Drakar & Demoner™

KAMPANJBOK

NATTLÄNDARE & KADER
SOLFOLK & ISBARBARER
DE VITA ÄNGLARNA
CHRONOPIAS BESTAR

VÄSEN I CHRONOPIA

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

INNEHÅLL

1. BOK I: DE CHRONOPISKA FOLKEN SID 2

2. BOK II: CHRONOPIAS VILDDJUR SID 25

3. BOK III: KASTORS KLOAKGUIDE SID 32

4. BOK IV: EN LITEN BOK OM SVÄRDSSVINGARE SID 39

5. BOK V: I CHRONOPIAS SKUGGOR SID 46

6. BOK VI: KEJSARENS MÄN SID 57

7. TABELL FÖR EGENSKAPER OCH VÄRDEN SID 69

8- FÖRKORTNINGAR I VÄSEN I CHRONOPIA SID 78

10. SLP-LISTA FÖR SL SID 80

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
Alvaro Tapia

ORIGINAL
Marcus Thorell

BIDRAG
Filip Alexanderson
Hannes Kristoferson
Svante Rendahl
David Hanson
Fredrik Malmberg
Henrik Strandberg
Nils Gulliksson
Sami Sinervä
Jonas Mases
Patric Backlund
Cees Kwadijk

CHRONOPIA
Bill King
Nils Gulliksson
Henrik Strandberg
Michael Stenmark

PROJEKTLEDNING
Stefan Ljungqvist

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DRAKAR
&
DEMONER

BOK

DE CHRONOPISKA FOLKEN

Jaså, du vill lära dig någonting om de chronopiska folken? Förstå de sabranska mysterierna, lära känna de hemligheter som gjort brundusierna så rika, förstå marajiputternas brutala fanatism och ovillkorliga kapitulation inför den svarta tobaken, nattländarnas desperata flykt och isbarbarernas dyrkan av Snöhäxan. Då har jag boken för dig min vän. Det är bara att slå upp Melkastors ”De chronopiska folken”, där levererar den vise mannen och äventyraren all den visdom du kan tänkas behöva. Om han fortfarande lever? Nej. När boken kom avrättades han för hädande av kejsaren.

Läs – så kanske du förstår varför.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Under mina många, långa och intensiva år som gäst i den brutala, mångfasetterade och legendomspunna chronopiska verkligheten har jag haft det tvivelaktiga nöjet att stifta bekantskap med det mest varierade persongalleri den kända världen har att erbjuda, stöta ihop med högt och lågt, utbyta erfarenheter med sabranska ökenriddare, brundusiska handelsfurstar och blåhudade isbarbarer med frostiga mustascher. Jag har idkat telepati med charibiska häxbaroner, gett överförfriskade röda korsarer på nöten, flytt från ylande marajiputtiska fanatiker och som ung och oerfaren tagit min tillflykt till faltrakiernas falska famn och sålts som slav till saltgruvorna. Kort sagt – jag har upplevt allt och lite till, och detta allt hade jag tänkt att delge er i denna blygsamma skrift om de chronopiska folken som jag författat på min anspråkslösa kammare, avskärmad från det störande chronopiska skränet, fjärmad från de till bredden fyllda gatornas vildsintheter. Tro inte att jag fått med allt i min bok – det skrivna ordet må vara mäktigt, men mina krafter är inte ens i närheten av librumagikernas, och därför har jag valt att utelämna både ett och annat. Exempelvis har jag avstått från att befatta mig med svartblodens smutsiga buk, de obstinata alvernas fisförnämiteter och de fyrkantiga skäggtomtarnas – alltså dvärgarnas – historia. De sagorna finns det andra som kan berätta betydligt bättre. Istället är mitt mål att erbjuda en så rik och intressant teckning som möjligt av det mänskliga släktets utbredning och verkan i den vidunderliga staden Chronopia.

Brundusier

Var landet Brundus ligger är för mig, precis som för många andra, något av en gåta. Brundusierna själva verkar däremot inte ha några större problem att hitta hem när de lämnar Chronopia för att besöka det fåtal vänner de eventuellt kan ha lämnat kvar i Brundus, eller för att göra en visit hos den fullkomliga paschan som enligt den förvirrade upptäcksresanden Loboritus skall bo i ett palats byggt av elfenben och ebenholtz som låg på en strand av guld – en uppgift man bör ta med en nypa salt. De brundusier jag själv kommit i kontakt med, och det har varit allt från handelfurstar och gråtande härskarinnor till okränkbara paschor och gödmästare, hävdar med bestämdhet att Loboritus bara svamlar, att han druckit för mycket tokjuice och rökt för mycket svart tobak i sina dar. ”Det vet väl vem som helst att vi inte har några mastodonter i Brundus, än mindre svarta träd och stränder av guld”, säger de och tillägger, ”ni hör ju själva hur vansinnigt det låter”. Och jag är beredd att hålla med dem, visst låter det vansinnigt. Men i den här världen har aldrig det faktum att någonting låter vansinnigt hindrat det från att vara sant. Snarare är det så att ju otroligare något verkar, desto mer sannolikt är det att det faktiskt är sant. Därför är jag ganska övertygad om att den fullkomliga paschan bor i ett slott byggt av guld, med torn av jättelika mastodontbetar – ungefär som Vetenskapsakademin, vilande på en strand av ädelstenar som gränsar till ett hav av flytande silver. Har jag rätt förstår jag att de inte vill ha några besökare, och vem kan klandra dem? Om nyheten skulle färdas över haven skulle de snart ha alla Chronopias girigbukar – och de är lika många som stadens innevånare – krälande på stränder med skarpa klingor i munnen och stora säckar i händerna, beredda att ta vad de vill ha. Men låt oss lämna det mytomspunna Brundus bakom oss och kasta oss ut i den chronopiska kalabaliken.



Brundusier

BRUNDUSIERNA I CHRONOPIA

Här i Chronopia tillhör brundusierna, tillsammans med marajiputterna och sabranerna, vad som i folkmun kallas demonernas folk. Detta därför att brundusierna när de först kom till Chronopia fann sig oerhört attraherade av den enorma potens, den brutalitet, vildsinthet och det tyglade, nedbundna lidande som genomsyrar de chronopiska demonernas tillvaro. Många av brundusierna valde att slå sig ned i närheten av eller

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

i Demonstaden, andra valde att bygga upp en brundusisk stadsdel på annat håll i staden, inte allt för långt ifrån vad som senare skulle komma att bli Rökstaden. Brundusiernas stadsdel kallas rätt och slätt Lilla Brundus, men har inga större ambitioner att leva upp till de legender som berättas om Brundus, men är trots det en storslagen stadsdel, fylld med halsbrytande vacker arkitektur, hundratals meter höga kolonner som kantar paradgatorna och de stora torgen och uppklädda, övergödda brundusiska paschor som flanerar stadens gator burna eller dragna av sina trogna tjänare. Om man i Chronopia vill njuta av vackra syner, äta sig mätt på ögonfägnad, njuta av underbara dofter och inhandla dyra oljor, parfymer, hårkammar, tyger och rökelse är det lämpligt att söka sig till Lilla Brundus – har man bara en välfylld penningpung (alternativt kista) kommer man definitivt inte att bli besviken på vad man får med sig hem. Till skillnad från de flesta andra chronopiska folken är brundusierna inte särskilt krigiska av sig. De är nästan aldrig orsaken till några av de större tumult som likt jordbävningar eller tidsstormar dagligen skakar staden, utan de försöker hålla sig väl med alla, och har inga större ambitioner att tränga sig in på andras territorier. Detta gäller givetvis inte alla. Det är inte alls särskilt ovanligt – jag hoppas inte att ni av min framställning fått för er att det skulle vara det – att brundusiska paschor eller handelsfurstar flyttar från Lilla Brundus för att slå sig in som förhärskande hus i andra stadsdelar, särskilt ofta de blandade stadsdelar, smältdeglarna, där alla Chronopias folk blandas med varandra. Ett exempel på en sådan pascha är den omåttligt fete brundusiern Imbar, bosatt i Tabari, men med ett stort palats också i Södra hamnen. Han har gjort sig en förmögenhet på råttuppfödning – alverna fullkomligt avgudar det feta, saftiga köttet från hans hårlösa råttor.

KULTUREN

Brundusierna är ett i många avseende häpnadsväckande folk som under de år jag studerat dem och deras beteenden aldrig upphört att förvåna mig, och i det här avsnittet hade jag tänkt delge några av de mer grundläggande dragen i den brundusiska kulturen och förklara hur deras hierarkiska system är uppbyggt.

För brundusierna finns det två dygder framför andra – kyskhet och fetma. Kyskheten visar sig i det att nästan samtliga manliga brundusier idkar en fullständig avhållsamhet, även om man ingått äktenskap, vilket är vanligt förekommande. De främsta brundusiska krigarna låter sig dessutom berövas sin mandom, genom ett smärre ingrepp, (de får behålla den i en liten burk) och kallas sedan för eunucker. Eunuckerna är kända för sin känslokallhet, sin brutalitet i strid och i det närmaste stålhårda skrev (något som fått många att förvånas över effektlösa skamgrepp). De betraktar rustningar som fullständigt överflödiga och går alltid runt i bar, inoljad överkropp. Vän av ordning – inte för att det direkt kryllar av sådana i Chronopia – frågar sig nu givetvis hur i hela fridens namn det brundusiska släktet kan leva vidare (att det skulle vara sekudorna som kommer med barnen är en myt som min mycket goda vän Brualidius gör måsmos av i sin eminenta bok ”Myt, vetenskap och verklighet”, där han också förklarar varför månen är platt, världen rund och dess kärna av svart is). Svaret är lika självklart som enkelt – man håller sig med avlare, manliga konkubiner som de brundusiska kvinnorna får nyttja sig av närhelst de vill och i hur stor utsträckning som helst, både för rent, skärt ohämmat nöje och fortplanting. Vissa menar att denna sed har gjort de brundusiska kvinnorna till sinnligare, mer extatiska varelser än degasalverna, och jag är nästan beredd att hålla med, även om de brundusiska kvinnorna är mer diskreta än de exhibitionistiska degasalverna.

Fetman är det som avgör vem är man för vad – alla brundusier som inte valt att slå inte på våldets brutala väg, eller ägna sig åt skönhetsvård, gör allt för att göda sin kropp, få den att svälla över på alla bredder, bli till en ohanterligt svallande späckklump, ett gungande berg av rent fläsk (chariberna avskyr brundusiskt kött). Om man skulle lyckas med konststycket att skaka hand med en brundusisk pascha, eller komma så nära att man kan slå honom i magen, fortplantar sig darrningarna i det upphöjda fläsket som svallvågor efter en fryvisk galär. Deras kroppar är verkligen, som den dvärgiska kocken Dubir av klan Bodrin en gång sa, hav av kött. Den brundusiska jakten på fetma är inte enbart ett utslag av deras fåfänga utan också en statussymbol. I Chronopia säger man att pengar är makt och makt är pengar. Brundusierna säger att fetma är makt, makt är fetma – och det är sant. Detta av den enkla anledningen att det är den pascha som väger mest som har mest att säga till om – ingen vågar normalt gå emot den fetaste paschans ord, även om det chronopiska klimatet har luckrat upp begreppen en smula. För att avgöra vem som är fetast utför man varje år under högtidliga former en officiell vägning som omgärdas av storslagna ceremonier, bland annat – föga förvånande – en matorgie som avslutar själva tillställningen. Den enorma prestige som ligger i fetman har gjort att alla brundusier med självaktning och stora ambitioner anställer gödmästare, för att de skall få i sig just rätt mat, den mat som gör dem allra fetast och mest svallande övergödda.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

CHARIBER

När jag för första gången på allvar stiftade bekantskap med de målade chariberna från Kannibalöarna var det under allt annat än trevliga former. Jag hade tillsammans med en gäng synnerligen genomusla träckstinkande luspudlar till tunnelkrigare under några dagar paddlat och stakat mig fram genom den chronopiska underjorden på jakt efter några gravkamrar där det enligt en säker källa skulle finnas enorma rikedomar (när jag senare fick veta att den säkra källan varit en lömsk faltrakier, som dessutom hade fått betalt för sina upplysningar, förstod jag att det inte var konstigt att vi hamnade så fel som vi gjorde när vi förvillade oss in i de Dödas stad, charibernas hemvist i Chronopia). Efter att vi, tack vare de inkompetenta kloakkrabbornas fumlande, hade lyckats fastna i en av charibernas sinnrika nätfällor, fiskades vi upp av några av deras rödmålade krigare och togs på släp efter deras stridskanot. Vi hade hört rykten om deras något bisarra vanor, men trodde att det var mer ett spel för gallerierna – vilket mycket är i Chronopia – än den faktiska sanningen. Men sådan tur hade vi inte, utan snart befann vi oss i en gryta fylld med vatten, ypperliga grönsaker och rikligt med utsökta kryddor. Elden under oss började sakta men säkert värma järnet i den enorma kitteln, som i sin tur värmde vattnet upp till temperaturer långt över det behagliga. Jag hade just förlikat mig med idén att välkokt slitas i stycken för att bli någons middag, när det hela avbröts av att en helt vitmålad person med igensydd mun, svagt lysande ögon, lång släng-kappa och en enorm, bredbrättad hög hatt stegade fram mot grytan och pekade på mig. Döm av min förvåning när elden släcktes och vi lyftes upp ur grytan. Senare fick jag veta att vi hade skonats för att jag hade en svag likhet med en av häxbaronens förfäder (hur det kan vara möjligt har jag fortfarande inte förstått). De andra vet jag inte hur det gick med, men själv stannade jag kvar under några veckors tid för att lära känna den charibiska kulturen och lite av det jag då lärde mig hade jag tänkt att försöka delge er nu.



Charib

KÖTTÄTANDET

Chariberna är minst sagt infamösa för sina, i vissas ögon, allt för extrema matvanor – att deras hemland har döpts till Kannibalöarna av upptäcksresande från den kända världens alla hörn är allt annat än en tillfällighet. Själva ogillar de att kallas kannibaler, de menar att de äter andra människor precis som alver äter gobliner och att det inte skulle vara någonting särskilt konstigt med det. Dessutom är det bra för överbefolkningen, och det kan jag hålla med om. Det gör bara Chronopia gott om en eller annan lurendrejare, välgött hyrsvärd eller slokörad marajiputt flamberas, brässeras, kokas eller bryns – det finns alldeles för gott om dem i alla fall. När vi hade skonats från att bli huvudattraktion kommunionen fick jag reda på att den kokning vi hade genomgått var rituell och inte särskilt lämplig om man ville att maten skulle smaka bra. I vanliga fall styckar man människorna i lagom stora grytbitar, så att de kan kokas tillsammans med grönsakerna, utan att grönsakerna för den sakens skull skall behöva förlora sin spänst. Den som berättade det för mig var den upphöjde överkocken, slaktmästaren som han också kallas. Det är slaktmästarna som har ansvaret för all styckning av köttet så att det skall vara rent från exempelvis andar och livskraft – man vill i största möjliga mån undvika att bli besatt av en illvillig ande som dröjt sig kvar i kroppen efter dödsögonblicket. Chariberna har en stor respekt för andevärlden och tillber sina döda förfäder.

ANDARNA

En annan intressant egenhet hos det charibiska folket är som sagt deras dyrkan av förfädersandarna, deras fäders och fäders fäders andar som irrar runt som just osaliga andar i de underjordiska labyrinterna och som bara kan lugnas med några väldoftande mål mat om dagen, och andra smärre offergåvor. För en person som inte kommer från Chronopia verkar det kanske bara vara gammalt skrock och oförnuftig vidskeplighet, sådant som i vissa andra landsändar klassas som tokerier, men för den som vistats en kortare tid i Chronopia verkar det inte alls oförnuftigt – det finns folk som ägnar sig åt betydligt hemskare och mer mystiska saker. Chronopias lärde har dock länge funderat över hur chariberna kan vara

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

säkra på att det verkligen är deras förfäders andar och inte några andra, illvilliga, snikna andar som söker upp chariberna för att utnyttja deras gästvänlighet. Många menar på att det faktiskt inte alls är charibernas förfädersandar som de offrar till utan till gamla oroliga, argsinta andar från Chronopias gryning som sluppit ut ur sina uråldriga gravvalv och efter årtusenden av infernalisk tristess behöver några att bråka med, några att lura, skoja med och driva till vansinne. En av anledningarna till att man tror detta är att andarna så oerhört sällan verkar nöjda med vad de får, trots att chariberna anstränger sig till det yttersta för att tillfredsställa dem. Andarna verkar aldrig få nog och brukar ha för vana att vända upp och ned på allvarliga tillställningar, skaka om de Dödas parad, måla väggarna med festmåltider och ylande fara fram och tillbaka genom luften och göra obehagliga, obeskrivligt fula miner för att visa sitt missnöje med sin ofullkomliga avkomma. Några få gånger har representanter från Vetenskapsakademin presenterat sina teorier för chariberna, till och med erbjudit dem hjälp av slipade exorcister, men de har svarat med en axelryckning och ätit upp budbäraren, lätt kryddad med persilja och en gnutta vitlök och skickat tillbaka "soppbenen" till dess rättmätige ägare.

KRIGARNA

Chariberna är egentligen ett hungrigt snarare än krigiskt folk – man dödar för att äta, inte för dödandets skull som de barbariska svartbloden, brutala högländare, de stinkande Hängivna eller överdrivet entusiastiska svartgardister. Trots det har man skickliga krigare – rödmålade krigare – eller fångstmän, som de också kallas eftersom de också utgör charibernas jägare, till och med i Chronopia är det ont om slaktare som säljer människokött. När de stakar sig fram genom de underjordiska tunnlarna på jakt efter lämpliga byten har de målat sig i rött – köttets färg – för att få jaktlycka. Beväpnade med smala spjut och bredbladiga knivar gör de Chronopias hamnar till osäkra farvatten. Ljudlöst paddlar de fram mellan de stora båtarna, smyger sig ombord, skär halsen av några lämpliga stekar och släpar dem tillbaka ned i kanoterna. Om man försvinner spårlöst i någon av Chronopias hamnar brukar det ofta heta att chariberna tagit en – och har de gjort det är man förmodligen inte längre någonting annat än illaluktande träck som guppar fram genom de stinkande chronopiska kloakerna.

CHRONOPIAS FOLK

Här beskrivs några av de människoraser som sticker ut från det sedvanliga chronopiska drägget, som har en annan särart än brutalitet, dekadens och arrogans och som ännu inte fullständigt låtit sig assimileras, smältas ned i den bubblande och sjudande häxkittel den legendomspunna staden Chronopia är, utan fortfarande är unika, intressanta och spännande. Om någon skulle vilja spela exempelvis en brundusier eller en isbarbar är det bara att följa de regler som finns i grundreglerna, men istället för den vanliga människobeskrivningen, använda sig av nedanstående värden.

Tyvärr kan vi av utrymmesskäl inte presentera unika yrken för de olika folkslagen, men med ledning av Melkastors text och en gnutta fantasi torde det inte vara någon större svårighet att skapa en slavhandlare, en ringprydd krigare eller en blåhudad krympling. Några av folkslagen finns dessutom mer detaljerat beskrivna i andra Chronopia-moduler. Marajiputterna beskrivs i *Svärd och svartkonst*, chariberna i *Mörkrets väktare* och sabranerna i *Vapen och rustningar* och *Svärd och svartkonst*.

RASTABELLEN FÖR DE CHRONOPISKA FOLKEN

	BP	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
BRUNDUSIER	20	–	+1	–1	+1	+1	–	7-17 (12)
CHARIB	25	+1	–	–	–	+2	–	9-19 (14)
FALTRAKIER	15	–	–	–	–	–	–	8-18 (13)
FRYVIER	20	–	–	–	–	–	+1	8-18 (13)
ISBARBAR	20	–	+2	–	–	–	–	7-17 (12)
KADER	15	–	+1	–	–	–	–2	8-18 (13)
MARAJIPUTT	25	+1	–	–	+1	–	+2	10-20 (15)
NATTLÄNDARE	15	–	–	+1	–	+2	–1	7-17 (12)
RÖD KORSAR	25	+2	+2	–	–	–	–	9-19 (14)
SABRAN	25	–	+2	–	–	+2	–	9-19 (14)
SOLFOLK	25	–	–1	–	+2	+2	+1	8-18 (13)

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FALTRAKIER

En god vän till mig sade en gång att faltrakierna är den kända världens otrevligaste folk, svartblod och Hängivna inkluderade, men innan jag ordentligt lärt känna den faltrakiska kulturen var jag inte säker på om han talade sanning eller ägnade sig åt rent förtal – vilket vi chronopier så ofta gör. Nu vet jag att han hade rätt, otrevligare, drygare, snorkigare och vresigare folkslag än faltrakierna har aldrig satt sin fot på chronopisk jord. Och inte nog med att de är otrevliga, de är makalöst opålitliga, så opålitliga att det finns ett chronopiskt talesätt som lyder: ”Det säkraste sättet för en faltrakier att vara säker på att ingen tror honom är att säga sanningen”. I det här kapitlet tänkte jag berätta lite om dessa otrevlighetens okrönta kungar.

FALTRAKIERNAS KYNNE

I den faltrakiska kulturen, vilken i viss mån smittat av sig på den chronopiska, är otrevlighet en dygd. När man diskuterar med sina vänner (även om faltrakierna inte i egentlig mening har några vänner alls), när man kurtiserar en dam eller när man förhandlar med en kund om ett bra pris på ett parti slavar från Fryvien skall förolämpningarna hamras fram med en frenesi värdig den mest tjutande dvärgiska ångturbin. Genom att nedvärdera sin bekants intelligens, potens och kompetens visar man sin egen överlägsenhet – och den överlägsne har alltid rätt. ”Du stinkande son till en pestsmittad kloakråtta”, ”Din mor är en orchisk sköka” eller ”Du med kloakträck till hjärna” är mildare förolämpningar som brukar fara genom luften tidigt under en konversation, eller som faltrakierna kastar omkring sig när de går ned för Chronopias gator. När det hettar till riktigt kan de slänga ur sig haranger som ”Du goblinstinkande, degassmittade, träckätande, dyngfyllda neutraliserade sekudahjärna med en så välborrad pannlob att de kejserliga trollsanatorerna skulle bli avundsjuka om de såg den” eller andra onämnbarheter. Att tilltala en faltrak är att be om att bli förolämpad. Men faltrakierna är inte bara otrevliga, bryska och allmänt omilda – de är snorkiga översittartyper som, utan någon egentlig anledning, anser sig vara för mer än alla andra och inte ens anser ett uppfostrande tonfall från en svartgardist med blottad kejsarklinga vara nog för att förtjäna deras uppmärksamhet. Och om någon blir onödigt påträngande händer det ytterst ofta att de brusar upp – de har ett eldfängt temperament, långt ifrån lika lugna som de chronopiska mönstermedborgarna trollen. Då tvekar de inte för ett ögonblick att dra kniv och kasta sig över de påstridige för att skära honom i – i alla fall sett med charibiska ögon – lagom stora bitar. I Chronopia har deras brutala beteende snarast varit en nackdel för dem, eftersom de inte är lika stora krigare som de är förrädare (jag skall återkomma till det senare), och antalet faltrakier som fått sina skallar krossade, armar och ben avslitna och magar uppsprättade till följd av sin vresighet är stort, men konstigt nog har det inte förändrat deras beteende – snarare tvärt om. Nu är faltrakierna argsintare och mer lättretade än de någonsin varit. Att de snurrar runt med dragen kniv om man kliver på deras skugga är ingen ovanlighet.



Faltrakier

Den faltrakiska förrädiskheten, deras gudagivna oärlighet, är i det närmaste legendarisk. Det är inte för inte som det heter ”Lika säkert som en faltrak ljuger” om det självklara, ”Lögn i Faltrakien” om det uppenbara och ”Han löper som en faltrak en ljuger” om snabbfotade gladiatorer. Deras notoriska oärlighet och deras fantastiska förmåga att aldrig med så mycket som ett tonfall eller en blick röja sig gör dem extremt oberäkneliga, varför vanligt chronopiskt folk normalt drar sig för att göra affärer med faltrakier. Varje faltrakisk härskare eller furste håller sig med en lögnare, en osedvanligt lismande och obehaglig faltrakier som spenderar sin tid med att väva nät av lögner, det ena mer intrikat än det andra, och på härskarens begäran återberätta de lögnaktiga historier han knåpat ihop på sina kammare.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

INBÖRDESKRIGET

I faltrakiernas hemland rasar, sedan den store och hänsynslöst tyranniske konungen Eridan dött utan att lämna någon tronarvinge, ett brutalt och skoningslöst inbördeskrig mellan maktfullkomliga furstar, vildsinta klaner, religiösa fanatiker, galna magiker och ärelystna härförare. Landet slits sönder av kraftiga, intensiva strider som drar fram över landet som vågor över ett stormande hav. Överallt plundras byar, städer bränns ned till grunden, sädesfält sticks i brand och går upp i rök, kvinnor och barn tillfångatas och skeppas till Chronopia för att säljas för att finansiera de galna härskarnas meningslösa krig. Man kan inte färdas en dag till fots utan att se rökpelare resa sig vid horisonten, känna den söta stickande lukten av bränt kött i näsan, trampa fram genom massgravar och höra ljudet från pågående bataljer. Faltrakien av idag är ett sargat, våldtaget och utarmat land som inte kan erbjuda sina innevånare någonting, inte ens mat för dagen, och faltrakierna är ett vansinnigt folk, som inte blivit på bättre humör av att se sitt land falla i spillror (ibland är det nästan så att jag tycker lite synd om dem, även om en god chronopier inte ägnar sig åt dylikt trams). Trots detta är faltrakierna inte de som flyr, som vänder ryggen åt någonting de tycker är värt att kämpa för och i konsekvensens namn fortsätter de därför sitt inbördeskrig här i Chronopia. Här bränner de varandras skepp i hamnarna, överfaller varandra på gator och torg, stympar varandras handelsvaror och säljer varandra som slavar, vilket blir nästa ämne i vår beskrivning av faltrakierna.

SLAVHANDELN

Trots, eller kanske just för, att faltrakierna är otrevliga, brutala, beräknande och mordiska – den sortens slödder som skär halsen av folk så fort de vänder ryggen till – är de den kända världens skickligaste och flitigaste slavhandlare. Nästan alla kejserliga slavhandlarlicenser som utfärdats har utfärdats till faltrakier. De har ett öga för den mänskliga kroppen, upptäcker oundvikligen tandröta, benskörhet, svagheter i immunförsvaret och brister i uppförande, i mentaliteten hos handelsvaran – en god slav måste kunna lyda, måste kunna acceptera ovillkorlig underkastelse. Slavhandeln är det som får det utarmade landets hjul att snurra hjälpligt, det som genererar de pengar som krävs för att hålla det allt förtärande inbördeskriget i gång. Faltrakierna är noga med att inte i onödan skada sina handelsvaror – en slav med en arm är inte värd hälften så mycket som en med två – en av anledningarna till att man faktiskt försöker undvika att döda sina fiender, de är mer värda levande (även om man säljer kött till chariberna), och till att fiender som riskerar att tillfångatas av faltrakier ofta stympar sig själva i hopp om att faltrakierna skall lämna dem i fred. Mer fel kunde de knappast ha. Faltrakierna föraktar krymplingar – vilket gör att de hamnat i en intensiv konflikt med isbarbarerna – och plågar dessa mindervärda varelser till döds utan att njuta märkbart av det. En av faltrakiernas främsta handelsvaror är just – faltrakier. Man säljer utan några som helst skrupler varandra till högstbjudande. De fångar som tas i inbördeskriget skeppas iväg till Chronopia och andra stora städer där de bjuds ut på slavmarknaderna, sida vid sida med förnedrade högländare, molokna brundusier, oförstående gobliner och surmulna dvärgar. Faltrakier brukar dessutom ägna sig åt att duellera mot varandra, inte till döden utan till första blodsdroppen. Segraren får sälja förloraren, eller åtminstone några av förlorarens slavar. Säga vad man vill om faltrakierna, men de är goda affärsmän – och i alla fall när det kommer till att handla med kött oöverträffade i den kända världen.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

FRYVIER

Fryvierna är de tio världshavens skickligaste betvingare, de främsta båtbyggare, navigatörer och vattenmagiker som seglat under den kända världens stjärnsfärer. De är den kända världens mest ambitiösa upptäcksresanden, och har med sin smäckra båtar seglat varv efter varv runt världsskivan, besökt sedan länge glömda kulturer, seglat under askgrå himlar, dränkts i svart svidande regn, jagats av bisarra havsvidunder och fått seglen och skroven sönderslitna av upprörda stormdemoner. De seglar från hamn till hamn alltid redo för nya upplevelser, att knyta nya kontakter, sluta handelsavtal och göra fredliga, såväl som ofredliga, strandhugg. Kort sagt – fryvierna är både ett öppet och ett äventyrligt folk.

ÖPPENHETEN

Första gången jag såg fryvierna var på en av Chronopias otaliga hamnbasarer där de bjöd ut sina varor, log öppenhjärtigt och berättade vitt och brett om allt de hade varit med om för alla som ville lyssna. Deras berättarförmåga var i det närmaste trolsk och snart hade hundratals människor samlats och lyssnade uppmärksamt, trängdes med varandra, knuffades och skuffades för att få höra de fryviska köpmännen berätta sina färgstarka sagor, sägner och berättelser från länder så exotiska att till och med en och annan chronopier höjde ögonbrynen och spetsade öronen lite extra. När berättelsen var slut började de sälja sina varor, och jag tror inte att det var någon – inte ens de små gnidna goblinerna som hade blivit så trollbundna att de glömt att lätta på folkmassans penningpungar – som inte köpte någonting från de fryviska köpmännen. Fryviernas hemlighet är deras okonstlade öppenhjärtighet, deras förmåga att efter endast ett kort samtal ge en känslan av att man känt varandra en livstid. De talar till en på samma vänliga sätt som man talar till en god vän, till en far eller mor, syster eller bror (även om syskonrelationer i Chronopia av någon anledning brukar vara ganska komplicerade). De



Fryvier

skämtar, berättar personliga anekdoter, ber om åsikter, ställer direkta personliga frågor på ett sätt som även ur det mest råbarkade hyrsvärd eller den mest stormpiskade saltvattenspirat framtvingar ett leende och några varma ord. Därför är det inte heller konstigt att de säger att hela världen är deras hem och att de har systrar och bröder i varje hamn, för även om de kanske inte har släkt av kött och blod över hela världen, så har de vänner och har de inga vänner så skaffar de sig snart. Det finns ett talesätt som lyder: ”När en fryvier kommer till stan är han du med borgmästaren innan solen går ned”, och det är så sant som det är sagt. Den fryvier finns inte som inte är ett under av sprudlande vänskap och välvilja.

HANDELN

Deras öppenhet och deras vänliga sätt, deras goda kunskaper om seder och bruk hos olika folkslag och deras försiktiga tillvägagångssätt har åtminstone i ett avseende gjort dem till människosläktets wongoser, de är ju som sagt inte alls lika obehagligt framfusiga och kvävande påträngande som det mer kortvuxna folket. Skakar man hand med en fryvier kan man vara säker på att man samtidigt köper någonting av honom, även om man kanske inte tänker på det. Om alla dvärgar är krigare, så är alla fryvier köpmän. Själv satt jag en gång och diskuterade med en fryvier på en ovanligt hygglig hamnsylta, vi tömde några bägare dvärgiskt skäggpilsner och filosoferade om världen och dess stinkande innevånare. Vi satt inte och pratade längre än en knapp halvtimme, men när vi reste oss för att gå därifrån hade jag händerna så fulla med krimskrams att jag inte kunde betala ölen. Det är tur att fryvierna inte är oärliga, för i sådana fall hade han förmodligen sålt mig både värdshuset och bordet vi satt vid. Handeln är fryviernas levebröd, handel för handelns egen skull. De tillverkar inga som helst varor själva, utom båtarna de seglar. De har inga smeder, inga storbönder, inga garvare, inga byggmästare, inga skomakare, utan de köper bara saker billigt på en plats och säljer

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

det dyrt någon annanstans, mellanskillnaden är det som gjort dem rika. Vissa hävdar att det är ett oärligt sätt att skapa sig en förmögenhet på, att bli rik och förmögen utan att i någon egentlig mening bidraga till en bättre världsordning. Det är mycket möjligt att jag i viss mån kan vara beredd att hålla med fryviernas kritiker, men det går aldrig att komma ifrån att de är fantastiska handelsmän, med ett enormt sortiment.

VATTEN

Fryvierna är inte bara fantastiska handelsmän, öppenhjärtiga och äventyrslystna – de är också fanatiska tillbedjare av det blöta elementet, vattnet, något som faller sig naturligt med tanke på hur stor del av sina liv de spenderar till sjöss. Lyckas man som sjöman hålla sig väl med vattnet är risken för att man skall överleva betydligt större än i andra fall, drunkningsdöden är ju den i särklass vanligaste för världshavens betvingare. De tillber inte, som många andra, någon specifik gudom, demon eller annat högre väsen, utan de nöjer sig med att med sina böner och riter kurtisera vattnet som sådant, få det att stilla sig, att inte släppa loss sin vrede i all dess fasansfulla blom, tygla dess brutala störtsjöar, krossande flodvågor och virvlande malströmmar. Deras skickliga vattenmagiker, vågmästarna, befaller vattnet, tvingar det till lydnad, när inte bönernas kraft räcker för att blidka de högre makterna – det ryktas till och med att man skänker vattnet drunkningsoffer för att blidka det, för att stilla dess glupande aptit, men sanningshalten i de uppgifterna är ytterst tvivelaktiga, ingen vet egentligen var de ursprungligen kommer ifrån. Samma sak är det med de rykten som säger att fryvierna planerar att dränka hela världen i en störtflod, att sänka Chronopia till botten av världshavet och låta alla världsskivans innevånare lida drunkningsdöden – det låter för otroligt för att vara sant även i Chronopia. Inte kan väl skenet bedraga så fruktansvärt, eller det kanske det kan? Hur det är med den saken torde tiden få utvisa.

ÅLDERSTABELL FÖR DE CHRONOPISKA FOLKEN

	UNG	VUXEN	MEDELÅLDERS	GAMMAL	URÅLDRIG
BRUNDUSIER	16-20	21-40	41-55	56-65	66-90
CHARIB	14-19	20-37	38-52	53-60	61-85
FALTRAKIER	16-20	21-40	41-50	51-65	66-80
FRYVIER	16-20	21-45	46-60	61-75	76-105
ISBARBAR	13-18	19-35	36-50	51-55	56-85
KADER	12-16	17-28	29-40	41-50	51-65
MARAJIPUTT	14-18	19-30	31-45	46-50	51-65
NATTLÄNDARE	15-19	20-35	36-45	46-60	61-120
RÖD KORSAR	15-19	20-40	41-50	51-60	61-75
SABRAN	16-20	21-50	51-65	66-80	81-115
SOLFOLK	18-25	26-60	61-80	81-100	100+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ISBARBARER

Isbarbarerna är avvikande till och med i en stad som Chronopia. Med sin kraftiga kroppshydda, blå hud och benvita eller djupt mörkblå hår skiljer de sig från mängden. Även om mängden består av Hängivna nedlusade med nekrologi, dreglande bärsärkatroll eller ljusskygga, hungriga medlemmar av Blodkulten är det lätt att se vilka som är isbarbarer – det går helt enkelt inte att ta miste på samma sätt som man kan missta en smal brundusier för marajiputt eller sabrah, eller en ovanligt blek chronopier för nattländare. Och isbarbarerna inte bara ser annorlunda ut – de är annorlunda, även om de precis som många av staden Chronopias innevånare är både brutala, korta i tonen och alltid beredda på en god strid. I det här kapitlet tänkte jag berätta lite om myterna från deras hemland, om kylan och om Snöhäxan — deras okränkbara härskarinna.

TUNDRA

Själv har jag aldrig besökt isbarbarernas hemland Tundra, beläget bortom de norra högländerna där högländerna försöker värja sig från de Hängivnas attacker i det Heliga kriget. Men jag har hört de mest häpnadsväckande historier om frusna vildmarkerna som de kommer ifrån. Legenderna berättar att hela Tundra en gång var ett böljande hav, ett av de tio världshaven, ett världshav fyllt av blomstrande ökulturer, precis som Södra övärlden. Sedan svepte, från ingenstans, tusen kalla stormar ned över havet och frös dess yta, och alla som bodde på öarna blev också infrysta – de stod som isstoder om betraktade med tomma ögon det som en gång varit deras hemtrakter. Om ni någon gång har prövat att kyla ner er – kanske som välbetald försökskanin vid något av Galdermästarnas experiment, vet ni att kyla gör att man blir blå om läpparna, en blåhet som sedan gradvis sprider sig över hela kroppen. Isbarbarerna är de som överlevde nedkylningen och sakta men säkert tinades upp när det under några år blev mildare tider, men de tinades aldrig upp helt, utan har under generation efter generation behållit sin kyla. Det är därför som de är den kända världens enda blåhudingar. Det sägs att det var Snöhäxan som tinade upp dem och att det är därför som de tillber henne som en gudinna (jag skall berätta mer om det senare), men själv är jag inte lika säker på att så är fallet. I Tundra lever fortfarande massvis med isbarbarer, det är deras naturliga hemtrakter där de verkligen trivs och passar, Chronopia är egentligen alldeles för varmt för dem. Jag har hört berättas att det går frostbjörnar och ispantrar på gatorna i deras byar och städer, att solen aldrig går ner utan ständigt lyser på de snötäckta vidderna och att det är så kallt att man som vanlig dödlig skulle vara tvungen att amputera båda fötterna om man var dum nog att gå omkring utan rejäla pälsstövlar. Jag vet inte vad som är sant, men oavsett vilket så är Tundra med största säkerhet ett magiskt och förtrollande land, precis som så många andra länder i Chronopias vidunderliga värld.



Isbarbar

BLÅ I CHRONOPIA

Här i den excellenta staden Chronopia har isbarbarerna kommit att samlas i en stadsdel som ligger i stadens västra utkant, alldeles i närheten av Snöhäxans torn, för att de skall kunna vara nära den som de betraktar som sin härskarinna. Deras hus har metertjocka väggar, solida fönsterluckor och är vitmålade, allt för att hålla värmen borta – och de har onekligen lyckats. Att vandra in i Vinterstaden är som att resa till en annan världsdel – där är det kallare än någon annanstans i Chronopia, möjligtvis undantaget Snöhäxans torn. Det är inte ovanligt att det snöar i Vinterstaden, när det faller ett varmt, strilande sommarregn i andra delar av staden och regnar svavel i träsket. Var kylan kommer ifrån är det ingen som

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

vet, men man säger att det är alla dessa kallblodiga blåhudingar på en plats vid samma tilfälle som gör det. Alla isbarbarer utstrålar nämligen en intensiv kyla. Andra vill göra gällande att det är isbarbarernas magiker som har förtrollat området. Vilket som är sant vet bara det själva – förmodligen finns det en gnutta sanning i båda teorierna.

Men vad gör då de isbarbarer som söker sig hit och varför kommer de? Vissa av dem är vandringsmän – heliga sökare efter sanningen – som har kommit till Chronopia på pilgrimsfärd, för att beskåda den fulländade isjungfruns torn och hennes snörena valkyrior, och sedan kommit att trollbindas av den mörka kraft och den extrema exotism som genomsyrar Chronopia. Isbarbarernas vandringsmän är några av de brutalaste krigare som någonsin skådats, och kan med några enkla handgrepp vända upp och ned på en frostbjörn som löper amok, samtidigt som de sliter loss hans käkar, men de är samtidigt enstöringar och talar nästan aldrig med andra än krymplingarna, isbarbarernas andliga och profana ledare. Andra isbarbarer har kommit hit för att söka lyckan, för att pröva om deras skicklighet med iskroken kan rendera dem någon större framgång på hyrsvärdsmarknaden eller på Arenan. För att se om någon har den kyla som krävs för att besegra en frostbiten blåhuding från norden. I skrivande stund har ingen av dem nått några större framgångar, men de är allmänt betraktade som dugliga krigare och gladiatorer. Och i både Klingornas allians och Arenabibliotekets annaler finns det finns många målande beskrivningar av hur isbarbarerna med sina jättelika iskrokar sliter sina motståndare i stycken, rycker loss armar och ben från deras fästen och med ett enkelt handgrepp tarmdrar en fallen motståndare. Många av dem är också skickliga jägare och har valt att försöka försörja sig genom att jaga förhärdade brottslingar, bunta ihop licenslösa magiker och spåra upp fiender till fiender som bara måste dö! Visserligen är Chronopia en betydligt svårare och farligare plats att jaga på än Tundra, men de har ändå lyckats förhållandevis väl, bland annat ligger de på häxjägarnas tio-i-topp lista över lyckade fångster i förhållande till utfärdade licenser.

HÄRSKARE OCH HÄRSKARINNOR

Isbarbarernas oantastliga och okränkbara härskarinna är givetvis Snöhäxan, den enastående trollpacka som enligt legenderna skall ha skapat deras folk. Det enda problemet är att hon ytterst sällan visar något större intresse för blåhudingarna från norr, än mindre hjälper hon dem här i världen utan istället skickar hon, varje gång hon upplever isbarbarernas stundtals fanatiska mässande som irriterande, ut sina valkyrior för att förnedra och förödmjuka dem. Valkyriorna sveper ned över Vinterstaden på sina gigantiska örnar, låter dem slå klorna i några omkringströvande isbarbarer, raserar några hus med sin kraftfulla magi och återvänder sedan till Snöhäxans torn i hopp om att ha avskräckt dem från vidare dyrkan, men varje gång de bestraffas blir deras tro bara starkare och de blir mer och mer angelägna om att göra sin härskarinna till freds. De faller på knä, ber om förlåtelse, lovar bättring och intensifierar sina offer (bland annat brukar de beströ Snöhäxans torn med fallna fienders inälvor något som inte uppskattas av tornets ägarinna).

Snöhäxan är ju dock inte en av det blå folket, hon är blott dess orsak, och varje folk måste ha ledare som försöker kontrollera det, sätter gränser och leder det i svåra tider, tider av ångest och förvirring. Isbarbarernas härskare är krymplingarna, blåhudingar som föds utan armar och ben, men med imponerande magiska krafter, krafter som skulle imponera till och med på en mossbelupen galdermästare. När en krympling föds utses en bärare, ofta en stark, brutal och uthållig krigare, som under resten av sitt och krymplingens liv kommer att bära krymplingen i en specialbyggd rensel av isbjörk på ryggen. Från bärarens rygg styr och ställer sedan krymplingen. Han domderar, kommenderar och protesterar högljutt när helst anledning ges och är den barbariska gemenskapens självskrivne härskare. I de samhällen – exempelvis vår överdrivet underbara stad Chronopia – där det finns fler än en krympling delar de på styret i ett råd där man har rösträtt efter grad av handikapp och ålder, ju äldre och mer vanskapt, desto mer har man att säga till om. Vid sin sida har krymplingarna isjungfrurna, frosthyade kvinnor – enligt barbarisk tradition Snöhäxans döttrar – som egentligen inte gör någonting annat än att genom sin hudfärg åtnjuta en rad privilegier som krymplingarnas gemåler.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KADER

Kaderna är ett av den kända världens mest mystiska och avvikande folk. De har inget hemland, ingen vet varifrån de kommer, utan de har under alla tider rest från land till land i sina vagntåg, dragna av dem själva eller av skabbiga hästar, och aldrig någonsin blivit accepterade, utan alltid efter en tid fått dra upp sina tältpålar, slita ned tältduken och fortsätta vidare, ut över den kända världens vidder. I det här kapitlet att jag tänkt att försöka skingra något av den mystik som omgärdar det kadiska folket, även om den är lika tät som en förseglad dörr i Evighetspalatset, och skapa om inte en förståelse för, så åtminstone insikt i, deras livsstil och även i en stad som Chronopia, något avvikande beteende.

ROTLÖSHETEN

Kaderna är ett folk av vandrare, av män och kvinnor utan hemland, utan härskare, utan lagar och förordningar, utan ideal och förebilder, utan illusioner och brustna förhoppningar. Det är ett folk bestående av avvikande och missanpassade, av folk som inte kunnat leva upp till den gängse normen, av förrymda straffångar, förvisade virrhjärnor och bannlysta mördare. Varifrån de kommer är det som sagt ingen som vet, men förståsigpåarna i Vetenskapsakademin menar att kaderna är ett folk skapat av flyktingar och utbölingar från alla den kända världens nationer, riktigt var det hela skall ha börjat vet man inte, men att sjuka, snedvridna och mystiska individer från alla folkslag har anslutit sig till dem under deras färd från land till land och gjort kaderna till vad de kommit att bli är det ingen som tvivlar på. Från början var kaderna inte så många, men i och med att de färdats runt världsskivan har folket växt. Även om de alltid varit tvungna att lämna de platser de besökt, när värdfolket börjat sjuda av fördomar, ilska och hat och till slut jagat bort kaderna med våld, har alltid några anslutit sig till deras karavan, några som känt att de inte passat in i det gängse mönstret, som känt att de stått utanför den samhälleliga strukturen. Rotlösheten och världens hat har gjort kaderna misstänksamma. De stänger ute yttervärlden, nyfikna



Kader

vetenskapsmän och upptäcksresande, gör sitt bästa för att skrämma närgångna betraktare från vettet, bara för att få vara ifred och är ytterst noggranna med att hålla alla obehöriga utanför den kadiska gemenskapen, av rädsla för infiltration från illvilliga sabraner, lömska kejserliga tjänstemän och nyfikna fryvier. Trots det händer det då och då att man tar upp nya medlemmar i den inre cirkeln, men det är ytterst ovanligt.

SMAKLÖSHETEN

Kaderna är världsberömda för sin vidrighet, sin obscenitet, sina köttsliga utsvävningar och sin ohämmade brutalitet. De är mer oaptitliga i sitt dagliga varande än vad den mest dekadenta degasalv är när han tar ut svängarna som mest under örnens hus vansinnigt perverterade orgier och de har kommit att göra det till sitt adelsmärke, det som skiljer dem från resten av den kända världens obehagliga, förrädiska och falska befolkning. De kadiska vagntågen är rullande skräckkabinett, en levande odyssé i missbildningar, självstympning och anstötliga groteskerier. Här finns allt en av den berömda skräckförfattaren Strikibas böcker skulle kunna innehålla och mycket, mycket mer. Det finns många sätt på vilka kaderna väljer att skilja sig från resten av världen, men ett gemensamt drag är maten, som skulle få även det hungrigaste troll på andra tankar. Man kalasar på rutten fisk, maskätet kött och träckosande grönsaker. Några av dem väljer dessutom att tatuera sina kroppar i abstrakta mönster, komplicerade pussel eller magvändande helvetesskildringar. Andra förvrider sina anletsdrag genom tvivelaktiga kirurgiska ingrepp – ett breddat leende, ett förlorat öga, ett skalperat huvud eller sönderfrätt ansikte. Åter andra väljer att stympa sig, hugga av några fingrar, ett öra eller näsan och sy fast ett par orchfingrar, grisöron eller trollnäsor. Vissa tråcklar fast andra avhuggna kroppsdelar vid kroppen. Ett extra huvud i magtrakten eller ett par extra armar i sidan är inte ovanligt att man ser. Som kader måste man också lära sig att njuta av smärta – av tillfoga den och att själva lida under dess plågor. Därför kör de nålar genom sina kinder, armar och ben, korsfäster varandra under vagnarna och skär sig

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

över hela kroppen för att skapa effektfulla ärr. De har tävlingar i vem som kan uthärda den största smärtan på spikmattan, i sträckbänken eller smekt av glödande tänger och sätter en ära i att kunna skratta åt sår som är mindre än en decimeter djupa. Berättelserna förtäljer också att långt ifrån alla kader egentligen är människor, i deras led skall det finnas bestar av det mest fascinerande slag, sådana som skulle få självaste fru Koth att avundas.

LAGLÖSHETEN

Någon sade någon gång att kaderna är som ett slitet lapptäcke kokat i en häxkittel och det ligger onekligen något i det. I Chronopia, den kända världens mest bubblande och sjudande häxkittel – som den brukar kallas, har kaderna kommit att bli en häxkittel i häxkitteln. Man passar inte in någonstans och därför har man kommit att spridas över hela staden där de galna självplågarna efter-som ingen egentligen intresserar sig för deras tjänster har kommit att slå sig in på brottets bana. Även om man visserligen reser runt i staden och uppträder med sina varitéer med fakirer som låter sig genomborras av svärd och köras över med häst och vagn, bisarra föreställningar med de mest vedervärdigt vanställda missfostren och små verkstäder i tortyrens ädla och underbara konst på såväl etablerade scener som gator och torg, och faktiskt förtjänar en ordentlig hacka på det – trots att de bor i världens mest perverterade stad tycks Chronopias innevånare aldrig få nog av bisarriteter – kommer större delen av inkomsterna från olagligt nattarbete. När mörkret faller på ger man sig av, viga seniga, ormliknande människor, vars vighet enligt berättelserna beror på att de fått senor i benen avslitna, stora brutala övergödda köttisar, härdade fakirer och vanställda galningar, för att göra Chronopias gator osäkrare än vad de redan är. Ormmänniskorna tar sig upp för väggar och tak lika lätt som de Viktlösa, de översvällande köttisarna – vissa av dem är mer motbjudande än de brundusiska paschorna – håller vakt och rånar oskyldiga chronopier som råkar passera förbi, fakirerna utsätter sig för onödiga faror och galningarna springer gata upp och gata ned och ylar som besatta. Man bryter sig in i hus, rånar, mördar, bränner, torterar, stympar och lemlästar utan eftertanke och med ett brinnande hat mot den omvärld som en gång sköt dem ifrån sig. På så sätt har man i Chronopia gjort sig till ovän med betydligt fler än man borde och gjort sig omöjliga även i den stad i den kända världen där man hade störst möjlighet att accepteras.

Beskrivningar av Raserna

BRUNDUSIER (20 BP)

Brundusierna är ett folk av skickliga handelsmän, kompetenta kryddkrämare och professionella storätare med en fåfänga så stor att till och med en degasalv skulle höja på ögonbrynet. De som inte har tid eller råd att ständigt ägna sig åt sitt utseende, sin doft och sitt omfång ägnar sig istället åt andras och blir gödmästare, frisörer, massörer och parfymörer. Deras bruna hud och långa mörka hår, vilket både män och kvinnor bär i avancerade uppsättningar, är ständigt insmorda med oljor, för att det skall behålla sin glans. I Chronopia livnär sig brundusier vanligen som köp– och handelsmän, men det händer ibland att de dyker upp vid Klingornas allians eller på Arenan.

CHARIB (25 BP)

Chariber är Kannibalöarnas folks namn på sig själva. De är mörkhyade resliga krigare, med – vilket deras hemlands namn antyder – en förkärlek för kött, gärna mänskligt sådant. De talar inte heller i onödan med främlingar, avvisar alla försök till närmanden från andra folkslag och lever isolerade i Dödens stad, en plats dit få icke-chariber söker sig frivilligt. De som lämnar staden blir lycksökare, hyrsvärd, lönnmördare eller tjuvar, medan de övriga försörjer sig som pirater och parasiterar på sina grannar demonerna.

- Chariberna har en obehaglig, genomträngande blick som får kalla kårar att krypa längs ryggraden på även den mest luttrade svärdssvingare. De kan genom att övervinna sin motståndares PSY med sin egen på motståndstabellen få denne att avstå från eventuella fientliga handlingar och dessutom få –3 på CL på allt han företar sig fram till nästa sömnperiod.
- Simma är en primär färdighet för chariber.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Marajiputter

Första gången jag på allvar stötte samman med marajiputterna var under ett av deras årliga korståg – som bekant så lämnar de åtminstone en gång om året i en stor fanatisk hord Rökstaden, deras stadsdel här i Chronopia, med sina kroksablar i högsta hugg för att med rått och brutalt våld tvinga världen på fötter inför deras fullkomlighet – och det var en upplevelse jag aldrig kommer att glömma. Jag var vid tillfället ganska ung och satt tillsammans med några av mina vänner utanför Blå vildsvinet, en ganska hygglig krog, och tömde några bägare samtidigt som vi diskuterade den tidsstorm som enligt tidsherrarnas ständigt lika illavarslande profetior var i antågande. Plötsligt började marken vibrera och luften fylldes av illaluktande svart rök och desperata skrik på hjälp blandade med marajiputternas fanatiska mässande, som liknande en brölet från en tusenhövdad hord brunstiga mastodonter. Vi kom på fötter snabbare än en goblin säger kloak och skulle just ge oss av för att ta göra att som stod i vår makt för att hinna ta oss till skydd i Galdermästarnas torn – vi var alla övertygade om att tidsstormen var över oss – när marajiputterna kom stormande in på torget med blodiga kroksablar, mordiska blickar och svart rök bolmande ur näsborrarna. På vissa vapen hängde likdelar från stympade kroppar och på härförarens kroksabel dinglade liket av en sabransk ökenriddare, men han svingade ändå svärdet som om den jättelike sabranen inte varit större än en wongos. Än idag har jag svårt att förstå hur jag lyckades ta mig levande ur den jättelika mordmaskin som de religiösa marajiputtiska fanatikerna utgjorde. Allt som kom i deras närhet maldes ned lika obarmhärtigt som i en charibisk köttkvarn och att det bara var mina vänner och inte jag som fick sopas upp och kastas till kloakråttarna



Marajiputt

när den amoklöpande horden hade lämnat torget tackar jag min lyckliga stjärna för. I det här kapitlet hade jag tänkt att ägna några rader åt några av marajiputternas mer okända sidor – deras religiösa fanatism och deras sönderrökta skallar är ämnen som ältats alldeles för mycket i stadens lärda kretsar. Det jag hade i åtanke var närmast deras fruktansvärda svartkonstnärer och deras mystiska och undersköna kvinnor.

DEN SVARTA KONSTEN

Varje marajiputtisk mogul med någon som helst värdighet håller sig givetvis med åtminstone en svartkonstnär som kan manipulera det magiska kraftflödet till hans fördel och se till att inga obehöriga astralresenärer tar sig innanför palatsets murar och ställer till med en massa problem. De marajiputtiska svartkonstnärerna tillhör samma skola som de Hängivnas nekromager, sabranernas skuggmästare och charibernas mörkermagiker. De använder sig av den mörka sidan av kara, utnyttjar de svarta energiflödena för att manipulera den chronopiska verkligheten. I de religiösa fälttågen vandrar de sida vid sida med bahadurer och dervascher, och driver fram brutala bestar ur sina motståndares undermedvetna, de sveper in Chronopias gator i ett oegenomträngligt mörker, förvrider kroppar till oigenkännlighet, låter slöjlikande moln av förgiftad svart rök sjunka över sina fiender och slungar kaskader av förintande mörkerblixtar. Till det yttre påminner marajiputternas svarta konst mycket om såväl elementarmagikernas mörkermagi som de Hängivnas nekromagi, men hur det egentligen är är det inte många som vet. Ytterst få har någon aning om vad de marajputtiska svartkonstnärerna sysslar med när de befinner sig i sina skumma laboratorier under Rökstadens markyta, vad som försigår bakom de kulisser av polerad marmor som skiljer dem från deras omvärld, men jag själv har faktiskt vid ett tillfälle haft det tvivelaktiga nöjet att vara ”gäst” vid ett av dessa laboratorier. Hur jag hamnade där är oväsentligt, men vad jag upplevde gjorde mig minst sagt orolig för Chronopias framtid (jag hoppas att inte allt för många

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

hämndlystna marajiputter läser dessa rader). Den här staden är – vilket alla som har bott här åtminstone en kortare tid knappast kan undvika att märka – nedlusad med bisarra religiösa sekter som inte önskar någonting annat än världsherravälde och oändlig makt, men det säger sig självt att långt ifrån alla kan ha någonting att sätta emot när Svarta gardet trampar bepansrade steg ned för gatorna för att rensa upp. Marajiputterna ägnar sig i sina laboratorier åt att experimentera med sinnet, det mänskliga sinnet och hur lätt det är att manipulera det, särskilt med hjälp av karas mörka sida. Fastspänd på en stenbrits utsattes jag för de mest förnedrande intrång i mitt psykes innersta, de förvred mina tankar, fick mig att förlora hoppet för att tro igen, att sjunka ned i de djupaste själsliga avgrunder jag någonsin skådat för att sakta men säkert kämpa mig upp på nytt, att drabbas av depressionens hårda slag rakt i ansiktet för att sedan genom den Ende återfå mitt självförtroende. Med sina svartkonster kommer marajiputterna att kunna omvända folk efter folk, precis som de Hängivna gör, tills hela världen faller till golvet för att be fem gånger om dagen. Marajiputternas svartkonstnärer är de mänksliga sinnenas mästare, de kan få oss att se, höra och tro precis vad de vill – vare sig vi vill det eller inte – och det är vad som skrämmer mig.

DE BESLÖJADE

Näst efter den svarta konsten är marajiputternas kvinnor deras mest välbevarade hemlighet. Ingen dödlig man har någonsin fått komma i närheten av dem, även på besök i Rökstaden ser man dem bara passera som hastigast på gatan, inne på bakgårdar eller genom slarvigt stängda fönsterluckor. De bär alltid slöjor för att dölja sitt utseende för utomstående, endast marajiputterna sägs få skåda deras anlete. Varför det är på det viset är det ingen som vet, men det berättas många olika historier, det framläggs många lärda teorier och hypoteser om varför det är så, av vilka jag nu hade tänkt att återberätta några. En teori är att de marajiputtiska kvinnorna skulle vara undersköna, vackrare än den vackraste degasalv (att männen utövar en viss dragning på det motsatta könet är ju bekant för envar), och att marajiputterna därför vill skydda dem från vansinniga, mordiska beundrare som skulle kunna få för sig att enlevera dem. Andra säger samma sak, men att männen låter dem bära slöja av avundsjuka. Några hävdar med yttersta bestämdhet att de marajiputtiska kvinnorna är fulare än ett trollbarn som doppats i svavelsyra, men den teorin väger lätt, eftersom männen i sådana fall rimligen inte skulle vara så ”stiliga” och ”spännande” som de nu tydligen är. Den i mina ögon mest intressanta teorin är utan tvekan den om att de marajiputtiska kvinnorna skulle vara de egentliga härskarna, de som styr hela Rökstaden, utan att vilja göra någon större affär av det, som för sin egen säkerhets skull gömmer sig bakom slöjor och husväggar och låter de exhibitionistiska marajiputtiska männen bada i ett vansinnigt överflöd och på så sätt utsätta sig själva för fara efter bästa förmåga. Vissa menar att de är demoner, vilket inte alls skulle förvåna mig, och då har de bara än ännu större anledning att hålla sig undan den barbariska chronopiska pöbeln och kejsarens demonjägare genom att gömma sig i Rökstaden.

FALTRAKIER (15 BP)

Faltrakierna är ett blekhyat folk, med buskiga ögonbryn, och falska leenden om vilka man utan att fara med osanning skulle kunna säga – och säger – att de skulle sälja sina mödrar för en spottstyver. De är obehagliga, förrädiska, lismande, baksluga och har tungor lika välslipade som en sabransk riddarsabel. Deras djupt liggande ögon, insjunkna kinder och goblinsmala lemmar skvallrar om deras snålhet och de urusla förhållanden som råder i deras av inbördeskrig sönderslitna hemland. Faltrakier blir vanligen köpmän (den värsta sortens) eller lönnmördare.

FRYVIER (20 BP)

Ett av Chronopias vackraste och mest gästvänliga, öppenhjärtiga folk (hur mycket det nu kan tänkas säga) är fryvierna, näst efter de vattenlevande alverna den Södra oceanens främsta seglare. De är ärliga, trofasta, lojala, kärleksfulla och nästan oförsvarbart kortsinta, något som kan straffa sig i en så brutal stad som Chronopia, men som också göra dem till synnerligen skickliga köpmän. Vissa menar att deras öppenhjärtighet är lika falsk som de Hängivnas, och döljer en mörk hemlighet som kan bli Chronopias undergång. Fryvier blir vanligtvis köpmän eller hantverkare, men de kan också bli krigare, lärda män eller munkar.

- Simma är en primär färdighet för fryvier.
- Fryvier får gratis +5 på sina FV i Värdera och Köpslå när de skapas. I gengäld är Stjäla föremål, Muta och Bluffa sekundära färdigheter för dem.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

NATTLÄNDARE

Trots att Chronopia är en stad fylld med en brokig blandning av suspekta individer av alla de slag, några av dem har ni ju redan fått stifta bekantskap med i min bok, tror jag inte att det finns några som gör mig så fundersam, eftertänksam och förundrad än flyktingarna från Nattländerna. De kommer aldrig att upphöra att trollbinda mig med sin mystik, att fascinera mig med sina hemligheter, sorger och förbannelser. I det här kapitlet hade jag tänkt att ni skulle få en möjlighet att bekanta er med nattländarna — nattens barn och solens fiender.

FÖRBANNELSEN

Nattländerna ligger långt österut, sett från Chronopia, någonstans i världsskivans utkanter, och var en gång i tiden ett helt vanligt land, ett land vilket som helst i den kända världen. Sedan drabbades landet av en fruktansvärd förbannelse, varför eller hur det gick till förtäljer inte legenderna, men en dag var hela landet försänkt i det svartaste mörker, svartare än det mörker som dväljs i de djupaste chronopiska kloakerna, och gränserna mot yttervärlden hade förseglats med enorma mörkerbarriärer, barriärer som inte ens landets mäktigaste magiker och modigaste och mest våghalsiga krigare kunde bryta igenom. Nattländerna, vad de kallades före förbannelsen är det ingen som minns, hade förseglats, avskiljts från yttervärlden och under tusentals år var det ingen som visste vad som försigick bakom de murar av mörker som omgärdade landet. Men för ett par hundra år sedan bröts för första gången sedan förbannelsen tystnaden från Nattländerna när en liten grupp våghalsar lyckades bryta igenom barriären. Spänningen var oerhörd i den övriga världen och alla de gråhåriga gubbarna i Vetenskapsakademin kokade av förväntan. Vad skulle avslöjas? Vad var det egentligen som hade hänt den där natten efter vilken mörkret aldrig lämnade Nattländerna? Hade himlen fallit ned över deras huvuden, hade de attackerats av mörkerdemoner eller hade deras



Nattländare

gudar bestraffat dem? Men man blev besvikna. Den lilla utbrytargruppen vägrade berätta om Nattländerna, och gjorde sitt bästa för att assimilera sig i det chronopiska samhället, någon annanstans var de inte välkomna, och försökte sudda ut sin nationella identitet. Några år efter utbrytningen öppnades för första gången en port i mörkerbarriären och man började tillåta handelsdelegationer att komma dit för att byta varor, särskilt eftertraktade var de undersköna juveler som Nattländernas juvelsmeder tillverkade, och bara några år senare började stora mängder nattländare att lämna sitt forna hemland. Ingen vet vem som regerar i Nattländerna eller vad som försorsakade förbannelsen, men man är ändå överens om att större delen av de nattländare som kommer till Chronopia är långt ifrån kejsarens bästa barn. De flesta av dem är brottslingar som utvisats eller hänsynslösa lycksökare som inte tycker att Nattländerna är en tillräckligt stor tummelplats för dem. Nattländerna är ingen plats man som nattländare lämnar i onödan, eftersom bara att vistas utanför Nattländernas skyddande mörker innebär en otroligt fara för de stackars ljusskygga nattländarna.

LJUSSKYGGHET

De tusentals åren i evigt mörker har gjort nattländarna till ett även med chronopiska mått mätt sjukligt blekt folk, blekare än de vitpudrade kurtisaner som flanerar på de Tusen fröjdernas gata. Blekheten är inte bara en del av deras utseende, utan den är också ett stort problem för dem – de är lika känsliga för ljus som en luden pansarbuffel eller en gråulv är för eld. Solens strålar tär på deras hud och kött precis som alkemisternas kejsarvatten fräter på allt det vidrör. Därför håller nattländarna sig undan från solens ljus och visar sig ytterst sällan ute på Chronopias gator under dagen annat än smygandes i skuggorna iklädda lindor och mörka, vida fotsida särkar. Något som har gjort att man i Chronopia gärna kopplar ihop dem med Blodkulten, asätarna och andra ljusskygga individer. Men det är inte bara direkt solljus som skadar nattländarna, utan bara att vistas i ett land där det inte råder evigt och oåterkalleligt mörker gör dem svaga och sjuka, tär på deras krafter och deras kött och ger dem en röta som i många avseende påminner om lepra. Huden flagnar, blir ömtålig, lig-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ger i fjälliknande lager och bara en lätt beröring kan slita bort stora sjok av skinn och hud, med vidhäftat ruttnande kött. Det enda sättet att vända, eller åtminstone avstanna, processen är genom att dricka en bisarr, blodliknande mixtur bestående av både den ena och den andra av de kejserliga agenterna svartlistade mixturer – se där ytterligare en förklaring varför folk vill få det till att de sympatiserar med Blodkulten.

NATTLIV I CHRONOPIA

I Chronopia dväljs nattländarna föga förvånande i Nattstaden, den del av Chronopia som i högre grad än någon annan verkligen vaknar till liv när natten faller på. Det heter att Chronopia aldrig sover, men nattstaden sover verkligen – på dagen. Så länge solen är uppe är det inte en människa på Nattstadens gator, alla håller sig inomhus, i mörka källarutrymmen och hemliga gravgångar. När natten faller på tänds flyttar man upp till övervåningarna för att insupa den allt annat än friska chronopiska luften och ge sig ut på nattliga äventyr. Nattstaden ligger som en svart fläck i Chronopias annars av de dvärgiska gaslamporna välupplysta nattlandskap. Eftersom nattländerna har ypperlig mörkersyn ser de ingen anledning till varför de skulle vara så urbota dumma att slösa bort tusentals dubloner på att ordna gasljus, särskilt som även starkt ljus, oavsett om det är solens strålar eller inte, kan vara irriterande för deras röda, ljuskänsliga ögon. Eftersom nattländarna är ett nattlevande folk ägnar de sig åt en hel del månskensaffärer i form av olagligheter. De mördar och stjäl, rövar och spionerar, intrigerar och informerar, sprider budskap och oroar stadens övriga befolkning med sina oväntade nattliga besök samt kurtiserar mindre nogräknade eller mer snedvridna chronopier och de är skickliga på det de gör. Vissa av dem har fört med sig några av Nattländernas mer eller mindre välbevarade magiska hemligheter som gjort dem till ypperliga tjuvar, nattkravlare, på samma sätt som sabranernas skuggkonst gör dem till ypperliga lönnmördare.

ISBARBAR (20 BP)

De blåhudade isbarbarerna kommer från Tundra, den kända världens nordligaste och kallaste ödemarker. Med sina tatuerade kroppar och sitt långa, yviga vita eller mörkblå hår är de extrema till och med i en stad som Chronopia. Vart de än går utstrålar de de nordliga viddernas kyla, ånga och regn fryser till snö och faller till marken för att bli vatten igen och försvinna ned längs de smutsiga chronopiska gatorna. Isbarbarerna är måttligt fredliga, har kraftiga käkar och biter gärna sina ovänner, något de har lärt sig av sina vänner de svartögda frostbjörnarna. I Chronopia försörjer sig isbarbarerna vanligen som hyrsvärd, gladiatorer, huvudjägare, hantverkare eller – i undantagsfall – magiker.

- Överlevnad är en primär färdighet för isbarbarer.
- Isbarbarer utstrålar en ständig kyla, var de än befinner sig sjunker lufttemperaturen med 5-10 grader inom en radie av en meter.
- Isbarbarer tar halv skada av köld och köldmagi, men dubbel skada av eld och eldmagi.

KADER (15 BP)

Kaderna är ett kringströvande folk utan hemland eller härskare, bestående av utstötta missfoster, brutala mordiska banditer, veritabla galningar och självspäkande enstöringar som slutit sig samman i en gemenskap för att värna sig från omvärldens glåpord, spott och spe. De ser vedervärdigt anskrämliga ut med tatueringar över hela kroppen, påsydda likdelar, variga ärr efter djupa brännsår och skalperade hjässor, och är otrevligare än vad de vid första anblicken verkar. Vart de än kommer – även i Chronopia – ser man på dem med skepsis, men trots det har några av dem lyckats slå sig in vid Arenan, där de kommit att bli kända för sin oerhörda smärttålighet och den njutning de får av att plåga och plågas. I Chronopia blir kaderna gladiatorer, gycklare, krigare, lönnmördare eller tjuvar.

- Kader påverkas inte negativt av några skador de ådrar sig i strid förrän KP i den aktuella kroppsdelen når noll. Då blir den obrukbar på sedvanligt vis.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

RÖDA KORSARER

En av mina äldsta vänner, den smått legendariske Benni Krok, hävdar understundom med bestämdhet att de röda korsarerna är det vidrigaste pack som någonsin sänkt ett fartyg, ja, som någonsin trampat chronopisk mark. När han säger så överdriver han givetvis – i själva verket tycker han exempelvis betydligt sämre om de Hängivna än de röda korsarerna – men det finns ändå ett korn av sanning i det han säger. De röda korsarerna är vidriga, brutala, temperamentsfulla och synnerligen osympatiska på alla sätt man över huvud taget kan tänka sig. När de kommer marscherande ned för stadens gator med sina bredbladiga tandade svärd i händerna ser man till att komma ur vägen fortast möjligt – att hamna i vägen för deras härjningar är ungefär lika trevligt som att lägga sig framför en dvärgisk stålsköldpadda. Till Chronopia har de kommit från de stora slätterna i inlandet, där de normalt är nomader som lever sina liv på hästryggen och tar ut sina aggressioner på hästar och sina korsarbröder. Holmgångar, strid med bredbladig kniv, prickskytte på levande mål, armbrytning över välslipade dolkar, tjurdunkning och skallningstävlingar är några av de trevligheter de ägnar sig åt vid lägereldarna när de kamperar under de djupblå, stjärnbeströdda himlasfärerna, samtidigt som de driver sina boskapshjordar till nya betesmarker. Om jag säger att de röda korsarerna är brutala så överdriver jag inte, och nu hade jag tänkt att avslöja varför man skall hålla sig undan för dem, när man strövar omkring på Chronopias gator. Ingenting är så viktigt att det inte kan vänta en halvtimme medan man tar en omväg för att undvika de röda korsarerna.

BRÅKMAKERI

De röda korsarer som kommer till Chronopia har tröttnat på i deras ögon allt för händelselösa livet på slätterna och kommer till vår stad för att söka spänning och motstånd för sina brutala lekar, lekar som vem som helst får delta i, även de som ivrigt bedyrar att de inte är det minsta intresserade av att slå första slaget, göra första hugget eller leverera den första skallningen. Dessutom slåss de fruktansvärt oschysst, så oschysst att till och med folk i en så överdrivet våldsam, brutaliserad och moralisk nedgången stad som Chronopia reagerar. En gång när jag och Atraxes, den högländske lycksökaren som vid det tillfället var väldigt ung och ännu inte hade vunnit sin första seger på Arenan, vandrade nedför en av stadens otaliga kejsargator – just den här är belägen alldeles på gränsen mellan Arenastaden och Meledith, blev vi vittnen till hur de röda korsarerna trakasserade en grupp hyrsvärd från Klingornas allians, något som tyder på att de verkligen ansträngер sig för att jävlas och bråka med alla utan tanke på vad det kan leda till för konsekvenser. Korsarerna ville tydligen utmana färskingarna på knivkastning mot levande mål, och en av spolingarna accepterade, till sina vänners förfäran, dock med villkoret att han fick kasta första kniven. Så hans vänner höll fast den röde korsaren mot husväggen, som brukligt är i sådana här fall, men när kniven lämnade ynglingens hand och susade iväg mot sitt mål slet den röde korsaren sig loss och använde en av spolingarnas huvud som sköld – mycket effektivt – och hamrade sedan in dolken mot väggen, tills huvudet sprack upp som en belisarisk blomsterknopp. Som Keridos skaldade: ”det gör ont när knoppar brister”, ett uttalande som särskilt gäller den här typen av knoppar. Jag kommer aldrig att glömma minen på den unge pojkens och hans vänners ansikte när de röda korsarerna greppade tag i honom och naglade fast honom vid husväggen med sina bredbladiga knivar, en i varje hand och en genom varje vad. Han blödde som en sprängd sekuda när de började kasta knivarna. Jag vill minnas att en av spolingarna drog svärd – någonting han inte skulle ha gjort. Det var när hans huvud studsade nedför för de chronopiska gatstenarna som vi och återstoden av ynglingarna rusade därifrån i vild panik, rädda att bli blödande statister i de röda korsarernas minst sagt våldsamma lekar.



Röd Korsar

TEMPERAMENT OCH GEMENSKAP

De röda korsarerna är inte bara brutala, genomsadistiska galningar med en dvärgisk envishet och en Hängiven

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

smak för blod, plågor och inälvor. De har också ett temperament lika eldfängt som svart gas eller en oljeindränkt goblin på en alvisk grillfest. Det finns ingenting som inte kan reta upp en röd korsar, göra honom fullkomligt rasande och tvinga honom att med sin bredbladiga kniv och sina ivriga kamraters hjälp stycka en i lagom stora bitar för en charibisk festmåltid. Om man så mycket som att kastar ett getöga – och då inte ens bokstavligen utan bildligt talat – åt några röda korsarers håll ser de det som ett fullgott skäl att likt bindgalna vildhundar kasta sig över den stackaren och slita honom i stycken. Deras urusla temperament, de kan inte acceptera att någon tilltalar dem med fel röstläge, antingen låter man för mesig, för stursk, för uppfordrande, för underdånig eller för spjuveraktig, och deras stora förkärlek för våldsam problemlösning har kommit att göra dem till en skräck för Chronopias krögare. Vissa, som Baira på Svart lotus i Arenans underjord, klarar sig eftersom de har råd att hålla sig med en smärre legion av brutala vakter med stora, farliga vapen, men de krögare som bara har råd att hålla sig med ett par utkastartroll blir alla förr eller senare utsatta för den röda virvelvinden. Själv har jag upplevt det hela ett par gånger, ingen av dem roligare än den andra. Det börjar alltid med att en av korsarerna går fram till värdshusvärden för att beställa någonting som han absolut inte har ("En plommonspäckad svartgardist med krysantemumkryddad chronomag") för att sedan börja riva stället i ilska över etablissemangets urusla betjäning, klyva bardisken och ett par bord med sitt svärd och sedan kasta sig över gästerna, åtföljd av sina kamrater högljutt basunerande "va faaan gloooor ni på". När de lämnar stället, givetvis inte förrän de stuckit hål på alla ölkaggar och legat under dem och sörplat i sig av livets vatten, är förödelsen vanligen så stor att man väljer att kalla in ett billigt fritt kompani för att städa upp. Hade huset fler våningar har det med största sannolikhet rasat.

De röda korsarernas temperament kunde ha varit uthärdligt om det inte hade varit för att deras obrottsliga lojalitet, deras starka gemenskap, deras sammanhållning överträffar det engagemang man finner till och med hos Svarta gardet och Svarta systrarna. En röd korsar viker aldrig från en fallen väns sida, han tvekar aldrig att ställa upp, kastar sig gladeligen i de mest halsbrytande vansinnigheter hans blodtörstiga och våldsbenägna bröder kan hitta på. Därför är det ytterst olyckligt att försvara sig mot en röd korsar. Mäster Moleros, den berömde fäktmästaren, sa en gång att anfall är bästa försvar. Det må så vara, men inte när man kämpar mot de röda korsarerna – då är flykt det enda alternativet. Stannar man kvar och slåss är det nämligen risk för att man skadar eller – kejsaren förbjude – rent av dödar någon av dem och då har man hela deras folk efter sig för resten av livet. En inte direkt avundsvärd sits.

DE RINGPRYDDA

De röda korsarerna är ett folk vilket som vi har märkt utmärker sig i en stad som Chronopia, genom att på ett brutalt och i det närmaste obehagligt påtagligt sätt förkroppsliga den chronopiska andan, den chronopiska atmosfären och driva den till sitt yttersta. Men det är inte bara sitt handlande man driver till sitt yttersta, det är andra saker också. De röda korsarerna är ett folk som i motsats till vad man kanske skulle kunna tro är ytterst fåfänga och därför pryder sina kroppar med hängsmycken. De begränsar sig inte till öronen som saltvattenspiraterna, eller till näsorna som de dreglande orcherna utan de pryder hela kropparna med hängsmycken, berlocker, grova och tunna kedjor, stavar och talismaner av olika slag. Genom kinderna, bröstvårtorna, i naveln, på magen, över ryggen och hjässan, i ögonbrynen, mellan fingrar och tår, i tungan, ögonlocken och genom mer privata delar. En sann röd korsar är så nedlusad med hängsmycken av olika slag att han ser ut som han har rånat någon av Chronopias bättre juvelerare, vilket i och för sig är långt ifrån otroligt att han har. Men smyckena har inte bara en kosmetisk funktion, de bidrar till att sammanlänka och växa olika kraftcentra i kroppen, att få livsenergin att växa och de röda korsarerna att bli än mer fruktansvärda krigare. Smycken glänser och skimrar, lyser svagt i mörkret och ger – inte helt felaktigt – ett magiskt intryck. De röda korsarer som vigt sitt liv åt att smida hängsmycken och lära sig håltagandets hemligheter kallas ringmästare. Ringmästarna är det närmaste andliga ledare korsarerna kommer, de dyrkar ingen annan gud än den gud som deras kroppar härbärgerar och eftersom ringmästarna sitter inne med nyckeln till deras dolda inre krafter, hedras de av sina bröder. Innan jag avslutar kapitlet om de röda korsarerna skall jag ge er ett sista råd. Tro nu inte att det lättaste sättet att besegra en röd korsar är att slita ringarna och kedjorna ur kroppen på honom. Hålkanterna är härdade, lika slitstarka som vilket ringpansar som helst, och det är inte lätt att komma så nära en röd korsar att man får tillfälle att beröva honom hans stoltheter. Här skulle det faktiskt vara på plats med ett chronopiskt ordstäv, så att ni får någonting att tänka på: "Strö salt på gargoylens näbb och han är din."

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SABRANER

Sabranerna är ett av den kända världens äldsta och mest mystiska folkslag, och ett av de människofolk som först satte sin fot på chronopisk mark, dragna till platsen av den kraftfulla magiska energi som flödar ur jorden, genom luften, sipprar likt svart gas upp ur sprickorna i berggrunden. Från sitt hemland, de sabranska ökenländerna, har man färdats över de ödsliga vidderna i stora karavaner ned till den förlovade staden Chronopia för att där kunna lägga grunden för ytterligare ett imperium. Sabranerna är, precis som de Hängivna och de föraktansvärda kaderna, inte ett enhetligt folk, utan många förslavade småstater som under tiden för händelserna i Sabranska nätter enades under en mäktig storsultan.

SABRANSKA NÄTTER

I Chronopia berättas det många sagor om och från de Sabranska ökenländerna. De populäraste ingår i en sagosamling som heter Sabranska nätter och är något av en historik över det sabranska imperiets första århundraden. I Sabranska nätter berättas om stolta hjältar, förrädiska gudar, förföriska gudinnor, illvilliga andar och den brutala och skoningslösa maktkampen mellan de olika folken i Sabra, det vidsträckta område som nu kallas för de sabranska ökenländerna. Den mest kända berättelsen är den om de sabranska hjältarna Basalri och Timor och deras färd över de tio världshaven, under vilken de upplever otaliga äventyr, deras jakt på den magiska urna som skall göra ägaren till den mäktigaste och lyckligaste mannen på jorden. De besöker de oändliga havsdjupens konung, förälskar sig i Ålderdomen och hålls fångna hos Tabra i underjorden.

Förutom att vara en ovärderlig sagoskatt är Sabranska nätter det historiska dokument som ligger till grunden för det extremt kraftigt reglerade hierarkiska system som sabranerna tillämpar. Alla släkter som bebor de sabranska ökenländerna är på ett eller annat sätt släkt med de konungar och sultaner som i Sabranska nätter kämpar om herraväldet över Sabra, och beroende på vilken sultan eller konung man har som stamfader har man en bestämd plats i hierarkin, en plats som måste förvaltas med stolthet och vars begränsningar inte för överträdas och vars förpliktelser inte på några villkor får försummas. De som tillhör härskarfamiljen, sultanen Rashids söner; ökenriddarna, sultanen Urvids söner; lönnmördarna, sultanen Irivids söner; och mystikerna, sultanen Narvaris söner, är alla mörkare i hyn än de ur de lägre stånden – Rashids söner har nästan ebenholtzfärgad hy.



Sabran

MYSTIKEN

En stor och oerhört viktig del av det sabranska kulturarvet är den sabranska mystiken, som sedan urminnes tider genomsyrat atmosfären i området kring Sabra, som alltid varit ett naturligt inslag i den sabranska vardagen. Här finns de illvilliga stormandarna, de virvlande djinnerna, de förvirrade gastarna och de njutbara vandringsljusen. Bara i Chronopia finns det lika många kuttrande och mysande leylingar som i de sabranska ökenländerna. Och ingenstans, utom möjligtvis i Chronopias sabranska kvarter och Magikerstaden, är magin lika självklar som den är i sabranernas hemland.

Det finns många olika slags sabransk mystik. Skuggmästarna är mystiker i ett avseende, de utnyttjar den mörka magins krafter för att uppnå sina egna världsliga syften. De manipulerar kraftflöden för att själva blir mer fullkomliga än vad de redan är, kunna behärska sina mordiska konster till fulländning. Ökenriddarna är också mystiker i det att de besitter de krafter som krävs för att de skall kunna kontrollera sig själva och andra, även om förmågorna inte är fullt utvecklade hos alla. Men de som förkroppsligar mystiken, som driver den till dess yttersta för dess egen skull är de sanna mystikerna, som spenderar sin tid med att utforska sitt inre för att kunna behärska sitt yttre, som njuter av djinnernas och eldsfåglarnas närhet och som själva förvandlar sig till svepande vindar och svävar ut över de enorma ökenvidderna för att låta sig förtrollas av de fantastiska färgerna, och besöka de mystiska platser som ligger begravda under den sabranska ökensanden. Några av mystikerna väljer att stanna i städerna, medan andra söker sig bort från människorna och lever i avskildhet ute i de stora ödemarkerna, utan att tala med andra än vindarna och andarna. Hur otroligt det än kan tyckas låta finns de också i Chronopia, där de ägnar sig åt introspektiv meditation under dygnets alla timmar och samlar andar och gastar omkring sig, precis som en magiker attraherar leylingar. Det finns de som säger att de har sätt sabranska mystiker svepa in sig i sina

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

sidenkåpor för att gå upp i rök, sett dem växa och förändras precis som andarna i Sabranska nätter, sett deras själar lämna kroppar som tomma skal och slita sina fiender i stycken utan att själva ta den minsta skada, inte ens av de Hängivnas nekrologiska demonvapen. Det finns de som säger att de i själva verket faktiskt är andar, gastarna efter döda sabraner som fått en ny chans här i livet – fått en ung, osliten kropp att ta i besittning. Jag själv är ganska övertygad om att det stämmer, de sabranska mystikerna är kroppsresenärer, och när en kropp blivit för gammal byter de helt enkelt till en ny. Därför kan de bli nästan hur gamla som helst, och också hur mäktiga som helst. Jag har faktiskt hört en stolt sabransk far berätta att hans son hade utvalts för att vara "värd" för en av de största sabranska mystikerna som någonsin har levat, Ez Kazam. Och säger sabranerna själva det, får man nästan lov att tro att det är sant.

DEMONERNAS FOLK

Den sabranska närheten till mystiken, till det övernaturliga och i vissas ögon oförklarliga, har gjort att när de anlänt till Chronopia kommit att betraktas som övernaturliga, demoniska eller gudomliga, av chronopiern i gemen. Det står som en aura av sprudlande färgstark magisk energi även kring en ung sabran, hans ögon skiner en smula, och även i Chronopia är det något som får folk att titta en extra gång. Men den sabranska mystikens inflytande på sabranerna själva gör också att de gärna söker sig bort från de vanliga gatorna, bort mot de trakter av Chronopia som är osäkra även med chronopiska mått mätt, bort mot Demonstaden, till de kvarter dit de andra demoniska folken, brundusierna och marajiputterna, också söker sig, i jakt på insikt. Många sabraner väljer att lämna den vanliga vägen för att söka sig in i demonmystikens mysterier. De befattar sig inte med den typ av magi som demonomorferna ägnar sig åt, inte heller är de intresserade att underkasta sig någon av demonfurstarna för att begåvas med demonologernas gåvor, utan istället försöker de förstå demonerna, försöker leva sida vid sida med dem på deras egna villkor, något som är allt annat än enkelt. Trots det är det inte ovanligt att sabranska demonmystiker väljer att flytta in i Demonstaden, där de sedan strövar omkring och åtnjuter nästan samma rättigheter som demonerna själva.

Men det är inte bara de sabraner som beger sig till Demonstaden som betraktas som demonernas folk. Som min vän Juri en gång sade "alla sabraner har en liten demon i sig", och jag tror att han har rätt. Man ser det på dem, på deras sätt att vara, att tala och i deras överlägsenhet, deras obehagliga medvetenhet om att de är för mer än de andra uslingar som trampar den chronopiska marken, att de är för mer än de oborstade drägg som gör gatorna osäkra och att det dessutom ger dem rätt att behandla alla som irriterande insekter. I det avseendet är de som alverna, vilka vi alla med säkerhet vet härstammar från demoniska förfäder.

Är det någonting en sabran aldrig gör så är det att tillåta sig att se sjabbig ut. Det yttre speglar själen, säger de, och en man med en smutsig själ är ingen man, han är en hund, och hundar skall enligt sabransk tradition dö, eftersom de en gång förrått en sabransk hjältesultan. Inte ens en tur i de chronopiska kloakerna är en godtagbar ursäkt för en sabran för att inte ha kammat håret och bära smutsiga illaluktande kläder. På den punkten är de fullständigt kompromisslösa och klyver alla ovärdiga som försöker tilltala dem med sina kraftiga månsablar.

MARAJIPUTT (25 BP)

Marajiputterna är storväxta mörkhyade krigare från länderna bortom de Stora öknarna, bortom de Sabranska ökenländerna. De uppvisar en imponerande styrka när de svingar sina jättelika kroksablar som om de vore gjorda av trä, men de kan givetvis inte mäta sig med högländarna varken i fråga om styrka eller uthållighet. De är kända för sin stora sexuella attraktionskraft på kvinnor från andra folkslag – de upplevs som eldiga och exotiska, trots att de ofta är förstörda av den svarta tobakens rök. Marajiputter blir vanligen krigare i någon av mogulernas tjänst eller söker sig ut i Chronopia som hyrsvärd eller förförare av unga, rika chronopiska kvinnor.

• Marajiputter får +5 på alla slag där de försöker charma, övertala eller förföra någon av det motsatta könet (som inte är marajiputt).

NATTLÄNDARE (15 BP)

Från de förbannade Nattländerna i den mystiska östern kommer de bleka, ljusskygga flyktingarna i de åtsmitande lindorna och de luftiga, mörka svepningarna som nattetid syns vandra längs staden Chronopias gränder. De är hemlighetsfulla och knyter sällan några vänskapsband utanför den exklusiva kretsen av landsmän på flykt som befolkar det som i Chronopia kallas Nattstaden, eftersom den under dagtid är betydligt mer livlös än den genomsnittliga chronopiska gravgården. I Chronopia försörjer sig nattländarna på att gå andras ärenden på andra sidan den kejserliga lagens råmärken och blir inte sällan lönnmördare, magiker, budbärare, bedragare, hälare eller tjuvar.

• Nattländare skadas av solljus, 1T6 varje timme de utsätts för direkt solljus. Skadan kan minskas om man bär tjocka, heltäckande kläder.

Fortsättning sid 24.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SOLFOLKET

Innan jag börjar berätta om det märkliga solfolket, vill jag bara göra en sak klar för er. Saker och ting är som ni vet inte alltid som de verkar – särskilt inte de lismande faltrakierna och de i vissas ögon skenheliga fryvierna – men solfolket är allt som jag kommer att berätta och mycket mer, de ägnar sig inte åt något spel för gallerierna. De är åtminstone så obehagliga som de verkar. Solfolket är, precis som kannibalfolket chariberna, ett folkslag som ursprungligen kommer från den Södra övärlden, åtminstone tidigare en av världsskivans mer fantastiska delar. Där levde de i en blomstrande högkultur som av vissa påstås vara äldre än alvernas, eller som åtminstone hade kunnat bli det om den inte hade skövlats av de Hängivna, en skövling som bestämt förnekas både av de Hängivna och solfolket. De senare är för stolta för att erkänna att det besegrats och de förra är angelägna om att inte försämra sitt redan skamfilade rykten, och vill ju fortfarande värva troende till leden, någonting man inte ens i Chronopia med nödvändighet lyckas med om man basunerar ut att man vill bränna hela världen, inklusive Chronopia, och sedan marschera vidare ut i Multiversum. Men upptäcksresande från huset Ventura, oborstade pirater från Kannibalöarna och handelmän från Fryvien berättar alla samma historier om ett förslavat och nedkämpat folk, som inte längre själva styr sitt land utan styrs av andra. Och den strida strömmen av flyktingar från Solnedgångens öar som löper an Chronopias hamnar talar också sitt tydliga språk. Ytterligare en av mänskligheten högborgar har fallit för de Hängivna och deras demoniska horder.

STOLTHETEN

Solfolkets i det närmaste frustrerande stolthet härstammar från att de enligt dem själva har blivit satta i den här verkligheten av en högre makt för att härska över de andra folken, en uppgift varje sann chronopier skulle avundas dem. Därför har solfolket alltid sett sig själva som varande för mer än andra, som alverna och sabranerna har de ställt sig över de andra folken, men de har också distanserat sig från dem, inte ansett de andra folken värdiga att vistas i deras närhet, och i enlighet med



Solfolk

det isolerat sig på Solnedgångens öar med undantag av några årliga handelsresor in till den i deras ögon allt annat än intressanta och stimulerande staden Chronopia. Nu när många av dem har tvingats lämna sitt hemland och Chronopia har kommit att bli den naturliga tillflyktsorten, som det världens största flyktingläger staden är, har deras stolthet kommit att bli ett av de få tecknen på deras överlägsenhet gentemot de andra folken. Stoltheten sitter inpräntad i deras stålgrå, kalla ögon, i deras nedvärderande blickar, i deras strama hållning och deras föraktfulla fnysande åt de lägre stående kreaturen som rumlar runt i den chronopiska dyngan. Det är också solfolkets stolthet som gjort att de vägrar att acceptera gåvor (vilket är klokt i en stad som Chronopia), vägrar att anta intressanta erbjudanden (vilket är oklokt i en stad som Chronopia) och vägrar att knyta kontakter utanför den egna kretsen (vilket är livsfarligt i en stad som Chronopia). Nu lever de i en stadsdel som de byggt enbart med hjälp av vad de kunnat få med sig från Solnedgångens öar och vad de kunnat köpa eller manipulera sig till hos stadens köpmän. Den är liten och riskerar ständigt att slukas av stadsdelarna runt omkring, men varje gång några oförsiktiga byggmästare med lärlingar stegat in på solfolkets gator med mätinstrument och kikare, har de slutat som ingredienser i någon av de intressanta ritualer de ägnar sig åt.

LIVSFÖRLÄNGNING

I sin dyrkan av solskivan har solfolket gått långt, men de har gått ännu längre i sin dyrkan av sig själva och sin strävan att bli det mest fullkomliga folket som någonsin vandrat över världsskivan eller seglat över de tio världshaven. Solfolket har funnit ett sätt att trotsa döden, att förlänga livet, att precis som de odrägliga alverna leva för evigt, utan att för den skull bli en odöd, en vandrande vålnad eller en osalig ande. Varje år samlas solfolket till fruktansvärda ritualer där man extraherar livets kraft ur hjälplösa fångar. På den tiden då man fortfarande var sina egna härskare hade man kunnat göra det öppet, nu när man har kommit till Chronopia är man något mer diskreta med sina människooffer, trots att de faktiskt inte är förbjudna i lagen, och utför dem i hemliga tempel, bevakade av deras heliga krigare. Ceremonierna leds av en ceremonimästare, som iklätt sig offrens hudar, vilken avlägsnats från deras kroppar av de heliga hudflängarna.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Ceremonimästaren binder samman offren med krokförsedda kejdor av förtrollade länkar, som begravs djupt i det blottade köttet, och låter sedan kraftfulla impulser av magisk energi löpa genom kejdorna och tvinga de hjälplösa offren att kräkas ut sin livsenergi i specialkonstruerade behållare som sedan distribueras rättvist bland de behövande och bland de som gjort sig förtjänta av ett längre liv. De som alltid får störst del av livet, de som måste leva vidare för att inte solfolket skall splittras och gå under är solsönerna, solfolkets ledare och härskare, även i den oheliga staden Chronopia.

TEKNOLOGIN

De Hängivna har sin nekrologi, orcherna sin primitiva mekanik och solfolket sin bländande, fascinerande och livsfarliga teknologi. I stället för de Hängivnas livsfarliga demoniska parasiter och döda vävnader, och orchernas smutsiga, rostiga skruvar och olja beslag har man utvecklat en teknologi där man smider fantastiska förbättringar av de mest häpnadsväckande slag i skinande metall. Man konstruerar hjälmar som ändrar form, som ger bäraren mörkersyn, magisk sannsyn och skarpare blick än hök. Man bygger rustningar som själva glider ut över kroppen som vatten som hälls på en sten, och som på givet kommando glider tillbaka igen, in i den minimala bröstplåt från vilken de en gång kom. Det finns stridshandskar, kraftfulla pansarnävar som kan fälla, eller snarare växa, ut brutala knivblad och tunna fina handskar som kan förvandlas till brutala glänsande rovdjursklor av den hårdaste metall. Andra rustningar kan fälla ut jättelika, blänkande vingar för glidflygning mellan Chronopias torn och broar. Jag har aldrig sett någon annan en män och kvinnor från solfolket använda deras häpnadsväckande teknologi och jag är långt ifrån säker på att det är möjligt, men det är egentligen inte det som är intressant. Det som är intressant – och fruktansvärt – är att ett folk som har en sådan fantastisk teknologi kan förlora mot de Hängivna. Jag vill inte säga att solfolket är för mer än oss andra, men de är onekligen inte närmare goblinerna än några andra chronopier, snarare tvärtom.

- Om nattländare inte åtminstone en gång i veckan förtär en speciell blodliknande dekokt (finns att få hos mindre nogräknade alkemister, drogmakare och landsmän) drabbas de av solröta, som gör att de tar dubbel skada av allt fysiskt våld.
- Samtliga nattländare har mörkersyn.

RÖD KORSAR (25 BP)

Om man får tro den legendariske legoknekten Benni Krok är de röda korsarerna det vidrigaste pack som någonsin sänkt ett fartyg, och detta trots att de egentligen inte är ett seglarfolk. De röda korsarerna är storväxta, bullriga, rödhåriga (därav namnet) och överdrivet fräkniga nomadiska barbarer från kontinentens inland med så många ringar och andra bisarra hängsmycken att de ser ut att ha blivit överraskade av en skvadron av Kejsarens bågar. I Chronopia gör de röda korsarerna sällan någonting annat än att ställa till med problem – de blir helt enkelt professionella bråkstakar och fyllbultar.

- Samtliga röda korsarer får gratis 5 FV extra i Slagsmål när de skapas.

SABRAN (25 BP)

Sabranerna är ett ökenfolk, härstammande från de stora sabranska ökenländerna, i tidernas begynnelse kända som Sabra. De har solbränd hy, kraftigt markerade drag och tjockt mörkt hår som de döljer under sina färgglada svepningar av yppersta sabranska siden. De är kända för sin uppriktighet – de säger vad de tänker, vilket inte alltid är helt hälsosamt – för sina glänsande, demoniska ögon och för sina finurliga gasvapen. I Chronopia blir de nästan alltid hyrsvärd, gladiatorer, lönnmördare eller magiker.

- En sabran kan överleva i tre dagar utan mat eller vatten utan att bli märkbart påverkad, varken fysiskt eller psykiskt. Efter tredje dagen försämras deras hälsa i samma takt som en vanlig människas.
- Hypnotisera är en primär färdighet för sabraner.

SOLFOLK (25 BP)

Från Solnedgångens öar kommer solfolket, solskivans utvalda härskare, allt för förnäma för att egentligen närma sig vad de föraktfullt kallar för den kända världens största avskrädeshög: Chronopia. Trots det söker sig dessa brunbrända, platinablonda, iskallt gråögda solsöner då och då till barbarernas paradis i den här verkligheten för att tvinga, eller byta, till sig några av stadens otaliga rikedomar för att ytterligare förgylla sitt hemland i den Södra övärlden, eller för att med sin magi manipulera och förvrida chronopiska huvuden för att skapa sig ett eget lilla kungadöme i denna städernas stad.

- Solfolket är magiskt begåvade och behöver därför inte lyckas med något magislag för att få lära sig magiskolor som extra yrkesfärdigheter.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DRAKAR
&
DEMONER

BOK

CHRONOPIAS VILDDJUR

Jaså, du är från landet? Trevligt. Och där har ni många fina exotiska djur förstår jag? Klippgetter? Mjölkkor? Höns? Katter och hundar? Nej, men det var det värsta. Låter jag imponerad? Det är nog bara för att jag en är så utomordentlig skådespelare. Jag kan förställa mig på ett fullt tillfredsställande sätt i de flesta situationer. Nej, du grabben, bondgårdens oromantiska flora och fauna räcker inte för sådana som dig och mig – jag hoppas att du har lite av en äventyrare i dig. Slå upp den här boken av en av huset Lysanders främsta bestherrar så skall du få se på grejor.
Vad den heter? "Chronopias vilddjur".

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Under mina år som bestherre i Lysanders tjänst har jag stött samman med varelser och monster, vilda bestar, så fantastiska, så magnifika att man inte trodde att de fanns. Men den chronopiska verkligheten överraskar en ständigt med nya fantastiska underverk, kreationer av gudarna som får det att gå runt i huvudet av vällust på en gammal connaiseur som mig själv. Jag verkligen njuter av att ställas öga mot öga med nya fantastiska upptäckter som görs av våra eminenta jägare ledda av mina utomordentligt kompetenta kollegor. I den här lilla skriften hade jag tänkt att berätta något om de fruktansvärda bestar, brutala vilddjur och argsinta monster man kan stöta ihop med när man kastar sig ut i den chronopiska verkligheten eller in på Arenans sand för att vinna ära och berömmelse. Se gärna den här boken dels som en zoologisk handledning för den intresserade lärde mannen eller beläste chronopier och dels som en guide för dig som hade tänkt att stå öga mot öga med de bestar jag berättar om, för att visa att ditt svärd är lika gott som vilket annat svärd som helst. Jag har valt att göra uppdelningen i två kapitel, ett som behandlar de bestar som härstammar från staden Chronopia med omnejder och som är unika för vår chronopiska tillvaro och ett som behandlar mer exotiska bestar från främmande och fjärran länder som österns ångande djungler och de sabranska ökenländernas vidsträckta öknar.

Stadens bestar

Trots att Chronopia i allra högsta grad är en stad, i själva verket är den ju städernas stad vilket alla chronopier är väl medvetna om, har det sedan urminnes tider utvecklats bisarra och oädla raser i, under och strax utanför staden. Varelser som blivit till under Chronopias mörka inflytande, som påverkats av de kraftfulla magiska strömningarna som genomsyrar staden och som säkert i vissa fall kommit att förändras under påverkan från stadens vansinniga och mer experimentella fraktioner av magiker, cestoditer och annat löst folk som inte förstår att respektera att naturen har sin gång utan prompt skall blanda in magi så fort det någonsin går, eftersom allt blir bättre så. (Deras resonemang påminner mig om en kock vi hade anställd som alltid kryddade allting med en gnutta sekudaträck, eftersom det blev bättre så, en åsikt som inte delades av oss som åt maten. Den gode kocken blev själv ett rejält skrovmål för ett par av våra svarta tigrar.) Här skall jag redogöra för några av de varelser som man kan tänkas träffa på under en färd nedför de chronopiska gatorna.

Sekudan, den flygande kossan, är som bekant ett av vår stads i särklass mest populära riddjur. Den har en kusin, eller skall man säga, en nära släkting som, en smula fantasilöst kan tyckas, går under namnet jättesekuda, eller stridssekuda, och som i förhållande till sin mindre släkting är ett betydligt mer stridbart flygande riddjur. Stridssekudan ser helt enkelt ut



Vit ispanter

som en ett par gånger större sekuda, har ett något plattare huvud, tjockare och strävare skinn och något mer hängande vingar. Dess bärförmåga och uthållighet är ganska imponerande och den används bland annat av huset Lysander i sin luftbrigad, och så även i Drakgardet, som har låtit bemanna dem med en skytt och en ryttare. De är ytterst effektiva i luftstrid. Som om inte drakgardisterna vore nog skräckinjagande själva har de dessutom stridsbestarna – svagt hundliknande dödsmaskiner med tänder skarpare än välslipade knivar, fullständigt hårlösa kroppar och hud tjockare än läder – till sin tjänst, när de sköter viktigare uppdrag, som bevakning av husets dignitärer. Stridsbestarna är fruktansvärda, och ytterst svårkontrollerade, även för någon som vet vad han gör och därför går de drakgardister som skall bli stridsbestskötare en kortare utbildning hos oss innan de får ge sig ut på stadens gator med stridsbestarna i tjocka kejdekoppel.

Sedan har vi den rödhövdade smutsgamen, ett av stadens mindre populära och mer brutala inslag. Den rödhövdade smutsgamen har en ful ovana att alltid dyka upp på de platser där folk har stupat eller sårats så kraftigt att de inte förmår göra motstånd när gamarna störtdyker ned mot dem och sliter ut deras inälvor med sina skarpa klor. Vissa synnerligen obehagliga orcher och mer bestialiska hyrsvärd använder fångade smutsgamar för att som tortyrmetod låta dem picka på deras fångar.

Ett annat otrevligt och djuriskt inslag på de chronopiska gatorna är de vildsinta likätande dvärgbjörnarna, små, lättretade rovdjur som

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

rör sig i flock mellan avskrädeshögarna och gravgårdarna i jakt på bitar av ruttnande kött. En dvärgbjörn, de är vanligen smutsigt gråbruna till färgen ochmäter inte mer än en dryg decimeter över marken, men är trots det oroväckande starka. Ibland händer det att de anfaller levande byten och släpar in dem i någon gränd, där de får ligga och ruttna någon vecka under allt hushållsavfall innan de är mogna att dineras på.

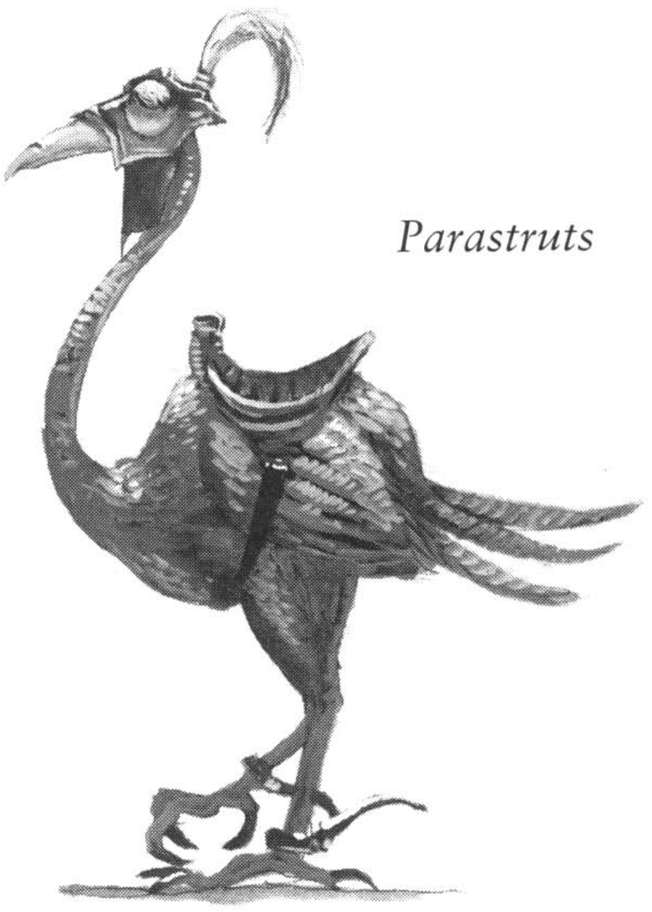


Likätande dvärgbjörn

I Chronopia finns det ett par, tre platser som erbjuder en mer intressant fauna än återstoden av staden. Dessa är underjordens sjöar, kloakerna och stadens svavelosande träsk. Vad gäller kloakernas fauna vill jag varmt rekommendera den utomordentliga boken "Största kloakboken" som innehåller all den visdom en kloakresenär kan tänkas behöva, de övriga två hade jag för avsikt att redogöra för själv.

Träsket är en utomordentlig plats för nya varelser att formas, för redan unika arter att odla sin särart – den erbjuder helt enkelt till fascination och förändring, med sina stundtals starka skimrande färger, som bara på några ögonblick kan övergå i ett i vissas ögon inte överdrivet upphetsande grönbrunt murr. Här finner man, förutom resarnas Träskstad, en rad unika arter, som vi många gånger, med stort nöje, har infångat och fört till Arenans och Draktornets källarvåningar där de har tuktats under våra, bestherrarnas, piskor och gissel.

Vi har sumprävarna, små illvilliga rovdjur, som med en fantastisk hastighet rör sina ständigt leriga rödbruna kroppar smidigt fram mellan träden. Rävarna utgör ett populärt jaktbyte för resarnas aristokrati, men vi vid huset Lysander använder dem i våra mandomsprov. De går till så att man skall hålla en uppretad sumpräv innanför sin rock, mot sin bara hud. Ju längre man uthärdar att klorna sliter sönder huden, att de sylvassa tänderna begravs i en kött, desto manligare är man. Slamkryparna är mystiska fjälliga amfibier i alla regnbågens färger ofta syns liggande precis i strandkanten där de njuter av solen sken. Av deras fjäll gör man ofta stövlar, men det är inte alls lika lätt att jaga dem som man tror. Visserligen ser de dåligt, så man kan smyga sig nära inpå dem utan att de märker något, men råkar de träffa med sitt bett så sitter man fast som i ett dvärgiskt skruvstäd. De släpper inte grepet, inte ens när de dör, och har tänder begravt sig djupt i köttet, kanske ända in till benet, så blir det oftