: –
Handens grepp kan göras obrytbart. Den som orchen griper åt om sitter fast som om det vore fastgjutet i en dvärgisk husgrund. Greppet kan bara brytas av orchen, eller någon mekanikkunnig person som får lite tid på sig.

KNOGSYL

KOSTNAD: 500
KROPPSDEL: HAND
CL-AVDRAG: –
Inmonterad i den mekaniska handen finns en synnerligen vass syl (+2 i skada i närstrid) som kan användas för att slå hål på pannben, svullna ögon och tjocka rustningar.

PILSLUNGA

KOSTNAD: 1.250
KROPPSDEL: ARM
CL-AVDRAG: –
Pilen skjuts iväg med hjälp av en kraftig fjäder som spänns med ett reglage på armens ovansida (en handling om ni använder det detaljerade stridssystemet från Vapen och rustningar). Skada: 1T6+2. Pilslungan kan även fås som repslunga (se *Svärd och svartkonst*).

SÅGBLAD

KOSTNAD: 2.350
KROPPSDEL: ARM
CL-AVDRAG: –
Orchen har ett sågblad infällt i armen som genom att med den rätta knycken dra i ett litet snöre börjar snurra med ett argsint surrande. I närstrid gör den 1T10+1 i skada. Den är utmärkt för att såga igenom dörrar, golv, tak och båtar.

STÅLSKALLE

KOSTNAD: 1.450
KROPPSDEL: HUVUD
CL-AVDRAG: –
Skallen förstärks med inbankade metallplattor för att ge orchen ett bra grundskydd mot hårda slag mot huvudet. Ser obehagligt brutalt ut. Abs 6.

STÅLÖGA

KOSTNAD: 250 (400)
KROPPSDEL: HUVUD
CL-AVDRAG: –
Enbart en kosmetisk förändring, där ett skräckinjagande öga av stål förs in i den tomma ögonloben. Det görs ihåliga stålögon som kan användas för förvaring av mindre värdesaker som exempelvis ädelstenar.

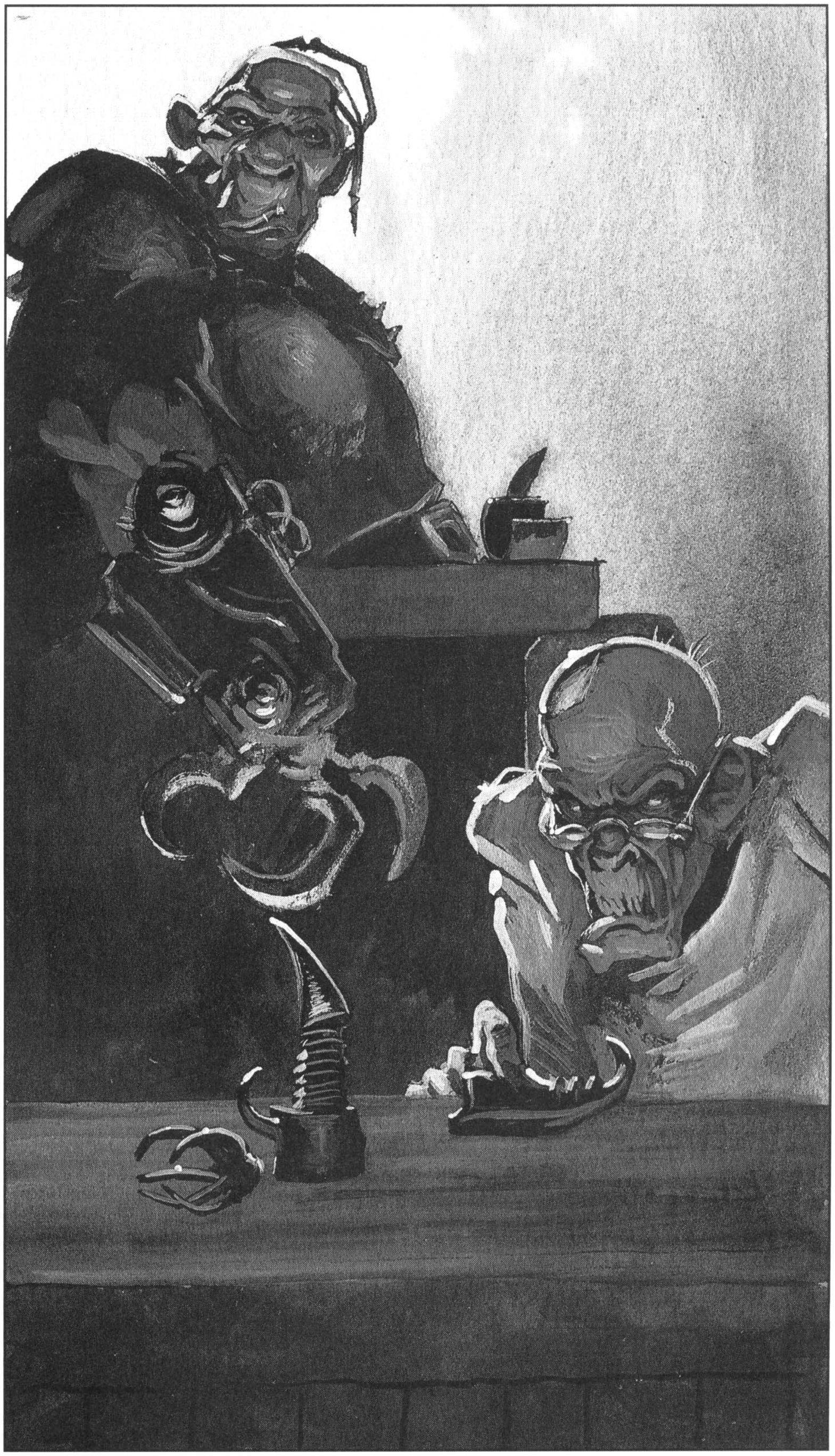
VAPENKLÄMMA

KOSTNAD: 750
KROPPSDEL: ARM ELLER BEN
CL-AVDRAG: –
Vapenklämman är en råttfälla för vapen som slår igen när de hugger på en viss plats på den kroppsdel där vapenklämman sitter. När vapnet träffar (10%–chans vid träff, 50%-chans vid lyckad parering) låses vapenklämman om den (STY 20) och håller fast vapnet medan orchen sprättar upp sin motståndare.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

giriga, så fort de hör ljudet av klirrande dubloner blir de som tokiga. Den som sade att dvärgar var gnidna girigbukar hade aldrig träffat en orch, visserligen kan det tänkas bero på att orcherna aldrig lyckas skrapa ihop några större förmögenheter, dvärgarna är ju som bekant rika som troll, så där har man ju åtminstone viss evidens för att det är så som man påstår. Om trollen är rika? Nej, men man säger så i alla fall. Fråga mig inte varför. I vilket fall som helst betyder orchernas girighet att det bara är att lätta lite på penningpungen för att få dem att dansa efter din pipa – eller kroksabel – det är viktigt att inte ge dem för mycket. Då blir de genast giriga och vill ha mer, kanske dristar de sig till och med att slå sina fula huvuden ihop och puckla på dig istället, om du verkar ha mer pengar än du behöver. En orch skulle rensa kloakerna för en dublon säger man här i stan. Det kanske är en lätt överdrift, men de skulle definitivt döda sin mor för två och ge sig efter kejsaren för tre.

För det andra är de fantastiskt vidskepliga, tror på spöken och andar, spådomar och ödet, lyckoamuletter och förbannelser, omen och vårdtecken. Du också? Jag säger inte att ni har fel. Nej, jag menade verkligen inte att göra narr av dig och den stolta kultur du respekterar. Ta bort den där förvuxna fruktkniven ur mitt ansikte. Den skymmer utsikten. Tack! Det jag menade var alltså inte att det är fel att vara vidskeplig – förlåt mig för att jag använder det uttrycket – men i orchernas fall kan det utnyttjas mot dem. Du kanske har hört talas om deras visionärer, galna spåmän, som är precis lika lättköpta som alla andra orcher. Orcher besöker en visionär så ofta de kan för att ta reda på hur de skall förhålla sig till verkligheten, om tiderna är gynnsamma eller om det är någon stor



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

fara i annalkande. Betalar du rätt visionär för att säga rätt saker kan jag garantera dig att orchen, oavsett hur trögtänkt han är, kommer att börja ana oråd, känna sig illa till mods. En vän till mig som var ute efter en orchisk huvudjägare, tog reda på vilken visionär han brukade besöka, satte en kniv mot visionärens strupe och fyllde hans fickor med guld för att han skulle förbereda huvudjägaren på att några vårdtecken skulle komma att uppenbara sig. Sedan började han uppfylla profetian, infriade visionärens förutsägelser en efter en. Till slut var den arma orchen så övertygad om att domedagen snart skulle komma att han hoppade i hamnen med ett stenblock i kätting om halsen för att rädda sitt eget skinn från världsundergången. Imponerade? Inte? Nåja, det får väl stå för dig.

Den här orchen du hade tänkt att ge dig efter – får man fråga vem det är? Vele Bråknäsa? VELE BRÅKNÄSA!?! Ursäkta frågan, men är du riktigt klok? Definitivt? Om jag minns den stridbara sabranska flickan som Vele Bråknäsa hackade till fiskmat på Arenan för ett par veckor sedan? Jo, det vill jag lova. Såg det med mina egna ögon från bästa tänkbara plats i Björntornet. Sultanen Sharivs enda dotter om jag inte minns fel. Synd på en så fin flicka, men hon skulle aldrig ha gett sig in i en Dödsmatch – det är verkligen att be om att bli dödad. Fattar inte hur en far kan vara så oansvarig att han släpper ut sin dotter på sådana vansklig-heter? Jag hörde att han tränat henne själv. Stämmer det? Intressant. Då har han ju helt och hållet sig själv att skylla. Hade han varit ett bättre lärare åt sin dotter hade hon kunnat sitta här med dig och mig idag. Fast det förstås - vad skulle en sultansdotter göra med två trista typer som dig och mig? Ja, det kan man verkligen fråga sig. Men vad har det här egentlige med dig att göra? Visst, du är sabran, det kan jag acceptera, men inte trodde jag väl att ni hade så god sammanhållning. Handlar det om pengar? Inte? Jag kan ge mig på att sultanen själv inte har allt för ont om välklingande dubloner. Hämnd? Nu förstår jag verkligen inte. Varför skall ni hämnas någon annans dotter, dessutom utan att på så mycket som en trolltrampad kopparpeng. Er dotter sa ni? Men jag tyckte just att vi konstaterade att det var sultan Sharivs dotter. Hur ska ni ha det egentligen? Ni är sultan Shariv? Jaså, men då förstår jag. SULTAN SHARIV?!! Jag är hemskt ledsen om jag råkat förolämpa er, jag är er trogna slav för all framtid bara ni inte kapar mig jämns med puckeln…

Hur det gick? Jag sitter här med dig idag, åtminstone om jag inte är någon konstig och sällsynt verklig somahallucination som du råkat ut för, så jag antar att det gick bra. Med Vele Bråknäsa? Jag har faktiskt ingen aning. Det sägs att han försöker gömma sig undan i Grytan i väntan på att någon av hans mecenater skall ge sig på sultan Shariv. Om det kommer att bli så? Jag vet inte. Det får tiden utvisa.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HUR DU SKAPAR EN ORCH

Det här är inga helt nya regler för hur du skapar en orch utan du använder fortfarande grundreglerna när du skapar din rollperson. Här presenteras dock regelförslag, två nya orchyrken (ytterligare ett fanns med redan i *Svärd och svartkonst*), ny utrustning, smärtmagi och särskilda rasförmågor – allt för att du som orch skall kunna ge dig ut på halsbrytande äventyr i den väldoftande staden Chronopia. Allt detta är givetvis bara förslag. Det är du som SL som avgör vad du vill använda.

Alla led i skapelseprocessen som inte omnämns här fungerar precis som i grundreglerna.

BAKGRUNDSPOÄNG

Bakgrundspoäng fungerar och används precis som i grundreglerna, men alla har inte 125 BP. Istället kan man välja mellan tre olika nivåer – orch, veteran eller hjälte. Det antalet särskilda förmågor gäller den yrkeskategori orchen tillhör. Är han en buffelryttare använder han sig av de särskilda förmågorna ur *Svärd och svartkonst*, är han en visionär använder han sig av de särskilda förmågorna i *Vapen och rustningar*. Givetvis går det utmärkt att använda de särskilda förmågorna i grundreglerna om man så önskar.

RASFÖRMÅGOR

Alla svartblodsraser har ett antal förmågor som är unika för deras ras, förmågor som inte är tillgängliga för några andra av den väldoftande staden Chronopias överdådigt parfymerade innevånare. Beroende på vilken erfarenhetsnivå du valt får du göra ett visst antal slag på tabellen.

PANSARBUFFEL

Den ludna pansarbuffeln är ett av Chronopias i särklass mest vildsinta och uppseendeväckande riddjur. Den är inte så stor, men har yvig, stripig päls som sticker fram mellan de hornplattor som täcker dess kropp, ett ansikte så platt att den ser ut att ha kolliderat med en dvärgisk murbräcka och två stora, vassa och stålskodda horn att penetrera sin ryttares fiender med. När den far fram över kullerstenarna slår det gnistor om dess hovar och röken bolmar ur dess vidöppna näsborrar som ur en ärsa i Stubbstan.

STY	**39**	**SMI**	**14**
STO	**23**	**INT**	**5**
FYS	**18**	**PSY**	**11**
KP	**21**		
SB	**+2T6**		

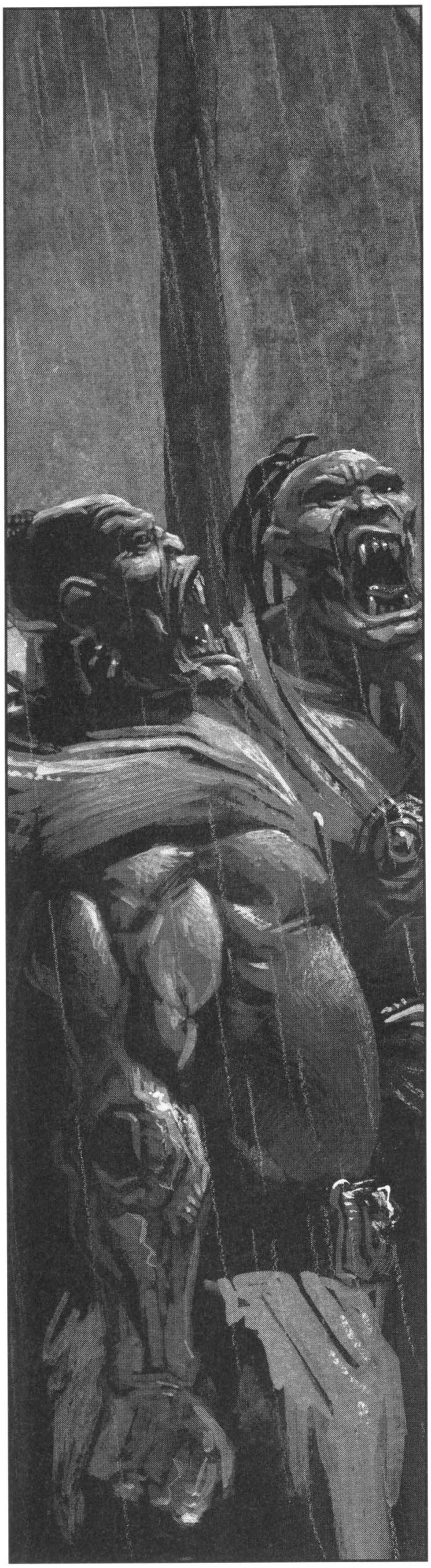
FÄRDIGHETER: BETT 12 (1, 1T4, HALV SB), FINNA DOLDA TING 8, SPÅRA 13, STÅNGNING 12 (1, 1T10), UPPTÄCKA FARA 9.

NATURLIGT SKYDD: FEM POÄNGS HORNPLATTOR.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: OM PANSARBUFFELN GÖR MER ÄN FYRA POÄNG I SKADA (EFTER EVENTUELL ABS AVDRAGITS) MED SIN STÅNGNING BETRAKTAS OFFRET SOM SPETSAT. BUFFELN KAN DÅ MED EN KNYCK PÅ HUVUDET SLUNGA DEN OLYCKLIGE SB METER I VALFRI RYCKNING. OFFRET TAR FALLSKADA.

	ORCH	VETERAN	HJÄLTE
BP	**125**	**150**	**175**
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR	**1**	**2**	**3**
RASFÖRMÅGOR	**1**	**1T2**	**1T3**

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



2T6	FÖRMÅGA
2	STRYKTÅLIG. NÄTTERNA PÅ CHRONOPIAS GATOR OCH OROLIGA TAVERNOR. ALLA ATTACKER SOM GÖR 2 ELLER MINDRE I SKADA SKAKAR ORCHEN AV SOM OM DE VORE NÅLSTICK. SKADOR PÅ 3 ELLER MER GÖR SKADA SOM VANLIGT. BEHÖVER DET SÄGAS ATT HAN SÅ GOTT SOM ALLTID GÅR SEGRANDE UR KROGSLAGSMÅL MED MJUKNÄVADE GULLGOSSAR?
3	KANNIBAL. ORCHEN HAR AV NÅGON UNDERLIG ANLEDNING ETT KRAFTIGT BEHOV ATT KALASA PÅ SINA RASFRÄNDER. MINST EN FJÄRDEDEL AV DEN FÖDA HAN INTAR MÅSTE UTGÖRAS AV ORCHKÖTT, ANNARS MINSKAR HANS STY, SMI OCH FYS MED 1 PER VECKA. VARJE VECKA SOM DIETEN HÅLLS ÅTERFÅS ETT POÄNG I VARJE GRUNDEGENSKAP.
4	BÄRSÄRK. ORCHEN FÅR GRATIS FV 10 I FÄRDIGHETEN BÄRSÄRKAGÅNG VILKEN BETRAKTAS SOM EN YRKESFÄRDIHET FÖR HONOM. HAN LYDER DESSUTOM UNDER SAMMA REGLER FÖR BÄRSÄRKAGÅNG SOM TROLL (SE GRUNDREGLERNA).
5	KRIGARBAKGRUND. ORCHEN FÅR +5 PÅ FV I ETT VALFRITT VAPEN, VILKET DESSUTOM BETRAKAS SOM EN YRKESFÄRDIGHET.
6	SKRIKHALS. ORCHEN HAR FÖRMÅGAN ATT GE IFRÅN SIG ETT ÖRONBEDÖVANDE STRIDSROP SOM UTAN PROBLEM SKRÄMMER LIVET UR DE FLESTA. DE FIENTLIGT INSTÄLLDA PERSONER SOM HÖR SKRIKET OCH MISSLYCKAS MED ETT NORMALT PSY-SLAG FÅR –2 PÅ CL SÅ LÄNGE ORCHEN ÄR SYNLIG. ETT UTMÄRKT SÄTT ATT PÅKALLA FOLKS UPPMÄRKSAMHET.
7	BRÅKSTAKE. DE OTALIGA KROGSLAGSMÅLEN HAR RESULTERAT I ATT ORCHEN ÄR YTTERST SKICKLIG PÅ ATT HANTERA BÅDE HÄNDER OCH FÖTTER. HAN FÅR +5 PÅ FV I FÄRDIGHETEN SLAGSMÅL.
8	LÅNGBENT. ORCHENS FÖRFLYTTNING ÖKAR MED 2.
9	SUPUT. ORCHEN BÄLGAR STÄNDIGT I SIG ÖVERDRIVNA MÄNGDER ÖL, VIN, SOMA OCH ANNAT BERUSANDE SOM HAN KAN KOMMA ÖVER. HAN MÅSTE LYCKAS MED ETT SVÅRT PSY-SLAG ELLER HÅLLAS TILLBAKA MED FYSISKT VÅL FÖR ATT KUNNA LÅTA BLI ATT GÅ RAKA VÄGEN FRAM TILL BARDISKEN NÄR HAN KOMMER IN PÅ ETT VÄRDSHUS.
10	IMMUN. ALLA ROSTIGA SKRUVAR, AVKAPADE FINGRAR OCH UPPSKURNA MUSKLER HAR GJORT ORCHEN IMMUN MOT INFEKTIONER. HAN KAN ALDRIG DRABBAS AV KALLBRAND, STELKRAMP ELLER ANDRA OTÄCKHETER SOM ORSAKAS AV SÅR.
11	GLASKÄKE. ALLA ATTACKER SOM TRÄFFAR ORCHEN I HUVUDET GÖR 1,5 GÅNGER SÅ STOR SKADA SOM NORMALT. OM KP I HUVUDET NÅR NOLL BLIR ORCHEN MEDVETSLÖS PÅ SEDVANLIGT MANÉR, MEN YTTERLIGARE TRÄFFAR I HUVUDET GÖR NU NORMAL SKADA.
12	JÄRNNÄVE. ALLA NÄRSTRIDSATTACKER SOM ORCHEN UTFÖR GÖR AUTOMATISK MAXIMAL SKADA, INKLUSIVE EVENTUELL SKADEBONUS.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

BUFFELRYTTARE

Du är en asketisk, vildsint krigare med en stark förkärlek för det brutalt överdrivna, det snabba, det blodiga och det våldsamma. För dig är lycka att i ett rus spränga fram på din lurviga pansarbuffel genom Chronopias gator och slunga oskyldiga åskådare som råkar stå i vägen åt sidan, eller låta buffeln spetsa dem på sina horn för att använda dem som sköldar i nästa anfall. Till skillnad från många av dina orchiska bröder lever du under en sträng kodex som tvingar dig att avstå från alla former av frosseri och överdriven lyx, du lever ett mer spartanskt liv än det mest grundlurade utkastartroll. Din diet består av några enstaka småfåglar eller ett par ruttna rotknölar om dagen, nedsköljda med lite illa destillerat kloakvatten, du sover på din buffels knöliga men lurviga rygg och du pressar ständigt din kropp till det yttersta, bara för att känna var gränserna går, för att veta hur mycket mer den tål innan den rasar ihop som en goblin som klyvs av ett hederssvärd.

Ditt kall har gått i arv från din far – också han tillhörde en av de vansinniga buffelbarbarerna, som man i folkmun kallar er. Han drog gata upp och gata ner i ensamt majestät eller åtföljd av ett par tre likasinnade och gjorde gatorna osäkra, hyrde ut sina tjänster till förmögna handelsfurstar, rädda köpmän eller hämndlystna hantverkarmästare och jagade upp det chronopiska slöddret ur deras slummer – precis som du gör idag. Också han var hemlös, utan egentliga rötter, en kringströvande vandrare med blodad tand och en vilja att vattna Chronopias gator med dess innevånares kroppssafter, så länge det fanns något för honom att vinna i det hela. En vandrare med himmelen som tak och jorden som golv, precis som du.

Legenderna berättar att ni buffelryttare en gång, i tidernas gryning, var det stolta orchiska folkets allra mäktigaste förkämpar, men inte ens du tror på de skrönorna. Det finns ingen anledning för dig att tro saker och ting någonsin skulle varit annorlunda än vad de faktiskt är. Dessutom är du mer än nöjd med den våldsamma tillvaro du för i Chronopia.

YRKESFÖRMÅGA

En sann buffelryttare drabbas inte av några som helst negativa effekter av de skador han åsamkar sig själv. Däremot påverkas han som vanligt av de skador andra åsamkar honom. Han får dessutom krigarens yrkesförmåga och en helt enastående förmåga att hålla sig kvar på sin lurviga pansarbuffel. CL för Rida kan aldrig bli lägre än 10.

YRKESFÄRDIGHETER

- Djurträning
- Djurhelning
- Dra vapen
- Självtortyr (hantverk)
- Stympningens magi
- Vapenfärdigheter (3)
- Överlevnad (Chronopia)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Buffelryttaren bär vanligtvis sparsamt med kläder, men alltid en läderpung runt halsen i vilken han lägger alla de tänder han offrat (att förlora sina tänder betyder otur för orcher), ett par handvapen av god kvalitet samt ett par mekaniskt ersatta kroppsdelar.

• Buffelryttarna är de av orcherna som använder sig flitigast av stympningsmagin, eftersom deras kunskaper i självplågeri gör att de vet exakt hur illa de kan göra sig själva. Därför är också deras kroppar ihopplåstrade med rader av mekaniska delar, förfärdiga av de orchiska mekanikerna i samarbete med resarnas ingenjörer. Vissa buffelryttare ser ut som vandrande skrotupplag, men verkar trots det inte lida nämnvärt av den oerhörda börda den hyggligt hamrade plåten innebär.

• Då buffelryttarna är extrema asketer behöver de mycket litet mat och vatten för att överleva. Dessutom dricker de sällan eller aldrig alkohol och befattar sig aldrig med något anat berusningsmedel än stridens hetta. Deras livsstil har kommit att kallas för ”den raka eggen” eftersom de ständigt balanserar mellan liv och död. De kan överleva upp till tre dagar utan mat eller vatten, utan att deras fysik påverkas, sedan börjar de försämras i samma takt som en vanlig människa.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

MEKANIKER

Du är en av de som vågat försöka ge sig i kast med att betvinga mekanikens mystiska krafter, som beslutat sig för att det finns en framtid bakom den oljiga och skitiga fasad teknikens under målat upp, inspirerad av de dvärgiska ingenjörernas magiliknande konster har du ställt upp för dina rasfränder och börjat utforska de mest vansinniga territorier i ingenjörskonstens rökfyllda land. Dag efter dag spenderar du med att skruva på tröga rattar, dra åt muttrar, skruva i rostiga skruvar, banka till buckliga plåtstycken och foga samman fragment av underliga maskiner du kommit över genom byteshandel med grottrollen, som ju som bekant med glädje rövar och plundrar efter bästa förmåga i dvärgarnas rike.

Den begränsade kunskap du lyckats förvärva genom att studera de komplicerade apparaturerna använder du för att göra livet lättare för de som råkat förlora ett arm, ett ben, en hand eller kanske något så obetydligt som ett par tår. Du bygger mekaniska proteser av ytterst tvivelaktig kvalitet, som ett alternativ för de som inte vill låta sig besmutsas av de Hängivnas perversa svartgods och demonverk, för de som hellre har en rostig skruv genom pannan än symbiotisk inälvsmask i magen. Trots att du är medveten om att folk i största allmänhet inte litar på orcher lever du ganska gått på ditt yrke, i en stad som Chronopia blir någon av med en arm, ett ben eller ett huvud varje gång du blinkar, och eftersom du är den enda som kan erbjuda tillnärmelsevis fullgod ersättning har du alltid kunder. Skulle det någonsin hända att efterfrågan skulle sjunka kraftigt är det bara att se till att omsättningen ökar – dessutom finns det alltid magiker som betalar bra för ägarlösa lemmar.

YRKESFÖRMÅGA

Mekanikerns yrkesförmåga är hans skarpa öga, hans sinne för detaljer, även om inte allt alltid blir rätt, och hans goda minne. Detta ger honom +5 på CL i Låsdyrkning och Hantera fällor.

YRKESFÄRDIGHETER

- HANTERA FÄLLOR
- HANTVERK (2)
- KULTURKÄNNEDOM (DVÄRGAR)
- LÅSDYRKNING
- LÄKEKONST
- RÄKNING
- TEKNOLOGI*
- VAPENFÄRDIGHETER (2)
- EN VALFRI FÄRDIGHET

*FÄRDIGHETEN BESKRIVS I *DVÄRGAR I CHRONOPIA*. FV FÅR FÖR EN MEKANIKER ALDRIG ÖVERSTIGA INT.

STARTUTRUSTNING

Mekanikern bär vart han än går med sig en ryggsäck fylld till bristningsgränsen med underliga hembyggda verktyg av olika slag och dvärgiska apparater som han är i full fart med att dissikera. Givetvis använder han flitigt sig själv som försökskanin och har därför 1T4+2 mekaniska förbättringar.

• De flesta mekaniker försöker åtminstone skaffa sig grundläggande kunskaper i läkekonst så att de skall slippa dra en skruv genom en livsviktig artär eller förlama folk med en klumpigt ibankad spik. Också där har de dvärgarna som förebild. Deras medicusars obduktioner har bildat skola i orchernas led. Det är inte sällan man stöter på ett par orchiska mekaniker som strövar upp och ned för de chronopiska gränderna för att hitta ett lämpligt offer att sprätta upp och vända ut och in på.

• Dvärgarna upplever de orchiska mekanikernas stora intresse för deras kultur som ytterligt påfrestande (vem skulle inte göra det?) och de gör allt som står i deras förmåga för att hindra orcherna från att besöka Stubbstan och lägga sig till med dvärgiska seder (många mekaniker har börjat äta dvärgisk mat, röka dvärgisk tobak o s v). Det sägs till och med att vissa extremister har försökt odla skägg och krympa för kunna konvertera till dvärgar, men de har stött på kraftigt motstånd.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

VISIONÄR

Du är en skådare bortom barriärerna, en resenär på ghanlinjernas outforskade vägar, en sannseende spåmän med oerhörda divinatoriska gåvor, skänkta till dig från de ohyggliga översittarna som vilar ovanför multiversums sfärer. För att kunna ge dig ut på dina färder, ta andras kroppar i besittning, skåda genom deras ögon och läsa deras tankar, sargar du din egen kropp, du skär djupa sår i ditt kött, sticker nålar genom kinder, armar och bröst, och bränner dig i ansiktet, på benen och i underlivet, för att väcka dina inneboende krafter, få de ohyggliga översitterna att lyssna till dina krav. Hela din kropp är täckt med fruktansvärda ärr, som bildar hypnotiska mönster. Ärr som skulle få vilken dödsdansare som helst att rysa av avund och respekt, och som får det chronopiska patrasket på gatorna att titta både en och två gånger extra efter dig när du passerar. Inte hundra blodiga bataljer skulle kunna sarga en kropp så, om det så vore de Hängivna som stod motståndare gång efter gång.

Vissa, särskilt dina rasfränder och galna, vidskepliga gobliner, säger att du kan mäta dig i styrka med kejsarens divinatorer, men själv vet du att det inte är sant. Du är visserligen mäktig, men så långt kommer du aldrig att kunna skåda, inte ens om du högg huvudet av dig själv för att lyckas.

Ditt levebröd förtjänar du som spåman, du berättar för den som har råd att betala vad som komma skall, hur nästa dag som gryr kommer att gestalta sig för de som dväljs under de åtta månarna. Och alla kommer för att besöka dig, giriga dvärgar som söker guld, hyrsvärdskaptener som vill veta om tiden är gynnsam för ett visst uppdrag och mystiska män i mörka kåpor som frågar om kejsarens underkläder – den sista typen av frågor besvarar du aldrig, av rädsla för att arresteras för hädande av kejsarens person, utan du skickar vänligt men bestämt dem till någon av dina mindre nogräknade kolleger, kanske exempelvis en brundusisk madame.

YRKESFÖRMÅGA

Visionärens yrkesförmåga är ett ypperligt läkekött. Han läker fysiska skador dubbelt så snabbt som vanligt. Dessutom har han en osedvanligt god förmåga att ägna sig åt tomt prat – det vill säga, säga saker utan att säga någonting.

YRKESFÄRDIGHETER

- Drogkunskap
- Kunskap om Chronopia
- Kunskap om magi
- Självspäkelsens magi
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En visionär har alltid med sig nål och tråd, för att sy igen sina sår med, en rulle smutsiga, variga och blodiga bandage (återanvändning för att inte bidra till det chronopiska sopberget), en ränsel fylld med diverse rekvisita som hallucinogen rökelse, spräckta kristallkulor, glitterstoft och fradgepulver, och kläder som anstår en spåman, nedlusade med olika konstiga saker med väl dold symbolisk innebörd som skall stämma honom i harmoni med de övre sfärerna. Han har också ett valfritt vapen.

• Visionärerna skulle snart var döda och begravna om de sprättade upp sig själva varje gång de skulle spå någon. Därför har de utvecklat en osedvanligt god förmåga att struntprata, tala i tungor och i kryptiskt bildspråk i vilket man kan tolka in såväl Chronopias undergång som kejsarens evigt lyckliga styre och goblinernas kommande allmakt. Betalar kunderna bra ger de dem dock äkta vara – inte bara något orchiskt hokuspokus.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kapitel Två: Troll

Lättfotade, älskar att sova på stengolv eller under stora ekbord, leka med jättelika vapen med stora farliga taggar och häftiga namn som lungmosare och skallspräckare och kasta gobliner över axeln har väl knappast undgått någon. Men varför är de som de är? Om du lyssnar till vad jag en gång berättade för en liten nyfiken pojkvasker kommer du nog att förstå...

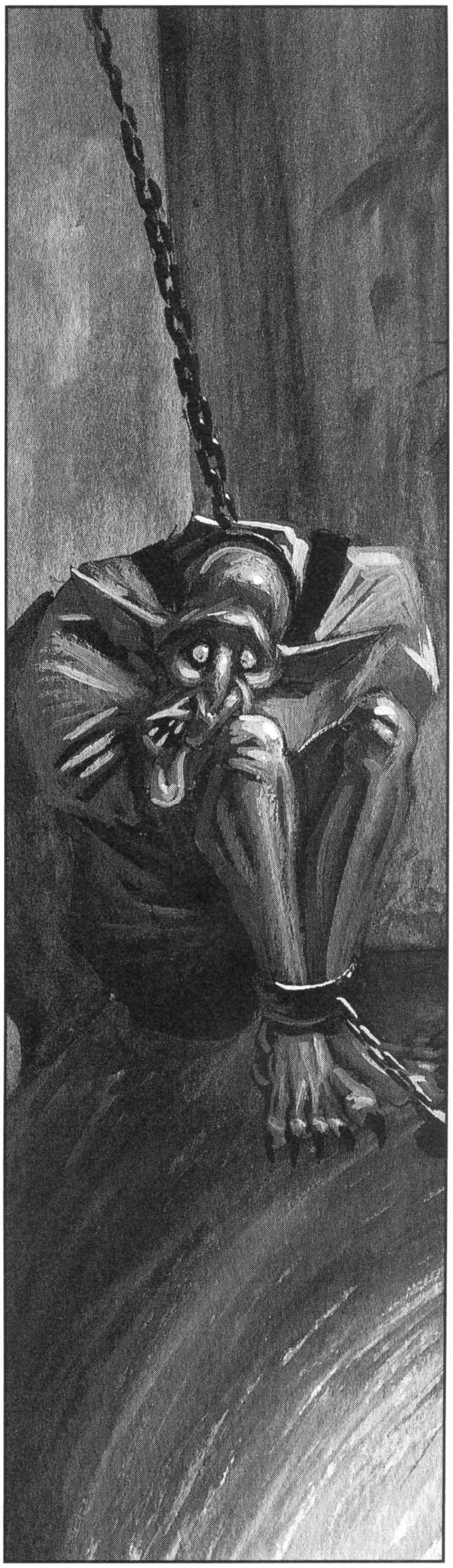
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TROLLEN — DE BRUTALA OCH GROTESKA?

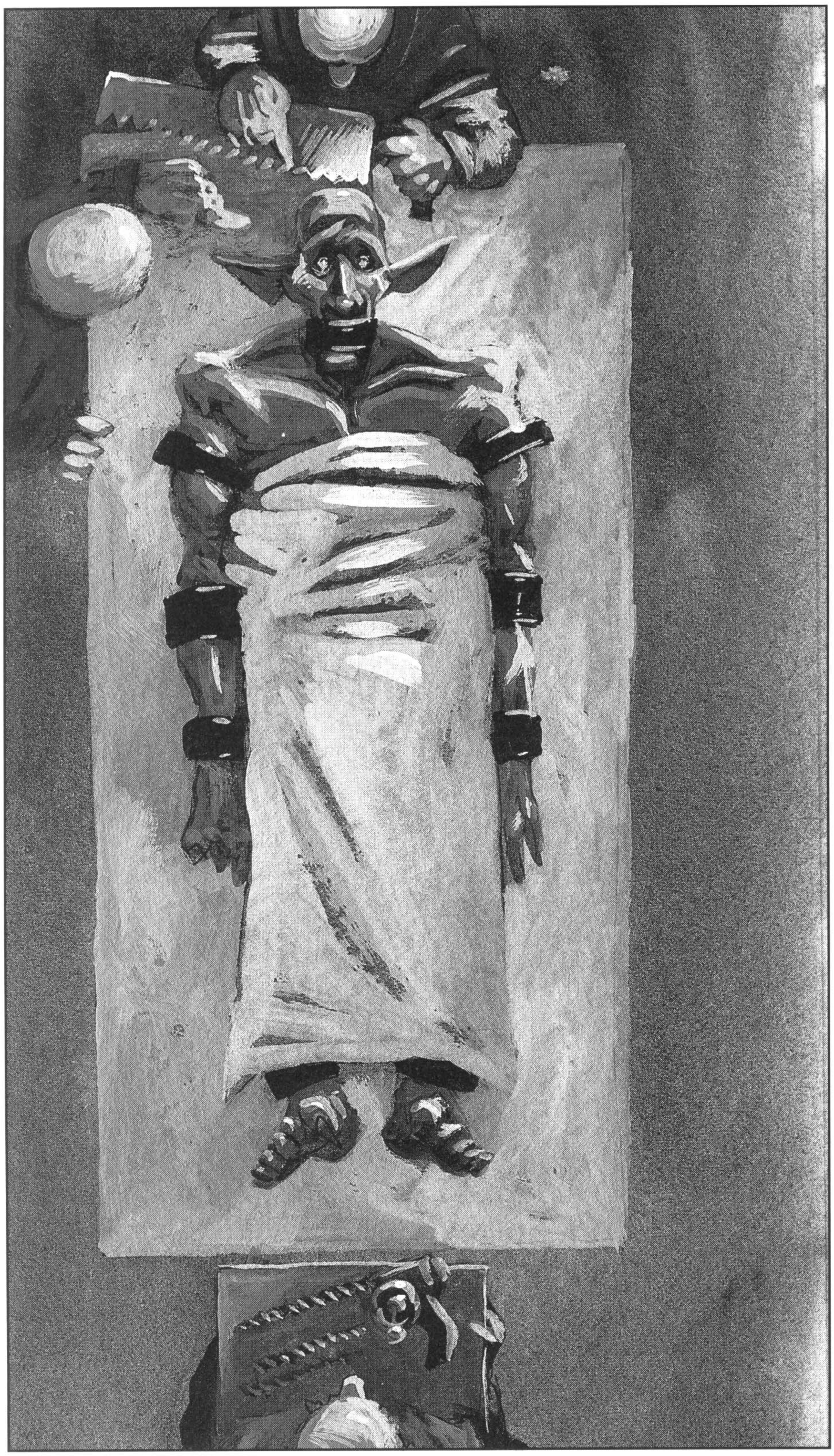
Vad det där är? Sluta peka, om du inte vill ha dina händer kapade vid fotknölarna. I en så lättretad stad som Chronopia gäller det att hålla fingrarna i styr, särskilt som man är så liten, svag och försvarslös som du. Nej, det finns ingen moralisk kodex som hindrar de starkare från att göra de svagare illa, från att formligen krossa dem mellan sina händer, klyva dem med sina jättelika tvåhandssvärd eller kasta ut dem från någon av de höga broarna. Svagheten utgör alltså inget hinder för dem, snarare tvärtom. Ju svagare deras motståndare är, desto säkrare kan de vara på att gå segrande ur striden. Feghet? Nej, men någon slags överlevnadsinstinstinkt har väl till och med en född förlorare som du. Eller som min far brukade säga: ”Ge dig inte på berg om det finns småsten.” Förövrigt var han du pekade på, ja han försvinner bakom hörnet på Vilfreds geteria nu, ett troll, de största, dummaste och i särklass mest godtrogna av svartbloden. Så även om han hade sett att du pekade finger åt honom är det långt ifrån säkert att han hade orkat bry sitt huvud med betydelsen av din något obscena gest. Han hade förmodligen bara lunkat vidare för att fortsätta med vad han nu kan tänkas ha hållit på med. Vill du veta mer om trollen. Låt oss slå oss ned på någon av tavernornas uteserveringar, så skall du få bjuda mig på ytterligare ett par stop mjöd, om det går för sig. Det är ju helt fantastiskt vackert väder idag. Inte sant? Nästan så att man tycker att Snöhäxan och hennes anhang borde tyna bort, men hennes torn står genom de värsta värmeböljorna. Det är bara isbarbarerna som får det lite jobbigt. De svettas betydligt mer än vi andra dödliga. Var var vi nu? Ja, just det – trollen.

De chronopiska stadstrollen är som sagt dumma, godtrogna, snälla och har ett oerhört dåligt minne. Kejsaren skall ha sagt att de är de perfekta chronopierna – de ifrågasätter inte, de arbetar flitigt och de lever med glädje i ett minimum av lyx, att kalla det spartanskt vore en underdrift. Å andra sidan är det inte så konstigt med tanke på vad de har utsatts för. Vi kommer till det senare, har du inte några andra frågor som vi kan ta först. Varför trollen är som de är är nämligen en ganska obehaglig historia. Hur dumma? Hur godtrogna? Utmärkta frågor. Vänta så skall du få höra.

Troll är så dumma att även en sällsynt puckad goblin framstår som en potentiell ledamot av Vetenskapsakademin i deras närhet, så dumma att till och med avskrapet från en tunnelkrigares stövlar tar illa upp om det blir jämfört med ett troll i intellektuell förmåga, så urbota blåsta att ett stendött hyrsvärd upplevs som ett under av skarphet, stringens och oral vitalitet. De kan vanligtvis inte räkna till längre än till en, två, tre, många. De flesta av dem kan varken läsa eller skriva – kanske är det därför de har så lätt för att gå vilse här i staden Chronopia, där vägskyltarna som administreras av det kejserliga byrån för organisatorisk verksamhet är ett i det närmaste ovärderligt hjälpmedel för att hitta rätt i det virrvarr av skumma gränder och rangliga repbroar staden faktiskt är. Deras ofantliga dumhet, i kombination med deras godtrogenhet – det finns inte ett stadstroll som inte tror det bästa om alla tills motsatsen har bevisats – gör dem oerhört lättlurade. Exempel? Du skall banne mig få ett utomordentligt tydligt exempel på deras ofattbara godtrogenhet.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Ett troll som står vakt vid den brundusiske handelsfursten Imbars palats råkar av misstag överraska två lönnmördare som är i full färd med att ta sig in i palatset. Vad gör han? Naturligtvis frågar han dem om deras ärende, så vänligt han någonsin kan och när de svarar att de är gamla vänner till Imbar som hade tänkt att överraska honom med en försenad födelsedagspresent låter han dem fortsätta med sitt värv. Vem som helst – till och med du – förstår att det är något skumt i görningen när svartklädda män, beväpnade till tänderna med kastknivar, svärd och giftampuller, firar sig ned från murkrönet – särskilt i en stad som Chronopia där man aldrig kan känna sig säker, inte ens mitt på ljusa dagen – men trollet han trodde verkligen att de talade sanning. Han kunde inte för sitt liv förstå varför de skulle ljuga just för honom. Som tur var var Imbars livgarde något mer på sin vakt än det puckade trollet, så han klarade sig – men det var inte långt ifrån att trollets naivitet hade kostat en av Chronopias mest stinna girigbukar livet. Om han fick någon utskällning? Visst, men tro inte att det hjälpte. Han kunde inte förstå vad Imbars vaktchef bråkade om. Istället blev han upprörd när Eziban visade honom liken efter de två lönnmördarna – varför hade man dödat sin herres vänner? De hade ju inte gjort något. Trollet Smultron, som är utkastare på det här lilla etablissemanget, är inte heller känd för att vara begåvad med någon av Chronopias skarpare hjärnor. Han har släppt in både det ena och det andra under de mest underliga förevändningar. Priset tar nog ändå den fanatiska marajiputt som fick med sig en eldbälg in genom att hävda att den var fantastiskt praktiskt att tända oljelyktor med. Sedan ylade han någonting om den Ende och de otrogna chronopiska hundarnas rättmätiga straff och

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

lät det ta fyr i helvete. Hade säkert bränt ned hela kvarteret om inte en grupp galdermästare varit i närheten och kunnat släcka branden med en regnstorm. Ja, det kan kanske verka dumt att anställa troll till så ansvarsfulla uppgifter som utkastare om de ändå blir lurade hela tiden, men de är så stora och starka att det nästan uppväger deras förkrympta hjärna. Den som har råd ser dessutom till att skaffa en mulvak som får agera extrahjärna åt det arma trollet, förklara för honom vem han skall slå, utan att nödvändigtvis berätta varför, förklara vad som kan tänkas vara en godtagbar ursäkt för att bära ett hederssvärd på tavernan och samtidigt se till att trollet själv håller tassarna borta från det eller helt enkelt bara fungera som trollets lots och peka ut lämpliga färdvägar genom det chronopiska folkmyllret.

Troll är som sagt oerhört snälla, nästan så snälla att man ibland förväxlar deras snällhet med deras dumhet, men det misstaget skall man inte göra. Deras dumhet är nämligen obegränsad – det är inte deras snällhet, även om det stundtals kan verka så. En god vän till mig, tyvärr finns han inte längre ibland oss, slog vad med mig om att han kunde reta upp ett troll utan att göra trollet nämnvärt illa. Givetvis insåg det omöjliga i företaget och antog vadet. Thorstein, som han hette, spenderade sex timmar med att förolämpa trollet, hans mor och hans far. Han kastade dynga, rutten frukt och grus på trollet, han spottade på trollet, visade baken för trollet och pekade finger åt trollet – ingenting hjälpte. Trollet var lika oberörd som Evighetspalatset efter en tidsstorm och Thorstein slet sitt hår,

Trollsanatoriet

Bortom berget Silvertopp och Evighetspalatset, sett från den Elyseiska porten, ligger Trollsanatoriet, eller staden Chronopias kejserliga trollsanatorium som det egentligen heter. Det är en enorm byggnad vars smutsbruna väggar reser sig ur den chronopiska jorden som en illa tilltygad sköldpadda. Murarna saknar fullständigt fönster, men är i gengäld täckta med otaliga spikar, pålar och välslipade flaggstänger på vilka man hänger upp de hopplösa fallen – de som försöker fly, de som försöker ta sig in och de som helt enkelt inte svarar på den minst sagt grundliga behandlingen. Att försöka bryta sig in eller ut ur sanatoriet är lika lätt som att fånga en väloljad wongosisk mördarfågel i flykten. Innanför murarna breder ett virrvarr av mörka gångar, trånga trapphus, blodsbestänkta saneringssalar, illaluktande laboratorier och ändlöst tråkiga aktivitetsrum ut sig i ett skenbart oordnat mönster. För tjänstemännen, inspektörerna, sanatorerna och de särskilt utvalda stadsvaktsrekryterna som ansvarar för säkerheten, är dock allt ett under av kejserlig ordning. Varje rum, varje korridor, varje väggsegment är försett med en kod utan mening för de oinvigda, men som gör att de som skall förstå alltid vet exakt var i sanatoriet de befinner sig.

I underjorden, i höjd med stadens förstklassiga kloaker, ligger de mörka cellerna, där olydiga trollungar hamnar för att de skall vänja sig av med sina vildsinta konster, bli spaka som drogade klippgetter och förhoppningsvis fullständigt ha förlorat förståndet när de släpps ut ur de närmst hermetiskt tillslutna isolationskamrarna. Längre upp ligger saneringssalarna där de värnlösa trollungarna obarmhärtigt spänns fast i stolar av kallt stål för att få sina med tryckpress uppmjukade skallben penetrerade med pannlobsborren för att en gång för alla ta det vildsinta och barbariska ur dem, och göra dem till vanliga hederliga chronopiska medborgare (hur många sådana det nu kan tänkas finnas). Aktivitetsrummen är fyllda med meningslösa leksaker som hissvevar anslutna till tröga maskinerier, otympliga föremål som inbjuder till bärande, bärstolar med tunga dockor föreställande diverse chronopiska dignitärer och stenar och hackor för den stenbrottsbitne. Allt för att trollen redan i tidig ålder skall få ett sinne för livets sanna glädjeämnen, det monotona arbetet som ingen annan varken vill eller orkar utföra. Under överseende av särskilt utbildade kejserliga lekinstruktörer görs de till pliktrogna, slötänkta slavarbetare som utför arbeten ovärdigt till och med den smutsigaste och mest vindögda tiggare Chronopia har skådat.

Etablissemanget styrs av den ytterst osympatiske generaldirektör Huss som med sitt högdragna sätt och sina patetiskt överdrivna överklassfasoner kan få vilken fisförnäm alv som helst att känna sig akterseglad. Han ser ett sadistiskt nöje i att tämja de små vildsinta krabaterna, eller som han brukar uttrycka det: ”Det finns ingenting som går upp emot en väl utförd lobotomi. Det är vackert, helt enkelt.”

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SNÖDROPPE

Snödroppe är en fulländad härjare, osedvanligt *brutal, vildsint och folkilsk även för att vara ett* vilt troll, som under dryga tre decennier varit på ständig flykt undan de blodtörstiga trolljägarna, jagad av de som i hans ögon borde hylla honom som befriare. Han har virriga ögon, som snurrar runt i skallen på honom som en propeller på en dvärgisk u-båt, man vet aldrig åt vilket håll han tittar, och det gör honom lika oberäknelig som farlig i strid. Håret är långt och stripigt, flätat i allt annat än flinkt förfärdigade testar och hans haka hålls ihop av ett dvärgiskt gångjärn som han fått dithamrat av en orchisk sympatisör (att sympatisören fick bra betalt och förlorade livet mycket strax därefter bör kanske tilläggas).

De berättelser som finns om Snödroppe är otaliga, visserligen är många skrönor, men minst lika många är sanna, som berättelsen om hur han bet huvudet av en svartgardist utanför Arenan på kejsardagen eller hur han egenhändigt gjorde slarvsylta ett dussin stadsvakter som försökte hindra honom från att riva deras kasern. Just nu leder han en sammanslutning av vilda troll som kallar sig för Korsfararna.

Snödroppe har en rad egenheter som gör att han oftast undviker att visa sig på stadens gator annat än under den svarta månens ljus. För det första har han ett även *i Chronopia uppseendeväckande utseende. Dessutom* har han svårt att hålla träklubban i styr när stadsvakter och annat löst folk passerar, något som oundvikligen drar till sig uppmärksamhet.

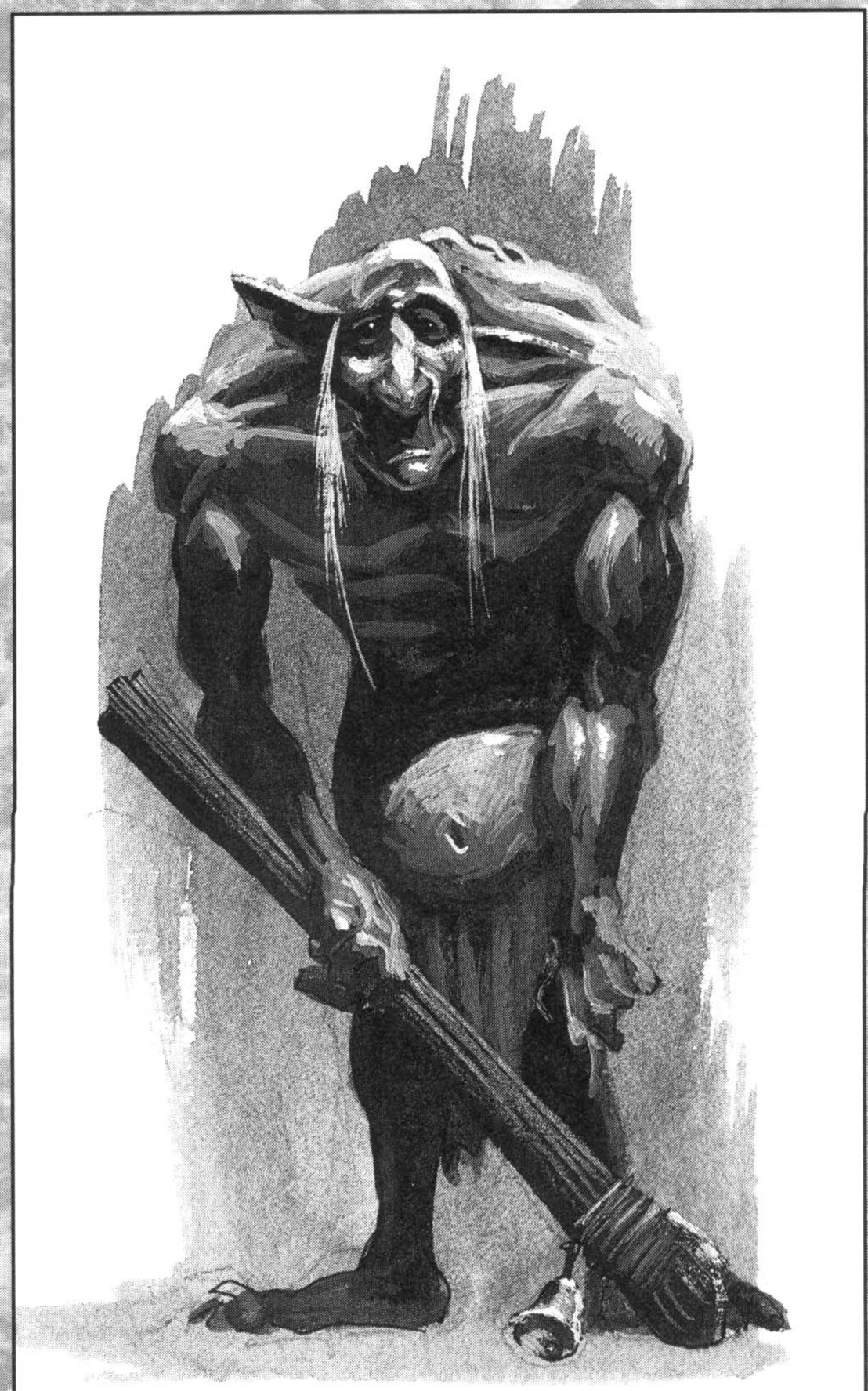
STY 25	**SMI 13**	**KAR 7**
STO 23	**INT 14**	**KP 21**
FYS 18	**PSY 12**	**SB +1T6**

ÅLDER: 35 ÅR

SVÄRDSHAND: DUBBELHÄNT

VIKTIGA FÄRDIGHETER: BONKARDONKEN 17, DRA VAPEN 13, KEJSERLIG HERALDIK 14, SKÅDESPELERI 6, STENSLAGA 13, STOR TRÄKLUBBA 17, UNDRE VÄRLDEN 11, ÖVERLEVNAD (CHRONOPIA) 12.

SPECIELL UTRUSTNING: SNÖDROPPE ANVÄNDER SIG ALLTID AV STOR TRÄKLUBBA SOM I ENA ÄNDEN ÄR FÖRSEDD MED EN SKALLRA SOM GER I FRÅN SIG ETT FRUKTANSVÄRT LJUD I STRID. HANS MOTSTÅNDARE MÅSTE LYCKAS MED ETT PSY-SLAG ELLER FÅ –3 I CL UNDER RESTEN AV STRIDEN.



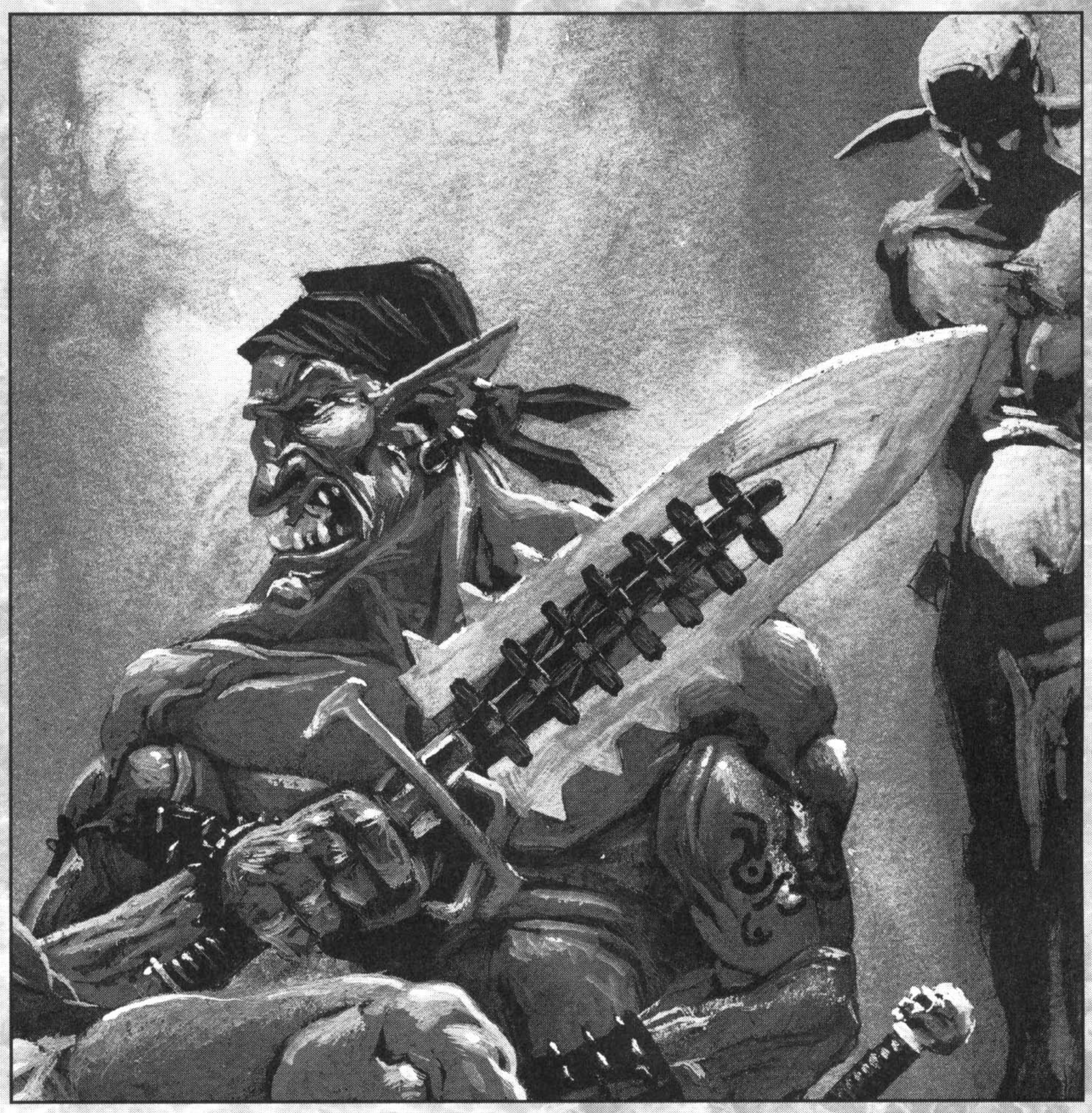
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Korsfararna

Några av de vilda troll som befolkar Chronopias undre värld och skummare gränder har kommit att samlas i en organsition mot det kejserliga förtrycket av den trolliska rasens raseri. De för en dold, men inte alltid lågmäld, kamp mot pannlobsborrar, sanatorier och kejserligt översitteri. De hävdar trollens okränkbara rätt till självbestämmande och bankar beslutsamt in budskapet i sina motståndares huvuden med skallspräckare, lungmosare och huvudklyvare. Hos Korsfararna samlas både sanna härjare och vilda troll som länge levt ett dubbelliv, som levt i en obehaglig livslögn där de många gånger varit nära att försäga sig, att yttra ett ord för mycket, men just i rätt sekund lagt sig till med det dumma tonfallet och slagit på den intetsägande tomma blicken som är så kännetecknande för de troll som utsatts för borrningen.

Korsfararna har sitt högkvarter i Bånkarakkadämmiens källare och ägnar sig uteslutande åt kejsarfientlig verksamhet. Bland annat har man öppnat en uppfostringsanstalt för trollungar dit man för alla de trollbarn som man lyckas ta från deras föräldrar före trollpatrullerna, eller från trollpatrullerna om de själva varit sent ute.

Regndroppe, som Bånkarakkadämmiens föreståndare heter, är själv ett vilt troll och fullvärdig medlem av Korsfararnas innersta krets, men han har levt hela sitt liv som – och via effektiva hotelser lyckats bli registrerad som – ett helt vanligt chronopiska stadstroll, vilket gör att man än så länge är relativt skyddade i sin tillflyktsort.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

han visste att han hade förlorat. I ren frustration slet han tag i en blomlåda som hängde utanför ett fönster, kastade den i marken och stampade på försvarslösa blommorna. Det var det sista han någonsin gjorde. Han såg inte hur trollets skallspräckare gjorde skäl för sitt namn och pressade ned hans huvud mellan axlarna, till någonstans i magtrakten där det lade sig till ro bland hans varma inälvor. Ryggraden hängde som svansen på en hunsad vildhund. Varför trollet blev så fruktansvärt upprörd för det där med blommorna? Det skall jag snart berätta.

Trollen älskar närkontakt, en klapp på huvudet – om man når, en liten kram – om man får, eller bara ett fast handslag – se bara till att inte göra det oskyddad, minst en pansarhandske rekommenderas om du inte vill att din hand skall förvandlas till en påse benmjöl. Dessutom älskar de sötsaker och att få presenter av olika slag. Ingenting kan göra ett troll så förtjust som en vacker, väldoftande ros från blomstermarknaden eller en ask med marajiputtisk förtjusning – geléartade sötsaker rullade i pulversocker. Vill man sluta fred, be ett uppretat troll om förlåtelse, så finns det inget säkrare sätt än att ta trollet till Stora bazaren för att låta honom botanisera fritt bland kanderarnas, kryddkrämarnas och trädgrådsmästarnas stånd. Det finns ett chronopiskt talesätt som lyder: ”ger du ett troll en ros så stillar du hans vrede, ger du honom en blomsterkrans är han din vän för livet”. Och det stämmer faktiskt, hur konstigt det än kan verka. Dessutom ogillar de att man slår värnlösa – även om det vanligtvis går att klara sig undan med att säga att ”han gillar det, vi loooovar” – och något mer värnlöst än en blomma kan man väl knappast hitta? Nu förstår du kanske varför Thorstein inte blev så långlivad? Utmärkt, så slipper du göra om samma misstag själv.

Sa jag att troll har förvånansvärt dåligt minne, även med tanke på hur urbota dumma de är? Bra. Nu skall jag förklara exakt hur dåligt minne de har och varför det är något av deras välsignelse. Ett troll har en minneskapacitet jämförbar med den hos de kackerlackor och blodiglar som befolkar den chronopiska underjorden. Så fort de har upplevt någonting glömmer de det. Det går in genom ögonen och ut genom öronen snabbare än en alvisk lönnmördare på flykt från Svarta gardet. Vissa starkare upplevelser och viktigare kunskaper, som exempelvis vad trollet heter, vem den arbetar för och varför, kan den med lite ansträngning hålla i huvudet, men minneskapaciteten är mer än begränsad – den är minimal. Eftersom troll sällan har särskilt underhållande arbeten – de jobbar som hissvevare hos de Stora husen, bärare åt handelsfurstar, utkastare på sjabbiga syltor, lastare och lossare i hamnarna eller vagndragare åt någon transportfirma eftersom de är billigare i drift än hästar – är det tur att de inte behöver minnas så mycket, utan istället kan se fram mot varje dag, varje timme med spänning och förväntan – även om de får göra samma saker dag efter dag är deras minne av att ha gjort det så svagt att de varje morgon vaknar upp till en ny härlig dag med nya spännande utmaningar i sitt sköte. På så vis har de inga svårigheter att uthärda i monotona arbeten. Å andra sidan kan det vara en smula

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

jobbigt för trollen eftersom de alltid är en smula disorienterade och sällan känner sig riktigt hemma.

Märkligt? Vad är märkligt? Nu förstår jag. Du tycker att det är häpnadsväckande att naturen skapat en ras som är så fantastiskt trögtänkta, så otroligt välanpassade, men ändå så missanpassade. Du kanske, som vissa andra framstående chronopiska vetenskapsmän, tycker att man kan kalla trollen för naturens största misstag. Professor Bladicus vid Vetenskapsakademien har hållit ett antal berömda föreläsningar under rubriken "När naturen felar". Trollen och deras egenheter upptog drygt hälften av föreläsningarna. En smula underligt om jag själv får säga det. Inte? Det verkar fullkomligt naturligt med tanke på vilka osedvanliga abnormiteter de uppvisar? Jag kan hålla med dig min unge man och jag skulle definitivt göra det om jag visste vad du vet och inte ett uns mer. Nu är jag tyvärr inte så lyckligt lottad – jag vet nästan alltid mer än jag borde. Därför skall jag berätta för dig varför trollen är som de är och varför inte alla troll enligt kejsaren är exempel på den chronopiska mönstermedborgaren.

De vilda trollen

De riktiga, ursprungliga trollen, har egentligen ingenting gemensamt med de chronopiska stadstrollen, annat än storleken och styrkan möjligtvis. De är vildsinta, intelligenta och framför allt både giriga och maktfullkomliga. Före resarna var trollen den svartblodsras som dominerade de andra, som tvingade gobliner och orcher att harva i sitt anletes svett tills de stöp i de mörka, mineralrika, gruvorna under de stora världsbergen. Så är det fortfarande ute i den stora världen, på det fåtal ställen där inte trollens fästen har fallit för de Hängivnas obarmhärtiga – förlåt – strålande, hjältemodiga och välsignade anstormning. Schss, det står en tempelherre där borta och lyssnar. Tycker du inte att det skulle vara en smula onödigt om han slog klorna i oss och släpade i väg oss till något av deras ruskiga tempel? Dessutom kan jag lova dig att de har betydligt bättre minne än trollen, så mycket bättre att han känner igen en hedning och hädare vart han än må se honom, Men glöm de Hängivna, nu skall vi tala vidare om trollen.

Som sagt. Trollen är egentligen vildsinta, intelligenta, giriga och maktfullkomliga, vilket kanske kan verka en smula fantastiskt med tanke på hur exempelvis Smultron uppför sig, men om du lyssnar till min berättelse kommer du snart att förstå varför det har kommit att bli som det har blivit. Du förstår, när trollen först kom till Chronopia, det var en ganska lång tid efter det att de två första chronopierna, goblinerna Urgu och Burga, hade slagit ned sina bopålar, hade kejsaren redan tagit makten över staden. Han kontrollerade allt och alla på ett eller annat sätt, även om det inte märktes så tydligt, särskilt inte för en utomstående. Lyckligt ovetande om maktstrukturen började trollen lägga fraktion efter handelshus, handelshus efter kompani och kompani efter gladiatorskola under sig. De tog upp striden med de Stora husen, eller hade säkert gjort det, om inte kejsaren hade fått upp ögonen för deras aktiviteter och av någon anledning funnit dem extremt opassande. Ingen vet säkert varför kejsaren beslutade sig för att göra som han gjorde – vissa hävdar till och med att hans mormor var troll, ett hädiskt yttrande som omedelbart renderar den glappkäftade ett ytterstsmärtsamt dödsstraff – men de flesta tror att han hade estetiska skäl, trollen hade helt enkelt ingen finess och störde harmonin i det bisarra konstverk – Chronopia – som han höll på att skapa. I vilket fall som helst inleddes byggandet av staden Chronopias kejserliga trollsanatorium samtidigt som det utfärdades kontrakt på samtliga chronopiska troll. Den Stora trolljakten hade börjat! Troll efter troll infångades och fördes till Sanatoriet för effektiv omskolning. De skulle tyglas, bli laglydiga mönstermedborgare, förlora sin vrede, och istället bli lugna och harmoniska grovarbetare. Gjorde de för kraftigt motstånd eller vägrade att anpassa användes de för att värma upp Sanatoriet. Under några hemska månader fick de chronopiska trollen genomgå vansinnigt groteska behandlingar, lära sig njuta av svett, hissvevande och doften av blommor – upplevelser som skulle gjort även den mest härdade högländske ordenskrigare till ett lallande vrak, vilket de också blev, även om de kanske inte just lallar så överdrivet mycket.

Några sällsynt diaboliska kejserliga

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

vetenskapsmän som deltog i experimentet insåg att man genom att borra lite lätt i trollens huvud kunde minska deras aggressivitet kraftigt. För den upptäckten fick de Vetenskapsakademiens Stora finurlighetspris, den finaste utmärkelse vi har för forskare här i Chronopia. Hotelserna, hjärntvätten och den avancerad tortyren skulle få ett utmärkt komplement i precisionskirurgi vid vetenskapens frontlinje. Man kallade in dvärgisk expertis för att utforma den optimala pannlobsborren (de ställde upp med glädje eftersom de hade stora problem med de vildsinta grottrollen, vilka kejsaren lovade att man skulle göra processen kort med) och satte sedan igång att experimentera. Innan man kommit underfund med exakt hur djupt ned i hjärnan man skulle borra hade en hel del troll dött i akut huvudvärk. Det sägs att deras skrik fortfarande kan höras eka i Sanatoriets korridorer. Till den första officiella borrningen inbjöds gräddan av Chronopias tänkare och jublet visste inga gränser när borren med ett vresigt surrande penetrerade det olyckliga trollets panna och spred benflisor och små diskreta skvättar hjärna över salen.

Nu för tiden bokförs alla chronopiska troll i ett kejserligt register, och de anmodas dessutom att lämna ifrån sig sina barn till de kejserliga trollpatrullerna som ger dem en värdig uppväxt inom Sanatoriets murar. Hur det går till nu för tiden? Det är det ingen som vet, trollen glömmer så fort att de inte ens vet att de har varit på Sanatoriet i samma stund som de lämnar det, och de kejserliga tjänstemännen har givetvis en fullständig tystnadsplikt. Om det inte är några troll som gömmer undan sina ungar? Det var precis vad jag hade tänkt att komma till. Det finns de troll som för sina barns skull riskerar liv och lem och gömmer undan barnen, trots att de vet att deras snedteg osvikligen kommer att upptäckas av de obehagligt noggranna trollpatrullerna. De kommer på besök någon gång om året och det är ytterst sällan som en havande trollkvinna passerar obemärkt, utan hennes tillstånd nedtecknas, en läkare inkallas för att bestämma tid för nedkomsten och när den så skall inträffa står familjen under ständig bevakning. Trots det finns det faktiskt de som lyckas – det är så de vilda trollen blir till. De behöver aldrig växa upp inom Sanatoriets väggar utan får en sann, brutal chronopisk uppväxt som gör dem till helt andra individer än sina bröder stadstrollen. Dessutom får de ju behålla sin hjärna intakt, ett i sammanhanget inte helt oväsentligt faktum. Om de klarar sig? Tja, som vilt troll är man ständigt efterlyst, samtliga Chronopias penninghungrande hyrsvärd, stadsvakten och de kejserliga trolljägarna är på jakt efter en, så oddsen är ju inte direkt strålande. Men det händer att de överlever. I alla fall tillräckligt länge för att ställa till med en hel del oreda, uppvigla eventuella rasfränder mot kejsaren och hans patrask till följeslagare. Vilka trolljägarna är? De är de troll som väljs ut av kejsarens inspektörer för att de verkar vara lätta att manipulera. Så istället för att döda deras aggressivitet så bejakar man den och gör dem till sina inkvisitorer, blodtörstiga hundar på jakt efter de förrädiska vilda trollen, de svagsinta barbarerna som vågar häda det kejserliga ordet, som vågar bryta de kejserliga edikten, som vågar trotsa den skrivna lagen. Bland de vilda trollen ses givetvis trolljägarna som de yttersta förrädarna, som obehagliga lismare utan konkurrens från vare sig de Hängivnas barnkörer, Aramas diplomater eller brundusiska kryddkrämare. De är det slutgiltiga chronopiska avskrädet som inte förtjänar någonting annat än att möta en smärtsam död. Under de senaste åren har de vilda trollens angrepp mot det kejserliga etablissemanget blivit än kraftigare och bättre organiserade än tidigare. De trollbarn som rycks ur sina mödrars armar framför näsan på de kejserliga trollpatrullerna blir fler och fler. Det ryktas om att de har slutit sig samman i en hemlig organisation som skall ha sitt högkvarter någonstans i området kring Klingornas allians. För att statuera exempel brukar de låta oförsiktiga trolljägare få känna hur det känns att få pannbenet uppslitet av en slö borr innan de förpackar den livlösa kroppen i en tunna svept i sabranska sidenband och skickar den med wongosiskt expressbud till Sanatoriet. Bara de senaste veckorna har ett tiotal trolljägare som ställt oförsiktiga frågor levererats i den allt annat än klädsamma förpackningen och generaldirektör Huss sliter sitt och sina underordnades hår över den fräckhet de rebelliska trollen visar. Och han kan inte skicka Svarta gardet på dem eftersom han inte vet var de håller sig gömda. Det enda han kan göra att erbjuda större belöningar och skicka ut fler trolljägare som återvänder i sidenomsvepta tunnor med hål i pannan, en verksamhet som skulle kunna få även den mest överförfriskade och levnadsglade ölälskare på dåligt humör. Om jag vet vilka det är? Gjorde jag det skulle jag vara rik och generaldirektör Huss skulle inte längre ha något problem. För övrigt tycker jag att det är ganska lämpligt att någon åtminstonde någon enstaka gång sätter sig upp mot kejsaren och faktiskt kommer undan med det. Det hör minsann inte till vanligheterna här i stan. ”För skiter goblinerna guld”, som en gammal vän till mig brukade säga.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Hur du skapar ett troll

Det här är inga helt nya regler för hur du skapar ett troll utan du använder fortfarande grundreglerna när du skapar din rollperson. Här presenteras dock regelförslag, tre nya trollyrken, nya raser och särskilda rasförmågor – allt för att du som troll skall kunna ge dig ut på vansinnesfärder genom den vildsinta staden Chronopia vindlande gränder. Allt detta är givetvis bara förslag. Det är du som SL som avgör vad du vill använda.

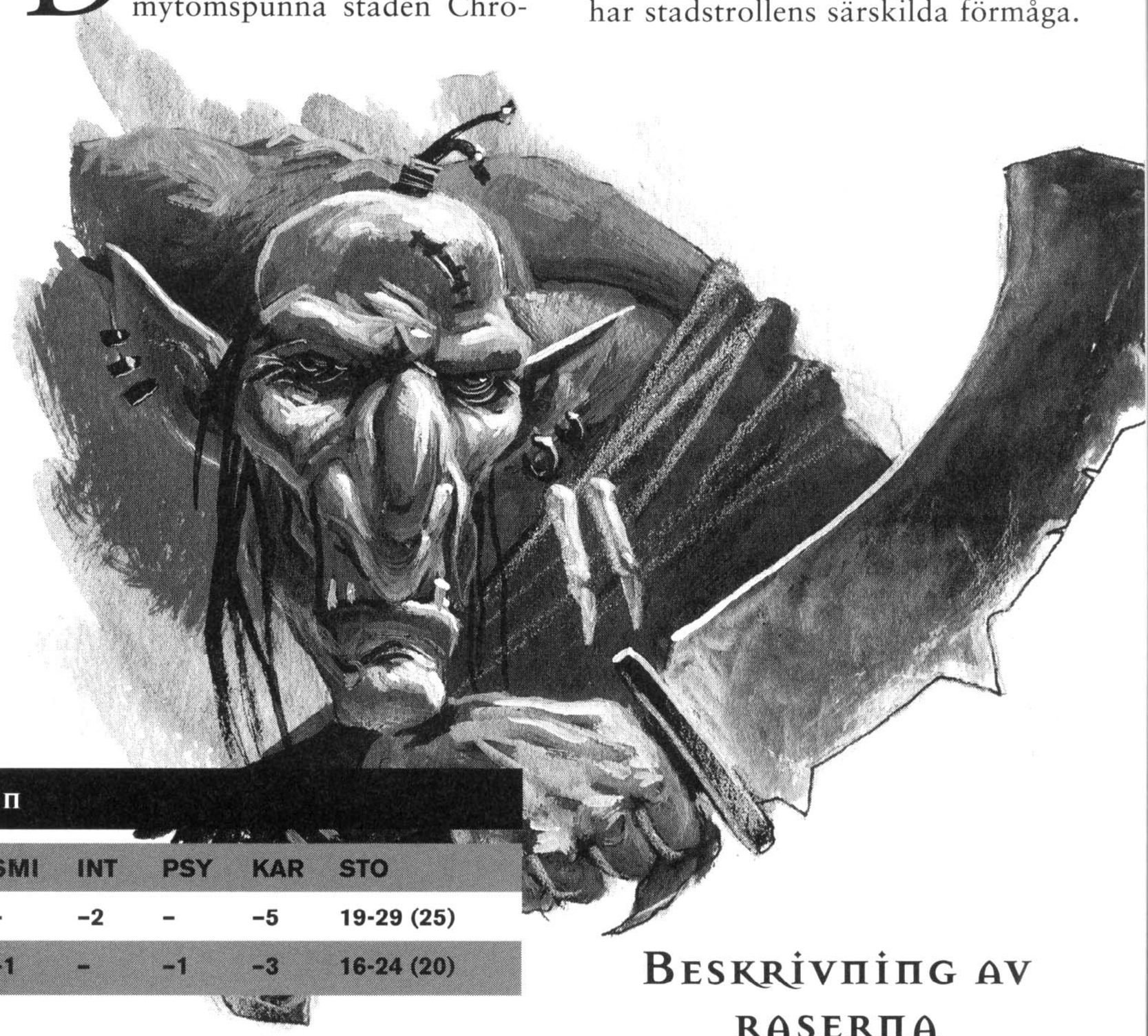
Alla led i skapelseprocessen som inte omnämns här fungerar precis som i grundreglerna. En utförliga beskrivning av trollvapen hittar du i *Vapen och rustningar.* Grottrollen finns tidigare beskrivna i *Dvärgar i Chronopia*.

Bakgrundspoäng

Bakgrundspoäng fungerar och används precis som i grundreglerna, men alla har inte 125 BP. Istället kan man välja mellan tre olika nivåer – troll, veteran eller hjälte. Det antalet särskilda förmågor gäller den yrkeskategori trollet tillhör. Är han trolljägare eller härjare använder han sig av de särskilda förmågorna ur Vapen och rustningar. Är han däremot daglönare använder han sig av de särskilda förmågorna i grundreglerna.

Ras

Det finns tre olika typer av troll som dominerar i den mytomspunna staden Chronopia – stadstroll (beskrivs i grundreglerna), grottroll och vilda troll. Det finns givetvis en uppsjö andra trollraser, exempelvis kadiska bergstroll, numbiska träsktroll och sabranska sandtroll, men de är en så ovanlig syn i Chronopia att de är får stiga åt sidan. Beroende på vilken typ av troll du väljer begränsas du bland annat i ditt yrkesval. Alla troll har stadstrollens särskilda förmåga.



Rastabellen

	BP	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
GROTTROLL	40	+8	+5	-	-2	-	-5	19-29 (25)
VILT TROLL	40	+6	+5	-1	-	-1	-3	16-24 (20)

	Troll	Veteran	Hjälte
BP	125	150	175
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR	1	2	3
RASFÖRMÅGOR	1	1T2	1T3

Beskrivning av raserna

GROTTROLL (40 BP)

Grottrollen är fula, elaka, barbariska bestar som för flera hundra år sedan invandrade till Chronopia genom stadens vidsträckta kloaker. De har grågrön skrovlig hud, täckt med vår-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

tor och mystiska utväxter, deras hår är lika smutsigt och stripigt som en degasperuk släpad genom de mest träckfyllda kloaker och deras tänder ruttnade och andedräkt förödande på grund av den minst sagt obskyra diet de tvingas leva på i den chronopiska underjorden. De är kanske mest kända för sina effektiva trakasserier av stadens dvärgiska befolkning. Grottroll blir vanligen någon typ av krigare.

- ALLA GROTTROLL HAR MÖRKERSYN.
- ALLA GROTTROLL HAR EN POÄNGS SKYDDANDE, LÄDERARTAD HUD.

VILT TROLL (40 BP)

De vilda trollen är de troll som tack vare sina föräldrars eller andra omtänksamma personer (finns det verkligen sådana i Chronopia?) gömts undan eller på annat sätt undvikit en förslöande uppväxt på staden Chronopias Trollsanatorium. De är smartare än sina bröder, de är farligare än sina bröder och framför allt är de ute efter hämnd (om de inte är trolljägare förstås). Deras utseende påminner till stor del om stadstrollens, men de saknar den dumdryga blicken, de långsamma, släpande rörelserna och det stora, tydligt markerade ärret efter sanatorernas slöa pannlobsborrar.

RASFÖRMÅGOR

Alla svartblodsraser har ett antal förmågor som är unika för deras ras, förmågor som inte är tillgängliga för några andra av deras illaluktande kusiner. Beroende på vilken erfarenhetsnivå du valt får du göra ett visst antal slag på tabellen (se Bakgrundspoäng). Vissa av förmågorna är unika för grottroll eller vilda troll. I sådana fall anges detta i beskrivningen av förmågan.

2T6	FÖRMÅGA
2	KROSSARE. TROLLET HAR EN OSVIKLIG FÖRMÅGA ATT KROSSA ALLT SOM KOMMER I HANS VÄG. NÄR HAN SPARKAR IN DÖRRAR, SLÅR NED VÄGGAR OCH RIVER BROAR RÄKNAS HANS STY SOM DUBBELT SÅ HÖG SOM NORMALT.
3	ABSOLUT GEHÖR. TROLLET ÄR EN AV DE FÅ SOM HAR BEGÅVATS MED ETT HYGGLIGT MUSIKÖRA. HAN SJUNGER OCH SPELAR ALLDELES FÖRTRÄFFLIGT (CL KAN ALDRIG BLI LÄGRE ÄN 15), VILKET KANSKE INTE HELT PASSAR IHOP MED HANS YTTRE.
4	BÄRSÄRK. TROLLET HAR TOTAL KONTROLL ÖVER SITT BÄRSÄRKARASERI OCH KAN NÄR HAN HELST ÖNSKAR SLÄPPA LÖS SIN INNEBOENDE VREDE FÖR ATT LÅTA DEN DRIVA HANS FIENDER PÅ FLYKTEN.
5	DÅLIG ANDEDRÄKT. TROLLET KAN GENOM ATT ANDAS PÅ EN PERSON FÅ DENNE ATT MÅ FRUKTANSVÄRT DÅLIGT. MAGEN VÄNDER SIG PÅ VEDERBÖRANDE OCH HAN MÅSTE LYCKAS MED ETT PSY-SLAG FÖR ATT INTE KRÄKAS UNDER 1T6 SR. OAVSETT OM SLAGET LYCKAS INTE FÅR HAN –2 PÅ CL, OM HAN INTE BÄR EN SABRANSK ÖKENHJÄLM ELLER EN GASMASK AV NÅGOT SLAG.
6	FÅGELVÄN. VART ÄN TROLLET GÅR CIRKLAR FÅGLARNA KRING HANS HUVUD, SITTER PÅ HANS AXLAR OCH PICKAR FÖRSYNT PÅ HANS FYLLIGA NÄSA. INTE ENS WONGOSISKA MÖRDARFÅGLAR KAN KOMMA PÅ TANKEN ATT GÖRA TROLLET ILLA. (ENDAST STADSTROLL)
7	BÄRARE. TROLLETS BÄRFÖRMÅGA ÖKAR MED 50%.
8	ÖLHÄVARE. ETT VANLIGT TROLL KAN DRICKA ETT PAR TRE TUNNOR INNAN BLICKEN BLIR GLÅMIG OCH GÄSPNINGARNA STORA NOG ATT SVÄLJA ETT NORMALSTORT HYRSVÄRD. DU KAN DRICKA HUR MYCKET SOM HELST, ÄR LIKA BOTTENLÖS SOM DE CHRONOPISKA KLOAKERNA.
9	KRAFTGREPP. TROLLET HAR NÄVAR AV STÅL, BILDLIGT TALAT. ATT FASTNA I HANS GREPP ÄR SOM ATT FASTNA UNDER ETT AV DE HÖGA TORNEN, ELLER ETT KOMPANI SVARTGARDISTER, MAN KOMMER INTE LOSS. I GREPPSITUATIONER DÄR TROLLET ANVÄNDER SINA HÄNDER RÄKNAS STY SOM DUBBELT SÅ HÖG SOM NORMALT. GREPPET GÖR SB I SKADA PER SR. RUSTNING SKYDDAR TILLS ABS ÖVERVUNNITS AV DEN ACKUMULERADE SKADAN.
10	VEGETARIAN. TROLLET KAN BARA ÄTA GRÖNSAKER OCH BLOMMOR – DET SISTNÄMNDA MED SKRÄCKBLANDAD FÖRTJUSNING.
11	SKRÄCKINJAGANDE SKEPNAD. TROLLETS MINST SAGT FRÅNSTÖTANDE YTTRE GER HONOM MÖJLIGHETEN ATT SKRÄCKSLÅ 0/3. (ENDAST VILDA TROLL)
12	STÅLSKALLE. TROLLETS PANNBEN HAR HÄRDATS OERHÖRT SOM EN REAKTION AV PANNLOBSBORRNINGEN (ÄR HAN ETT VILT TROLL BLIR DET GIVETVIS HANS FÖRÄLDRARS PANNLOBSBORRNING). HANS SKALLE HAR EN NATURLIG ABS AV 5.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DAGLÖNARE

Du är ett stadstroll som fastnat i den yttersta chronopiska tristessen, en ansiktslös bifigur som i det närmaste försvinner mot den grå stadskulissen, ständigt harvande med meningslösa, tråkiga och framförallt ytterligt slitsamma arbeten, som på mindre än en dag skulle förvandla den mest livsnjutande alviske ädling till en nedgången och plågad skugga av sitt forna jag. Tristessen stör dig dock inte det minsta, för att hänga upp dig på sådana petitesser är du alldeles för dum, och i stället ser du till det lilla i livet. Den kagge surnat och avslaget goblinskt öl du får efter en hård dags slit, sällskapet av den på din kraftiga axel ständigt pickande rödvita stenmesen och det behagliga gnisslandet från de illa smorda kedjorna gör arbetet lätt och dagen kort.

Du kan arbeta som hissvevare i något av de höga tornen, som lastare och lossare i någon av de skumma hamnarna, som vagndragare åt någon fisförnäm brundusisk handelsfurste eller som bärare åt en oförskämt rik wongosisk drakmästare. Kanske agerar du, för ett mål mat och en sängplats på skänkrummets kalla stengolv, utkastare åt någon lagom hederlig krögare, sliter dagarna i ända i ditt anletes svett i något av den nedgångna staden Chronopias otaliga stenbrott, eller har tilldelats den hedersamma uppgiften att stänga och öppna portarna i något av stadens överdimensionerade palats.

Även vilda troll kan bli daglönare, även om de brukar anse det vara en sysselsättning långt under vad de är värdiga, eftersom det är en ypperlig förklädnad som kan vara skillnaden mellan liv och död för dem, när trolljägarna svingar sina klingor som yvigast.

YRKESFÖRMÅGA

Daglönarens yrkesförmåga är hans fruktansvärda outtröttlighet, allt någon annan orkar göra orkar han göra dubbelt så länge. Hans bärförmåga fördubblas och hans FYS räknas som dubbelt så hög som normalt i situationer där han av någon anledning kan bli utmattad.

YRKESFÄRDIGHETER

- HANTVERK (2)
- KNOPAR
- MUTA*
- SPELA INSTRUMENT
- VAPENFÄRDIGHETER (2)
- ÖVERLEVNAD (CHRONOPIA)
- TVÅ VALFRIA FÄRDIGHETER

*FÄRDIGHETEN HAR DE INTE FÖR ATT SJÄLVA KUNNA MUTA, UTAN FÖR ATT KUNNA MOTSTÅ FRESTELSEN ATT FÖR ETT STOP UNKET MJÖD SLÄPPA IN DEN SNÄLLA LILLA WONGOSEN I DEN SABRANSKA SULTANENS PALATS.

STARTUTRUSTNING

Daglönaren får kläderna han har på sin kropp, en möglig halmmadrass och ett valfritt vapen i bedrövligt skick. Han bär också med sig 1T6 anställningsintyg från diverse mer eller mindre suspekta inrättningar.

• Troll är ytterligt fascinerade av musik trots att de inte egentligen har kunskaperna för att kunna utforska de musikaliska sfärerna brukar de ofta lära sig att spela något enklare instrument, särskilt som det får dagen att förflyta snabbare än den annars skulle ha gjort. Tråkigt nog är de oftast tondöva (ytterligare ett resultat av den omilda behandling de får på Sanatoriet) vilket gör att deras B-FV i Spela instrument ytterst sällan överstiger 2.

• Den i trollsläktet legendariske hissvevaren Kaprifol innehar fortfarande rekordet i oavbruten vevning. I drygt två veckor vevade han en av hissarna i Belisariustornet upp och ned, utan avbrott för sömn eller födointag annat än när han under vevningen matades med tunnelsvinsfoder blandat med öl genom en stor tratt, innan han slutligen avled av överansträngning. Han har en byst på den trollägda tavernan Burken, skulpterad av den alviske konstnären Eriol.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HÄRJARE

Du är ett vilt troll på flykt, en hämndlysten krigare med mord i blicken, ett jagat villebråd, en jägare som samtidigt är den jagade, en vildsint frihetskämpe, en laglös bandit, en otyglad naturkraft på fri fot i staden Chronopia, en stad nästan lika laglös som du, en stad i ständig pulserande förändring. Om inte du hade gömts undan när du var liten hade du varit som stadstrollen – dum, slö, loj och godtrogen. Om du inte hade skyddats från de kejserliga trollpatrullerna hade du tvingats lyssna till pannlobsborrens frenetiska surrande när den tränger igenom skallbenet, tvingats sitta orörlig i mörka kammare och tvingats äta de mest vedervärdiga sörjor – möglig gröt, rutten fisk och grusfyllda träckbullar.

När du rör dig genom den chronopiska natten, har du endast upprättelse och hämnd i sinnet, du vill frigöra dina trollbröders bojor, förhindra att oskyldiga trollbarn, vitala, vilda och kunskapshungrande, fördummas, förslöas och sakta men säkert förgörs, i staden Chronopias kejserliga Trollsanatorium. Din högsta dröm är att låta din yxa sjunka in djupt i de patrullerande svartgardisternas hjälmar, bryta upp de gigantiska bronsportarna och rasera murarna, jämna hela symbolen för det kejserliga förtrycket med marken och låta allt som är kvar vara en liten rykande hög av finkornigt grus. På vägen mot målet rövar du bort trollbarn från deras föräldrar och gömmer undan dem, du har startat en klappjakt på trolljägare, låtit jägaren bli bytet, och följer ständigt trollpatrullerna i hasorna för att när tillfälle ges, i rättvisans namn utplåna dem till sista man.

Till din hjälp i kampen mot förtrycket har du dina andra bröder, de andra egensinniga vansinnestrollen, som liksom du, undkommit den stora plågan tack vare något förstående trolls försyn, och med tanke på hur lätträknade de förstående chronopiska trollen är måste det sägas att ni haft en enorm tur – risken för att överleva ett fall från ett luftskepp torde vara större än den att som trollbarn klara sig undan trollpatrullerna. Åtminstone har den varit det fram till nu...

Endast vilda troll kan bli härjare.

YRKESFÖRMÅGA

Härjaren får ytterligare +5 i FV i Bärsärkagång (utöver de han får för att han är troll). Dessutom får han +5 i CL på allt han företar sig i strid mot trolljägare, trollpatrullerna och andra kejserliga krafter.

YRKESFÄRDIGHETER

- Dra vapen
- Kejserlig heraldik
- Skådespeleri
- Stridskonst
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (3)
- Överlevnad (Chronopia)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En härjare får två stora farliga vapen av tveksam kvalitet, en ganska urusel rustning och en stor, stor, stooor säck som han kan bära alla sina saker i.

• Det är mycket vanligt att härjare och andra vilda troll för syns skull låter borra sig lite lätt i pannan för att skapa ett likadant ärr som stadstrollen har. På så sätt kan de genom sin stundtals lysande förmåga att spela tröga imbeciller klara sig undan dem mest slipade trolljägare.

• Många härjare får sin vapenträning vid Bånkarakkadämmien, en svärdskola belägen i Mastodonten vid Bataljtorget, där den föredetta trollgladiatorn Regndroppe, delar med sig av sina kunskaper (har du tillgång till *Vapen och rustningar* låter du lämpligen härjare behärska stridskonsten Bonkardonken). Regndroppe själv är ett vilt troll, något han har lyckats dölja mycket effektivt tack vare att han vid ett tillfälle fick en pil mitt i pannan som gjorde honom aningens sinnesslö. Det har spekulerats i om den kanske fick samma effekt som ett långvarigt besök vid Trollsanatoriet.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TROLLJÄGARE

Du är på jakt efter otrogna avfällingar, besinningslösa förrädare, flyktingar undan den sanna, kejserliga, rättvisan. De är av ditt folk, de storväxta, brutala trollen, men de har gjort ett avsteg från den rätta vägen, vägrat att underkasta sig den kejserliga allmakten och flytt undan den nödvändiga reningen. Utan förmåga att rätta sig in i leden har de istället gömt sig för de goda och upplysta och låtit staden Chronopia koppla sitt mörka grepp om dem, göra dem till något de egentligen inte är, låta de skitiga gränderna och de ändlösa kloakernas inflytande styra deras rangliga skepp mot en karg och klippig kust mot vilken de förr eller senare kommer att förlisa och det enda som kommer att finnas kvar är flisor inte större än att de kunde komma från en dvärgisk verkstad.

När du som obehärskat dreglande trollbarn kom till sanatoriet utvaldes du av de kejserliga inspektörerna för att drillas, lära dig att behärska dina stundtals flammande känslor och lära dig skilja på rätt och fel, lära dig kejsarens edikt. Allt detta för att en dag kunna kämpa i kejsarens namn, stå sida vid sida med de stolta svartgardisterna i kampen mot det chronopiska förfallet.

Ditt kall är att i kejsarens namn söka upp de vilda trollen, de vansinniga virrhjärnorna och få dem att förstå att reningen är för deras eget bästa, för Chronopias bästa, för kejsarens bästa. Vill de inte bli upplysta har du inget annat val än att slagna i bojor släpa dem inför sanatorerna, vilka med bistra miner kommer utdöma deras fruktansvärda straff – men ett straff skall naturligtvis passa brottet. Du söker dag som natt efter de som stör den chronopiska ordningen, efter de fruktansvärda barntjuvar som berövar den stolta trollmodern lyckan av att få se sin lilla telning bäras bort till Trollsanatoriet av patrullerna, se den lilla krabaten vila tryggt i famnen på de resliga knektarna, lekandes med deras heraldiska vimplar och hamrande på det härdade stålet.

Endast vilda troll kan bli trolljägare.

YRKESFÄRDIGHETER

- ADMINISTRATION*
- DRA VAPEN
- HANTERA FÄLLOR
- HERALDIK**
- SKÅDESPELERI
- TVÅ VAPEN
- VAPENFÄRDIGHETER (3)
- EN VALFRI FÄRDIGHET

*FÖR TROLLJÄGAREN INBEGRIPER FÄRDIGHETEN ENDAST KUNSKAP OM DE DELAR AV DEN KEJSERLIGA LAGEN SOM BERÖR DE VILDA TROLLEN.

**SE *VAPEN OCH RUSTNINGAR*.

STARTUTRUSTNING

Trolljägaren har ett antal överdimensionerade vapen av trollkaraktär, fast av betydligt bättre kvalitet än de flesta vanliga trollvapen. Han har en kejserlig fullmakt för trolljakt, vilken också ger honom rätt att döda eventuella olyckliga som råkar komma i vägen för honom, även om de inte är troll. Han har också ett litet reningskit bestående av ett antal kraftiga läderremmar med spännen och en liten pannlobsborr.

YRKESFÖRMÅGA

Trolljägarens yrkesförmåga är hans oerhörda förmåga att genomskåda lögner och förklädnader. Han har +7 på CL vid motståndsslag mot färdigheter som Bluffa, Muta, Skådespeleri och Övertala (bonusen gäller alltså inte om han själv vill Bluffa eller Muta). Dessutom har han krigarens yrkesförmåga.

• Trolljägarna är kända för att vara osedvanligt brutala i sin framfart. Många chronopier undrar i tysthet varför kejsaren använder sig av dem, de åsamkar betydligt större skador på staden (river hus, välter mindre torn, raserar broar och sticker bakgator i brand) än de vilda trollen. För att kunna statuera exempel bär de med sig sitt reningskit vilket de, när de har tid över, använder på personer som kan anses ha hjälpt ett vilt troll på flykt undan den kejserliga rättvisan.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Kapitel Tre: Resar

Det finns två svartblodsraser som är mer mänskliga, eller åtminstone mer civiliserade, än de andra. Den ena rasen är wongoserna, ja, de där små gulbleka typerna med svarta glänsande ögon, den andra rasen är resarna – lika högresta som högländarna, nästan lika starka som trollen och med ett sinne så skarpt att det gott och väl kan mäta sig med Chronopias mest slipade vetenskapsmän. Intresserad? Då skall jag berätta för dig vad en luggsliten lärd man en gång berättade för mig när jag var en liten grabb precis som du.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

RESARNA – SVARTBLODENS FRÄMSTA

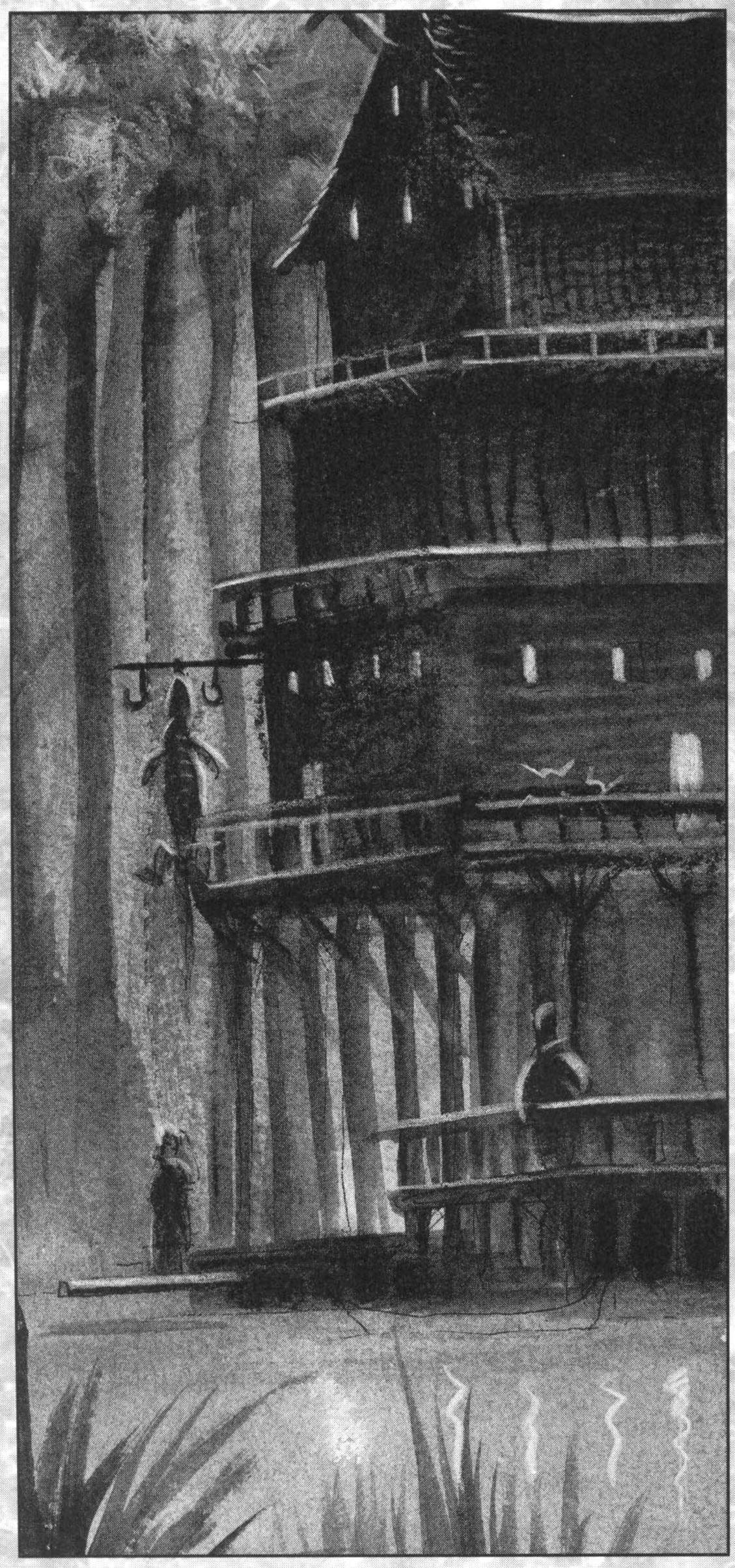
Jaså, du vill lära dig om resarna, de stora blekafeta trollen, med rödsprängda ögon och lika svullna näsor som den mest ivrige dvärgiska öldrickare. Jag har nog både ett och annat att berätta för dig om dem. De är ena riktigt underliga typer, men de är samtidigt oerhört fascinernade. Man kan aldrig låta bli att förundras över hur så mycket förstånd kan rymmas i en så trollik kropp.

Resarna är den svartiska skapelsens krona, den av svartblodsraserna som blivit de självskrivna härskare i den chronopiska domänen nu när kejsaren valt att sanera trollträsket ordentligt – sanatoriebygget var onekligen att spela resarna i händerna. Vissa hävdar till och med att resarna skall ha legat bakom den folkopinion som föranledde bygget, att de skall ha hyrt orchiska uppviglare för att få kejsaren att vakna till, att reagera, men jag vet inte om jag tror det inte – resarna är nämligen inte kända för att vara särskilt elaka, inte heller kalla, sluga och otäckt beräknande. Även om de stundtals är råa och brutala ägnar de sig åt sällsynt lite intrigerande för att vara en chronopisk härskarras – istället tar de vad de vill ha med våld och utan ytterligare krusidulller, i det avseendet påminner de faktiskt om Svarta gardet, även om de är långt ifrån lika mäktiga som dem. Varför just resarna kommit att bli härskare? Vad gör en härskare, skall man kanske fråga sig först. En härskare måste vara stark, resarna är nästan lika starka som trollen, betydligt starkare än den starkaste människa – Boridus Stålöga inräknad, så nog har de den styrka som krävs. En härskare måste också vara intelligent, ha någonting innanför pannan som inte borrats sönder av ivriga kejserliga vetenskapsmän, för att kunna söndra och härska, för att fatta riktiga beslut, beslut som hade kunnat fattas av mannen i Evighetspalatset. De andra svartbloden, wongoserna undantagna, är inte överdrivet klyftiga. Orcherna påminner om försupna dvärgar som fått huvudet sönderslaget av ivriga, blodtörstiga gladiatorer – de har helt enkelt inte mycket att komma med. Goblinernas intellekt kan jämföras med kloakråttornas och de arma trollen har ju som sagt fått sin forna storhet effektivt bortborrad. Därför har resarna kunnat manipulera dem, överlista dem och kommit att framstå som ideala ledare i ögonen på många av de lägre svartbloden och vem följer inte en stark ledare?

Varför de kallas svartblod? Bra fråga. Legenderna säger givetvis att svartbloden skall ha – just det – svart blod, men det vet ju varje chronopier, och det torde vara de flesta, som har sett en goblin slitas i bitar av en ilsken högländare på Arenan, eller en stökig orch med överdriven entusiasm spetsas på några övernitiska stadsvakters spjut, att deras blod är lika rött som vårat – inte blöder de tjära inte. Mer troligt är det att namnet kommer från deras välkända barbari, den dekadens, idioti, vildsinthet, hämningslöshet och påflugenhet som är kännetecknande för dem. Av någon underlig anledning har ju svart kommit att bli det ondas färg, och dåtidens vetenskapare fann det väl lämpligt att måla "monstermänniskorna", som de kallades av vissa, i svart. Själv tror jag att det beror på deras mörka, smutsiga hudfärg – man dömer dem efter deras utseende helt enkelt. Bleka? Ja, det stämmer att resarna är osedvanligt bleka för att vara svartblod – det samma gäller wongoserna. Varför? Det beror på deras renlighet, de har helt enkelt tvättat bort all den smuts och skit som grott sig fast i huden på de andra svartbloden, som efter århundranden av tvivelaktig hygien kommit att bli en del av det genetiska arvet, skit att ärvas ned från far till son. Skrubba dem rena? Vissa experiment med galvaniserade stålborstar och stenslipar har gjorts vid Vetenskapsakademin, men man har aldrig lyckats skilja skiten från goblinen – allt som varit kvar efter experimentens slutförande har varit några köttiga slamsor, som visserligen varit förhållandesvis rena, men inte överdrivet lika en goblin.

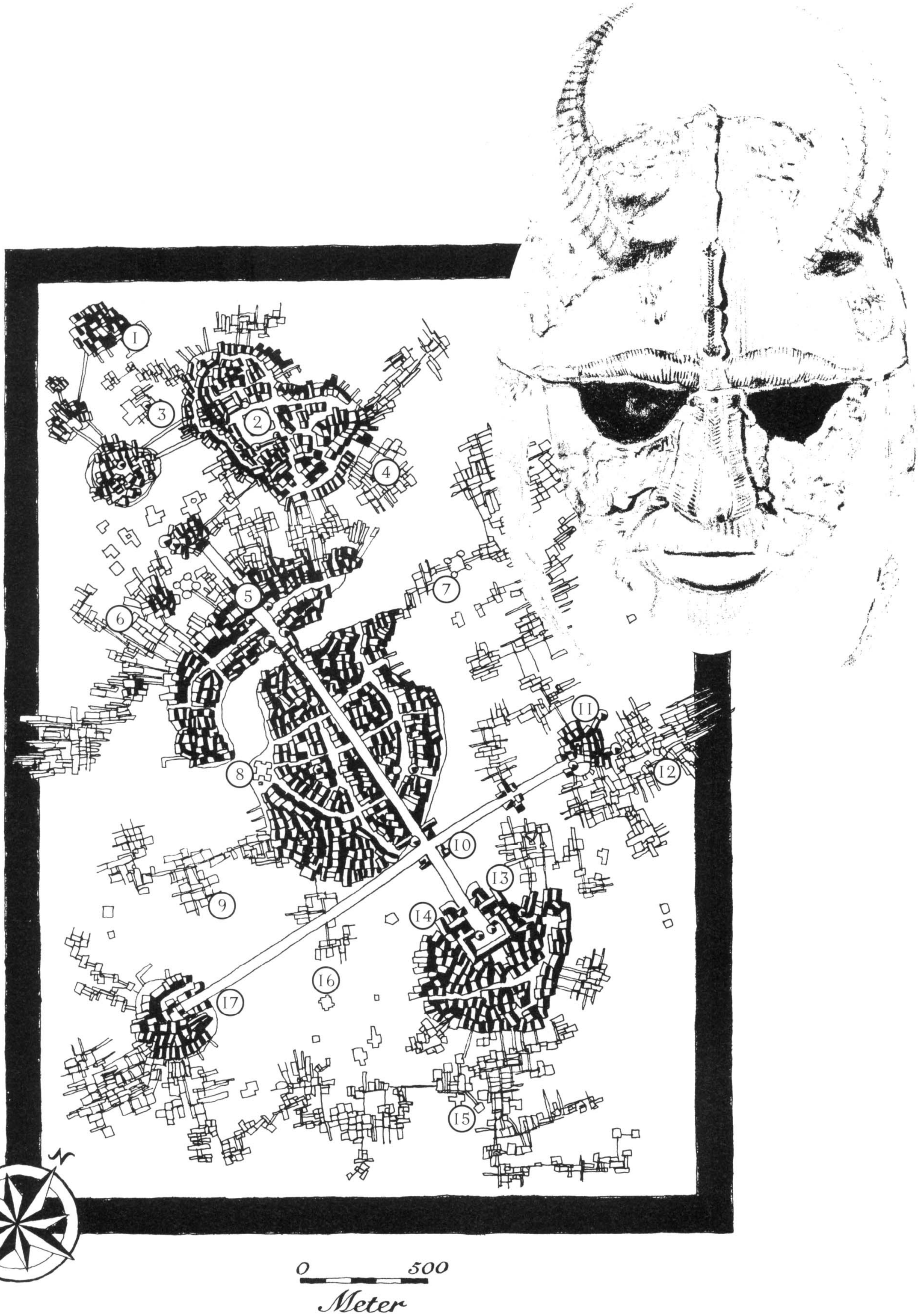
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Träskstaden

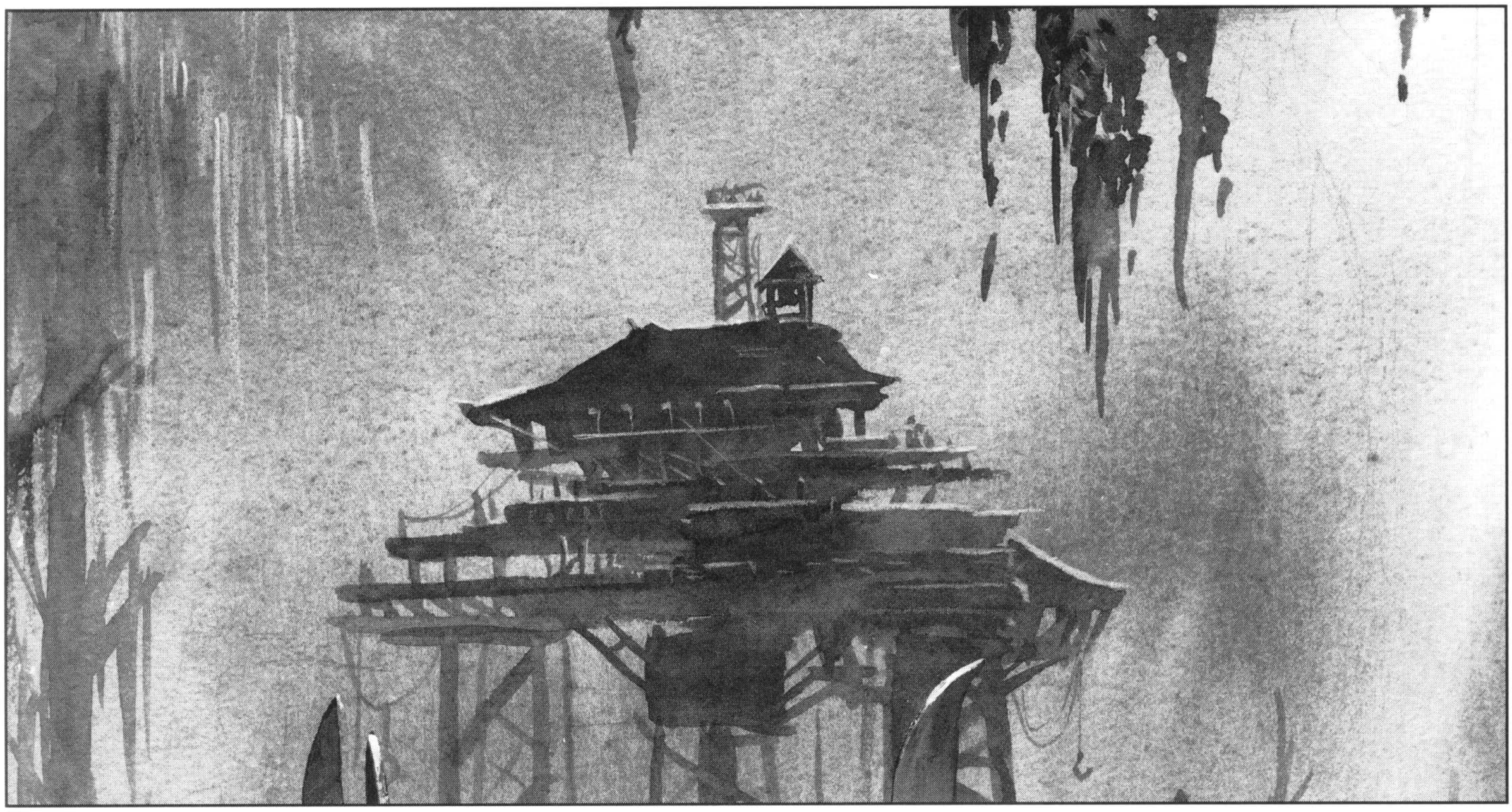


Mitt i det svavelosande träsk som sträcker ut sig en bit bortom Silvertopps östra utlöpare ligger Träskstaden, byggd på holmar, öar och pålar reser sig den ur det kloakstinkande, trögflytande vattnet i all sin prakt, som en nyutslagen exotisk blomma som slagit rot i en gatubrunn. Bland de jättelika träskekarna, de magnifika jättepilarna och de otaliga gröna klätterväxterna som sveper in såväl träsket som Träskstaden i en klorofylldoftande klädnad, ligger den med sina lockande hemligheter. Den är ett fascinerande byggnadsverk, där de mest storslagna byggnader avlöser varandra i ett aldrig upphörande bildspel. Över de förslavade folkens medelmåttigt präliga bostadskaserner reser sig tinnar och torn, vackra broar, fantastiska skulpturer och ljuvliga blomsterträdgårdar, som får var besökare att förstå att resarna är svartblodens krona, de främsta av de mycket baktalade folken. Störst av öarna är Jungfruholmen, där de flesta av de stora handelshamnarna (10), Eremitaget (5), det stora konstpalatset, Ardescitadellet (8) och den närbelägna Slavstaden (6), tjänarrasernas mest nedgångna bostadsområde, ligger. Näst störst av holmarna är Vindelön, där wongoserna, trots den fiendskap som råder mellan dem och resarna, via intensiv och krävande diplomati lyckats få tillåtelse att bygga den Himmelska tillflyktens borg (2) (se kapitlet Wongoser i den här boken). Alldeles utanför Vindelön ligger svavelgraven (4) ett illaluktande helveteshål som spyr ut stora svavelpelare flera gånger om dagen, något som har lett till att den allra närmaste bebyggelsen är aningen anfrätt. På Citadellholmen (13) ligger den strålande storfursten, alla resars härskare, Unadors mäktiga palats och vid holmens strand ligger hans träskflotta för ankar i en väl skyddad hamn (14). På den lilla Kobben har man byggt en stor fabrik (11), med tillhörande borrtorn för sökande efter det explosiva ämnet itrum, som man använder för att konstruera de sprängämnen som gjort resarna så rika. Men man har haft oerhörda problem med en stor vattenlevande träskbest som döpts till Förgöraren för den förödande effekt den haft på bebyggelsen. Nu har man lyckats spärra in den i en gigantisk bur (12), i hopp om att den inte skall störa ordningen alltför mycket. Här finns också Klippan (17), Baron Brodos palats (16), de Hängivnas ambassad (9) och den sabranska ambassaden (15). Längst i norr ligger storfurstliga varvet (1) och den skelögde resen hertig Lodrobbs vattenpalats.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

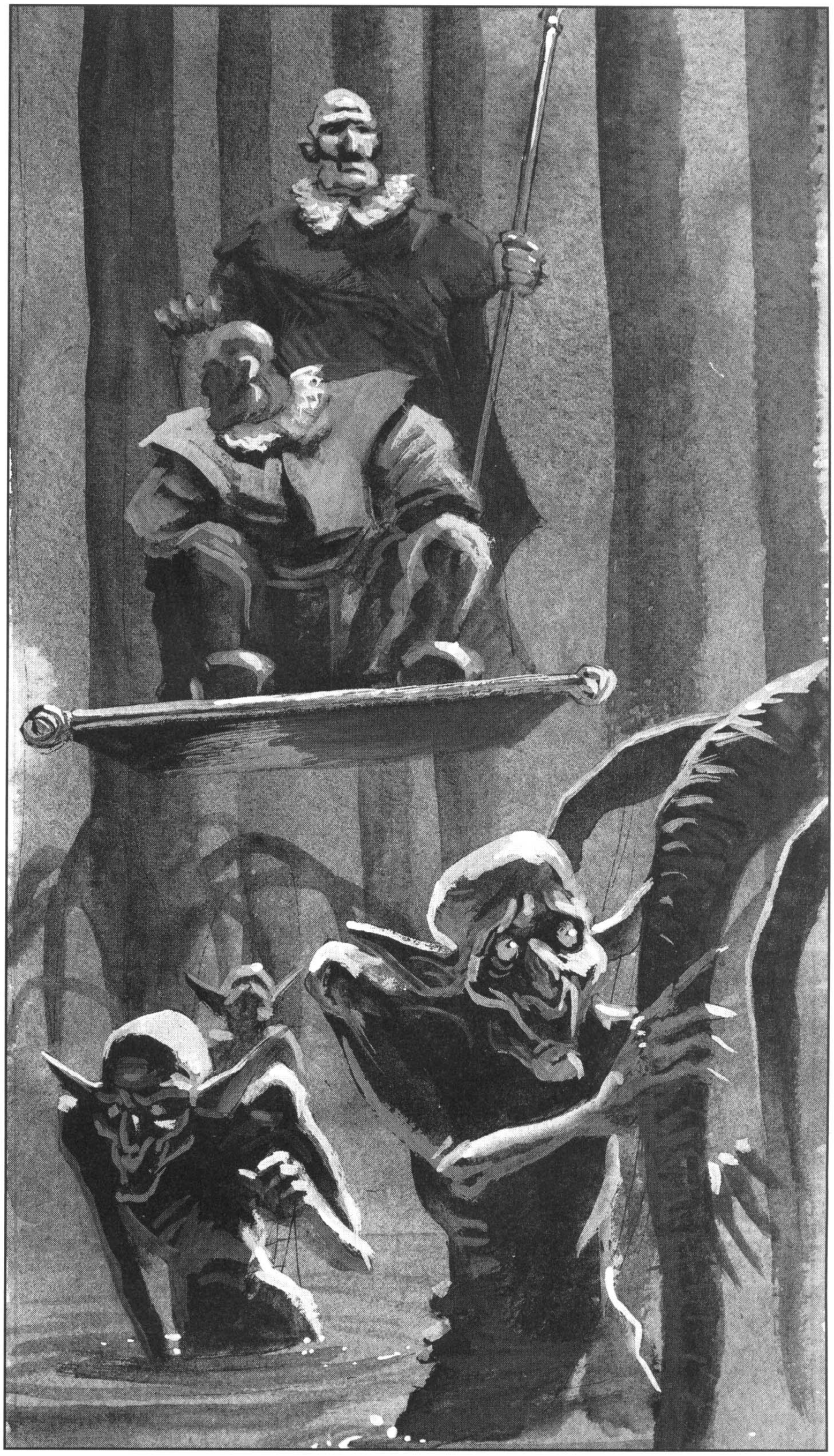


Träsket? När resarna kom till Chronopia var det fortfarande ingen som ville kännas vid träsket. Det var en hemvist för förrymda brottslingar, magiker på flykt undan Väktarna eller Svartsystrarna, mystiska kulter som inte välkomnades ens på Tempelbackarna och livsfarliga, snabbsimmande rovdjur som slukade allt som kom i dess väg – stridskanoter, trädstammar och sjunkande svartgardister. Det var ingen som kunde tänka sig att det stinkande träskets svavleosande, bubblande, stundtals fräsande grumliga vatten kunde dölja så stora rikedomar. Resarna hade tidigare ägnat sig åt borrning efter ämnen av olika slag och när man hittade träsket och såg tecken på att det fanns gott om dyrbara kemiska substanser som bara väntade på att utvinnas fanns det ingen anledning att vänta, utan man flyttade ut så snabbt man kunde. Några representanter för Stubbstan hade dömt ut träsket som otjänligt på alla tänkbara sätt, det var varmt, ohälsosamt, saknade rikedomar och framför allt obebyggligt, och när resarna stötte på den första stora itrumfyndigheten försökte man bortförklara sitt agerande med att man hela tiden känt träskets rikedomar, men ansett det vara en alldeles för ovärdig sysselsättning för dvärgar att bo i ett bubblande, stinkande, tryckande varmt helvete. Nu är dvärgarna resarnas i särklass största handelspartner – man köper enorma mängder itrum för att underlätta arbetet i gruvorna och byter det mot mekaniska delar och uppfinningar av olika slag, svävarbåtarna är bara en av dem. Vad itrum är? Det är något som får saker och ting att flyga i luften, broar att kollapsa, kassavalv och skattkammardörrar att blåsas sönder som de vore av papper. Itrum är så explosivt att lika mycket itrum som min långfingernagel skulle räcka för att få det här tornet att svaja ordentligt i ett par sekunder innan det rasade ihop som en goblinsk hydda under en trollarmés fötter. Det sägs att upptäckten av itrum är en av orsakerna till att dvärgarna kunde upptäcka liriumet, den mäktiga magiska metallen, som inte finns någon annanstans i den kända världen än under en utlöpare av berget Silvertopp, alldeles under Stubbstan. Det sägs till och med att dvärgarnas mystiska mekaniker, de förvridna dvärgtrollen, är en gåva från Budin III. Han skall ha låtit huset Koth korsa dvärgiska straffångar med gobliner och orcher och sedan skänkt dem till resarnas storfurste. Det låter kanske inte riktigt dvärgiskt, men det är inte omöjligt att det är sant. Resultatet blev i alla fall kortväxta, förvridna, svartgrå varelser med en förvånansvärd förmåga att skruva ihop de mest häpnadsväckande manicker, sådant som får det att snurra runt i huvudet till och med på en gammal veteran som jag. Det är de som har byggt de enorma borrtornen, plattformarna, förbättrat de första svävarbåtarna, som ju resarna bytte till sig mot itrum, och som i sina oljiga, stinkiga, puffande,

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

bullrande och gnisslande verkstäder utvecklat förädlingsprocesser för de kraftfulla gaser som dväljs under träsket och som ständigt bubblar upp i svavelosande kaskader vid bubbelpölarna, ja de kallas så. Under den senaste tiden har det ryktats att resarna håller på att ta fram en konkurrent till den svarta gasen, som skall vara både billigare att köpa och lättare att använda, inte lika ofta få saker och ting att sluta som fräsande moln av eld, någonting som har fått det att röra på sig rejält i Stubbstan, där man ägnar stor energi åt att odla sina diplomatiska kontakter, så att man skall slippa mista kunder till resarna – det sägs att man övervägt att hyra in ett fritt kompani för att rensa upp i Träskstaden, men det är inte någon som vågar ta ett sådant uppdrag, det är alldeles för riskfyllt. De enda som skulle kunna klara av det är Venturas vattentränade soldater, men det lär dröja innan dvärgarna lyckas få huset Ventura att dansa efter deras pipa. Äh, nu har vi förlorat oss länge nog i teknikaliteter, vilket även om det är intressant inte är överdrivet upphetsande. Låt oss istället tala om livet i Träskstaden.

Sedan de första resarna för flera hundra, kanske till och med tusen år sedan, byggde de första husen på holmarna i träskets mitt, har staden växt enormt – både Chronopia och Träskstaden. Pampiga palats har byggts, broar konstruerats och bebyggelsen har flyttar från Jungfruholmen ut i vattnet och vidare till de andra öarna. Ur det lagom ljuvligt avskrädesdoftande vattnet reser sig otaliga typer av hus, risiga hyddor, guldknutade stugor, slarvigt byggda kojor, färgglada palats och spetsiga orienteringsfyrar där Träskstadens innevånare framlever sina liv. Små, fritt flytande pontonöar guppar i sakta mak fram mellan pålar, tinnar och torn. Det enda som egentligen kännetecknar alla hus i hela Träskstaden är att de är oerhört färg-



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Baron Brodos palats

Mellan Citadellholmen och Klippan ligger baron Brodos väl tilltagna palats, höjt på pålar över det svavelosande träskvattnets grumliga yta, oåtkomligt annat än med båt eller vingar. Palatsets färgstarka väggar, målade i rött och guld, sträcker sig stolt trots att de inte på långt när överträffar de jättelika träskekarna i höjd, men väl i prakt, trots att idyllen grumlas något av de kraftiga rökpuffar av oljig ånga som verkstädernas skeva skorstenar frustar ut. Hela palatset omges av en lång, bred balkong, som i varje etage är översållad med frodiga träskväxter, blandade med sköna exotiska blommor, köpta från alvernas hängande trädgårdar. Trots att de måste bytas ut ofta (de kvävs rätt snabbt av den unkna träskluften) ser palatsets herre, baron Brodo, ett syfte med deras förstummande skönhet. Den får var gäst i palatset att beundra sin värds utsökta smak – någon som är en förutsättning för att man skall kunna driva igenom sina ibland allt annat än låga krav i de utdragna förhandlingar som alltid följer, åtminstone vid strikta affärsbesök. Taket kröns av en gyllene spira som omgärdas av otaliga statyer skulpterade av några av Belisarius främsta konstnärer och inköpta via bulvaner (av någon anledning är alverna inte särskilt svaga för resar – men å andra sidan är de inte särskilt svaga för någon.

Baronen själv är en lagom fet rese som just passerat sina bästa år, man ser att det bleka hullet börjar förlora i spänst och att det långa, lockiga håret (vilket av vissa anses vara en skickligt gjord peruk) förlorat i lyster. Han är en sann konstnärsvän och lägger ned oförsvarbart stora summor på att köpa in intressanta verk till sin samling. Själv ägnar han sig åt experimentell konst, något han gärna skryter med, och hans verk tingar inte föraktansvärda summor på de konstauktioner som hålls på Eremitaget med jämna mellanrum.

STY 18	**SMI 9**	**KAR 13**
STO 20	**INT 14**	**KP 17**
FYS 14	**PSY 12**	**SB +1T4**

Ålder: 43 år Svärdshand: Dubbelhänt

Viktiga färdigheter: Administration 14, Dra vapen 13, Muta 15, Måleri 14, Sjökunnighet 13, Skådespeleri 6, Värja 16.

Speciell utrustning: Baron Brodo bär alltid en mantel gjord av rödfärgad sumpräv, en gåva från hans saliga moder. Manteln är hans allt, utan den är han ingenting. Han tar med sig den i sängen när han går och lägger sig, han tar med sig den i badet, ut på audienser och bär den på maskeradbalerna. Det säger sig självt att manteln vid det här laget kommit att bli ganska sliten, och står ut från de andra strålande klädesplagg han bär, men den som påpekar det släpas snart iväg till undervattenscellerna av hans brutala knektar.

PALATSET

1. **Hamnen.** Här ankrar man upp med svävarbåtarna och de mindre sluparna. Hamnen är skyddad från angrepp underifrån med ett tjockt nät av sammanlänkade kättingar.

2. **Förråd.** Här förvaras företrädesvis handelsvaror av olika slag som sedan skeppas iväg med sluparna.

3. **Fängelse.** Fångarna här för en betydligt torrare tillvaro än de i sänkcellerna (5).

4. **Tortyrkammare.** Hit brukar baronen ta sina gäster för att ge dem en stunds ypperlig underhållning när en av palatset tortyrmästare ger sig i kast med en hjälplös fånge.

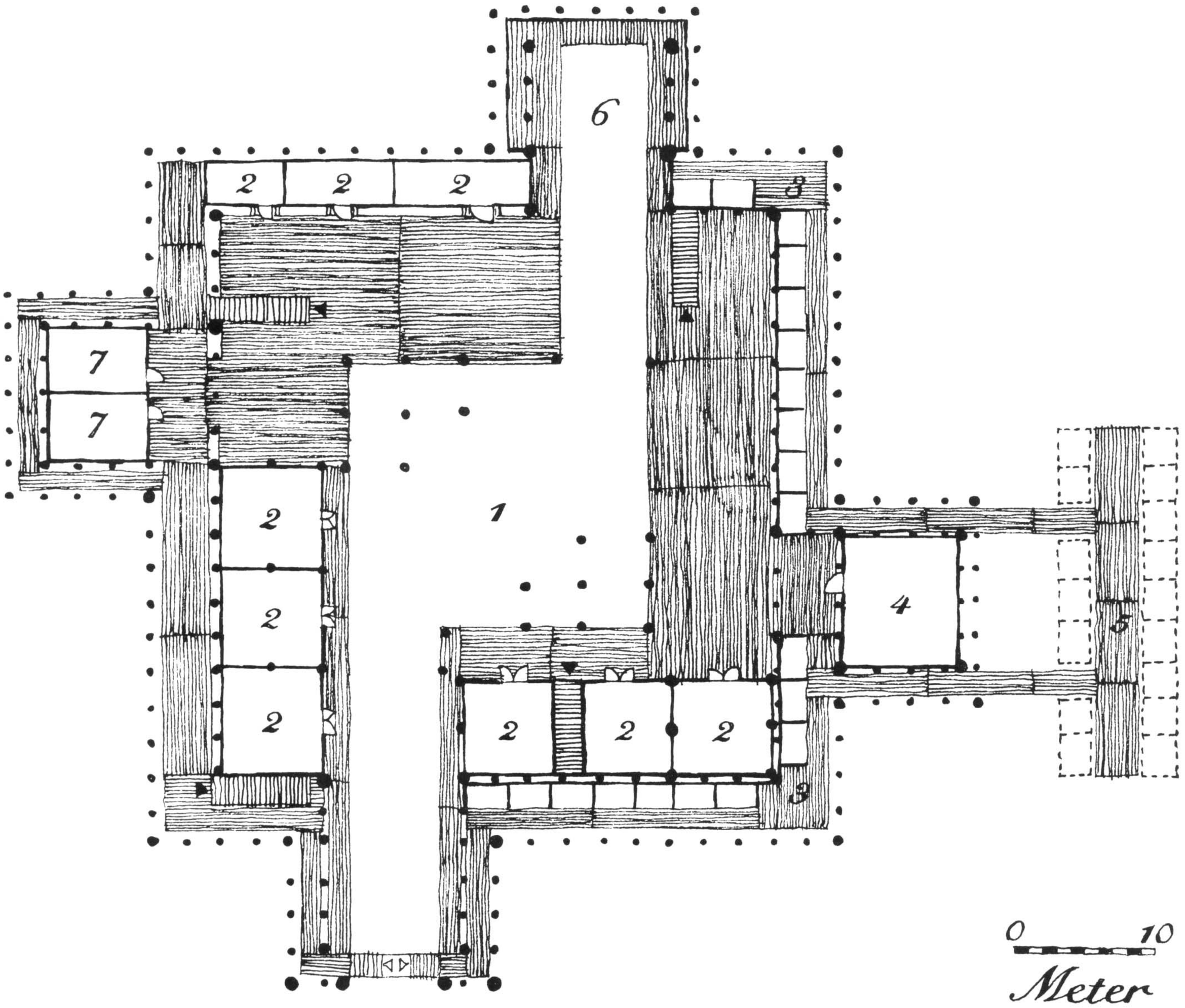
5. **Sänkceller.** En bit ut i vattnet ligger ett antal burar i vilka man brukar spärra in fångar vars sällskap man inte uppskattar, och som behöver mjukas upp lite, inför tortyren. Cellerna kan en och en sänkas under vattenytan, något som tidvattnet också brukar hjälpa till med. Risken för att man får påhälsning av ivriga oc hungriga kloakråttor är minst sagt överhängande.

6. **Docka.** Här repareras de trasiga båtarna.

7. **Bostäder.** Här bor fångvaktarna och de tjänare som ansvarar för hamnen, lassning och lossning.

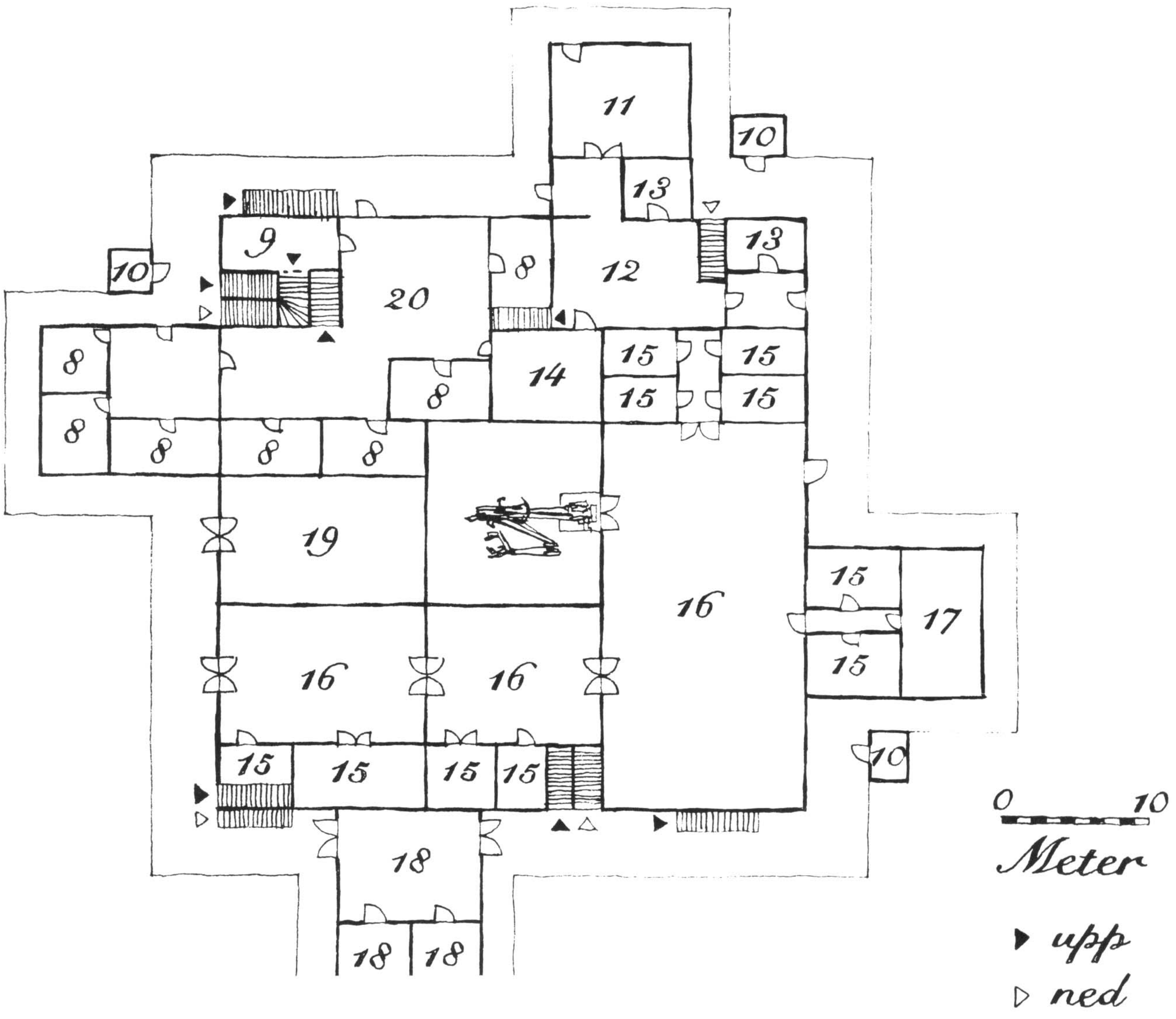
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Baron Brodos palats bottenvåning



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

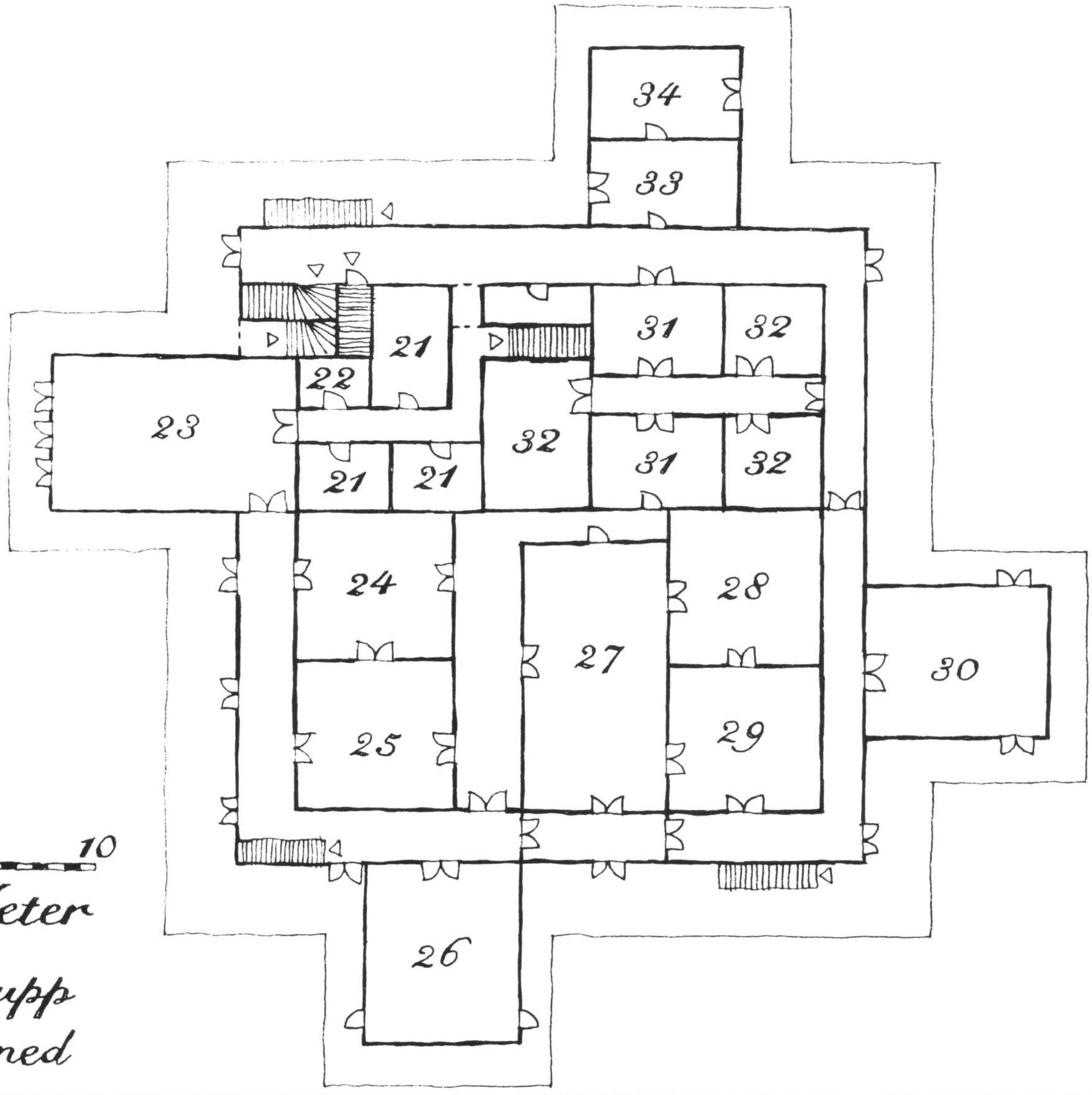
Baron Brodos palats mellanvåning



8. **Knektbostäder.**
9. **Förråd.**
10. **Avträde.** Man låter det hela lagras i en tank innan man släpper ut det i träsket, för att undvika oväntade besök när man är som mest sårbar.
11. **Knektarnas matsal.**
12. **Kök.**
13. **Skafferi.**
14. **Tjänarmatsal.**
15. **Förråd.** Här förvaras diverse mekaniska föremål, muttrar, skruvar, rör, gångjärn, kolvar och annat som resarnas förslavade mekaniker använder.
16. **Verkstäder.** Här tillverkas slupar, svävarbåtar, men framför allt det som gjort resarna så rika – sprängmedel av olika slag. Den oförsiktige kan lätt råka trampa på något som inte borde ha trampats på...
17. **Chefsmekanikerns kontor.** Här arbetar Djor, Brodos yngre bror, som övervakar de kuvade mekanikernas arbete.
18. **Vaktstyrka.** Här finns alltid minst fyra knektar redo att kväsa ett eventuellt arbetar uppror.
19. **Tjänarbostäder.**
20. **Allrum.**

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Baron Brodos palats övervåning



21. **Linne– och porslinsförråd.**
22. **Uppvärmningskök.**
23. **Matsal.** Här dinerar baronen vare morgon, middag och kväll tillsammans med de av palatsets innevånare som förtjänare en sann härskares sällskap. Efter maten brukar man gå ut på balkongen och njuta ett glas utsökt alviskt vin.
24. **Rustkammare.**
25. **Bibliotek.** Här finns alla de stora chronopiska mästarna och klassikerna; Lykastors Kung kloak, Talpos Diktaturen, Horokovs Blod och bataljer, Sabranska nätter och Barchs Mardrömsnatten.
26. **Ateljé.** Här får Brodo utlopp för sina konstnärliga ambitioner, när han målar yvigt med perukförsedda gobliner som penslar och träskvatten utblandat med blod, svavel och krossade blommor, för att fånga känslan av att bo i ett träsk.
27. **Audiens.** I den här salen fattas alla viktiga beslut. Tillsammans med festsalarna brukar den också utgöra balsal.
28-29. **Festsalar.**
30. **Baronens sovrum.**
31. **Djors sovrum.**
32. **Gästrum.**
33-34. **Gästsvit.**

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

glada, målade i rött, blått, guld, gult, grönt och orange, som en provkarta över de färger som ryms på den belisariska konstnärens palett. Och när natten faller på tänds orienteringsfyrarnas regnbågsfärgade prismor upp, och var och en hänger ut sina kulörta lyktor, båtfararna tänder sina lanternor för att signalera och förgylla. Vissa menar att en natt i träsket är något av det mest förtrollande man kan uppleva i Chronopia, jämförbart med ett besök i dvärgarnas underjordiska kungadöme.

Men det är långt ifrån bara resar som bor här, i själva verket är bara en knapp tiondel av Träskstadens innevånare resar, men det är trots det otvivelaktligen deras stad, de styr allt som sker, kontrollerar alla innevånare på ett eller annat sätt. Någon skall ha sagt att storfursten är för Träskstaden vad kejsaren är för Chronopia, och det stämmer. Han vet, ser och hör allt. De andra innevånarna som dragits till det svavelosande, ångande helvetet – träsket är den i särklass varmaste platsen i hela Chronopia, vissa säger att det är värre än österlandets ångande djungler – är folk och fä som av olika anledningar attraherats av den färgstarka mystiken. Här finns girigbukar av olika slag, svartmuskiga sabraner, lönnfeta brundusier, kätterska marajiputter och leende wongoser som försöker skapa sig en förmögenhet på de flytande basarerna. Här finns hemlighetsfulla mystiker, förvirrade magikermästare, sökande drakoniter, förnedrade högländare och glosögda faltrakier på flykt undan rättvisan. Här finns slitna orcher, galna gobliner och loja troll som sliter för brödfödan under sina härskare. De sopar gatorna, agerar vaktpatruller, drar pråmar, vevar broar för att släppa förbi stora fartyg och flytöar, hissar flaggspel, sköter ljusspel om nätterna och ringer i de stora klockorna som ständigt påminner Träskstadens innevånare om vilken tid på dygnet det är. Om du någon gång kommer till Träskstaden och behöver ta dig någonstans är det bara att ta en båt, vinka till dig någon av de flitigt paddlande slupägarna och ge honom ett par dubloner så tar han dig över svagt krusade vattnet, mellan de mossbevuxna pålarna och under de lanternprydda broarna vart du än önskar färdas i Träskstaden. Även på holmarna har man sprängt små kanaler för att de små smidiga sluparna skall kunna ta sig fram överallt. Ja, de flesta använder sig av slupar, små båtar som ligger lågt i vattnet och därför inte påverkas av den kraftiga vegetationen, men tyvärr blir ett ganska lätt byte för en utsvulten träskkrokodil. De brukar inte ha några större svårigheter att sätta i sig både det ena och det andra. I träsket har vi sumprävarna, små illvilliga rovdjur, slamkryparna, mystiska fjälliga amfibier, snednäbbarna, stora blåröda fåglar som ser ut att ha fastnat med näbben i ett orchiskt skruvstäd, bruna dvärgsekudor, små flygande kossor som flaxar fram mellan trädens av de hängande lianerna nedtyngda grenar och sveper fram precis över vattenytan för att försöka fånga några av de storögda regnbågsskimrande fiskar som brukar ligga och sola precis i vattenbrynet. Och så har vi de infernaliskt surrande insekterna som sprider de mest fascinerande febersjukdomar, de blodtörstiga svaveliglarna som suger sig fast vid benet så fort man stiger ned i vattnet och de rödglänsande vattenmyrorna som mer än gärna bygger sina leriga bon under golven i pålhusen.

Har du någon gång sett världen från en liten båt? Inte. Det är som att vara en förkrympt goblin som tassar runt på Chronopias gator. Allt ser annorlunda ut, man saknar överblick, vet aldrig vad som väntar bakom nästa krök, aldrig vad som kan gömma sig bakom den vajjande vassens frövipor. Nog talat om träsket. Låt oss istället prata om hovlivet, om resarnas uppstyltade adelstendenser och fjäskande för de alviska idealen.

Resarna har ju rykte om sig att vara ett sofistikerat folk, vilket de är i betydligt mer än ett avseende. Det är bara att se på hur de klär sig. Ingenting är gott nog för en rese, de beställer sina kläder från alviska skräddare och köper själva in tygerna från sabra-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ner, brundusier, faltrakier och kader. En typisk rese går klädd i ett par höga stövlar i polerat goblinläder, matchande färgglada byxor och jacka, alternativt en ordentligt guldbehängd rock, översållad med pråliga detaljer, som skulle få även en degasalv att höja på ögonbrynen, en svulstig kråsskjorta, en käck liten mössa av något slag och också gärna en liten, för vinden fladdrande mantel. Dessutom är de ytterst konstnärliga, ägnar stora delar åt sitt liv åt filosoferande kring estetikens mysterier, kringvandringar i Träskstadens konstgallerier (det finns fler där än någon annanstans i Chronopia) och eget skapande – varje rese med ett uns självrespekt har antingen en ateljé eller en liten skrivarlya där han skaldar smäktande kärlekslyrik till onämnbara gudinnor eller skriver ekviliristiska hyllningstal till vänner, sången och det vackra livet, fyllda med lärda allusioner, kraftfulla metaforer, laddade symboler och besjälningar så livfulla att de nästan väcker pappret ur dess sömn. Ja, det är sant. Det finns inte en rese som inte läst de stora mästarna och studerat versmåttens mysterier, lärt sig skalda på kejsarver, knyppelstök och dvärgfnattr. Det må vara svårt att tro, men de flesta resar skulle dessutom utan större svårighet kunna få anställning på någon av Chronopias teatrar eller operor, fantastiska stämmor har de i alla fall, det vill jag lova. Så kraftfulla att väggarna skakar när de tar ton. När de ägnar sig åt kulturella utsvävningar fyller de sitt liv med fart och spänning, ger sig ut på träskets vatten för att njuta livets goda. De hänger sig med glädje åt jakt och fiske. I det första fallet rör det sig antingen om rävjakt, där man skickar ut gobliner i små slupar för att driva fram sumprävarna med hjälp av jaktskallror och sedan kommer efter på de stora fläktbåtarna för att avsluta den stackars sumprävens oförtjänta lidande. I det andra fallet fiskar man träskkrokodiler också då med hjälp av gobliner, men som bete istället för som drevkarlar. Brutalt? Jag vet inte det jag. Själv tycker jag om goblinerna som jag tycker om kloakråttorna. Det finns för många av dem och om vi inte passar oss kommer de snart att ha tagit över staden. Därför tycker jag att resarna gör staden, kejsaren, dig och mig, en

tjänst när de metar med gobliner hjälplöst sprattlande på kroken. Om de lever? Tror du att träskkrokodilerna hugger på döda byten? Ibland dristar de sig till och med till att utlösa små tävlingar. Man hyr in några giriga och dödsfraktande gladiatorer, ger dem så många dubloner de orkar bära och en dryg kvarts försprång. Sedan börjar jakten och fläktbåtarna flyger svagt surrande, nästan ljudlöst svävande, iväg över träskvattnet, hack i häl på de oftast chanslösa gladiatorerna. Varför de ställer upp? Om de klarar sig ut ur träsket får de behålla dublonerna. Men de flesta av dem slutar som sagt antingen som troféer i något av staden Chronopias överdådiga palats eller så tar de ett flesteg för mycket, gör en oförsiktig rörelse, och sjunker till träskets botten med sin kommande rikedom som en mördande tung boja. Om de gör det ofta? Ja, ganska. Men sällan för sin egen skull. Människojakt är ett populärt nöje i Chronopias högre skikt och därför brukar man försöka se till att ordna en tillställning när man har betydande alviska lorder, sabranska sultaner eller dvärgiska klanfurstar på besök. De sistnämnda brukar inte vara överdrivet blodtörstiga, men när man skickar ut några troll i träsket blir situationen genast en helt annan, då rinner raseriet till och de brukar vara otroligt nöjda när de får kasta sig över det stackars trollet som fullständigt utmattad inte förmår göra mer än hjälplöst motstånd.

Om de har mäktiga vänner? Fler än de har mäktiga ovänner i alla fall. De enda som de har kommit riktigt på kant med är faktiskt wongoserna, som i ett visst avseende ändå är deras kött och blod. Varför? Jo, wongoserna har ingen större lust att underkasta sig resarnas styre. Om några andra gör det? Ett antal goblinkungar erkänner resarnas storfurste också som sin härskare och betalar en symbolisk tribut till honom, samtidigt som de förser honom med tjänstefolk och hjälpredor av olika slag. Många gobliner blir exempelvis fiskare eller jägare vid något av Träskstadens hov. Trollen och orcherna kan knappast underkasta sig eftersom de är lika spridda över Chronopia som den bördiga jorden, stenarna och träden är spridda över den kända världen. Men de orcher och troll som stöter ihop med resar brukar ganska snabbt inse, trots att de

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

är trögare än de igenrostade gångjärnen på portarna till Sid, att det är lika bra att faktiskt underkasta sig resarnas styre. Wongoserna som sagt, verkar dock inte ha någon större lust att betala tribut till storfursten, och för att slippa göra det startade Ikki det som kom att kallas Stora träskkriget. Ikki såg helt enkelt till att leja gräddan av chronopiska lönnmördare och några av de tuffaste, dumdristigaste och brutalaste fria kompanierna för att ödelägga Träskstaden, något som visade sig lättare sagt än gjort. Under veckor kämpade man mot resarnas slavarméer, överfölls i sina väl dolda läger av ettriga gobliner och stornästa troll, överraskades av simmande goblinkrigare med stora knivar mellan tänderna, drogs ned i vattnet av mystiska vattendjur, överrumplades av ballongflygande orchiska banditer och kämpade i sjöslag efter sjöslag mot resarnas fläktbåtsartilleri. Många hyrsvärd insjuknade, ett stort svärd och en lång dödslista är underligt nog inget skydd mot mystiska sjukdomar, andra dukade under för hettan och det vansinnigt smutsiga vattnet. Resarna då? Alla som har bott en tid i Träskstaden vänjer sig, de lär sig hur man skyddar sig mot insekterna – det finns inte ett fönster i hela stan som inte är täckt med ett finmaskigt nät på utsidan för att stänga ute de smittspridande flygfäna. Men trots alla motgångar var det nära att man lyckades med sitt företag, så nära att resarna drog tillbaka alla de krav de hade ställt på wongoserna. Men relationerna är trots det oerhört spända, även om de kommit att bli bättre på senare år – wongoser tillåts numera att bo och verka i Träskstaden, och de har till och med fått bygga en borg, som skall fungera som sista tillflyktsort för den wongosiska rasens om dess existens någon gång tycks hotas, men det skall jag berätta mera om någon annan gång...

2T6	FÖRMÅGA
2	BASTARD. RESEN ÄR RESULTATET AV EN OHELIG FÖRBINDELSE MELLAN EN KRIGARE OCH EN HÄRSKARE OCH FÅR DÄR FÖR BÅDE KNEKTENS OCH HÄRSKARENS YRKESFÖRMÅGA.
3	LUKTLÖS. RESEN ÄR TOTALT LUKTLÖS, INTE ENS NÄR HAN ÄR SOM MEST INDRÄNKT I SVETT, BLOD, BRUDNUSISKA OLJOR OCH PARFYMER FRÅN NATTLÄNDERNA LUKTAR NÅGONTING ÖVER HUVUD TAGET. ALLT SOM KOMMER I KONTAKT MED HONOM FÖRLORAR OCKSÅ SIN DOFT.
4	SKARPSINT. RESEN FÅR +2 I INT OCH FV 15 I EN VALFRI LÄRDOMSFÄRDIGHET, SOM BETRAKTAS SOM EN YRKESFÄRDIGHET FÖR HONOM. (ENDAST HÄRSKARE)
5	ARTIST. RESEN ÄR KONSTNÄRLIGT BEGÅVAD OCH FÅR +5 I FV I EN VALFRI KONSTNÄRLIG FÄRDIGHET (ELLER ETT HANTVERK). (ENDAST HÄRSKARE)
6	HUGGTAND. UR RESENS HÖGRA MUNGIPA STICKER EN DECIMETERLÅNG HUGGTAND UPP. TANDEN GÖR 1T6 I SKADA (HALV SB) OCH ANVÄNDS MED FÄRDIGHETEN SLAGSMÅL.
7	STORVÄXT. RESEN FÅR AUTOMATISKT MAXIMAL STO UTAN EXTRA BP-KOSTNAD.
8	GOURMET. RESEN ÄR EN FINSMAKARE AV KALIBER, EN FISFÖRNÄM STROPP SOM ENDAST LÅTER SIG NÖJAS MED DET BÄSTA. ÄVEN VÄLLAGAD ALVISK MAT FÅR HANS TUNGA ATT KRULLA SIG. HAN FÅR GRATIS FV 10 I FÄRDIGHETEN MATLAGNING.*
9	HÄRDAD. LIVET I DET SVAVELOSANDE TRÄSKET HAR HÄRDAT RESEN, ISTÄLLET FÖR ATT FÅ HONOM ATT INSJUKNA I MYSTISKA FEBERSJUKDOMAR. HAN FÅR +5 NÄR HAN FÖRSÖKER MOTSTÅ GIFTER, SJUKDOMAR ELLER LIKNANDE.
10	STORNÄST. RESEN ÄR FÖRUTOM SIN FANTASTISKA NÄSA BEGÅVAD MED ETT EXTRAORDINÄRT LUKTSINNE. HAN KAN LUKTA SIG TILL EN DOFTLÖS NATTHYACINT PÅ EN KILOMETERS AVSTÅND OCH FÖLJA FLYENDE FÅNGAR I TRÄSKET, TROTS ATT SVAVELDOFTEN STICKER I NÄSAN PÅ HONOM. CL FÖR FINNA DOLDA TING MED HJÄLP AV NÄSAN KAN ALDRIG BLI LÄGRE ÄN 15.
11	BÄRSÄRK. RESEN FÅR AUTOMATISK FV 10 I BÄRSÄRKAGÅNG VILKEN RÄKNAS SOM EN YRKESFÄRDIGHET FÖR HONOM.
12	STRYKTÅLIG. RESENS KROPPSPOÄNG ÖKAR MED 25%. ÖKNINGEN PÅVERKAR INTE FYS ELLER STO, UTAN ENDAST KP. (ENDAST KRIGARE)

**Färdigheten beskrivs i Dvärgar i Chronopia.*

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HUR DU SKAPAR EN RESE

Det här är inga helt nya regler för hur du skapar en rese utan du använder fortfarande grundreglerna när du skapar din rollperson. Här presenteras dock regelförslag, två nya reseyrken, nya vapen och särskilda rasförmågor – allt för att du som rese skall kunna lämna Träskstaden och göra Chronopias gator osäkra. Allt detta är givetvis bara förslag. Det är du som SL som avgör vad du vill använda.

Alla led i skapelseprocessen som inte omnämns här fungerar precis som i grundreglerna.

BAKGRUNDSPOÄNG

Bakgrundspoäng fungerar och används precis som i grundreglerna, men alla har inte 125 BP. Istället kan man välja mellan tre olika nivåer – rese, veteran eller hjälte. Det antalet särskilda förmågor gäller den yrkeskategori resen tillhör. Är han en knekt eller härskare använder du dig av de särskilda förmågorna ur *Vapen och rustningar*. Givetvis går det utmärkt att använda de särskilda förmågorna i grundreglerna om man så önskar.

	Rese	Veteran	Hjälte
BP	125	150	175
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR	1	2	3
RASFÖRMÅGOR	1	1T2	1T3

RAS

Det finns två olika typer av resar i Chronopia – härskare och krigare. Resarnas hierarki och deras samhälles uppbyggnad vilar på att de två raserna hålls i sär, all sammanblandning är strängt förbjuden då det skulle kunna försvaga rasen. Beroende på vilken typ av rese du väljer begränsas du i ditt yrkesval.

Rastabellen

	BP	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
HÄRSKARE	20	+2	+2	-2	-	-	-1	13-23 (18)
KRIGARE	25	+4	+3	-	-1	-1	-2	14-24 (19)

Ålderstabellen

	UNG	VUXEN	MEDELÅLDERS	GAMMAL	URÅLDRIG
RESE	16-19	20-32	33-45	46-59	60-85

BESKRIVNING AV RASERNA

HÄRSKARE (20 BP)

Resarnas härskarras är de intelligentaste och mest drivna svartblod (möjligtvis undantaget wongoserna) som någonsin trampat de chronopiska kullerstenarna med sina kloförsedda fötter. De är blekfeta, ser i det närmaste sjukligt övergödda ut – för mycket träskhummer och slemstekta glidare – och pratar med en ytterst obehaglig accent som skulle få tungan att krulla sig även på den mest lismande och överlägsna aramasalv. Härskarresar är vanligen härskare, någon typ av krigare eller, i vissa sällsynta fall, magiker.

KRIGARE (25 BP)

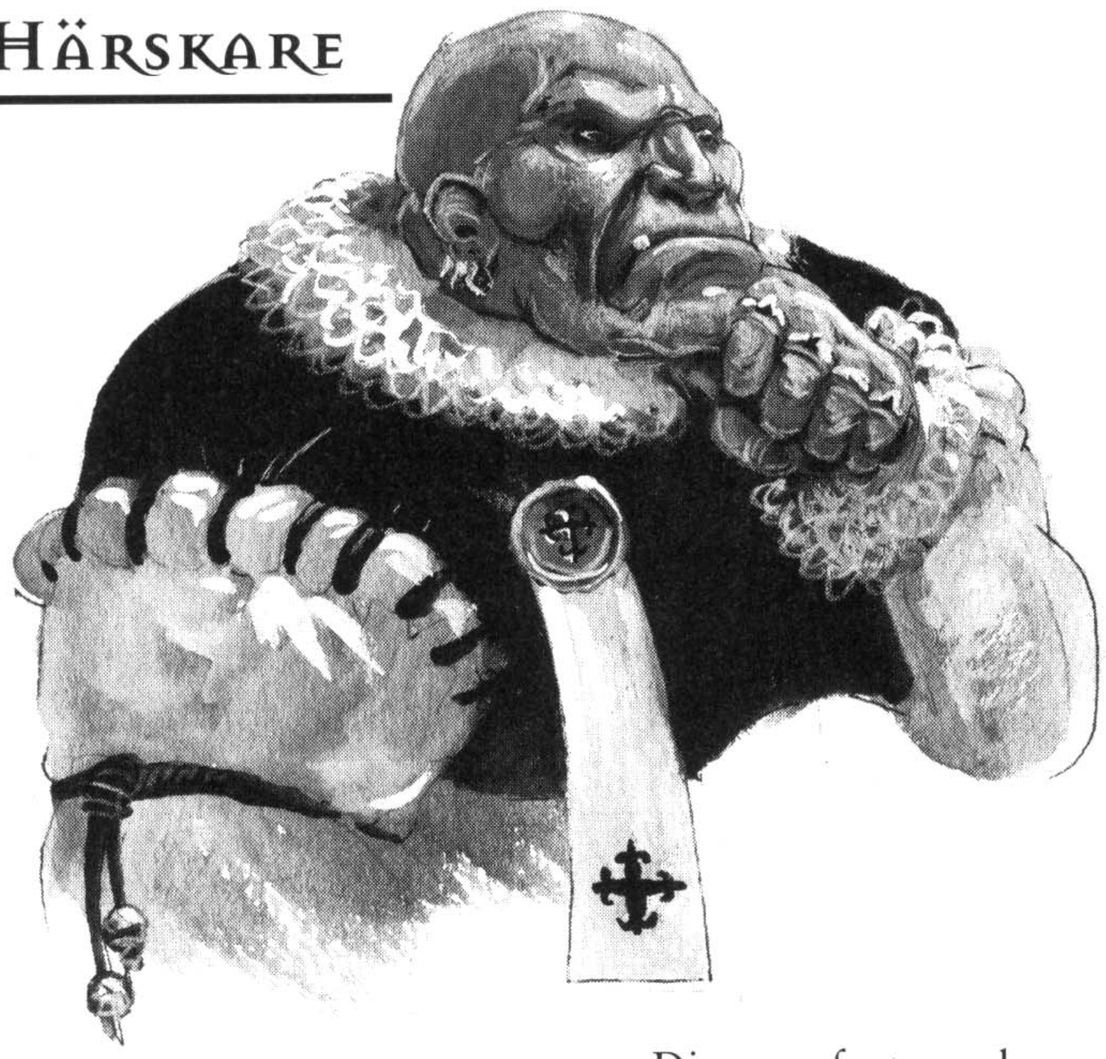
Resarnas krigare är de som är satta att värna rasens fortbestånd. Om härskarna är tyranniska diplomater med sinne för att dupera underlägsna kusinraser, så är krigarna brutala, styvnackade knektar redo att skoningslöst kuva den ystra staden Chronopia med sina välslipade stångvapen. Till skillnad från härskarna är de välbyggda, kraftiga utan att vara översvallande feta, och har stolt hållning. Det härskarna har på bredden har krigarna på längden – de mäter ofta långt över två meter.

RASFÖRMÅGOR

Alla svartblodsraser har ett antal förmågor som är unika för deras ras, resarnas är givetvis i alla avseenden överlägsna deras lägre stående släktingarnas. Beroende på vilken erfarenhetsnivå du valt får du göra ett visst antal slag på tabellen. Vissa förmågor är unika för krigare respektive härskare. Om du får en förmåga som inte är tillgänglig för dig är det bara att slå om.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HÄRSKARE



Du är en född ledare, en resenärs stolthet, en gudabenådad översittare, förutbestämd att leva ett kostsamt liv i lyx och överflöd, pompa och ståt. Som härskare är det din plikt så väl som ditt privilegium att styra och ställa bäst du förmår, att få de andra ynkliga svartbloden att foga sig efter din vilja, att gjuta skräck i dina meningsmotståndare och skapa ett vitalt, brutalt och samtidigt fruktansvärt storslaget och enastående hovliv för de andra härskarna och dignitärer ur den "svarta" överklassen. Att låta även framstående wongoser, orcher, gobliner och troll (de två sistnämnda är ytterst begränsade kategorier) deltaga i en stunds otygslat frosseri, att låta dem njuta av överflödets sötma. Du ordnar trivsamma bjudningar, storslagna maskeradbaler, spännande träskjakter, lustfyllda tortyraftnar, rundturer i de fantastiska verkstäderna och ljudliga demonstrationer av det senaste inom sprängämnen genom att spränga en liten ö eller låta ett par intet ont anande träskkrokodiler eller ett tjog nyfångade inkräktare flyga i luften.

Din uppfostran har varit sträng, dina barnjungfrur har varit allt annat än spröda änglar, de har varit blekfeta tyranner som vetat ditt bästa åtminstone tiofalt mer än du själv. De har sett till att du lärt dig att föra dig som det ankommer på en härskare, att njuta av de stora författarna och dramatikerna, att inte se dans som ett fullständigt förkastligt runtsnurrande och trippande på tå, att njuta maten med bestick och inte med händerna, och att ta ett varmt bad varje kväll istället för att låta smutsen växa fast i dig och bilda ett mossbelupet mönster, vilket det gör på vissa troll. Du har lärt dig hur man för sig i de finare salongerna och studerat andra rasers seder för att inte förolämpa dem i onödan – de förolämpningar som du medvetet låter hagla över dem brukar nämligen vara mer än nog.

Det är långt ifrån säkert att du är din familjs överhuvud, utan du kan mycket väl någon av arvingarna, någon av de härskare som spenderar sina dagar i lyx och överflöd utan att behöva axla ansvarets tunga mantel. Kanske fungerar du som rådgivare åt en äldre broder, ansvarar för palatsets försvarsstyrka eller styr och ställer efter bästa förmåga med tjänarna bara för att du inte har någonting bättre för dig.

Endast härskare kan bli härskare.

YRKESFÖRMÅGA

Härskarens yrkesförmåga är hans stora pondus, hans förmåga att få sin vilja fram. Han får därför +5 i CL på Köpslå, Muta och Övertala. Han får också +15 på sina slag för Socialt stånd och Startkapital.

YRKESFÄRDIGHETER

- ADMINISTRATION
- DANS ELLER MÅLNING
- KULTURKÄNNEDOM
- LÄRDOMSFÄRDIGHETER (1)
- MUTA
- RÄKNING
- SJÖKUNNIGHET
- VAPENFÄRDIGHETER (2)
- EN VALFRI FÄRDIGHET

STARTUTRUSTNING

Härskaren bär alltid onödigt pråliga kläder i sabranskt siden och brundusisk sammet översållade med pärlor, paljetter, ädelstenar och guld– och silverbroderier, stora puffliknande hattar och långa mantlar, är ständigt insmord i dyra oljor och parfymer, och släpar omkring på ytterligt smaklöst utsirade svärd. Beroende på sitt Sociala stånd får han ett hus, större hus eller mindre palats med tillhörande attiraljer i Träskstaden.

• Det berättas att en av anledningarna till att resarna är så bleka är att de är de enda av svartbloden (tillsammans med wongoserna vilka också är bleka) som faktiskt tvättar sig annat än om de av misstag råkar kastas ned i kloakerna eller i hamnen. Renligheten är deras yttersta adelsmärke, precis som styrkan och dumheten är trollens.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KNEKT

Du tillhör den utvalda krigarrasen, satt att vidmakthålla resarnas gudagivna styre över de andra ynkliga svartbloden kämpar du för att låta Träskstaden förbli en maktens högborg. För att behålla det järngrepp ni kopplat kring maktens härlighet gör du ditt bästa för att med din brutala råstyrka och din vapenmakt förtrycka de andra svartbloden, hunsa dem, få dem att underkasta sig utan strid, vilket är precis vad de har gjort. Orcher, gobliner och troll lyder alla under dig och dina gelikar, accepterar er överlägsenhet, men de små mustaschprydda wongoserna har forfarande inte underkastat sig, utan gör effektivt motstånd genom Ikki – den trehövdade draken, som ständigt sätter käppar i hjulen för er.

Som knekt, väktare av resarnas stolthet och överlägsenhet, är du en skicklig krigare, så stark att du svingar dina vapen som om de vore gjorda av luft, något som brukar ta musten ur dina motståndare redan innan du får begrava ditt kalla stål i deras mjuka, varma kroppar. Tillsammans med dina likasinnade tränar du dagarna i ända, när du inte går vakt kring träskpalatsen eller agerar eskort åt någon härskare. Du är också den som får de resiska styrkedemonstrationerna, få konkurrenternas palats att likna stenbrott, bjuda deras lömska hyrsvärd på en resa till andra sidan graven och ta obehagliga handelsfurstar eller alviska lorder av daga. Och det är också du som får vara beredd att skydda Träskstaden när vedergällningarna börjar stå som spön i backen – något du gör med glädje. Ditt mod är lika stort som din styrka. Du skulle aldrig drömma om att vika så mycket som en goblinnagel från din post, att likt en panikslagen kloakråtta fly hals över huvud ned i vattnet, att som en beräknande Aramasalv vända kappan efter vinden. Istället kämpar du tills du löses från dina åtaganden, antingen av din härskare eller av den stora sömnen.

Endast krigare kan bli knektar.

YRKESFÖRMÅGA

Förutom krigarens yrkesförmåga har knekten en obehaglig förmåga att krossa allt som kommer i hans väg. Istället för att rikta sin attack mot sin motståndare kan han välja att hugga mot vapnet. Om attacken träffar (det spelar ingen roll om motståndaren lyckas parera eller inte) slås ytterligare ett färdighetsslag. Om också det lyckas multipliceras skadan med två. För varje steg skadan överstiger vapnet BV minskas BV med ett (1). Knekten behöver inte ha en så kallad vapenbrytare på sitt vapen för att kunna utföra den här tekniken (detta krävs dock normalt, se *Vapen och rustningar*).

YRKESFÄRDIGHETER

- Avväpna
- Dra vapen
- Heraldik
- Navigera
- Sjökunnighet
- Två vapen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

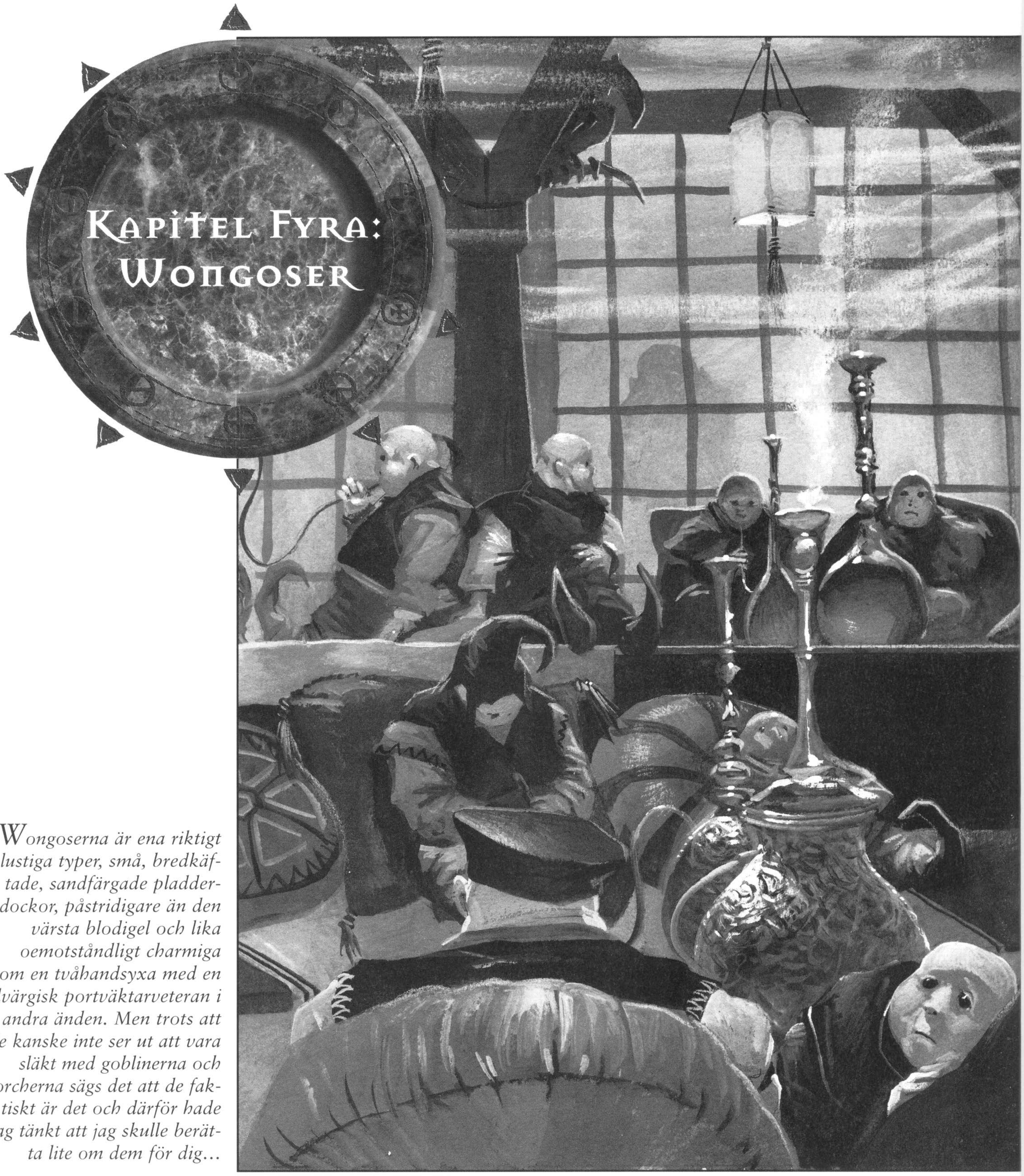
STARTUTRUSTNING

Knekten bär alltid sin långa, ståtliga kappa, sin bredbrettade, platta svarta hatt och sina höga svarta stövlar. Han får också ett stångvapen, ett kortare sidovapen och vanligen en liten sköld eller en dolk.

• Några av knektarna har sedan barnsben tränats för strid i och under vatten. Trots att det är en ovärdig sysselsättning att hålla på och blöta ner sig och sina kläder är det ett nödvändigt ont för att man skall kunna skapa ett så effektivt försvar som möjligt mot attacker utifrån.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Kapitel Fyra: Wongoser



Wongoserna är ena riktigt lustiga typer, små, bredkäftade, sandfärgade pladderdockor, påstridigare än den värsta blodigel och lika oemotståndligt charmiga som en tvåhandsyxa med en dvärgisk portväktarveteran i andra änden. Men trots att de kanske inte ser ut att vara släkt med goblinerna och orcherna sägs det att de faktiskt är det och därför hade jag tänkt att jag skulle berätta lite om dem för dig...

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Wongoserna — De vassa tungornas folk

Wongoserna är ett underligt folkslag, ingen vet varifrån de kommer – i alla fall har ingen varit där – och ingen vet varför de som är här har kommit hit, annat än för att slå mynt av det chronopiska överflödet, göra sig rika på den lyx det chronopiska folket – ja, vissa mindre delar av det – lever i. Jag förmodar att du redan vet en hel del saker om wongoserna, att de är små, älskar pengar, att de har en obehaglig förmåga att lyckas sälja de mest bisarra och meningslösa föremål till folk till stundtals hutlösa priser, priser som alvfurstar skulle döda sina ättlingar för att slippa betala, och att de är så små och söta att man inte gärna vill slå dem, annat än i nödfall. Dessutom vet du säkert att Ikki – den wongosiska maffian, är ett av Chronopias mäktigaste och mest långfingrade brottssyndikat. Bra. Men det finns nog en hel del detaljer som du har gott miste om och det är dem jag hade tänkt att berätta för dig om. Frågan är bara vad vi skall börja med. Kultur. Låter det tråkigt? Det kan jag garantera dig att det inte blir.

Wongoserna har en kultur som bygger på tusenåriga traditioner, vissa vetenskapsmän och andra hjärnskruvade förståsigpåare säger att deras kultur är äldre än alvernas, själva tiger de stilla. Kulturen är en extremt viktig del av wongosernas liv, ingenting som man som wongos kan avstå ifrån. Antingen köper man hela paketet eller så blir man tvungen att konvertera till goblin. Om det har hänt? Ja. Om någon wongos, särskilt inom Ikki, missköter sina åtaganden så till den milda grad att man kan anta att han till och med förolämpat förfäderna, då binds han fast på en planka och målas grågrön, ikläds för stora klädtrasor och får sedan flyta iväg genom kloakerna tills han stöter ihop med någon som vill plocka upp honom.

Trädgårdarna är en viktig del av wongosernas liv – de är en plats för harmonisk avkoppling i samstämmighet med sfärernas musik som ljudlöst dånar ut under molnkanterna, ned till de i lugn och ro spankulerande wongoserna. Varje wongos har en trädgård, det spelar ingen roll hur liten den är – här i vårt trångbodda Chronopia finns det ibland inte plats för mer än ett litet wongosiskt miniatyrträd på fönsterbrädan, men i sådana fall accepterar även wongoserna att det är tanken som räknas, något de normalt avfärdar som trams. Trädgården är alltid ordnad i ett exemplariskt system, utan onödigt överflöd, men rik på väldoftande, inbjudande blommor och vackra träd av olika slag, arrangerade i abstrakta mönster vars innersta betydelse – en betydelse vi aldrig kan översätta till chronos – är känd endast för wongoserna själva. Men själva grundtanken är ungefär ”odla din trädgård”, med vilket wongoserna menar att man skall kultivera sitt inre, förändra sig själv innan man kan förändra andra och framför allt måna om sin egen hälsa. Eller som det wongosiska talesättet lyder: ”en sjuk man är en fattig man”. Vi dekadenta chronopier hade kanske försökt med den dvärgiske bankiren Dorum Dords slitna visdomsord ”bättre rik och sjuk än fattig och frisk”, men wongoserna menar att det är samma sak. Knäppt? Ja, det kan tyckas så, men frågan är om de inte har rätt. I trädgårdarna har man också alltid statyer föreställande demoniska tigrar, förskönade råttor, väsande ormar på hugget och mäktiga drakar redo att breda ut sina vingar och flyga iväg upp i den oändliga himlen. De skall hålla de onda andarna borta, se till att de inte vågar smyga sig in om nätterna och störa förfädernas vila.

De som har en lite större trädgård brukar också ha ett själahus där förfädernas tavlor för ett visst antal

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Wongostaden

Wongostaden ligger inte långt ifrån Stora bazaren (Via Corsa (17) leder dit) och samtidigt, i vissas ögon, oroväckande nära Grytan, den i särklass mest sjudande och våldsamma stadsdel Chronopia kan uppbringa. Wongostaden är byggd för wongoserna och deras tjänare, inga andra, vilket betyder att en chronopisk medborgare av medellängd får böja på huvudet för att inte skrapa i taket eller slå huvudet i de otaliga broar som ständigt korsar gatorna. Husen är byggda i en östlig stil, precis som wongoserna bygger i sitt mytomspunna hemland, dit ingen upptäcksresande någonsin lyckats nå. Husen ser ut som överdimensionerade pagoder, uppblåsta av en skicklig magiker, de sluttande, rutschkaneliknande taken är till för att skicka eventuella onda andar upp i luften igenom, och har raka, släta väggar som man gärna målar i olika färger – de tre drakarna brukar markera de hus som står under deras beskydd genom att låta väggarna målas i drakens färg. Av rädslan för andar från ovan har man heller inga skorstenar. Varje hus har sin egen lilla trädgård och sin egen lilla täppa där man odlar lite av varje – de wongosiska kvinnorna brukar vara begåvade med sällsynt gröna fingrar.

Wongostaden har två stora torg – Himmelska höjdens torg (1) med molnspetsarna, två jättelika pagodliknande kolonner och Tigertorget (7). Bägge är myllrande basarer där man kan köpa saker och ting som man inte trodde fanns – här finns allt. På Wongostadens två mindre torg har man andra typer av marknader. Lanterntorget (5) är Chronopias största alkemiska marknad, här är det alltid fullt med magiker och luften vibrerar av den magiska energins ohälsosamt stora koncentration, och Gristorget (9) har en fantastisk tygmarknad. På Råttorget (6) huserar en andrahandsmarknad för mekaniska överskottsdelar – rörledningar, muttrar, gasmunstycken o. s. v. – och där är dvärgarna flitiga besökare. Här finns också Wongostadens botaniska trädgård (10), den populära fjärilsparken (11) och Fridfullhetens trädgårdar (13) dit trötta wongoser söker sig efter en hård dags påprackande av meningslösa varor och njuter av stillheten. Det är enligt wongosisk lag förbjudet att yppa ett ord i parken och den som eventuellt gör det tas om hand av observanta vakter. Här ligger resarnas ambassad (3), den upphöjde draklordens borg (14), Sömnens hus (12) dit fattiga wongoser söker sig för att dö, Drömverkstaden (15) och akvedukten (4) rinner genom stadens ytterkanter hundratals meter ovanför markytan.

Ikki har sina tre högsäten i wongostaden: Jadeborgen (8), säte för Nishin – den gröna draken, den Himmelska eldens borg (2), säte för Moki – den röda draken och Drakborgen (16), säte för Hong-fu – den gyllene draken.

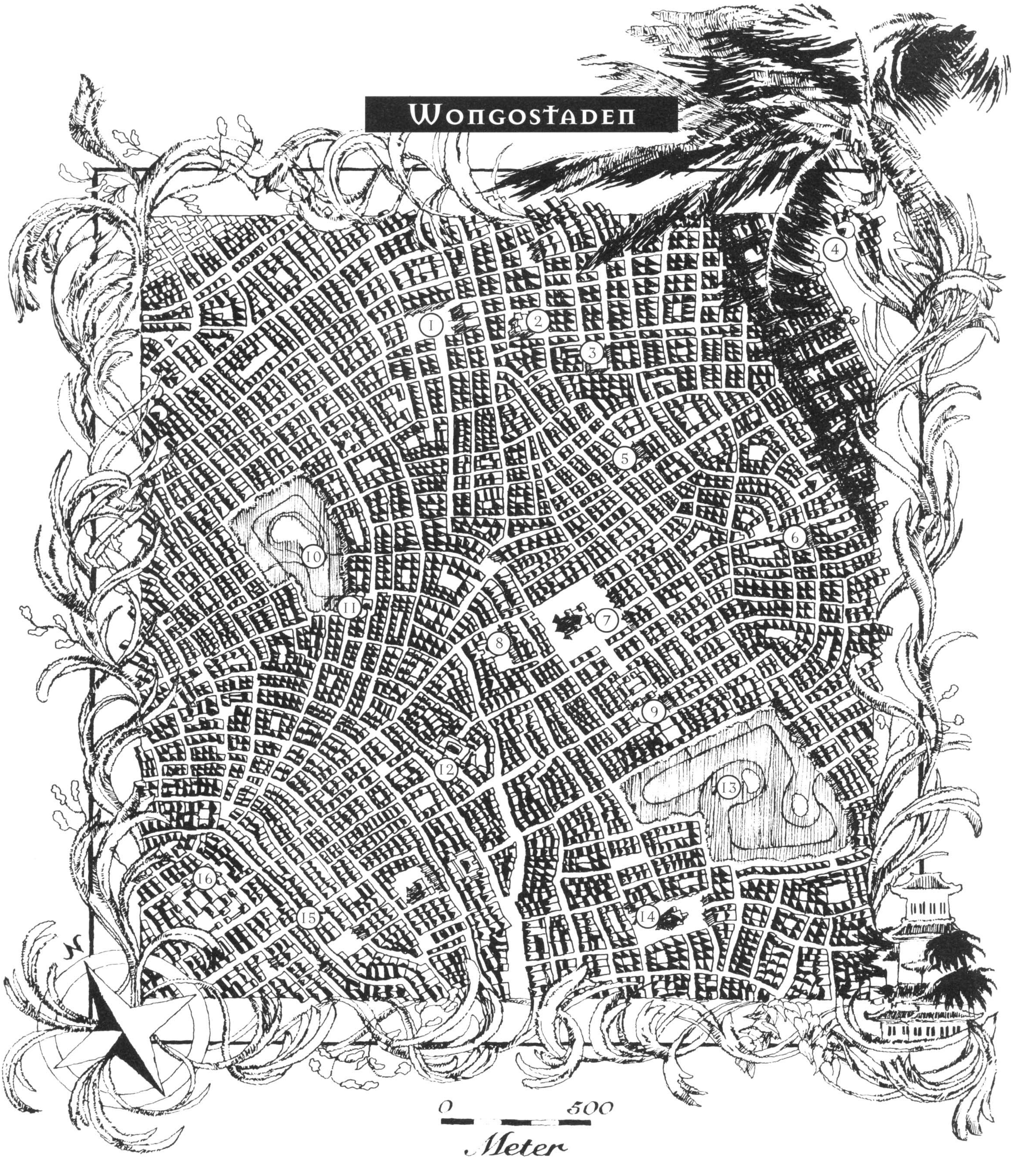
(Jadeborgen beskrivs ingående i *Svärd och svartkonst*)

generationer tillbaka hänger. Vanliga wongoser får bara ha den senaste förfadern hängande hemma, men mäktiga wongoser – exempelvis de sanna drakmästarna och tigergeneralerna – kan få ha upp till sju generationer hängande i sina själahus. Ingången till själahuset är nästan alltid en himlaport i miniatyr. Ja, just det, det är de där valvbågarna med wongosiska tak som man ser vid varje gatas början och varje kvarters avgränsning för att markera att man träder in i en ny del av Wongostaden. I trädgårdarna markerar de att man träder in i en viktig del av trädgården.

Om vi skulle ta och återvända till djuren. I wongosisk tradition finns det fem djur som är viktigare än några andra. I tur och ordning är de draken, tigern, ormen, råttan och grisen. Draken är den allsmäktige härskaren, den vise betraktaren och de rättvise, men obeveklige hämnaren. Det är därför Ikki kallar sina främsta kämpar för drakmästare, de bemästrar de viktiga egenskaper som gör draken till det främsta av djuren. Om de är släkt med drakarna? Va, nu har du väl ändå stirrat alldeles för djupt i glaset? Vi pratar om wongoser inte drakkari. ”Roaw, säger tigern”, brukade alltid en av mina gamla hyrsvärdskolleger, Jürgen Svarttand, säga. Den som har varit på Arenan vet att det är sant. I wongosernas fall är tigern det djur som i sin smidighet och sin brutala fulländning mest påminner dem om den vildsinta urkraft, men samtidigt det kontrollerade raseri man måste ha för att bli en god väktare av de wongosiska traditionerna. Du har hört talas om tigergeneralerna? Utmärkt. Wongoserna brukar ofta låta sina krigare, vilka är ganska fåtaliga, och de främsta hyrsvärden i deras tjänst, bära tigerns insignier, en stor klo eller ett vrålande gap. Ormen är i mångt och mycket en symbol för visheten, men också för

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Wongostaden

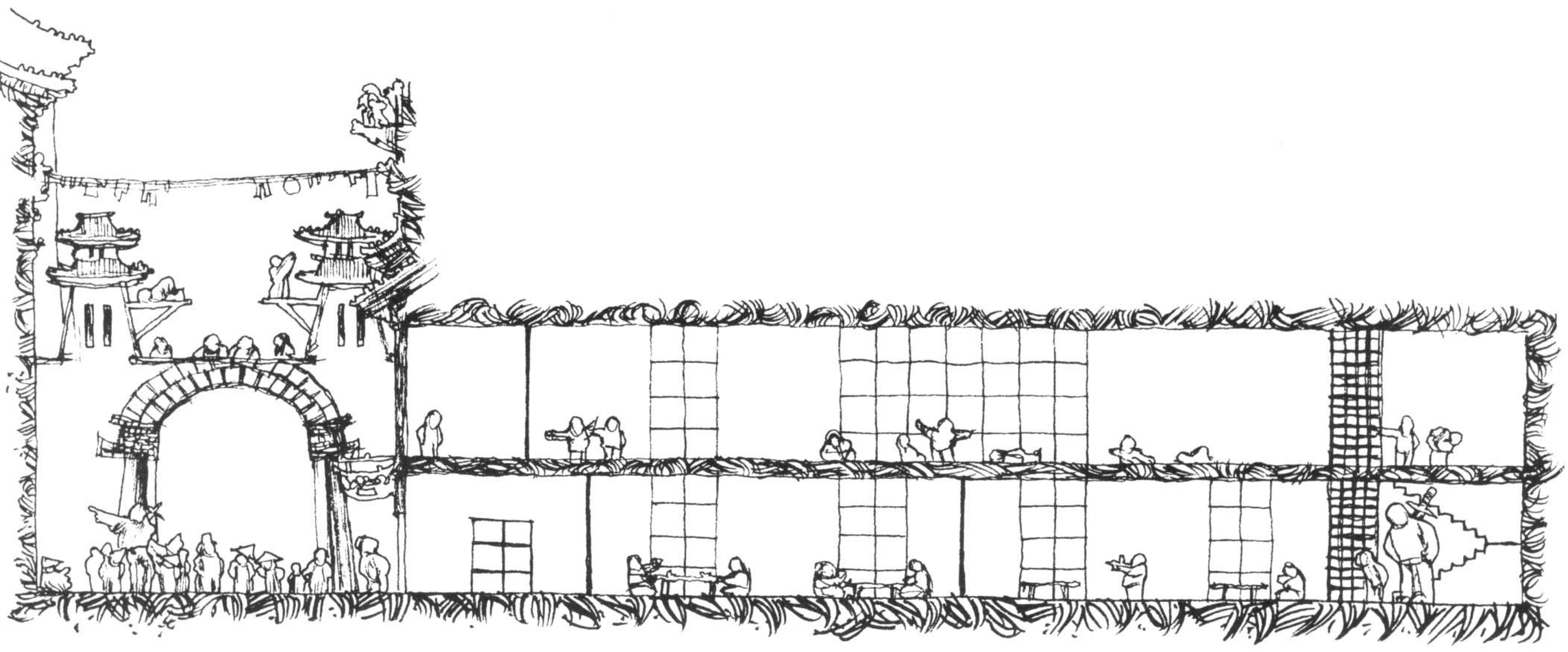


Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Tehuset Blå eld

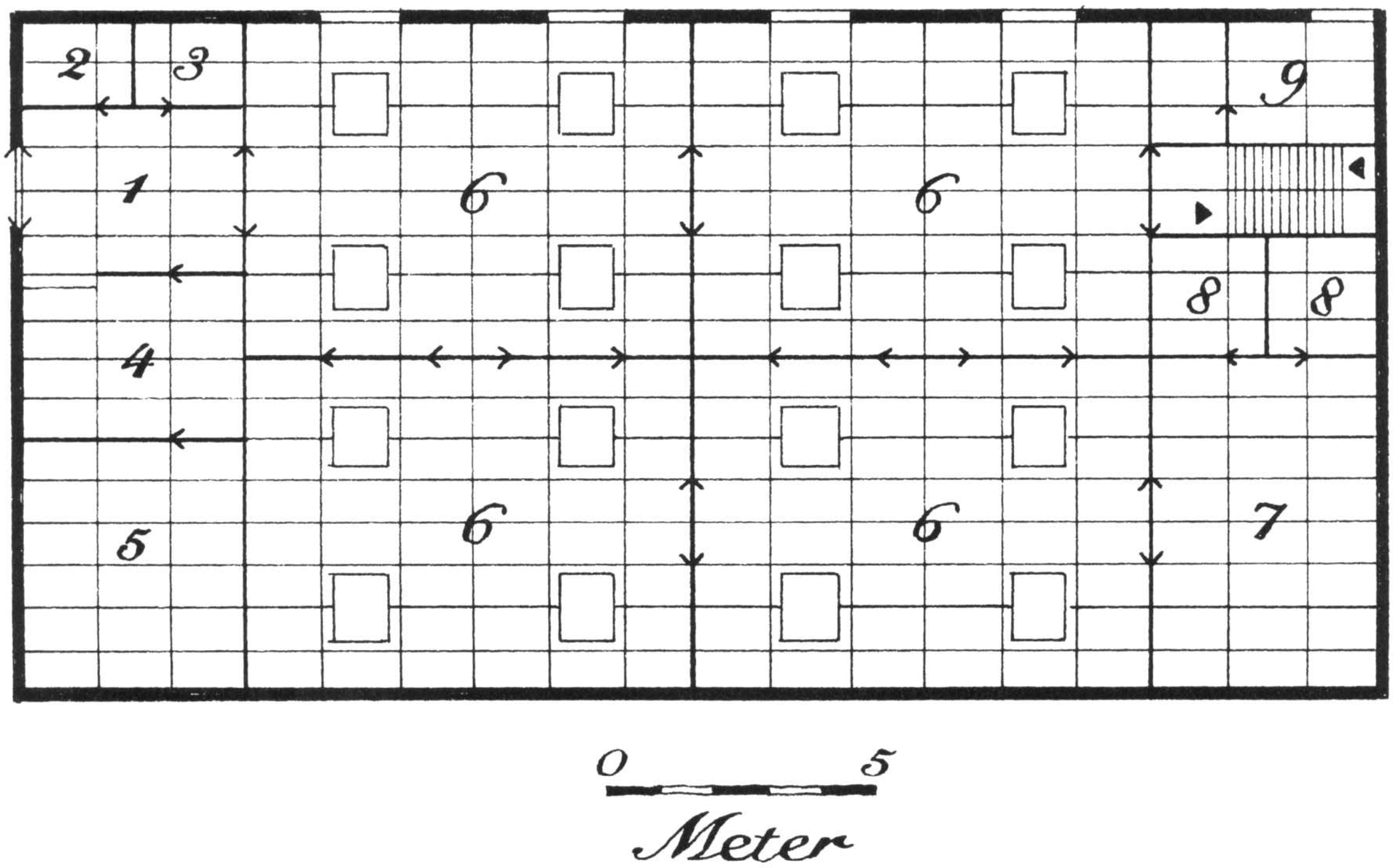
Wongostaden är nedlusad med små trevliga tehus där de hårt arbetande wongoserna vid dagens slut med gott samvete kan drömma sig bort till andra världar. Tehusen drivs alla av Ikki – Blå eld av Moki – som kontrollerar all droghandel i Wongostaden och just nu gör sitt absolut bästa för att expandera, vilket gjort dem till föremål för en hel del spott och spe från husen Belisarius, Degas och Aramas vilka alla är stenhårda konkurrenter på den ännu långt i från mättade och oerhört lukrativa chronopiska drogmarknaden – ingenstans i världen är folk i större behov av drömmar till salu för att reparera de brustna illusionerna. Blå eld ligger mittemellan Råttorget och akvedukten. Alla dörrar i tehuset är, om inte annat, anges skjutdörrar.

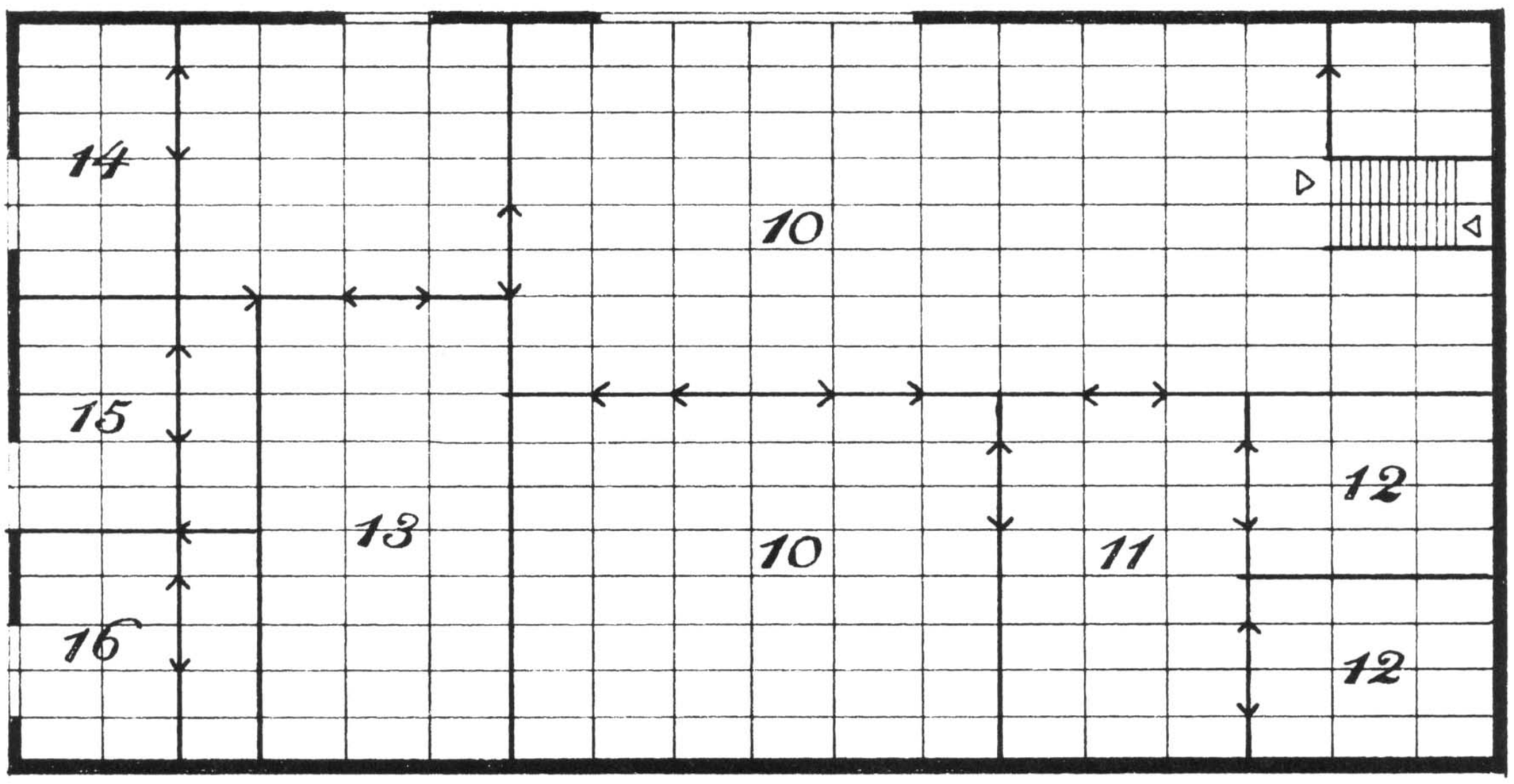
1. **Hall.**
2. **Damavträde.** Typisk wongosisk lyx.
3. **Herravträde.**
4. **Garderob.** Tehuset ansvarar inte för försvunna värdesaker. Vapen betraktas inte som värdesaker.
5. **Vaktrum.** Här sitter alltid några surmulna orcher och troll och spelar tärning och suger på köttben i väntan på att få banka ned föreståndarens ovänner eller andra olydiga besökare.
6. **Terum.** Här sitter man runt bord och dricker ospetsat te, njuter av livet och den harmoniska (?!) chronopiska tillvaron.
8. **Förråd.**
9. **Föreståndarens rum.**
10. **Drömsalar.** Här drogar man sig efter bästa förmåga med vad som finns att erbjuda. Här finns drömte, drömtobak och drömsaft, men inga starkare och mer förgörande saker som svart tobak och soma. Hit kommer de som tycker att Chronopia börjar bli outhärdligt (vem gör inte det?).
11. **Drömverkstad.** Här arbetar tehusets privata drömmakare med att skapa diverse bisarra dekokter.
12. **Förråd/Laboratorier.** I diverse trälårar och bambukorgar finns det allt man behöver för att bli en mycket, mycket rik man.
13. **Rådsal.** Här händer det att Moki har en del inofficiella sammankomster med sina affärsbekanta. Särskilt dvärgar brukar bli betydligt mer förhandlingsvilliga efter lite drömsaftsspetsat öl.
14. **Privat kammare.** Denna sal kan hyras för mindre affärssammankomster.
15. **Kontor.** Föreståndare Rokis synnerligen privata kontor.



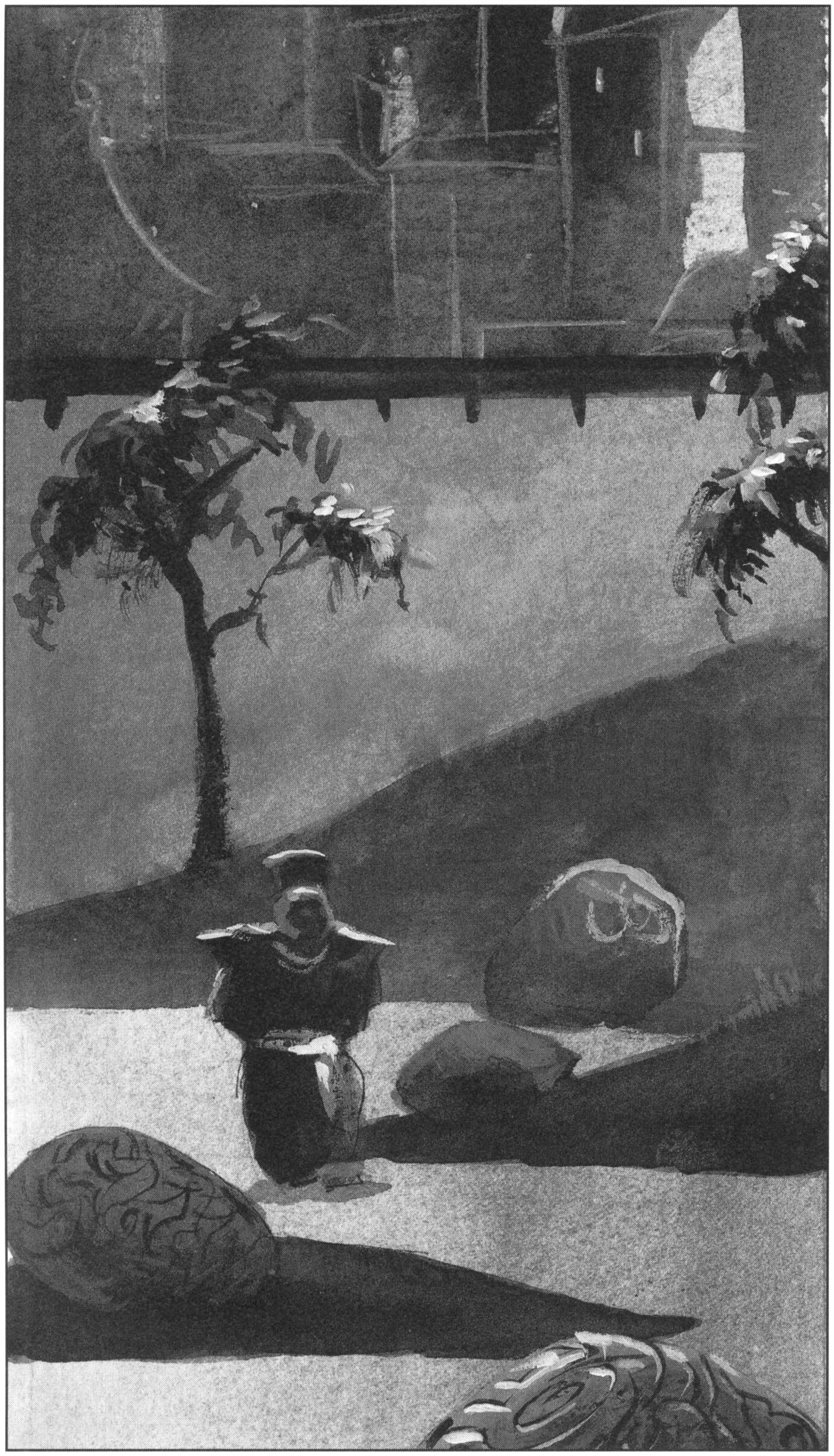
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Tehuset Blå eld





Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



den skickligt manipulerande kraften som är så viktig för Ikki för att kunna bibehålla det järngrepp man kopplat om Chronopia. Den bärs av visa män, kunskapare, drömmakare, textlärda och diplomater, inte sällan som ett halsband där ormen biter sig själv i svansen.

Råttan? Ja, i Chronopia är ju råttan inte direkt ett populärt djur, med tanke på vilka infernaliska smittbärande plågoandar de strävhåriga kloakråttorna är. För wongoserna har råttan ett helt annat värde – det måste vara för att råttorna där de kommer ifrån inte har riktigt samma aggressiva tendens att borra ned sina skitiga tänder i första bästa vandrande köttbit de får syn på som de chronopiska exemplaren. För wongoserna är råttan en symbol för flit och frenesi, för den oumbärliga egenskapen att aldrig ge upp innan man ligger livlös på kullerstenarna. Därför har nästan alla wongoser en liten råttmedaljong på sig vart de än går, för att ge dem kraft att orka vara så påstridiga att deras plågade kunder inte kan låta bli att köpa sig fria från deras effektiva köpmannaterrorism. Att vara flitig som en råtta, envis som en råtta eller helt enkelt bara en råtta är inget som helst fel, snarare tvärtom. Slutligen då svinet, eller grisen som wongoserna föredrar att kalla den. Grisen är enligt wongosisk tradition vist och uppmärksamt djur som med sitt tryne kan komma åt de mest väl undangömda hemligheter, uppdaga förräderier och lukta till sig närhelst någonting är fel. Därför har wongoserna ofta små miniatyrgrisar som rultar omkring i trädgårdarna, grymtar tillfredsställt och bökar försiktigt i rabatterna för att se till att ingenting ont händer deras husbonde. Kallar en wongos dig för ett riktigt svin så är det en komplimang du bör återgälda och helst inte genom att klyva den lilla stackaren med ditt svärd – alltför

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

många wongoser har redan nått himmelriket den vägen.

Om vi skall fortsätta att tala om den wongosiska kulturen tror jag inte att det finns något som ter sig mer naturligt än att berätta lite om oregami. Nej, det är inte en krydda – det är en konstart – varje wongos spenderar från barnsben en stund varje dag med att ägna sig åt pappersvikning. Märkligt? Ja, men det har en slags meditativ effekt på dem, lär dem tålamod och noggranhet. Är inte alla vikningarna perfekt utförda blir det inte något konstverk utan bara en slarvigt vikt papperslapp. Av sina små pappersskulpturer gör de sedan allt möjligt. Vissa används som budbärarsvalor, med den rätta knycken skickar man iväg dem mot ett öppet fönster, dit de lyfts av de chronopiska vindarna, andra gör man små skulpurmobiler av som får rotera i dörröppningarna för att addera ytterligare en air av harmoni till den wongosiska tillvaron med sitt stillsamma svävande och ytterligare andra används som förvaringskärl, dryckesbägare och prydnadsföremål. Ja, det kanske låter märkligt, men om du hade sett vad en wongos kan göra med ett papper så skulle du häpna, dina ögon skulle stå ut som uppsvullna isterpäron.

Sedan har vi wongosernas tro på det skrivna ordet – en tro som i och för sig är motiverad i Chronopia där hederlighet är allt annat än en dygd – men som härstammar från deras kulturs ursprung, som har att göra med hur de har lärt sig att leva sina liv från allra första början. När någonting väl har satts på pränt är det som man tecknat ett magiskt sigill – det är oåterkalleligt och för evigt skådat av de himmelska drakarna. Den som bryter ett kontrakt skall drabbas av hemska förbannelser och tusen fruktansvärt ruskiga bedrövelser och av den anledningen är wongoserna inte kända som några av staden Chronopias mer nitiska kontraktbrytare. Att det sedan inte krävs några större konstigheter för att man skall råka illa ut i Chronopia, vare sig man ägnar sig åt att bryta kontrakt eller inte, är ingenting som intresserar de goda wongoserna nämnvärt. Eftersom de anser det skrivna ordet heligt får de heller inte förstöra papper, böcker, kontrakt, sigill, pamfletter, butiksskyltar eller plakat. Detta gör dels att man ofta har oerhörda mängder papper i wongosiska hus, men eftersom det inte är hädiskt att använda dem till oregami får uttjänta bokföringar och annat oftast en förvånande användning som exemplevis matskålar eller tekoppar, dels att man använder sig av så lite papper som möjligt, aldrig antecknar någonting i onödan utan istället försöker hålla så mycket som möjligt i huvudet. Wongoserna har ett otroligt minne, en av anledningarna till att de – precis som dvärgarna – aldrig glömmer en oförrätt, hur liten den än må vara, förrän den är vederbörligen återgäldad.

Om de inte har någon härskare? Vad menar du? Som dvärgarna har sin kung Budin III, marajiputterna sin stormogul och resarna sin storfurste. Både ja och nej. Wongoserna har enligt tradition en härskare som kallas för draklorden, himlens son, och alla wongosers beskyddare. Han omgärdas av en enorm mystik, residerar i ett högt, åtminstone med wongosiska mått mätt, torn, där han lever i avskildhet tillsammans med sitt särskilt utvalda hov av gamla trotjänare. Draklordens ämbete går i arv och han lever på förmögenheter som skrapades ihop av hans föregångare i tidernas begynnelse. Han är respekterad av folket, man vågar egentligen inte ens så mycket som nämna hans namn, men han har ingen som helst egentlig makt, utan Wongostaden styrs i själva verket fullständigt av Ikki, de kontrollerar allt och alla, styr och ställer som de vill men betalar i respekt för traditionerna pliktskyldigt en mindre tribut till draklorden så att den prakt han lever i inte skall behöva falna, så att den wongosiska ordningen skall bestå. Den nuvarande draklorden har suttit i tornet i ett par hundra år – det ryktas att han faktiskt är död och att Ikki bara låter hovlivet fortgå för att upprätthålla illusionen av det av himlen givna mandatets fortlöpande existens, men jag tror inte att de skulle våga göra någonting sådant. Jag menar, de är ju trots allt wongoser, inte sant?

Vad wongoserna handlar med? Allt möjligt. Var de får det ifrån? Lite varstans, men det som gjort dem så oerhört rika och förmögna, förutom deras legendariska påstridighet, är de alkemiska salter, pulver, magiska stenar, den röda sanden, det mångrus och andra eftertraktade dyrgripar som de säljer på marknaden på Lanterntorget. Det sägs att allt kommer från deras mytomspunna hemland i öster, där de wongosiska legenderna är levande, inte bara livlös hörsägen, och där magin flödar lika starkt som den någonsin gjort i Chronopia, men där den himmelska harmonin gör det omöjligt att utnyttja den mörka magin. Det enda problemet är att ingen någonsin har sett en karavan komma från deras land, eller ett sett ett fartyg lämna Chronopias hamnar för att sätta kurs mot den wongosiska kusten. Vissa säger att det beror på att wongoserna omgärdar sina affärer med ett sådant enormt hysch-hysch, medan andra säger att det beror på att deras hemland inte finns utan att de är gobliner i förklädnad som försöker göra sig förmögna på rikedomar som de hittat betydligt närmare Chronopia än vad som är hälsosamt att öppet erkänna. Därför har man också inlett en klappjakt på deras

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

kurirer, bulvaner och bekanta – en hetsjakt som sakta men säkert ständigt intensifieras och som kan komma att dra in wongoserna i ett av de största chronopiska krigen om de inte aktar sig, särskilt om drogkriget också bryter ut för fullt. Det har gjort att wongoserna så smått börjat oroa sig för att profetian om himlens nedfallande över deras huvuden skall uppfyllas, att det wongosiska folkets existens skall hotas. Därför har man byggt den Himmelska tillflyktens borg i Träskstaden, den borg som nämns i de wongosiska legenderna och där himlens son och hans utvalda folk skall skyddas från världsundergången. Den är byggd precis som den beskrivs i legenden om det spruckna himlavalvet och det enda problemet är att inte ens en tiondel av staden Chronopias wongoser får plats i den, utan endast särskilt utvalda kan räddas till ett liv i nästa verklighet. Orättvist? Det kan tyckas, men här i Chronopia är rättvisa ett undantag snarare än en regel – däremot finns det gott om galningar som tror att de skipar rättvisa närde springer upp och ned för stadens gator och viftar yvigt med sina svärd. Sånt har givetvis ingenting med rättvisa att göra, även om det är bättre att ha en välslipad chronosklinga än att inte ha det.

Ja, det där var väl ungefär vad dina små slantar räckte till att få höra. Mer, det är bara att lätta på penningpungen min gosse. Tom? Borta? Någon har tagit den? Den kan jag väl inte tänka mig. Här i Chronopia är vi ju sååå ärliga. Inte skulle väl någon stjäla från en lättlurad bondpojke som du? Jag?!! Nej, det var det värsta!!! Nu tackar jag för mig och går. Du skall vara glad över att jag inte tar ditt huvud med mig. Anklaga aldrig en chronopier om du inte har ordentlig uppbackning, annars är det lätt hänt att du slutar som bondsylta i en trollmage. Det är inte ett hot, men…

Hur du skapar en wongos

Det här är inga helt nya regler för hur du skapar en wongos utan du använder fortfarande grundreglerna när du skapar din rollperson. Här presenteras dock regelförslag, två nya wongosyrken (ytterligare ett – drakmästare – fanns med redan i *Svärd och svartkonst*), ny utrustning och särskilda rasförmågor – allt för att du som wongos skall kunna göra ditt bästa för att sprida ditt inflytande över staden Chronopia. Allt detta är givetvis bara förslag. Det är du som SL som avgör vad du vill använda.

Alla led i skapelseprocessen som inte omnämns här fungerar precis som i grundreglerna. Ikki – den wongosiska maffian, och magiskolan Drakvägen beskrivs utförligt i *Svärd och svartkonst*.

Bakgrundspoäng

Bakgrundspoäng fungerar och används precis som i grundreglerna, men alla har inte 125 BP. Istället kan man välja mellan tre olika nivåer – wongos, veteran eller hjälte. Det antalet särskilda förmågor gäller den yrkeskategori wongosen tillhör. Är han en wiki använder han sig av de särskilda förmågorna ur *Svärd och svartkonst* eller *Vapen och rustningar*, är han en drömmakare använder han sig av de särskilda förmågorna i *Magi i Chronopia*. Givetvis går det utmärkt att använda de särskilda förmågorna i grundreglerna om man så önskar.

Rasförmågor

Alla svartblodsraser har ett antal förmågor som är unika för deras ras. Wongoserna skiljer sig avsevärt från de andra raserna genom sin större förfining och mer påtagliga väldoft, något som avspeglar sig i deras särarter. Beroende på vilken erfarenhetsnivå du valt får du göra ett visst antal slag på tabellen.

	Wongos	Veteran	Hjälte
BP	125	150	175
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR	1	2	3
RASFÖRMÅGOR	1	1T2	1T3

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

2T6	FÖRMÅGA
2	HYPNOSITÖR. WONGOSEN FÅR GRATIS FV 10 I FÄRDIGHETEN HYPNOTISERA, VILKEN BETRAKAS SOM EN YRKESFÄRDIGHET FÖR HONOM. HAN ANVÄNDER DEN MED GLÄDJE VID FÖRHANDLINGAR, VILKET AV VISSA ANSES VARA EN SMULA OETISKT, MEN DET ÄR PENGARNA SOM STYR OCH HUR MAN FÅR TAG I DEM ÄR OVÄSENTLIGT.
3	VILDSINT. WONGOSEN PASSAR INTE IN I DET WONGOSISKA IDEALET SOM ÄR BEHÄRSKAT MEN PÅSTRIDIGT UTAN FÖRLORAR MED JÄMNA MELLANRUM BESINNINGEN. HAN FÅR FV 10 I FÄRDIGHETEN BÄRSÄRKAGÅNG VILKEN BETRAKTAS SOM EN YRKESFÄRDIGHET FÖR HONOM.
4	PRIVILIGERAD. DEN ÖDMJUKE WONGOSEN STÅR UNDER IKKIS – DEN TREHÖVDADE DRAKEN – BESKYDD. HAN KAN NÄR HELST HAN ÖNSKAR VÄNDA SIG TILL NÅGON AV DE TRE DRAKARNA FÖR ATT FÅ HJÄLP.
5	VIS. WONGOSEN ÄR YTTERLIGT BILDAD – HAN FÅR GRATIS FV 15 I EN VALFRI LÄRDOMSFÄRDIGHET VILKEN DESSUTOM BETRAKTAS SOM EN YRKESFÄRDIGHET FÖR HONOM.
6	ARVINGE. NÄR WONGOSENS FÖRÄLDRAR LÄMNADE JORDENS YTA EFTERLÄMNADE DE ETT STORT ARV (75.000 SM) OCH ETT HUS I WONGOSTAN.
7	PÅSTRIDIG. WONGOSEN ÄR LÖJLIGT ENVIS OCH TENDERAR UNDERLIGT NOG ATT FÅ SOM HAN VILL. HAN FÅR +5 PÅ SITT FV I ÖVERTALA NÄR HAN SKAPAS.
8	KONTAKTER. WONGOSEN HAR AVSEVÄRDA KONTAKTER I DEN CHRONOPISKA AFFÄRSVÄRLDEN. DET KAN RÖRA SIG OM HAN DELSFURSTAR, ALVLORDER, SABRANSKA SULTANER OCH MARAJIPUTTISKA MOGULER ELLER BUKSTINNA BRUNDUSISKA PASCHOR.
9	SKARPÖGD. VAD DET GÄLLER ATT BEDÖMA SAKER OCH TINGS VÄRDE ÄR DET FÅ CHRONOPIER SOM ÖVERTRÄFFAR DEN OBEHAGLIGT VÄLORIENTERADE WONGOSEN. OAVSETT OM DET RÖR SIG OM MARAJIPUTTISKA MATTOR ELLER SKULPTURER FRÅN KANNIBALÖARNA VET HAN VILKET PRIS SOM ÄR DET RIMLIGA. HAN FÅR +7 PÅ SITT FV I VÄRDERA NÄR HAN SKAPAS.
10	TROLL. ETT TROLL HAR TYTT SIG TILL WONGOSEN, FÖLJER HONOM VART HAN ÄN GÅR OCH LYDER HANS MINSTA VINK. SL KONSTRUERAR TROLLET. (EN INTRESSANT VINKLING SKULLE KUNNA VARA OM DET ÄR ETT VILT TROLL SOM SÖKER EN HÅLLBAR TÄCKMANTEL.)
11	FÖDD MED SILVERSKED… WONGOSEN FÅR +15 PÅ SINA SLAG FÖR SOCIALT STÅND OCH STARTKAPITAL EFTERSOM HAN TILLHÖR EN AV DE MER INFLYTELSERIKA HANDELSFAMILJERNA.
12	DRAKENS SON. WONGOSEN FÅR GRATIS FV 5 I DEN WONGOSISKA MAGISKOLAN DRAKVÄGEN, VILKEN BETRAKTAS SOM EN YRKESFÄRDIGHET FÖR HONOM. HAN FÅR LÄRA SIG BESVÄRJESELER INNAN SPELET BÖRJAR. (OM DU INTE HAR TILLGÅNG TILL SVÄRD OCH SVARTKONST KAN DU ERSÄTTA DRAKVÄGEN MED MENTALISM ELLER ELEMENTARMAGI.)

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DRÖMMAKARE

Du är en kultiverare av den wongosiska kulturen, en odlare av din och andras magnifika, välskötta trädgårdar, en bryggare av sanningens väldoftande drycker som gör den drickande till en skådare av verklighetens sanna ansikte. Dag ut och dag in vandrar du fram och tillbaka genom trädgårdarna, under de svajande pilträdens slokande armar, bredvid vantelbuskarnas stora, röda bär, förbi de gula plisterblomstren och de stora kejsarögonen, över de små konstgjorda dammarna och in bakom lonborsbersåerna. Du påtar i rabatterna, ansar träden och njuter av den kosmiska harmoni som genomstrålar det Multiversum i miniatyr som den wongosiska trädgården är. Men du är inte bara en fantastiskt grönfingrad trädgårdsmästare, du är också en skapare och väckare av drömmar.

Som drömmakare är du mer än en konstnär, du målar med människor, wongoser och annat löst folk – du lär dig att utnyttja dem, att manipulera dem med hjälp av de skatter som trädgården dignar av. Till tehusen och till Ikki säljer du dina fruktansvärda gifter, dina smekande droger och dina helande läkemedel, dina ljuva balsam för kropp och själ. Du kan få vad som helst att inträffa, bara du vet vem som skall drabbas. Du kan få en orch att tro att han är en gris, ett troll att gå upp i rök, en dvärgisk klanfurste att konvertera till den Endes tro, en aramaslord att börja predika kyskhet, ett helt fritt kompani att drabbas av söndersli-tande magplågor och sabranska sultaner att tro att de ser rosa mastodonter vandra över de chronopiska taknockarna.

Dina bisarra dekokter blandar du ihop i ditt lilla mysiga laboratorium, din lilla drömverkstad, där du har sjudande vattenbad, mästersmidda mortlar och rakbladsvassa hackknivar, bubblande kolvar, smala glasrör, små dvärgiska gasbrännare, filter av sabransk silkestråd och gyllene silar av belisarisk tillverkning – kort sagt: allt du behöver för att bjuda vem som helst på en tur bortom molnen och den tunna dimensionsbarriären.

YRKESFÖRMÅGA

Drömmakarens yrkesförmåga är hans otroliga lukt– och smaksinne. Han kan utan några som helst svårigheter urskilja de mest perifera ingredienserna i det han luktar på, dricker eller äter. En skvätt svart lotus i södra hamnen sägs vara nog för att han skall veta vad som är i görningen.

YRKESFÄRDIGHETER

- ALKEMI
- BOTANIK
- DROGKUNSKAP
- GIFTKUNSKAP
- TRÄDGÅRDSVÅRD (HANTVERK)
- UNDRE VÄRLDEN
- VAPENFÄRDIGHETER (2)
- ÖRTKUNSKAP
- EN VALFRI FÄRDIGHET

STARTUTRUSTNING

Drömmakaren får tillgång till en liten trädgård och ett litet hus i Wongostaden, med ett litet laboratorium beläget i ett uthus i trädgården. Han får också ett valfritt vapen och en uppsättning wongosiska kläder av god kvalitet.

• Drömmakarna är de som förser Ikki med den berömda drömsaften som används i te–, tobaks– och matframställning, och har kommit att bli något av en möjlig konkurrent till soman. Drömsaften är inte lika stark eller lika beroendeframkallande som soman. Ruset är av en annan, mer drömmande, hallucinogent visionär karaktär, som passar den som vill fly den brutala chronopiska vardagen en stund alldeles utmärkt.

• Drömmakarna har under en längre tid haft ett intimt kunskapsutbyte med charibernas – folket från Kannibalöarna – mäktiga magiker, cranemorterna och häxbaronerna. En drömmakare har därför 25%–chans att få lära sig charibisk mörkermagi (beskrivs mer ingående i Mörkrets väktare).

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Wiki

Du är en wiki, en orm, en av de viktigaste kuggarna i Ikkis maskineri, en av de som ser till att saker och ting verkligen sker och allt går som det skall. Du övervakar transaktioner, styr och ställer med era anställda, gruffar gärna med vaktsergeanter och indrivare, ser till att ingenting saknas vid leveranser och att ingen gör någonting som är utanför densammes befogenheter. Och viktigast av allt – du lär era tjänare och affärsbekanta respekt.

Som wiki är du Ikkis ansikte utåt. Det är du som beger dig på handelsresor till sabranernas kvarter för att rekvirera siden i utbyte mot alkemiska salter, spenderar timtals i den marajiputtiske stormogulens palats för att få tillåtelse att öppna ett drömhus i Rökstaden och förhandlar med dvärgarna om möjligheten av att slå upp en wongosisk ambassad i Stubbstan. Det är du som gör upp med gatugängen om att era skyddslingar skall ha fri lejd genom deras territorier och sticker till dem några dubloner extra för att de skall göra processen kort med era fienders kurirer. Det är på dig ansvaret för den wongosiska storheten vilar. Det är tack vare dig Ikki via bulvaner fritt har kunnat köpa dvärgiska kompanier, alviska gladiatoragenturer och brundusiska handelshus. Det är tack vare dig stadsvakten patrullerar Wongostadens gator med precis lagom öppna ögon och det är tack vare dig som mannen i Evighetspalatset lämnar er wongoser i fred.

Du är en stenhård förhandlare som sätter ärligheten i främsta rummet, ytterst sällan ger du sken av att vilja någonting annat än det du faktiskt vill. Det finns ingen anledning för dig att underminera dina bekantas förtroende för dig genom att föra dem bakom ljuset och dessutom vet du att det inte finns någonting som är så farligt som en förrådd och förödmjukad fiende, ingen hugger så hårt som den vildhund som just blivit lurad på sitt byte. Du är inte en våldsam man, föredrar att smeka framför att piska – slaven gör förr eller senare alltid uppror mot sin herre – men om det blir nödvändigt är du inte omedveten om hur man tar i med hårdhandskarna.

YRKESFÖRMÅGA

Wikins yrkesförmåga är hans osedvanliga förmåga att på ett övertygande sätt argumentera för de mest vansinniga teser – han är helt enkelt en född talare. Därför får han +5 i FV på Muta och Övertala.

YRKESFÄRDIGHETER

- Administration
- Dra vapen
- Kulturkännedom (2)
- Hantverk (1)
- Räkning
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

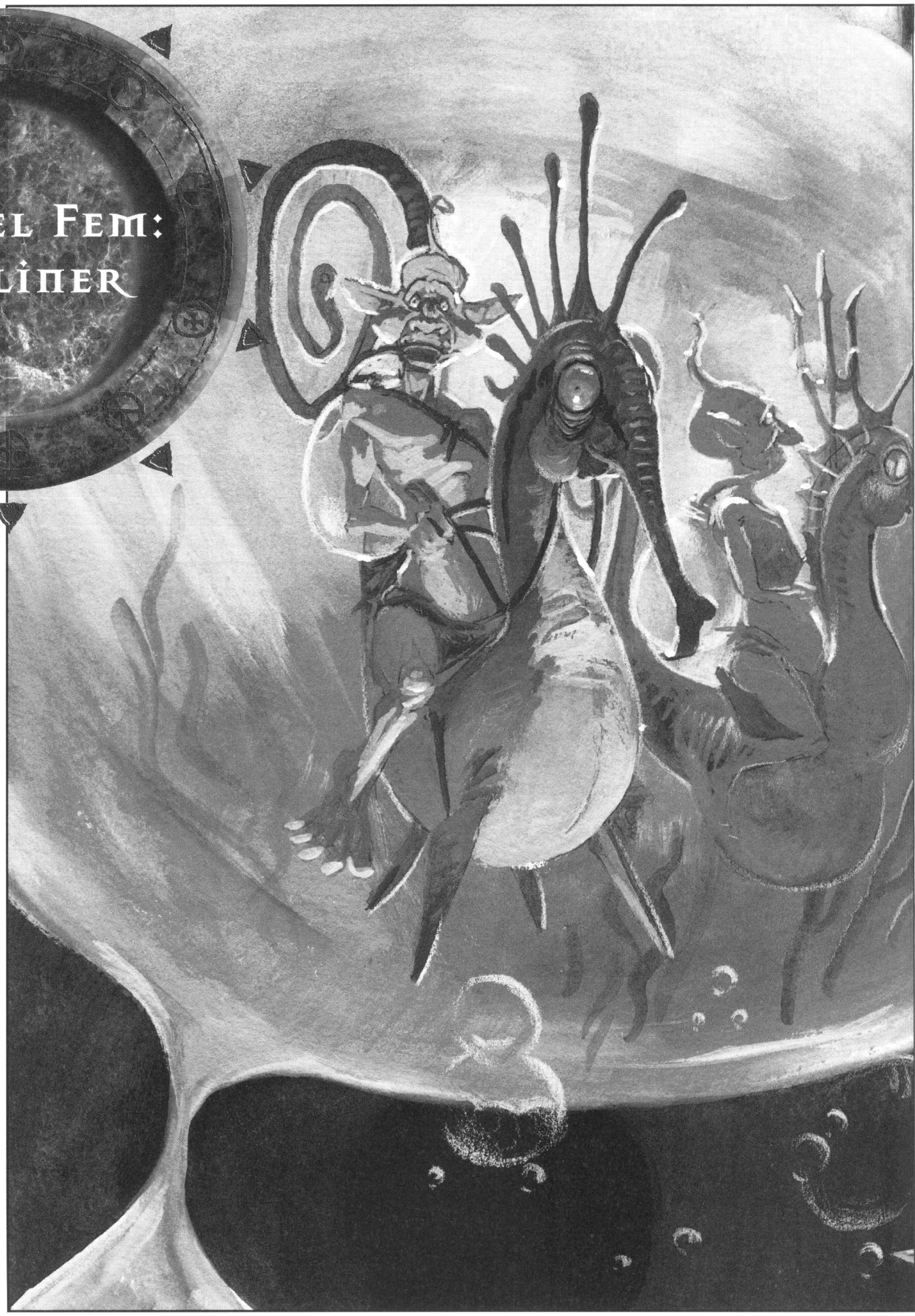
En wiki bär alltid ytterst propra kläder av wongosiskt snitt, heraldiska symboler som visar hans rang och hustillhörighet, en tub med ett antal kontrakt av olika slag, redo att skrivas under. Han får också alltid ett par brutala livvakter, vanligen en orch och ett troll.

• Det är inte ovanligt att man låter en wiki specialisera sig på en särskild typ av affärsbekanta, låter honom lära känna deras kultur, traditioner och temperament, för att sedan kunna föra förhandlingarna på deras villkor och på så sätt visa respekt för deras traditioner. ”Känn din fiende och du skall segra”, som fältherren Madicus en gång sa.

• Wiki, precis som många andra wongoser, ägnar sig med glädje åt den förtjusande konstartens origami, pappersvikning. Med hjälp av endast ett papper och de små knubbiga wongosiska händerna skapar de fantastiska föremål, uppblåsbara kuber, vingflaxande tranor, bistra bergslejon och sköna skepp som fridfullt kan guppa fram över de konstgjorda dammarnas spegelblanka vattenyta.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

KAPITEL FEM: GOBLINER



Jaså, du vill att jag skall berätta om goblinerna för dig. Tja, de är väl de enda svartblod vi har kvar att prata om innan vi är färdiga för den här gången, men vi kanske ses igen? Säkert. Om jag skall berätta om goblinerna för dig tänker jag inte låta dig höra allt det där struntpratet om att de är lögnaktiga som giriga alver, tjuvaktiga som gargoyler, glömska som orchiska åldermän och trögtänkta som troll. Om det inte är sant? Visst är det sant, men det finns så mycket annat spännande att berätta om goblinerna...

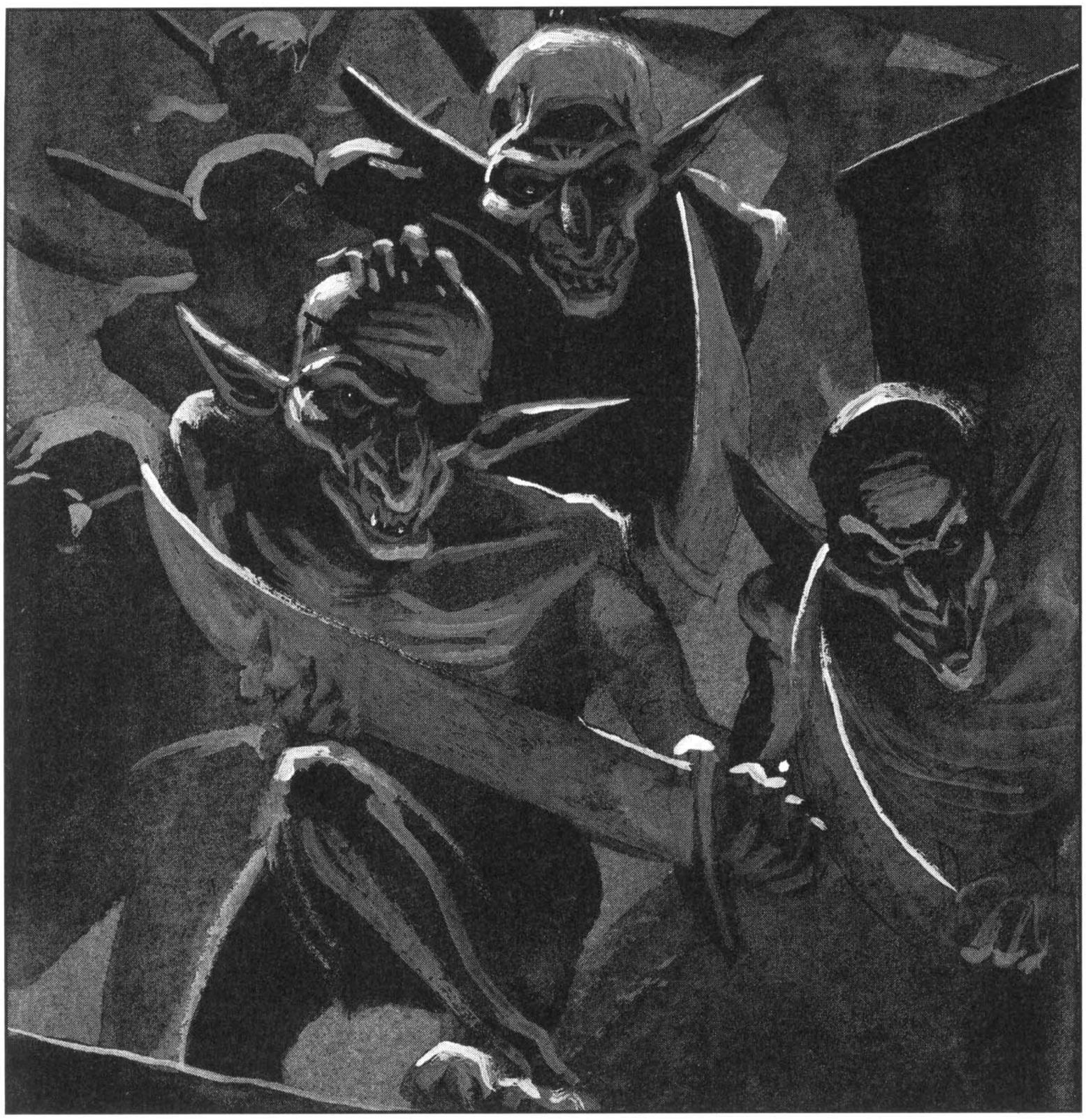
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

GOBLINERNA — DE HEMLIGHETSFULLA

Goblinerna är ett av Chronopias i särklass mest mystiska folk, deras hemligheter och liv i undangömdhet överträffar den sabranska mystiken, de Hängivnas mörka hemligheter och dvärgarnas isolationism. Gömda hundratals meter under marken i den kända världens största labyrint byggd av mänsklig hand, de chronopiska kloakerna, har de slagit sig till ro och byggt sina städer. På tryggt avstånd från den hårda chronopiska vardagen, på behörigt avstånd från de svartmuskiga hyrsvärden, från de lätt vansinniga magikerna och deras vildsinta kusiner – orcherna, trollen och resarna. Men det har inte alltid varit så, i alla fall inte om man får tro de goblinska legenderna.

Enligt goblinerna själva så var de två första chronopierna två urgobliner som hade färdats till platsen från ett länge sedan glömt sagoland där de hade levt i kärlek och harmoni med djur och natur. Urgoblinerna var långa och ståtliga, hade ädla drag. De var mer högresta än högländarna, vackrare än den vackraste degasalv, konstnärligare än belisariusalverna och visare än vilken galdermästare som helst. Deras hår var som spunnet sabranskt siden, deras hy lika len som en blankslipad dvärgiska vredesyxa och deras röst lika vän som den faltrakiska näktergalens sång. Och till sin hjälp för att skapa ett paradis på jorden hade de Loc-dawn, den ursprungliga skaparkraften, snärjd av gudarna i ett enda fullkomligt föremål som strålade av magisk energi och övernaturliga vibrationer. I sann oskuld grundlade de staden Chronopia och födde ett antal barn, vilka själva senare kom att föda barn och sedan också de fick barn. Det är därför alla gobliner är släkt – de har samma förfäder. När det unga Chronopia blomstrade skall människorna och alverna ha kommit och besegrat goblinerna, drivit ut dem ur tornen ned under marken, men den berättelsen har du säkert redan hört. Jag tänkte väl det. Om det är sant? Jag vet inte, alverna och människorna hävdar att allting är kloakstinkande rappakalja om man frågar dem och det finns egentligen ingen anledning att bli förvånad över att de har den inställningen. Som bekant är det ju segraren som skriver historien och om det gick till som goblinerna hävdar förlorade de ju onekligen och alltså är den chronopiska historieskrivningen en mänsklig och alvisk angelägenhet och ingenting för gobliner. Alltså skulle man kunna säga att det faktum att människorna och alverna hävdar det motsatta faktiskt bevisar att goblinerna egentligen har rätt. Helt ärligt skulle det faktiskt inte förvåna mig det minsta. Konstigare saker har man ju varit med om i den här staden. Men det intressanta i historien är egentligen inte att goblinerna var först på plats utan snarare, tycker jag i alla fall, att goblinerna faktiskt en gång i tiden har varit ett ädelt folk, och kanske inte alls skulle ha kommit att bli svartblod om det inte vore för kloakexilen. Jag menar, några tusen år i kloakerna kan ta kål på vem som helst, men goblinerna dukade inte under, de anpassade sig. De blev mer och mer kortväxta för att obehindrat kunna rusa fram i de underjordiska gångarna, klämma sig genom trånga latringångar och gatubrunnar och de antog kloakvattnets grönbruna färg, för att kunna gömma sig för sina fiender och för att slippa tvätta sig så ofta. Anpassningen till Chronopias kloaker gick ganska väl, men det var någonting som gick fel, mycket fel. Goblinerna har alltid njutit av att para sig och när de flyttade ned i kloakerna förstärktes deras drifter något alldeles oerhört, de blev värre än brundusiska kaniner, parade sig med varandra åt höger och vänster, mor och far, syster och bror, moster och farfar, faster och morfar. Det var så degenerationen började. Gradvis blev de svagare, fulare, klenare och kinkigare. Barn föddes med enorma näsor, styltliknande ben, jättelika huggtänder, ögon stora som trollnävar, oregelbundet formade puckelryggar och håriga som ludna pansarbufflar. Den lustfyllda inaveln hade börjat ta ut sin rätt och tillsammans med det mörka obehagliga inflytandet från den chronopiska underjordens dolska krafter, drömmande nattsvarta makter, började goblinernas sinnen att förvridas – det här är givetvis ingenting som de erkänner själva. Från att ha varit ansvarskännande och njutbara individer med en rik kultur blev de småsmåla, tjuvaktiga, lögnaktiga grönbruna dvärgar med spetsiga näsor och öron och gulaktiga ögon. Vi kan ju inte klandra goblinerna för att de har blivit som de är. Säg den ras som klarat sig helskinnad undan det

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



depraverande chronopiska inflytandet. Det finns inte någon som kan leva i en sådan här stad utan att deras sinnen förmörkas, deras tankar dunklas och deras forna moral sakta men säkert suddas ut. Men det är kanske inte en godtagbar ursäkt, och än mindre till någon tröst för de arma goblinerna om utvecklingen, eller regressionen, fortsätter att marschera på i den här takten, som en kohort stolta höglänska ordenskrigare spränger fram över högländernas slätter, så kommer goblinerna att i alla avseenden vara underlägsna till och med kloakråttorna om ett par hundra år – ett öde så grymt att det knappast ens hade kunnat utvecklas av de Hängivnas mest förfallna och perverterade tempelmästare. De kommer att krypa fram genom kloakgångarna, en tvärhand höga och pipa ikapp med de under taknockarna nyfödda sekudaungarna.

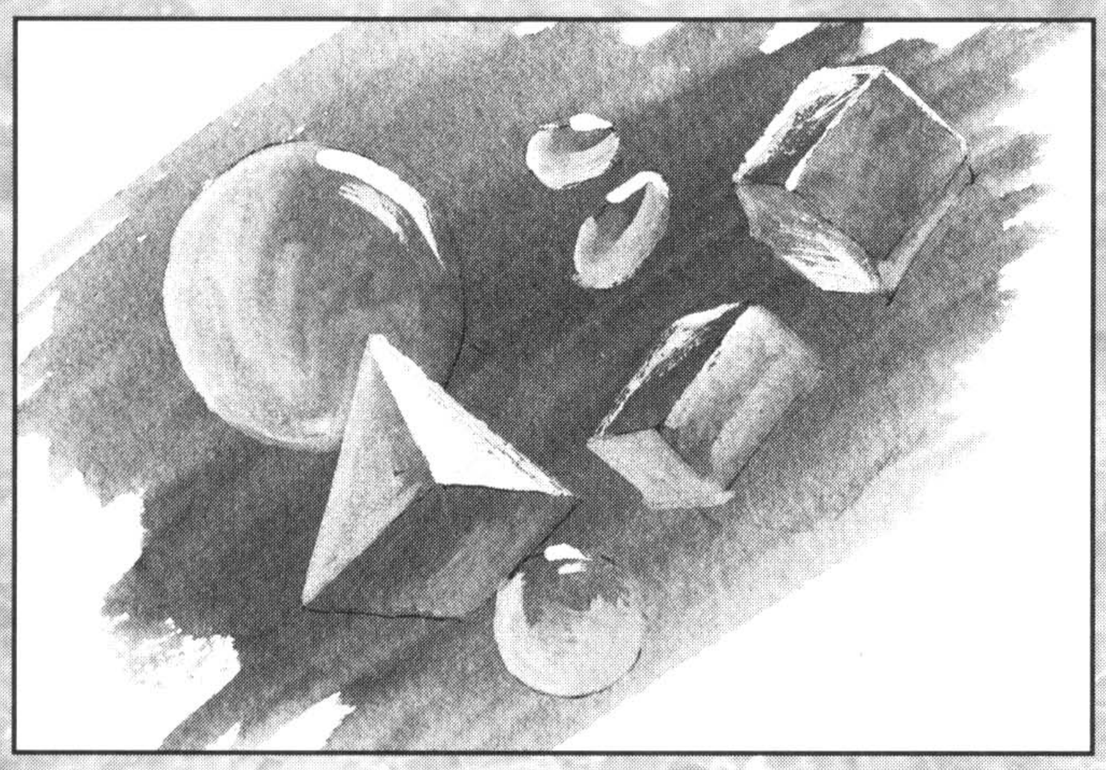
Den frodiga inaveln och det gemensamma ursprunget i de två urgoblinska förfäderna gör att alla gobliner är släkt med varandra på ett eller annat sätt. Goblinerna har en mycket strikt hierarki som är baserad just på släktskapsrelationer, vilket kan göra saker och ting en smula knepigt. Det är nämligen möjligt att två gobliner är både syskon, föräldrar och kusiner och att då veta hur man skall förhålla sig till varandra är inte det lättaste. Den goblinska hierarkin reglerar sådana saker som vem som får den bästa biten av kloakråttan, sover på den varmaste platsen i bohuset, hur man hälsar – om man får ta i hand, bara nicka vänligt eller falla på knä, hur man tilltalar varandra och i vilken ordning man skall gå i genom och upp ur kloakerna. En annan liten lustig detalj är att det finns en del gobliner som kräver att man när man träffas skall fråga hur alla i familjen mår, en efter en. Eftersom det inte är ovanligt att goblinfamiljer, alltså bara den närmaste släkten, består av upp till hundra små kroknästa typer, kan det ta timmar att utbyta artighetsfraser mellan två gobliner som möts i kloakerna. Om alla gör det? Nej, det var ju just det jag sa – det är bara vissa, lite extra knäppa gobliner som sysselsätter sig med sånt tidsslöseri.

Den goblinska historien är dessutom fylld med intressanta berättelser om infiltration och bisarra konspirationsteorier. I goblinernas led har det med jämna mellanrum hävdats de mest förvånansvärda saker, det är faktiskt imponerande att någon ras kan se sig själv som så betydelsfull än den chronopiska historien. Stundtals får de alverna att framstå som ödmjuka i jämförelse snarare än som de utpräglade, översittaregoister de faktiskt är. De har hävdat att kejsaren spridit brunstmedel i kloakvattnet, att man försökt förgifta kloakvattnet med svart lotus och andra onyttigheter för att goblinerna skall föda konstigare och konstigare barn. Dessutom hävdar man med bestämdhet att de skäggiga stumpegubbarna, ja, det är vad de kallar dvärgarna, inte helt sällan klär ut sig till gobliner och sår sin vildhavre för att ytterligare försämra för de redan illa behandlade stackars gobli-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Bubbelvatten

Bubbelblåsarna har en rad olika märkliga bubbelvatten som de kan använda för att uppnå olika effekter med sina regnbågsskimrande, fjäderlätta såpbubblor. För att lyckas använda ett bubbelvatten måste man lyckas med ett färdighetsslag för Bubbelblåsande. Vissa av bubbelvattnen är svårare att använda och är därför försedda med en CL-modifikation. Större bubblor ger givetvis större effekt (exempelvis dubbel räckvidd eller dubbel skada) men är svårare att blåsa. Varje extra storlek på en bubbla ger –2 i CL. Det går också bra att blåsa flera minder bubblor med samma handling. CL minskar i sådana fall på samma sätt som när man blåser större bubblor.



BOBBERS PANGVATTEN

CL-MODIFIKATION: –2
RÄCKVIDD: FV/2 RUTOR
VARAKTIGHET: OMEDELBAR
Bobbers pangvatten ger upphov till explosiva såpbubblor (1T3 i skada) som exploderar så fort de kommer i kontakt med någonting som normalt skulle få dem att spricka. Varje extra storlek på bubblan ökar skadan med 1T3.

DÖDSVATTEN

CL-MODIFIKATION: –6
RÄCKVIDD: FV/2 RUTOR
VARAKTIGHET: OMEDELBAR
Inuti en bubbla av dödsvatten bildas det en fruktansvärt giftig gas (STY 10+2 per storlek) som släpps lös i ett 2x2 meter stort gasmoln när bubblan spricker. Ett bubbelvatten som är riskabelt att använda även för bubbelblåsaren.

FLYGVATTEN

CL-MODIFIKATION: –3
RÄCKVIDD: –
VARAKTIGHET: FV STRIDSRUNDOR
Bubbelblåsaren gör en såpbubbla som är tillräckligt stor för att lyfta honom uppåt, mot himlen och eventuella tak. Bubbelblåsaren kan inte styra bubblan på något sätt.

FRÄTVATTEN

CL-MODIFIKATION: –2
RÄCKVIDD: FV/2 RUTOR
VARAKTIGHET: OMEDELBAR
Frätvattnet är precis vad det låter som, ett ytterst besvärande och frätande vatten. Varje träffande bubbla betraktas som en syraattack med STY 6. STY ökar med ett för varje extra storlek på bubblan.

GEBISH HEMLIGHETSVATTEN

CL-MODIFIKATION: –5
RÄCKVIDD: FV/2 RUTOR
VARAKTIGHET: FV/2 STRIDRUNDOR
Det hemlighetsvattnet träffar måste lyckas med ett motståndsslag mot PSY 10 eller bli osynligt (observera att det gäller bara just den delen av föremålet som träffas av bubblan).

KLETVATTEN

CL-MODIFIKATION: –
RÄCKVIDD: FV RUTOR
VARAKTIGHET: 2T20 STRIDSRUNDOR
Kletvattnet är ytterst besvärande för den som hamnar i dess väg. Allt som kletvattnet träffar blir kletigt och kräver ett motståndsslag mot STY 13 för att slitas loss.

NATTVATTEN

CL-MODIFIKATION: –3
RÄCKVIDD: FV/2 RUTOR
VARAKTIGHET: OMEDELBAR
När en bubbla spricker utlöser den en MÖRKER E1 på platsen där den sprack. Besvärjelsen drar inga PSY från bubbelblåsaren utan försörjs av Chronopias magiska energi.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

nerna. Därför har goblinerna försökt göra det samma, men utan framgång. Vad? Ja, de har klätt ut sig till dvärgar och försökt ta sig in i Stubbstan i jakt på dvärgiska kvinnor. Inte ens deras mest fingerfärdigt förfärdigade magiska lösskägg har kunnat hjälpa dem i deras kamp mot de krumbenta girigbukarna. Man har försökt göra det samma mot alverna, men inte heller där har försöken rönt någon framgång. Om det inte finns någon som försökt göra någonting åt inaveln annat än att hämnas? Det verkar inte särskilt konstruktivt? Det finns berättelser om ett goblinrike – det kallas Lustgården – som ligger långt under den chronopiska markytan, längst ned i den mytomspunna Labyrinten, den labyrint som enligt chronopiska folksagor skall leda till tusen mörka världar bortom ljuset, väl gömt för nyfikna blickar och skyddat från kloakpatrullernas och tunnelkrigarnas bruta-

liteter. Varför det kallas Lustgården. Ja, det är i alla fall inte för att det har särskilt mycket gemensamt med de Tusen fröjdernas gata och de skabrösa utsvävningar folk och fä ägnar sig åt där. Lustgården är ett goblinrike där man sedan flera generationer kraftigt reglerar umgänget mellan goblinerna, så att ingen kilar iväg om kramas extra länge med någon närmare släkting än sin tremenning. Den som bryter mot reglerna slängs omedelbart ut ur riket och får aldrig komma tillbaka. I Lustgården är goblinerna inte fula, elaka och äckliga, utan de börjar återfå lite av sin forna prakt, ser ut som leende förvuxna människobarn som rider omkring på stora sjöhästar och lever sina liv i stora glaskupoler under det klara vattnet som lyses upp av tusentals och åter tusentals vackra färgglada fiskar och flourenscerade svampar. Sant? Det har jag ingen aning om, men några tunnelkrigare skall en gång ha fångat en oförsiktig goblin från lustgården som hade förirrat sig en bit upp i Labyrinten på sin sjöhäst. De finns uppstoppade på Vetenskapsakademin, men många röster har höjts om att det skall vara skickliga förfalskningar konstruerade av en dvärgisk medicus. Vad jag tror? Jo då, jag tror nog allt att Lustgården finns därnere någonstans, men jag tror inte att vi någonsin kommer att hitta den, inte förrän det är försent och goblinerna redan har tagit över hela verkligheten. Men nu är det dags att sluta prata en massa strunt och istället diskutera goblinerna. Hur var det nu, hade du funderat på att bli tunnelkrigare? Okej, då skall jag ta och berätta lite för dig om goblinernas sysselsättningar, vad de gör.

Det finns ingen ras eller folkslag i hela Chronopia som har en så otroligt strikt arbetsfördelning som goblinerna, minsta lilla småsak administreras av en särskild person inom familjen som dessutom har tilldelats ett särskilt epitet för den uppgift han utför. Samlaren är den goblin som har fått i uppdrag att ge sig ut på stadens gator och torg för att leta efter livsnödvändiga saker, som ruttna köttben, mögliga läderstövlar, ruttna filtar, trasiga tunnor och välfyllda penningpungar, som han sedan tar hem till lägret och ger till glitterväktaren som tar hand om alla släktens skatter, goblin älskar nämligen saker och ting som blänker. Man kan sitta i timtals runt lägerelden och skicka runt illa putsade tennstop, buckliga silverfat och konstiga kristaller bara för att njuta av de ofantliga rikedomar och den outsägliga skönhet man äger, för att påminna sig om det som varit och det som komma skall, när goblinerna återigen skall skina ikapp med silverfaten och guldskedarna. Jägarna kallas de som jagar kloakråttor, tunnelmaskar, vildhundar och katter och stolta släpar hem det fällda bytet, som sedan rensarna styckar och benar ur. Varje by har ett par husväktare som ser till att hyddor-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

na alltid är i god form, en släktmoder som håller reda på vilka alla är släkt med och för in det på det stora släktträdet som finns i varje goblinsk släkt, en eldare, som sköter det pyrotekniska och några pillare som fixar och donar med det mesta. Bubbelblåsarna är ett slags goblinska shamaner, även om de också är magiker och sagoberättare. Sedan finns de riktiga shamanerna och de stolta sökarna, de gobliner som utvalts till att söka efter Loc-dawn. Kloakvattnet i Chronopia brukar innehålla de mest fantastiska saker, man upphör verkligen aldrig att förvånas när man får höra vad som runnit ut i hamnen. Lik förpackade i allt från dvärgiska öltunnor till magiska helrustningar av Hängiven tillverkning, överfulla skattkistor, rykande magikerhattar, vackert utsirade sarkofager, slitna uppstoppade frakiska bergslejon och förarlösa kloakkajaker. Därför har goblinerna särskilda fiskare som spenderar sin tid med att glida runt i kloakerna, lägga nät och plocka upp den drivved som fastnar i dem. Hämnarna kallar man sina ytterst medelmåttiga lönnmördare. De är veritabla virrhjärnor som har svurit att hämnas på etablissemanget och spenderar hela sitt liv med att planera en enda självmordsattack, som dessutom ytterst sällan lyckas. Onödigt? Det är nästan så att jag är beredd att hålla med dig på den punkten. Några som har en betydligt nödvändigare sysselsättning är vakarna och spejarna som ser till att ingen kan närma sig lägret utan att upptäckas. De monterar diskreta fällor, larmanordningar och sitter och spanar ut över kloakgångarna från igenbommade kloakbrunnar, gömda tunnlar och hemliga goblinska gömställen. Det är spejarna och vakarna som brukar lägga kraftiga krokben för kloakpatrulllerna, ibland så kraftiga att de stackare som överlever är vettskrämda för resten av sitt liv och drabbas av panik så fort de får syn på en gatubrunn. Bara det en utmärkt anledning för dig att avstå från att ge dig in i kloakrensarbraschen. Tro mig, det finns betydligt roligare saker att göra i Chronopia än att smyga omkring med träck upp till halsen och sedan plötsligt bli överöst av fiskrens, stenar och extrementer samtidigt som ett tjugotal vildsinta gobliner med nyslipade bestick kastar sig över dig, klänger sig fast runt din hals, runt dina ben, i ditt hår, på din rygg och sakta drar ner dig under vattnet där dina lungor fylls med det allt annat än rosendoftande kloakvattnet samtidigt som de vildsinta små odjuren gnager köttet från dina ben och du inte förmår göra någonting annat än stänga dina ögon och dö. Du tror mig? Utmärkt. Då kanske du avstår från att gå till värvningskontoret i morgon? Verkligen utmärkt.

Någonting annat som kan vara bra att veta om goblinerna är att de inte är ensamma i sin underjordiska kamp mot makten, om härligheten. De har en hel del finurligheter och mystiska varelser till sin hjälp. En av de mest fantastiska goblinska uppfinningarna torde vara kloaktuben. Kloaktuben kan vara en urholkad trädstam, stulen direkt från någon av de ljuvliga chronopiska parkerna, ett ekfat som en gång i tiden innehöll utsökt dvärgiskt öl, stulen direkt från en muggig tavernas bakgård eller en stor likkista, uppgrävd och stulen direkt från någon av den mördande staden Chronopias otaliga kyrkogårdar, som tjänar som fordon, under vattnet. Kloaktuben tätas av pillarna och förses med en lucka som kan öppnas för att släppa ut goblinerna samt några andningsrör som kan stickas upp över kloakvattnets yta om man får svårt att fylla lungorna. Sedan dras den genom kloakerna av slamkrypare, stora, bruna, slemmiga djur med väckade ryggar som lyder goblinernas minsta vink. Hur de navigerar? Fråga mig inte, men jag vet att kloaktuben har gett både en och annan kloakkrigare en obehaglig överraskning.

Fast de värsta av goblinerna är utan tvivel kloakpiraterna, ett gäng fullkomligt vansinniga krigargobliner som av en eller annan anledning blivit utkastade ur sin familj. De är så illaluktande att de inte längre får kalla sig gobliner för sina bröder och systrar, så tjuvaktigt urusla att de enda de kan ty sig till är varandra. De slåss och skriker, dricker och härjar vart de kommer och kastar sig över oskyldiga kloakresenärer på ett så fegt och skamligt sätt att till och med en härdad goblin eller en perverterad degasalv skulle rodna under smutsen och sminket. Kallar sig själv för de brutalaste piratpojkar som någonsin seglat på de tio världshaven, trots att de aldrig varit längre ut på något hav än en tur genom de chronopiska hamnar, där de förövrigt brukar hamna i konflikt med Svarta fanan – stadens piratgille – eftersom de vägrar att underordna sig, något som inte ses med blida ögon. Just nu har faktiskt Svarta fanan och kloakpatrullerna samordnat en stor aktion mot just kloakpiraterna, för att se till att det blir åtminstone viss ordning i den chronopiska underjorden. Ett hedervärt initiativ på min ära. Man måste sätta vissa gränser.

Var det något mer du ville veta? Inte det. Bra för jag är faktiskt tvungen att gå nu, har en hel del intressandta göramål som väntar. Skall diskutera lönnmordsmetoder med en sabransk skuggmästare. Men vi kanske ses någon gång även om Chronopia är stort.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

KLOAKBYARNA

I de infamösa, djuplodande, i det närmaste oändliga chronopiska kloakerna lever det stinkande folket goblinerna ett sorglöst liv genom att stjäla och luras. Sina bostäder bygger de i torrlagda tunnlar, mystiska hålrum, små naturliga grottor och ovanför det ibland oroväckande trögflytande och nedskitade vattnet händer det att de bygger städer på pålar, av samma karaktär som resarna, även om hantverket är betydligt taffligare utfört här nere i kloakernas mörker än i den magnifika Träskstaden. Här beskrivs en typisk goblinboning som den kan te sig i de chronopiska kloakerna.

De runda ringarna på kartan är de pålar som byn är byggd kring. De sticker upp en dryg halvmeter över golvet och används av goblinerna för att sitta på och ta skydd bakom om eventuella storvuxna inkräktare skull komma på besök. Pilarna markerar strömriktningen i kloakerna.

1. **Hängbro.** Den streckade plankan sitter lös. Den oförsiktige som misslyckas med ett normalt SMI-slag finner sig själv flytande med strömmen.

2. **Hängbro.** Se 1.

3. **Eldstäder.** Vid eldstäderna tillagar jägarna och rensarna maten under överseende av eldarna. Om det skulle börja brinna någonstans finns det alltid två hinkar som hänger ned i vattnet och som man kan dra upp vid behov.

4. **Falluckor.** Hela den lilla kloakbyn är försedd med rikligt med falluckor. Falluckorna är markerade genom att de insmorda med råtturin så att de glömska goblinerna själva skall slippa trilla ner genom dem stup i kvarten. För att undvika att falla ner genom en fallucka måste man lyckas med ett Svårt SMI-slag. Några av falluckorna är försedda med burar där den olycklige blir instängd genom att ett galler skjuts för. Den inspärrade stackaren blir ett hjälplöst offer för hungriga kloakråttor och ivriga gobliner.

5. **Boningshyddor.** Här sover goblinerna tätt intill varandra. I golvets mitt finns det en lucka som fungerar som flyktväg.

6. **Krog.** För att efterlikna de chronopiska idealen så mycket som möjligt har man inte kunnat motstå frestelsen att bygga sig en liten taverna där man kan supa varandra under bordet, kasta stolar och ha regelrätta slagsmål.

7. **Rådssal.** Det stora huset där den stora övergoblinen spenderar sina dagar (på nätterna sover han hos någon av sina fruar i boningshyddorna). Här hålls alla rådslag och viktigare möten där man berättar hur man gör framsteg i sin kamp mot de elaka, föraktansvärda människorna, och här hänger också det stora släktträdet.

8. **Förråd.**

9. **Ruttet.** Goblinerna undviker medvetet det här området.

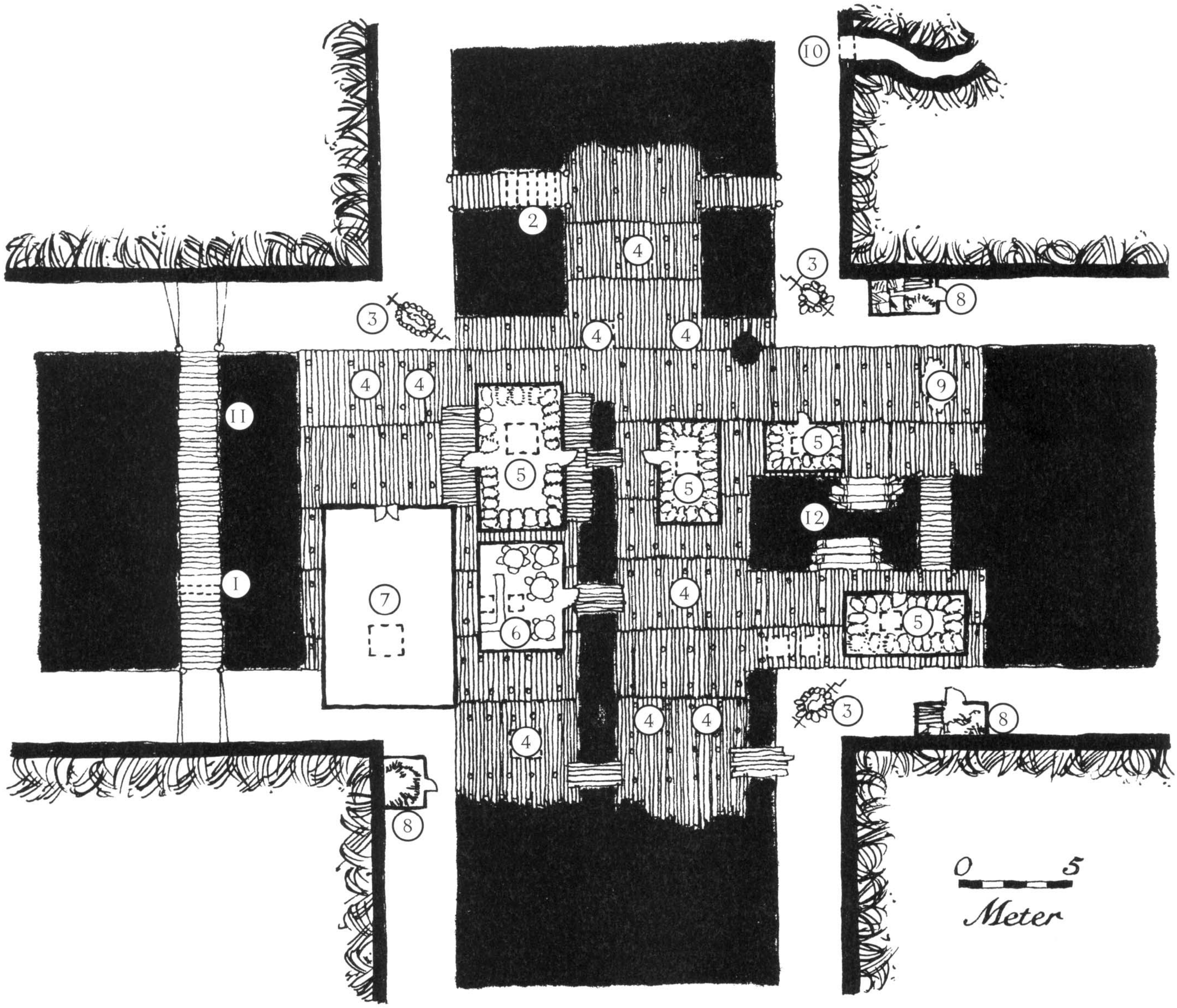
10. **Flyktväg.** En dold dörr döljer denna smala flyktväg. Troll och andra bredaxlade typer med tunga axelskydd kommer garanterat inte förbi utan får ge upp sitt förföljande.

11. Här ute är plankorna inte tjockare än att de precis bär en eller ett par gobliner. Blir belastningen större brister de obönhörligen och förpassar den olycklige ned i kloakvattnet.

12. **Hamn.** Här har man sina flottar, stockar och kloaktuber.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KLOAKBYARNA



DRAKAR OCH DEMONER AR © RIOTMINDS AB

HUR DU SKAPAR EN GOBLIN

Det här är inga helt nya regler för hur du skapar en orch utan du använder fortfarande grundreglerna när du skapar din rollperson. Här presenteras dock regelförslag, två nya goblinyrken, ny utrustning, nya nackdelar, särskilda rasförmågor och en tabell som klargör dina allt annat än okomplicerade släktförhållanden – allt för att du som goblin skall kunna leva ett spännande och fartfyllt liv i de chronopiska kloakerna såväl som på de blodsbestänkta gatorna. Allt detta är givetvis bara förslag. Det är du som SL som avgör vad du vill använda.

Alla led i skapelseprocessen som inte omnämns här fungerar precis som i grundreglerna.

BAKGRUNDSPOÄNG

Bakgrundspoäng fungerar och används precis som i grundreglerna, men alla har inte 125 BP. Istället kan man välja mellan tre olika nivåer – goblin, veteran eller hjälte. Det antalet särskilda förmågor gäller den yrkeskategori goblinen tillhör. Är han en sökare använder han sig av de särskilda förmågorna ur *Svärd och svartkonst*, är han en bubbelmakare använder han sig av de särskilda förmågorna i *Magi i Chronopia*, eller kanske till och med *Mörkrets väktare*. Givetvis går det utmärkt att använda de särskilda förmågorna i grundreglerna om man så önskar.

RASFÖRMÅGOR

Alla svartblodsraser har ett antal förmågor som är unika för deras ras, förmågor som inte är tillgängliga för några andra av deras hopplöst överlägsna kusiner. Beroende på vilken erfarenhetsnivå du valt får du göra ett visst antal slag på tabellen.

SLÄKTTABELL

Goblinerna är kända för sina ytterst komplicerade släktförhållanden, i stort sett är alla gobliner släkt med varandra, eftersom de alla härstammar från de två urfäderna, och under årens lopp har man blandat och givet efter bästa förmåga, inte alltid utan att hoppa utanför skaklarna. Varje goblin skall pliktskyldigt slå 1T4+2 slag på tabellen nedan för att se hur den närmaste släkten är utformad. Att vi i tabellen använder oss av de manliga beteckningarna på exempelvis syskonförhållanden är av praktiska skäl. Meningen ”Du är din egen farbrors storebror” skulle lika gärna kunna vara ”Du är din egen farbrors storasyster”. Inom parentes anges antalet släktingar av den aktuella typen som man har (observera att relationen givetvis bara gäller för en av de aktuella släktingarna). Alla modifikationer är kumulativa.

NACKDELAR

Den berömda goblinska inaveln har gjort att rasen allt efter som åren förflutit kommit att bli mer och mer degenererad, försvagad och rik på intressanta abnormiteter. Fascinerande avvikelser och mystiska mutationer blomstrar hos de glada, men tjuvaktiga, gobliner. Fenomenet är omtalat i hela Chronopia och har blivit så uppmärksammat att man instiftat en hel fakultet vid Vetenskapsakademin enbart för studier av ”det goblinska förfallet”. Alla gobliner har ett antal nackdelar, de flesta fysiska avvikelser från den goblinska normen, beroende på vilken erfarenhetsnivå de har valt (se Bakgrundspoäng).

	GOBLIN	VETERAN	HJÄLTE
BP	125	150	175
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR	1	2	3
RASFÖRMÅGOR	1	1T2	1T3
NACKDELAR	1T2	1T3	1T4

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

2T6	FÖRMÅGA
2	MAGIKER. GOBLINEN FÅR GRATIS FV 8 I EN VALFRI MAGISKOLA, SOM DESSUTOM BETRAKTAS SOM EN YRKESFÄRDIGHET FÖR HONOM. HAN FÅR LÄRA SIG BESVÄRJELSER INNAN SPELET BÖRJAR.
3	KAMELEONT. GOBLINEN HAR EN ENASTÅENDE FÖRMÅGA ATT SMÄLTA IN I SIN OMGIVNING, SÄRSKILT I KLOAKERNA, DÅ HANS GRÅ-GRÖNA HUD SKIFTAR FÄRG EFTER OMGIVNINGEN. CL FÖR GÖMMA SIG ÖKAR MED 10 I KLOAKERNA OCH 5 I ÖVRIGA CHRONOPIA.
4	RÅTTVÄN. DET FINNS INTE EN KLOAKRÅTTA I CHRONOPIA SOM SKULLE FÅ FÖR SIG ATT GE SIG PÅ DEN ARMA GOBLINEN. I STÄLLET FÖLJER DE EFTER DEN I STORA FLOCKAR OCH OM GOBLINEN BEFINNER SIG I FARA DYKER DET UPP 1T6 KLOAKRÅTTOR FÖR ATT FÖRSVARA HONOM.
5	HUGGTÄNDER. GOBLINENS GADDAR GÅR INTE AV FÖR HACKOR, UTAN STICKER UPP UR UNDERKÄKEN GENOM MUNGIPORNA OCH GÖR ATT HAN PÅMINNER OM ETT HUNGRIGT TUNNELSVIN. BETTET GÖR 1T6 I SKADA.
6	VÄGFINNARE. GOBLINEN HAR ETT OTROLIGT MINNE – ÅTMINSTONE FÖR OLIKA MYSTISKA VÄGAR MAN KAN FÄRDAS GENOM KLOAKERNA. VÄL NERE I KLOAKERNA KAN GOBLINEN INTE GÅ VILSE UTAN HITTAR ALLTID RÄTT. FÖRMÅGAN FUNGERAR INTE PÅ STADENS GATOR UTAN ENDAST I KLOAKERNA.
7	KLÅFINGRIG. DET FINNS FÅ FICKTJUVAR I STADEN CHRONOPIA MED SÅ LÅNGA OCH FLINKA FINGRAR SOM GOBLINEN. HAN FÅR GRATIS FV 10 I FÄRDIGHETEN STJÄLA FÖREMÅL.
8	LÅNGÖRAD. INGENTING SOM SÄGS, GÖRS ELLER HÖRS UNDGÅR GOBLINENS SPETSIGA ÖRON. DE FÅNGAR IN LJUDEN I OMGIVNINGEN SOM ETT HUNGRIGT TROLL ÖPPNAR MUNNEN FÖR EN FLOCK FLADDERMÖSS. CL FÖR UPPTÄCKA FARA OCH LYSSNA ÖKAR MED 5.
9	GOD SIMMARE. GOBLINEN ÄR EN FANTASTISK SIMMARE SOM RIKTIGT NJUTER AV ATT RUMLA RUNT I DET AV SUMPGASEN BEHAGLIGT TEMPERERADE CHRONOPISKA KLOAKVATTNET. GRATIS FV 15 I SIMMA SOM BETRAKTAS SOM EN PRIMÄR FÄRDIGHET FÖR GOBLINEN.
10	SMITTAD. GOBLINEN BÄR PÅ EN OBEHAGLIG INFEKTION SOM SPRIDS TILL PERSONER HAN HOSTAR, SPOTTAR, KRÄKS ELLER ANDAS PÅ. DEN SPRIDS OCKSÅ GENOM FYSISK KONTAKT. OM MAN INSJUKNAR (NORMALT FYS-SLAG) DRABBAS MAN UNDER HÖG FEBER I TVÅ VECKOR OCH ÄNDRAR UNDER SJUKDOMSTIDEN FÄRG VARJE TIMME. (HAR DU TILLGÅNG TILL MAGI I CHRONOPIA KAN DU ANVÄNDA DIG AV TABELLEN PÅ SID 46.)
11	TROLLHUD. GOBLINENS KROPP ÄR TÄCKT AV TJOCK LÄDERARTAD HUD SOM GER HONOM EN NATURLIG ABS PÅ 2.
12	UTVALD. DEN STOLTA GOBLINEN ÄR KLANENS OCH SLÄKTENS HJÄLTE, RASENS BORNE FÖRKÄMPE OCH SEGERHERRE. HAN BETRAKTAS MED YTTERSTA VÖRDNAD AV SINA NÄRMASTE SLÄKTINGAR OCH ANDRA GOBLINER SOM KÄNNER INNEBÖRDEN AV DE INSIGNIER HAN BÄR. HAN FÅR DESSUTOM ETT MAGISKT FÖREMÅL. DESS KRAFTER BESTÄMS I SAMRÅD MED SL.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

1T20	Släktrelation
1	DIN MORS KUSIN (1T6) ÄR OCKSÅ DIN SYSTERS (1T4) BROR.
2	DU ÄR DIN EGEN MORBRORS (1T6) STOREBROR.
3	DIN FARBROR ÄR OCKSÅ DIN SYSTERS (1T2) MORFAR.
4	DIN BRORS (1T4) BRYLLINGS KUSINSYSTER ÄR DIN LILLEBRORS VINDÖGDA FARMOR.
5	DIN SYSTERSONS (1T3) FAR ÄR OCKSÅ DIN KUSIN (1T4).
6	DIN HJULBENTA MOSTER (1T3) ÄR DIN FARS SYSTERDOTTER.
7	DU ÄR DIN EGEN FARBROR (1T3).
8	DIN FARFARS TANDLÖSA SYSTER (1T2) ÄR OCKSÅ DIN MORS SVÄGERSKA (1T4) OCH DIN FASTERS (1T2) SYSTERDOTTER.
9	DIN RÖDÖGDA TREMENNINGS (1T10) KUSINBARNS (1T4) MOSTER (1T3) ÄR DIN BRORS (1T2) SVÄGERSKAS (1) BRORSBARN (1T3).
10	DU ÄR DIN SYSTERS MORBROR.
11	DIN GAGGIGE FARFAR ÄR OCKSÅ DIN TRÄCKBETÄCKTA MOSTERS (1T2) SON.
12	DIN SPETSNÄSTA SYSTERS (1T2) FARMOR ÄR DIN KUSIN (1T8).
13	DU ÄR DEN SJUNDE SONEN AV EN SKELÖGD SYSTER TILL EN TVIVELAKTIG FASTERS FJORTONDE MAKE. DU FÅR EN EXTRA SÄRSKILD FÖRMÅGA.
14	DIN BROR (1T3) ÄR DIN FASTERS KUSIN.
15	DU ÄR FARBROR TILL DIN FARS STORASYSTERS (1T3) BRORSON (1T2).
16	DIN FJÄSKANDE, GRÖNFLÄCKIGA MOSTER ÄR DIN MORS DOTTER.
17	DIN AVFALLSSLUKANDE BRORS (1T3) FASTERS (1T2) KUSINS (1T6) FARBROR (1T4) ÄR DIN EGEN FAR.
18	DU ÄR DIN FARS MORMORS BRORSON (1T2).
19	DIN KUSINS (1T4) LOPPBITNA SYSTERSON (1T4) ÄR OCKSÅ DIN FASTERS (1) TREMENNING (1T2) OCH DIN MOSTERS (1T2) BRYLLING (1T3).
20	DU ÄR DIN FARS KUSIN (1T4).

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

2†20 NACKDEL

2	TANDLÖS. TÄNDERNA FÖRSVANN FÖR TVÅ GENERATIONER SEDAN, MEN GOMMEN ÄR HÅRD SOM STÅL.
3	KORTBENT. ENA BENET ÄR DUBBELT SÅ LÅNGT SOM DET ANDRA, NÅGOT SOM MÅSTE KOMPENSERAS MED ONATURLIGT HÖGA KLACKAR (VANLIGEN TROLLSKOR SOM SYTTS OM AV NÅGON FLINK SLÄKTING).
4	GLOSÖGA. GOBLINENS ÖGA ÄR TRE GÅNGER STÖRRE ÄN DET ANDRA, GULT OCH STÄNDIGT BLODSPRÄNGT.
5	HÅRIG. HELA GOBLINENS KROPP ÄR TÄCKT MED TJOCKT, STRIPIGT HÅR, UNGEFÄR SOM PÅ EN SÄMRE CHRONOPISK VILD-HUND MED BEGYNNANDE SKABB.
6	STORKHALS. DEN STACKARS GOBLINENS HALS ÄR TRE GÅNGER SÅ LÅNG SOM NORMALT, NÅGOT SOM LÄMPAR SIG UTOMORDENTLIGT FÖR SPANING UPP GENOM GATUBRUNNAR.
7	PUCKELRYGG. EN PUCKEL AV EN WONGOS STORLEK PRYDER DEN ARMA GOBLINENS RYGG, BÖRDAN ÄR ALLT ANNAT ÄN LÄTT ATT BÄRA.
8	TOLVFINGRAD. GOBLINEN HAR SEX FINGRAR PÅ VARJE HAND OCH SEX TÅR PÅ VARJE FOT.
9	BÄRARMAR. GOBLINENS ARMAR ÄR ONATURLIGT LÅNGA OCH SLÄPAR I MARKEN OM HAN INTE KONCENTRERAR SIG PÅ ATT HÅLLA DEM UPPE.
10	VÅRTBÄRARE. HELA GOBLINENS KROPP ÄR TÄCKT MED OTÄCKA OLIKFÄRGADE VÅRTOR SOM ÄR YTTERST SMITTSAMMA OCH OFELBART SMITTAR VID BERÖRING.
11	KORTBENT. GOBLINENS BEN ÄR ALLDELES FÖR KORTA. HANS FÖRFLYTTNING MINSKAS MED 2.
12	FÖRKYLD. DEN STACKARS GOBLINEN HAR ETT SJUSÄRDELES KLENT IMMUNFÖRSVAR (–5 MOT SJUKDOMAR OCH GIFTER) OCH ÄR DESSUTOM STÄNDIGT FÖRKYLD, GRÖNGULT SNOR FORSAR UT UR HANS NÄSA SOM VATTEN SOM RINNER FÖRBI DVÄRGARNAS TURBINER.
13	BREDKÄFTAD. DET FÅR PLATS EN HEL DEL I GOBLINENS JÄTTELIKA KRÄVA. NÄR HAN GAPAR SER DET UT SOM OM HAN SKULLE KUNNA SVÄLJA EN MINDRE GÖDGRIS.
14	VINDÖGD. GOBLINENS ÖGA FAR RUNT SOM TVÅ FRIHETSBERÖVADE WONGOSISKA MÖRDARFÅGLAR. YTTERST IRRITERANDE FÖR DEN SOM FÖRSÖKER TALA MED HONOM.
15	DREGLARE. DET RINNER STÄNDIGT EN STRID STRÖM SALIV UR GOBLINENS HÄNGANDE MUNGIPOR. MED JÄMNA MELLANRUM SKAKAR HAN AV SIG HELA HÄRLIGHETEN PÅ SIN OMGIVNING.
16	VANDRANDE SKELETT. GOBLINEN ÄR ENDAST SKINN OCH BEN, INGENTING ANNAT. HAN SER UT SOM ETT VANDRANDE SKELETT SOM SVEPTS MED ETT TUNT TYGLAGER FÖR ATT INTE SE ALLTFÖR UPPSEENDEVÄCKANDE UT.
17	SLOKÖRAD. DEN STÄNDIGT DEPRIMERANDE GOBLINENS ÖRON HÄNGER SOM PÅ EN LEDSEN KANIN OCH ÄR AV UNGEFÄR SAMMA STORLEK SOM ETT PAR TROLLÖRON.
18	AVSKRÄDSÄTARE. DET ENDA GOBLINEN MED GLÄDJE KAN KALASA PÅ ÄR GAMMALT AVFALL, RUTTET TRÄ, MÖGLIGA YLLESTRUMPOR OCH KOMPOSTERADE BLOMMOR.
19	GASFYLLD. GOBLINEN SLÄPPER VÄDER OFTARE OCH MER HÖGLJUTT ÄN VAD SOM ANSES VÄLUPPFOSTRAT I CHRONOPIAS FINARE SALONGER.
20	STORNÄSA. DEN ALLT ANNAT ÄN UNDERSKÖNA GOBLINEN HAR EN NÄSA LIKA STOR SOM EN KNUTEN TROLLNÄVE. HAN SVÅRT ATT GÅ UPPRÄTT PÅ GRUND AV DEN OSEDVANLIGT OBEHAGLIGA BÖRDAN.

Fortsättning på sidan 72.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Fortsättning från sidan 71.

21 GLAPPKÄFT. GOBLINEN KAN INTE STÄNGA MUNNEN UTAN GÅR STÄNDIGT OMKRING OCH GAPAR, VILKET KAN VARA MINST SAGT JOBBIGT I KLOAKERNA. PROBLEMET KAN AVHJÄLPAS MED ATT MUNNEN KNYTS IGEN ELLER ATT MAN BORRAR ETT HÅL I KÄKEN GENOM VILKET MAN DRAR ETT SNÖRE.

22 MASKBITEN. GOBLINENS KROPP ÄR HEM FÖR ETT STORT UTBUD AV OLIKA OBEHAGLIGA INÄLVSMASKAR SOM LEVER I SYMBIOS MED HONOM, KRYPER IN OCH UT GENOM HÅL I KINDER, BEN, ARMAR OCH ÖGON.

23 FET. GOBLINEN VÄGER DUBBELT SÅ MYCKET SOM HAN BORDE. STO ÖKAR MED 1T3, SMI MINSKAR MED LIKA MYCKET.

24 SIMHUD. MELLAN FINGRARNA OCH TÅRNA PÅ GOBLINEN HAR DET VÄXT UT KRAFTIG SIMHUD. DEN ÖKAR GOBLINENS FÖRFLYTTNING I VATTEN MED 50%.

25 ÖVERKÄNSLIG. GOBLINEN ÄR EXTREMT ALLERGISK MOT NÅGONTING – EXEMPELVIS TRÄCK, SABRANSKT SIDEN, MAGISKA FÖREMÅL, SOLSKEN, TROLL, BLOMMOR ELLER RUTTNA GRÖNSAKER. NÄRKONTAKT MED ÄMNET KAN VARA LIVSFARLIGT FÖR GOBLINEN OCH GÖR 1T8 I SKADA VARJE TIMME. ÄTS DET FUNGERAR DET SOM ETT GIFT STY 10.

26 ÖRONLÖS. DE ÖRON SOM EN GÅNG BRUKLIGEN BARS AV GOBLINSLÄKTET HAR HOS DENNA GOBLIN FÖRSVUNNIT.

27 VISSLARE. GOBLINEN HAR ETT FEL PÅ LUFTRÖREN SOM GÖR ATT HAN ÅSTADKOMMER ETT HÖGT VISSLANDE LJUD NÄRHELST HAN ANDAS.

28 HORN. MITT I GOBLINENS PANNA SITTER TVÅ SMÅ, YTTERLIGT OANVÄNDBARA HORN, SOM FÖR TANKARNA TILL EN NÅGOT FÖRVUXEN DEMONETTE.

29 FÖR LITEN. PRECIS SOM GOBLINER VANLIGEN BÄR ALLDELES FÖR STORA KLÄDER BÄR DEN HÄR GOBLINEN EN ALLDELES FÖR STOR HUD, VILKEN VECKAR SIG SOM ETT SABRANSKT SIDENLAKAN SOM TROLLTRAMPATS.

30 RÄDD. GOBLINEN HAR DRABBATS AV EN FOBI. SLÅ ETT SLAG PÅ FOBITABELLEN I GRUNDREGLERNA ELLER LÅT SL HITTA PÅ NÅGOT EXTRA PROBLEMATISKT.

31 STYMPAD. DEN OLYCKLIGE GOBLINEN SAKNAR NÅGON VÄSENTLIG KROPPSDEL. VILKA EFFEKTER DET FÅR AVGÖRS AV SL.

32 STANK. GOBLINEN UTSÖNDRAR OBEVEKLIGEN ETT INTE HELT LJUVLIGT DOFTANDE SEKRET SOM FASTNAR PÅ ALLT I DESS NÄRHET.

33 MÖNSTRAD. HELA GOBLINENS KROPP ÄR TÄCKT MED ETT ABSTRAKT MÖNSTER SOM AV HANS KLANFRÄNDER ANSES VARA EN KARTA SOM SKALL LEDA DEM TILL DEN EFTERTRAKTADE LOC-DAWN.

34 BARN AV NATUREN. GOBLINEN GÅR ALLTID PÅ ALLA FYRA OCH HAR YTTERST SVÅRT ATT HÅLLA SIG UPPRÄTT PÅ BAKBENEN. HAN FÖRFLYTTNINGSFÖRMÅGA ÖKAR MED 50%.

35 BEFJÄDRAD. AV NÅGON ANLEDNING HAR GOBLINEN BEGÅVATS MED EN MINDRE MÄNGD HÖNSLIKNANDE FJÄDRAR SOM ÄR SLUMPMÄSSIGT SPRIDDA ÖVER KROPPEN.

36 STYLTBENT. GOBLINEN HAR OPROPORTIONERLIGT LÅNGA BEN. ÖKA STO MED 3 OCH FÖRFLYTTNING MED 2.

37 TAGGIG. HELA GOBLINENS KROPP ÄR TÄCKT MED MELLAN TVÅ OCH FEM CENTIMETER LÅNGA TAGGAR. GÖR 1 KP I SKADA PÅ DEN OFÖRSIKTIGE.

38 SUR MAGE. GOBLINEN HAR OVANLIGT KRAFTIG MAGSYRA SOM HAN OFTA STÖTER UPP. MAGSYRAN ÄR ETT FRÄTANDE GIFT MED STY 6.

39 DVÄRG. NATUREN HAR SPELAT GOBLINEN ETT SPRATT. TILL DET YTTRE ÄR HAN OTROLIGT LIK EN DVÄRG – HAN ÄR SATT, HAR ETT STORT YVIGT SKÄGG OCH DEN KARAKTÄRISTISKA NÄSAN, MEN PÅ INSIDAN ÄR HAN FORTFARANDE EN GOBLIN.

40 SL SPECIAL. ALLTING ÄR MÖJLIGT FÖR EN SÅ KONSTIG VARELSE SOM EN CHRONOPISK GOBLIN.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

BUBBELBLÅSARE

Du är en bubbelblåsare, en förvirrad och trögtänkt men stolt och serils utövare av ett av de äldsta yrkena i goblinsk tradition, blåsandet av livets välsignade bubblor, symbolen för verklighetens skörhet, för alltings trolska skönhet, för att det finns runda kloakbrunnar och för att man kan bli kletig om man lägger sin stora näsan i alldeles för mycket blöt. I bubblornas sfäriska form ser du en symbol för världens rundhet, för att den måste vara ett klot och inte platt som en mastodonttrampad wongos, som de galna vetenskapsmännen basunerar ut. Du har minsann smugit dig in på både en och annan föreläsning vid Vetenskapsakademin för att lära dig om deras så att du kan skapa nya, mäktigare och mer fullkomliga bubblor.

Som bubbelblåsare är det din plikt att se till att traditionerna upprätthålls, att folk gör som de ska och gör det rätt. Med dina bubblor i de mest skiftande färger, och ibland också former, det finns skickliga bubbelblåsare som förmår få både fyrkantiga och oktagonala bubblor att sväva genom luften, besvärjer du verkligheten, får den att snurra vidare, att aldrig stanna. Du välsignar varje nyfödd goblin, du ger dem med hjälp av bubblornas kryptiska språk deras namn och skänker era stolta krigare, sökarna efter Loc-dawn, de tjuvaktiga gatynglen och de bitska kloakpiraterna kraft och mod att trotsa den brutala och oändliga staden Chronopias outsägliga faror.

Med dig bär du alltid dina redskap, dina verktyg, dina spatlar, mojänger, en stor bubbelvattensbehållare fastspänd på ryggen och stora ringar för att doppa i bubbelvattnet. När du dansar fram på de chronopiska gatorna, i en besvärjande dans som får dig att nå kontakt med dina stolta förfäder i de övre sfärernas harmoniska tillvaro, tittar folk storögt på dig och undrar vad i hela fridens namn du håller på med, men de låter dig vara ifred eftersom de ser på dig som ett smutsigt barn, sysselsatt med barnsligheter. Vad de inte förstår är att du är en mäktig magiker som bara genom att andas kan få världen att förändras.

YRKESFÖRMÅGA

Bubbelblåsarens yrkesförmåga är den makt traditionen och den berömda goblinska vidskepligheten ger honom. Han kan genom det han gör få goblin att vinna eller förlora självförtroende (ger ±3 på CL för alla tänkbara färdigheter). Hans intensiva blåsande av bubblor har dock vanligtvis endast en irriterande effekt på andra – se dock Bubbelvatten på sidan 63.

YRKESFÄRDIGHETER

- BUBBELBLÅSANDE
- DANS
- GOBLINSK HISTORIA
- HANTVERK (2)
- KUNSKAP OM CHRONOPIAS UNDERJORD
- ORIENTERING (UNDER JORD)
- VAPENFÄRDIGHETER (2)
- EN VALFRI FÄRDIGHET

STARTUTRUSTNING

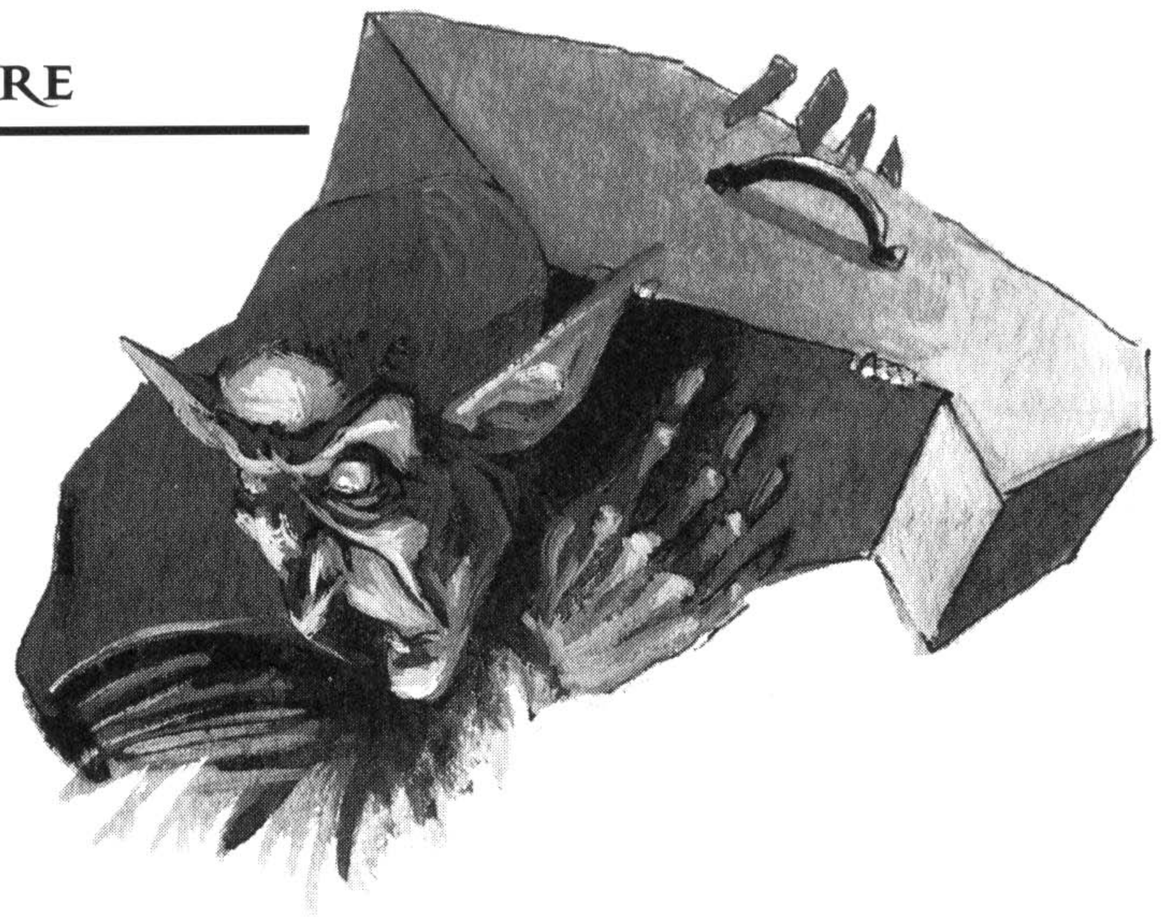
Bubbelblåsaren får ett antal (1T6) olika bubbelvatten (1T20 doser av varje), ett antal olika pinnar, spatlar, ihåliga rör och andra bra redskap som man kan använda för att blåsa bubblor med. Han bär också bubbelblåsarens halsband, gjort av avlidna gobliners tänder trädda på en tråd lindad av hår från de visa goblinernas ryggar och en otydbar karta över kloakerna.

• Bubbelblåsarna är högt uppsatta i det goblinska samhället och bemöts med stor respekt, även av sina högre stående släktingar. De har omfattande privilegier och får alltid den bästa biten av kloakråttans kött, får skölja sig först i avfallsvattnet från de chronopiska palatsen och behöver aldrig gå först upp ur en gatubrunn.

• Goblinernas respekt för sina bubbelblåsare visar sig också på ett annat sätt. Det anses ofint att titta en bubbelblåsare i ögonen, det sägs att den som möter bubbelblåsarens blick skall dö en fasansfull död. För att avhjälpa det här problemet bär alla gobliner en liten ring av ben, genom vilken det är fullt tillåtet att se bubbelblåsaren i ögonen.

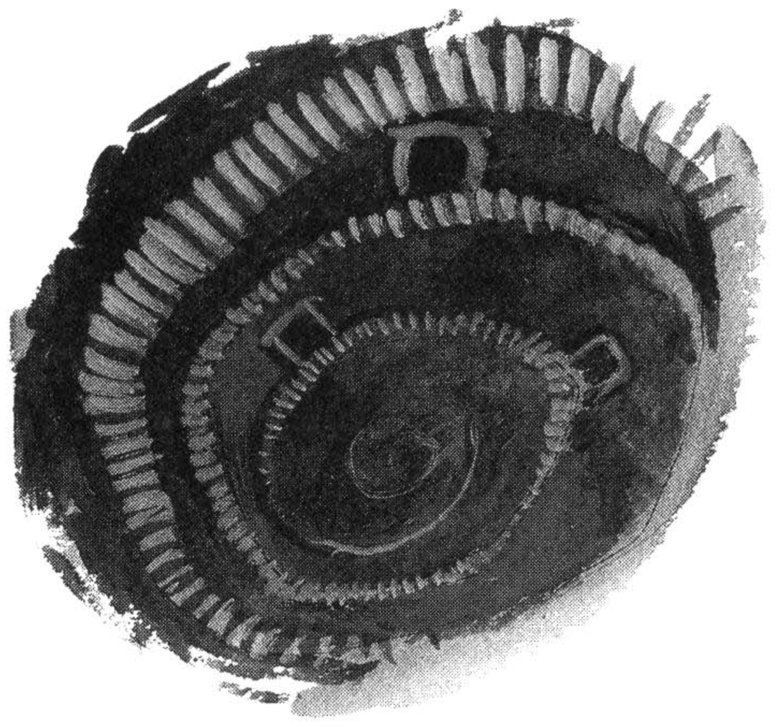
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SÖKARE



Du är en av de utvalda krigarna, en av de som genomgått ett oändligt antal bisarra ritualer, sprungit kloaklopp, jagat svårfångade fladdermöss, stulit mögliga fläskben från arga vildhundar, smygtömt latriner på skumma bakgårdar och häcklat kejsaren, de spetsörade alverna och de stora, dumma trollen från stadens hustak, för att visa dig värdig den viktigaste av viktiga uppgifter – att söka efter Loc-dawn, den försvunna fantastiska artefakten. Ingen vet vad det är, men alla skall känna igen den när den sprider sig ljus över det goblinska folkets kloaktillvaro. Den artefakt som kommer att göra ditt folk till den härskarras de är, som kommer att låta er välla ut över stadens gator och förkunna kejsaren avsatt, de lögnaktiga alverna era slavar och de skäggiga stumpegubbarna till era kuvade tjänare.

Ditt uppdrag i den verklighet som skapats av de illasinnade människorna och illaluktande alverna, de förväxta skitstövlarna ovan jord, är att ge goblinerna upprättelse, att tvåla till alla ovidkommande fulingar för att i segerns sötma kunna höja ditt rostiga svärd och skandera: "Vi är vackrast, vi är flest, vi är de som luktar bäst." Tillsammans med dina sökarbröder och bubbelblåsarna försöker du tyda tidens tecken, läsa i verklighetens skumma skattkarta. Då och då verkar det som om ni har funnit det ni söker. Allt – kloakråttornas inälvor, shamanens avföring och kungens sura uppstötningar – pekar åt samma håll. Men de förrädiska långbeningarna hinner alltid flytta Loc-dawn i sista stunden, och erat arbete har återigen varit förgäves, även om ni med era styrkedemonstrationer visat att det är ni som är Chronopias rättmätiga härskare. Din dröm är att få vara den som lyfter Loc-dawn på dina armar och kanske då blir den som får leda goblinerna in i den sista striden.



YRKESFÖRMÅGA

Alla sökare får från början gratis FV 10 i en särskild namnlös stridskonst (se nedan). De får dessutom krigarens yrkesförmåga.

YRKESFÄRDIGHETER

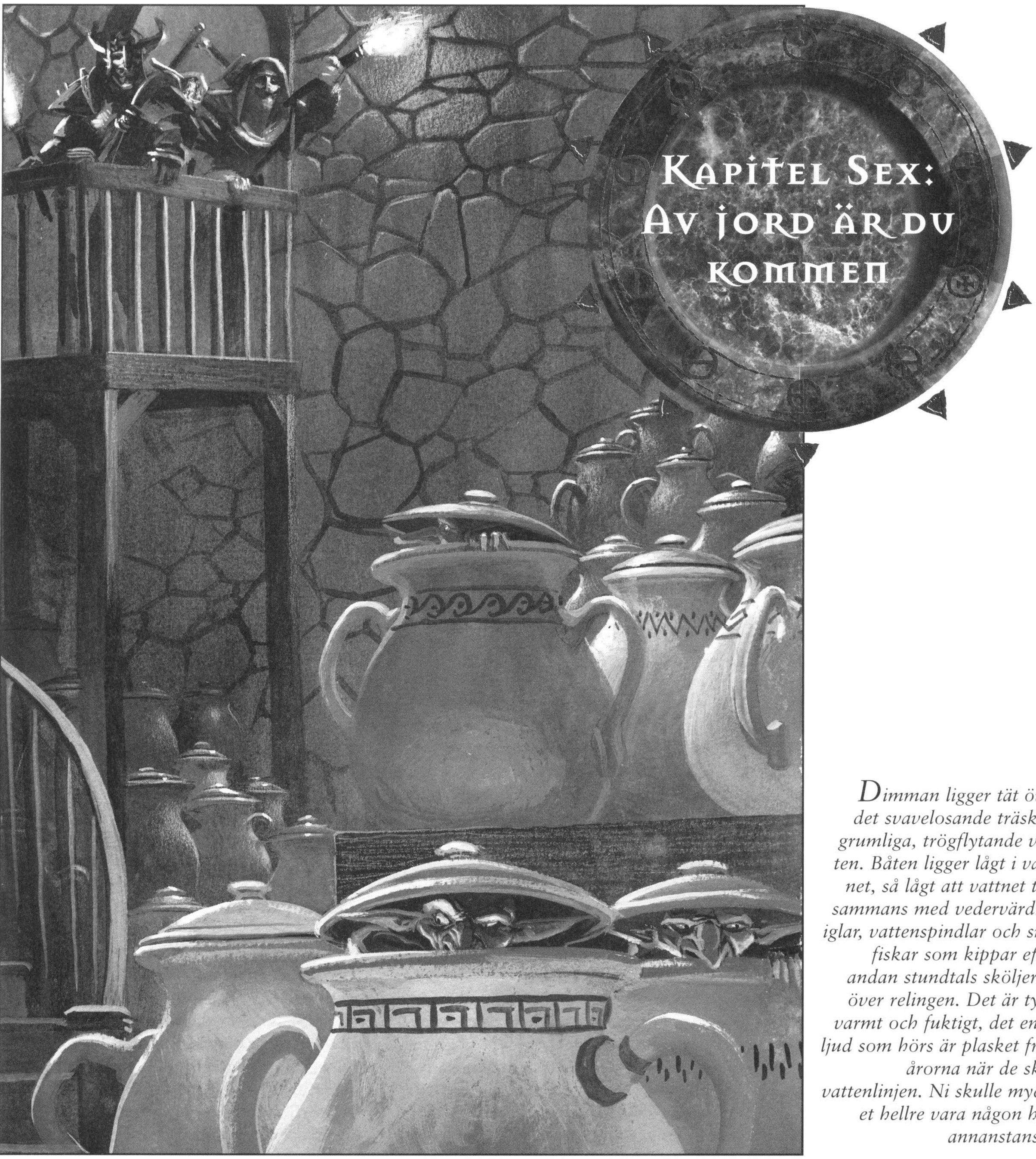
- Akrobatik
- Dra vapen
- Hantera fällor
- Låsdyrkning
- Orientering (i underjorden)
- Stridskonst
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Alla sökare bär en oregelbundet formad behållare, specialkonstruerad för Loc-dawn, några en smula blankslipade vapen av hygglig kvalitet och kläder som anstår en sann goblinsk gentleman.

• Den förste sökaren skapade en nämnlös hemlig stridskonst som bara lärs ut till de gobliner som får den ofantliga äran att bli utvalda. Den består av komponenterna Fint, Fallteknik, Goblinsvep, Improviserad strid och Kast med vapen. (Några av vapenteknikerna beskrivs i *Vapen och rustningar*. Har du inte tillgång till den modulen kan du byta ut dem mot tekniker från grundreglerna.)

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Kapitel Sex: Av jord är du kommen

Dimman ligger tät över det svavelosande träskets grumliga, trögflytande vatten. Båten ligger lågt i vattnet, så lågt att vattnet tillsammans med vedervärdiga iglar, vattenspindlar och små fiskar som kippar efter andan stundtals sköljer in över relingen. Det är tyst, varmt och fuktigt, det enda ljud som hörs är plasket från årorna när de skär vattenlinjen. Ni skulle mycket hellre vara någon helt annanstans…

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Av jord är du kommen... är ett äventyr för 3–6 medelmåttiga rollpersoner, där handlingen för dem från Chronopias sämre kvarter, på en halsbrytande jakt genom Wongostaden och Chronopias beryktade träskmarker, en jakt där rollpersonerna är bytet och där det inte alltid är helt lätt att veta vem som är vän och vem som är fiende. Om du hade tänkt att delta som spelare i det här äventyret bör du sluta läsa nu!

Intrig

När den sabranska sultanen Rishar dog för många kejsarns år sedan, lät han bränna sin kropp och stoppa den i en magisk urna som skulle ge den kraft att en gång återvända till de levande för att fortsätta det värv han en gång påbörjat, kämpa vidare i kampen för sabranernas herravälde i Chronopia. Urnan stod många år fullständigt orörd i källaren på Rishars gamla palats där hans son axlade sultanmanteln, men för inte så länge sedan började ryktet om urnan och dess kraft spridas över Chronopia och mångas ögon och öron öppnades, intresse väcktes och plötsligt var det alldeles för många som ville åt urnan för att det skulle vara hälsosamt för de andra som också ville åt den. Dels för att den hade ett oerhört andrahandsvärde, hundratals chronopika magiker var beredda att betala avsevärda summor för den, men också för att den skulle kunna bli ett mäktigt redskap i kampen om herraväldet över Chronopia, en kamp mot andra konkurrerande krafter. De som var snabbast att agera var Ikki – den wongosiska maffian, som hyrde en av Chronopias främsta tjuvar, Vildkatten, via några mystiska bulvaner, en av dem den brundusiske köpman som rollpersonerna får i uppdrag att beskydda i äventyrets början, för att stjäla urnan. Det enda problemet för Ikki är att det finns en förrädare i organisationen som kommer att göra allt som står i hans makt för att sätta käppar i hjulen för operationen. De enda som kan förändra någonting är rollpersonerna och efter dem, ivriga att få tag i urnan finns hämndlystna sabraner, tjuvaktiga gobliner, maktfullkomliga resar och vildsinta trolljägare.

Ett uppdrag

När äventyret börjar kontaktas rollpersonerna på något sätt – kanske på Klingornas marknad, stadens gator eller via någon gammal bekant av den brundusiske handelsmannen Bedan som betalar en avsevärd summa för deras beskydd (dock inte så mycket att det finns någon anledning att bli misstänksam). Han ber dem att möta honom i hans hus, som ligger alldeles utanför Rökstaden (beskrivs i *Svärd och svartkonst*) där han berättar att han fruktar för sitt eget liv (som huset kan du använda något av de hus som finns med i introduktionsäventyret i grundreglerna). Han vill inte säga varför, och är det någon som påpekar att det alltid finns aneldning att frukta för sitt eget liv i Chronopia nickar han och håller med, mån om att inte framstå som någon vekling, eller särskilt utsatt typ. Rollpersonerna blir de som är ansvariga för säkerheten i hans hus, och som dessutom får följa honom runt på alla hans affärsbesök, shoppingturer och små rundvandringar på den skandalomsusade staden Chronopias krokiga gator och rangliga broar. Detta kommer att fortgå under en viss tid, lämpligen ett par tre dagar, så att rollpersonerna gradvis hinner uppfatta hur Bedan blir mer och mer nervös över någonting, han verkar vara otåligt väntande på att något skall anlända. Vid några tillfällen får han besök och då kan man höra honom säga att ”den har inte kommit än”, om man råkar finnas i närheten (den observante kan dessutom notera att de som kommer på besök alltid bär Ikkis emblem, en i sammanhanget inte helt oväsentlig upptäckt). Om rollpersonerna är ofina nog att fråga vad det hela rör sig om blir han tyst som graven (även om det finns levande lik i Chronopia) och smyger omkring och är surmulen under resten av dagen. Det viktiga under den här delen av äventyret är att rollpersonerna skall förstå att Bedan väntar på en viktig och ytterst värdefull leverans av något slag, en leverans som sedan skall vidarebefordras (uppgift om vart finns i hans arbetsrum). Bedan skall hela tiden klart och tydligt bli mer och mer nervös, medan du skall försöka vagga in rollpersonerna i en känsla av säkerhet innan du låter sabranerna slå till i natten.

Nattligt besök

När det gått några dagar och rollpersonerna kommit in i sina rutiner, händer det som Bedan fruktat, man får påhälsning av några (rollpersonernas antal +1T3) sabraner (lönnmördare, se grundreg-

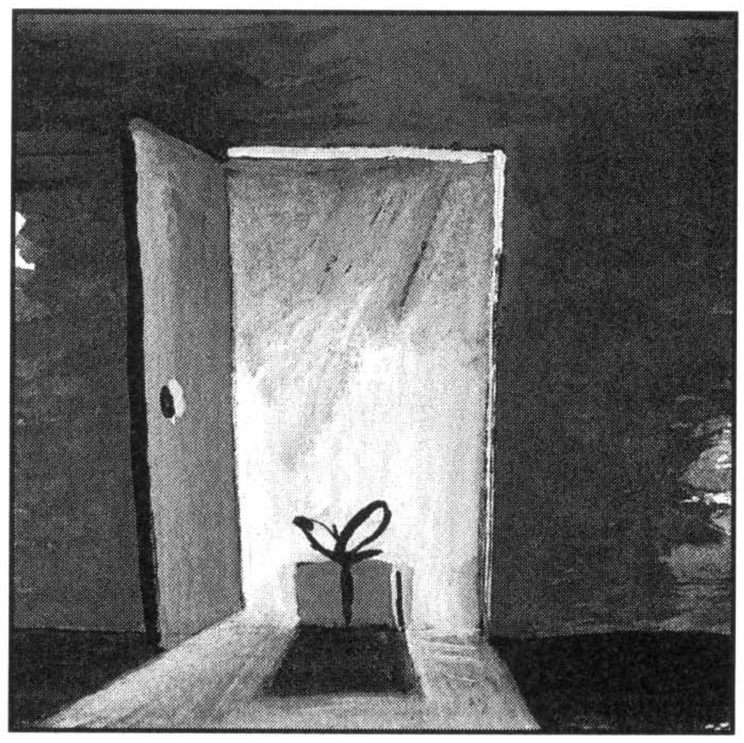
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

lerna 143) som via sin kontakt inom Ikki fått veta att urnan skall finnas hos Bedan. Det enda problemet är bara det att Vildkatten än så länge avstått från att leverera den, något han kommer att göra i samma sekund som rollpersonerna driver sabranerna på flykten, och därmed tvingar dem att lämna platsen med oförrättat ärende – någonting som inte kommer att göra dem överdrivet populära hemma i Rishars palats.

Sabranerna kommer vanligtvis takvägen och kommer, oavsett vad rollpersonerna har vidtagit för försiktighetsåtgärder att lyckas döda Bedan. Om rollpersonerna varit exemplariska i sin bevakning av huset kan du låta dem få höra Bedan viska i sitt sista andetag, precis innan hans ögon ljus för alltid släcks, "Blå eld". En lika frustrerande som förvirrande kommentar i sammanhanget, om man inte vet att det är ett dröm- och tehus som ligger i Wongostaden. När de efter att ha letat igenom huset, under det att de kämpar mot rollpersonerna, inser att urnan faktiskt inte finns där har de inget annat alternativ än att försvinna ut i den chronopiska natten.

Ett paket

När sabranerna flytt och rollpersonerna fortfarande finns kvar i huset, hörs en lätt knackning på dörren, men när man öppnar är det ingen där, annat än ett stort paket, adresserat till Bedan. Eftersom den gode Bedan är död och saknar arvingar är det fullt möjligt att rollpersonerna öppnar paketet, eller i alla fall tar det med sig, eftersom det är svårt att undvika tanken att det här är orsaken till Bedans död – och även i Chronopia betyder det faktum att folk dödar för någonting att detta någonting är långtifrån ointressant för några fattiga äventyrare. Oavsett vad de gör så innehåller paketet urnan, och har precis levererats av Vildkatten som i följebrevet vänligt men bestämt meddelar att han vill ha återstoden av sina pengar på samma plats som tidigare. Eftersom rollpersonerna omöjligen kan veta var samma plats är kommer Vildkatten att bli ytterst besviken när han inte får sina pengar och bege sig till Bedans hus för att kräva ut sin rättmätiga belöning, något som kan bli en smula svårt med tanke på Bedans belägenhet. När han inser att han blivit lurad är det onekligen ganska stor risk att han beslutar sig för att de som skall betala är rollpersonerna – det är ju trots allt de som fått urnan.



Vad skall nu rollpersonerna göra med urnan? De kan sitta stilla i Bedans hus och vänta på att någonting skall hända, men det troligaste är ändå att de försöker ta reda på vart urnan skall levereras, varför och till vilket pris. samtliga dessa uppgifter finns på ett mer eller mindre kryptiskt sätt dolda i den gode Bedans bokföring, men skam den som ger sig – om de spenderar några timmar i arbetsrummet kommer det att stå klart att stölden av krukan är ett beställningsjobb för vilket Bedan hyrt in den berömde fasadklättraren Vildkatten och leveransen skall göras till Ikki på tehuset Blå eld.

Ikki

Om rollpersonerna lämnar kvar urnan utan att göra någonting åt det hela och bara rätt och slätt går under jorden tar äventyret slut här, men behåller de urnan utan att meddela Ikki kommer de inom en inte alltför avlägsen framtid att kontaktas av en representant för brottssyndikatet som anmodar dem att uppsöka honom och hans överordnande på tehuset Blå eld för att överlämna urnan. De kommer givetvis att få en avsevärd summa för besväret. Om rollpersonerna försöker att trissa upp priset oskäligt mycket, eller bara helt enkelt vägrar att släppa ifrån sig urnan kommer de att få Ikki efter sig, en allt annat än angenäm upplevelse.

Blå eld

Förr eller senare kommer det tvivelsutan att bli dags för rollpersonerna att avlägga en visit på tehuset Blå eld i Wongostaden, ett mycket trevligt etablissemang drivet av duktiga wongoser (beskrivs i kapitlet Wongoser). När rollpersonerna besöker Blå eld förs de upp till rådssalen där de får möta en mystisk tigergeneral och ett antal wiki, som alla är skyddade av ett antal storvuxna troll och orcher med överdimensionerade vapen. Tigergeneralen förklarar för rollpersonerna att han skulle önska att han fick rekvirera urnan av rollpersonerna för samma pris som han överenskommit med Bedan (det rör sig om ett antal tusen dubloner) samtidigt som han beklagar att de dragits in i den härva av våld och girighet, men skyller allt på Bedan, som enligt honom inte fullföljt sina åtaganden på det sätt man kunnat önska. Du bör göra klart för rollpersonerna att även om de får bära sina vapen (wongoserna vill inte

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ge dem intrycket att de tänker bli våldsamma) finns det ingen anledning att använda dem. Motståndet är så överväldigande att det minsta försök till våldsamheter obönhörligen skulle resultera i att rollpersonernas skallar krossades som övermogna vattenmeloner av de enutsiastiska trollen och orcherna.

Överfall

Givetvis kommer inte rollpersonerna och wongoserna att få umgås ostört hur länge som helst, utan precis när affären skall slutföras krossas väggar, tak och fönster och rummet fylls på mindre än tio sekunder med svartklädda sabranska lönnmördare som vet vad de vill och börjar hugga in på orcherna, trollen och wongoserna för att komma över urnan. Den här gången leds de av skuggmästaren Hirish, för att undvika ytterligare fiaskon. Hirish angriper omedelbart den wongosiska drakmästaren för att bättra på oddsen en smula.

Vad gör då rollpersonerna? Förhoppningsvis har de så mycket sinnesnärvaro att de tar urnan, vilken fortfarande är i deras ägo, och lämnar tehuset hals över huvud, i stället för att stanna kvar och hjälpa wongoserna – det är nämligen klart och tydligt att sabranerna är överlägsna och att wongoserna kommer att förlora. Om rollpersonerna stannar kommer sabranerna att göra grytbitar av dem innan de återtar urnan och det här äventyret – och alla andra äventyr för den delen – är avslutade för rollpersonernas del. Dn gode Hirish godtar inga ursäkter, särskilt som han vet att rollpersonerna är de som gjorde livet surt för hans lönnmördare när de gjorde sin visit i Bedans hus, något som han givetvis har mycket svårt att förlåta.

En vän i nöden

Rollpersonerna är inte ensamma om att ha kommit på idén att lämna tehuset, utan tillsammans med dem flyr också det vilda trollet Regnbåge hals över huvud (låt

honom gärna rädda någon av rollpersonerna genom att krossa hans sabranska motståndare, stoppa rollpersonen under armen och rusa ut genom en vägg – på så sätt får rollpersonerna åtminstonde visst förtroende för honom, någonting som är minst sagt nödvändigt för att äventyret skall fortsätta att krulla sig). När de lyckats sätta sig i säkerhet förklarar han vem han är, hur trött han är på att arbeta för Ikki och att han dessutom vet vem Ikki hade tänkt att sälja urnan vidare till. Resebaronen Brodo är av någon anledning beredd att betala en fantasisumma för den vackra, men i sammanhanget ändå oansenliga urnan. Han förklarar att han är beredd att hjälpa rollpersonerna om han får vara med och dela lika på de välklingande dublonerna, ett erbjudande som rollpersonerna inte gärna kan tacka nej till, för om de gör det kommer han att göra sitt bästa för att göra slarvsylta av dem (och han får hjälp av sina andra trollkompisar). Verkar rollpersonerna skeptiska kan Regnbåge ljuga ihop någon historia om att urnan ursprungligen var baron Brodos och att han därför är dess rättmätige ägare, någonting som inte alla pengar i världen kan ändra på. Är rollpersonerna fortfarande oroliga – de kanske tänker på de konsekvenser deras handlande kan få – gör han sitt bästa för att lugna dem med effektiva lögner. Om de accepterar hans erbjudande är det dags att bege sig mot träsket för att hyra en båt.

Ikki

Den wongosiska maktfaktorn är givetvis inte helt nöjd med att urnan glidit dem ur händerna, särskilt inte på det sätt som det inträffade. Samtidigt som man börjar planera en oskäligt aggressiv vedergällning mot sultan Rishar, skickar man ut otaliga spanare för att spåra rollpersonerna och Regnbåge, man släpper till och med ett kontrakt på dem bara några timmar efter det att de lämnat tehuset – ett kontrakt som endast kan hävas genom att man återbördar urnan till wongoserna eller betalar samma summa som Brodo är beredd att betala för den. Rollpersonerna är ett jagat byte.

Huvudjägarna

Så fort ryktet om kontraktet sprider sig på Chronopias gator tas jakten på rollpersonerna upp, det finns inte en huvudjägare (Hyrsvärd av olika slag, se sid 150 i grundreglerna) i Chronopia som inte är i starkt behov av att tjäna lite pengar. Några andra som också kommer att sätta efter rollpersonerna är en grupp vansinniga gobliner, mer kända som Kloakpiraterna (Tjuvaktig goblin, se grundreglerna sid 157) – de är nämligen i starkt behov av pengar för att

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

finansiera sitt krig mot kloakpatrullerna och Svarta fanan. De har faktiskt till och med funderat på att anställa ett fritt kompani för sitt beskydd.

Träskstaden

Att färdas genom träsket är onekligen en oförglömlig upplevelsen, och att besöka Träskstaden är en än mer fantastisk och bedövande upplevelse för all sinnen, för ögon, öron, näsa och gom. (Träskstaden beskrivs ingående i kapitlet Resar i den här modulen). När man väl anländer till Träskstaden är allt man skall göra att ta kontakt med någon som vet hur man kommer ut till Brodos palats och som dessutom har lust att ta en dit för en smärre summa pengar, något som inte tar många timmar när man letat runt lite i hamnkvarteren (vilka det av förklarliga anledningar finns oerhört gott om i den här delen av Chronopia).

Besök hos Brodo

När rollpersonerna och Regnbåge når baron Brodos palats blir de mottagna under pompa och ståt, det hela verkar nästan en smula för regiserat. Brodo själv möter dem i matsalen (23) där han dukat för en praktfull middag. Rollpersonerna bjuds på allt det fantastiska överflöd som kommit i Brodos ägo genom hans födslorätt. Man promenerar i gallerierna, ateljéerna, njuter av utsikten och ger sig kanske till och med ut på en jakt med fläktbåtarna, innan man börjar tala affärer. Brodo förklarar för Regnbåge och rollpersonerna att han är ytterst tacksam för deras initiativ, men att han givetvis inte kan betala det pris som ursprungligen kommits överens mellan honom och Ikki, eftersom han nu gör både sig själv och rollpersonerna en otjänst i och med att man utan tvivel stöter sig med Ikki – något som inte är känt för att vara en direkt hälsokur. Han går ändå med på att köpa urnan för det facila priset av 15.000 silvermynt och låter rollpersonerna och Regnbåge övernatta. Om de tackar nej, erbjuder han dem skjuts in till Träskstaden, något de inte gärna kan tacka nej till. Där ordnar han sedan en övernattningsbostad på ett värdshus åt dem, eftersom det blivit så sent att träsket egentligen inte är farbart.

Ett bryskt uppvaknande

När rollpersonerna vaknar nästa morgon är Regnbåge försvunnen med alla pengar, inte en dublon har han lämnat kvar, och hela rummet är fyllt med frågvisa och upprörda sabraner, återigen anförda av den vördnadsvärde Hirish. De frågar ut rollpersonerna om vad som inträffat, vart urnan tagit vägen och hur de trodde att de skulle kunna komma undan de sabranska skuggmästarnas långa klor. Om rollpersonerna försöker bortförklara saker och ting, eller urskulda sig med att Regnbåge försvunnit med alla pengar, eller kanske till och med med urnan, skrattar sabranerna och berättar att de infångat trollslyngeln och sålt honom till Ikki i utbyte mot rollpersonerna och ensamrätt på urnan. (Inte förvånande var Regnbåge sabranernas informationskälla hos Ikki. Eftersom alla trodde att han var ett vanligt dumt troll kunde han vara med överallt och lyssna till alla konversationer utan att någon oroade sig för att han skulle höra för mycket.) När man diskuterat ett tag framställer Hirish sabranernas ultimatum – rollpersonerna måste ta sig ut till pålpalatset och återhämta urnan, annars kommer man att göra fiskbete av dem.

Återbesök

Rollpersonerna får hjälp med transporten ut till pålpalatset av sabranerna som hela tiden håller sig på behörigt avstånd i tysta kanoter. De får också lite enklare klätterredskap, om de verkar vara i behov av det för att kunna tänkas klara sitt påtvingade uppdrag. Att ta sig in i palatset är kanske inte så svårt, men att ta sig förbi vakterna (balkongerna patrulleras ständigt) både på in– och utvägen och dessutom lyckas få tag i urnan som finns i Brodos välbevakade sovrum (alltid minst två vakter vid varje dörr) är utan tvivel något av ett konststycke. Lyckas rollpersonerna ta sig ut ur palatset med urnan, överlämnas den omedelbart till Hirish väntar i en kanot utanför och sedan försvinner i natten med sina lönnmördare, tackar för god insats och lämnar rollpersonerna vind för våg mitt i träsket bara att plocka upp för baron Brodo och hans hejdukar.

Avslutning

I och med att rollpersonerna lämnar i från sig krukan till dess rättmätige ägare är äventyret i det avseendet slut för rollpersonernas del. De har gjort vad de skulle (?), men trots det varken blivit särskilt mycket rikare eller klokare för det (livet är tufft i Chronopia). När de ligger där i träskvattnet och bara väntar på att bli uppätna av några sturska träskkrokodiler är det betydligt mer än en sak som kan inträffa. Brodo är förmodligen inte helt överlycklig över den utveckling saker och fått och skulle mer än gärna se rollpersonerna som byten i en människojakt, något som inte är otroligt att han får göra om han ger sig ut på jakt med sina fläktbåtar efter de förrädiska tjuvarna – de infernaliska imbeciller som både skall behålla och äta kakan. Dessutom

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

finns det nog en och annan huvudjägare som inte riktigt förstått att kontraktet är indraget. Det är som vanligt i Chronopia – allt kan hända...

SLP

REGNBÅGE

Regnbåge är ett vilt troll som levt större delen av sitt liv i förklädnad, under en idiotisk, men just därför perfekt, täckmantel som livvaktstroll åt Ikki, där han fungerat som informatör åt sabranerna. Han är egensinnig, girig och i kraftigt behov av att tjäna pengar för att stödja Korsfararna. Regnbåge är stor, argsint och oerhört farlig i strid.

STY 24	**SMI 12**	**KAR 9**
STO 21	**INT 13**	**KP 19**
FYS 17	**PSY 11**	**SB +1T6**

ÅLDER: 26 ÅR

SVÄRDSHAND: HÖGER

VIKTIGA FÄRDIGHETER: BONKARDONKEN 16, DRA VAPEN 12, FINNA DOLDA TING 12, KEJSERLIG HERALDIK 11, LYSSNA 14, SKÅDESPELERI 6, HUVUDKLYVARE 13, STOR TRÄKLUBBA 15, UNDRE VÄRLDEN 10, ÖVERLEVNAD (CHRONOPIA) 12.

SPECIELL UTRUSTNING: REGNBÅGE HAR EN HUVUDKLYVARE OCH EN KLÄDNAD SOM ÄR NEDSÖLAD MOT OLIKA SORTERS WONGOSISKA SYMBOLER SOM HAN FÅTT SOM BEVIS PÅ SIN DUGLIGHET SOM VAKTTROLL.

HIRISH

Hirish är en allt annat än barmhärtig skuggmästare i tjänst hos den hädangångne sabranske sultanen Rishars son Vashar. Hirish är målmedveten, skicklig och fullkomligt känslokall. Det finns ingenting som kan få honom att ändra sig om han vet att han har rätt – vilket han alltid har. De enda som har sett hans ansikte är de som har dött för hans hand.

STY 16	**SMI 18**	**KAR 13**
STO 15	**INT 15**	**KP 16**
FYS 16	**PSY 14**	**SB +1T2**

ÅLDER: 44 ÅR

SVÄRDSHAND: DUBBELHÄNT

VIKTIGA FÄRDIGHETER: AKROBATIK 18, ARMBORST 17, DOLK 16, DRA VAPEN 17, FINNA DOLDA TING 16, GIFTKUNSKAP 19, GÖMMA SIG 15, HOPPA 16, KASTDOLK 18, KLÄTTRA 19, KÖPSLÅ 16, LYSSNA 18, MUTA 14, SKUGGKONST 15*, SKÖLD 19, SMYGA 19, SVÄRD 22, TVÅ VAPEN 17, ÖVERTALA 23.

BESVÄRJELSER: ALLA TILLGÄNGLIGA TILL FV (15-SV+1T10).

SPECIELL UTRUSTNING: HIRISH HAR ALLTID MED SIG DIVERSE RÖKBOMBER OCH ANDRA SABRANSKA ATTIRALJER. SLÅSS GÖR HAN HELST MED EN CHRONOSKLINGA ELLER SABRANSK SKUGGKLINGA SAMTIDIGT SOM HAN KASTAR KASTKNIVAR MOT FULINGAR I SIN NÄRHET.

*BYT UT SKUGGKONST MOT MENTALISM OM DU INTE HAR TILLGÅNG TILL SVÄRD OCH SVARTKONST.

RISHAR I URNAN

Den sabranske sultanen Rishar lät när han dog kremera sin kropp och lägga askan i en magisk urna. Om urnan öppnas (vilket görs genom att man följer dess abstrakta mönster) virvlar askan upp ur den och bildar en svart virvelvind med Rishars anletsdrag. Virvelvinden skyddar urnans ägare och sabraner från eventuella faror genom att anfalla deras fiender. Den har samma egenskaper som ett Hyrsvärd (Kapten, se grundreglerna sid 150), men kan inte skadas annat än av magiska vapen. Om virvelvinden dödas spricker urnan och askan faller till marken. Om du vill kan du låta Rishar komma rollpersonerna till undsättning exempelvis i den sista striden i palatset.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SVARTBLOD I CHRONOPIA

Sluta stirra! Ja, det är en Chronopisk Orch. Du vill väl inte ha den där sågklingan han har istället för vänster hand roterande i inälvorna innanför din bröstkorg? Varför han saknar 3 fingrar på den andra handen? Och ett öra och ett öga och ett ben? Känner du inte till deras smärt och stympningskonster? De kan ordagrant offra en arm för att ta gruvlig hämnd på någon som gjort dem orätt... Givetvis ersätter de delarna med ypperlig mekanik. Nåväl, vad känner du till om Resarna då? Ja, rätt! De är de blekfeta aristokraterna med kråsskjortor som inte går en milimeter utanför sitt palats i träsket utan en hord Knektar. Goblinerna då? Rätt igen! De är alla en enda stor inavlad familj, inte konstigt att de ser ut som de gör, dessutom bor de ju i kloakerna. Men de kan blåsa såpbubblor som ger de mest underliga effekter. Aha, så du har också hört legenden om den goblinska undervattens-lustgården, deras Eden. Ja, jag undrar om det är sant... Trollen då? Inte, låt oss kika över till det kejserliga Sanatoriet så kommer du att få en hel del förklarat om varför de är som de är. Det är inte för inte som Sanatoriet har de mest skickliga lobotomi kirurgerna, om du förstår vad jag menar. Efteråt kan vi ju alltid kika in i ett Wongosiskt tehus, om det inte är för kallt förstås, de där pappersväggarna är ju inte direkt kända för att hålla vädrets makter ute. Ok, redo? Då börjar vi.

ÄVENTYRSSPEL®

TARGET GAMES

INNEHÅLLER BLAND ANNAT

- 12 NYA YRKEN
- KLOAKBYARNA
- TEHUSET BLÅ ELD
- GOBLINSKA EDEN
- NYA FÄRDIGHETER & FÖRMÅGOR
- WONGOSTADEN
- BARON BRODOS PALATS
- SMÄRTMAGI & ORCHISK MEKANIK
- GOBLINSKT BUBBELVATTEN
- TRÄSKSTADEN
- WONGOSISKA DRÖMMAKARE
- TROLLSANATORIET

ISBN 91-7898-470-X

001-1909

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB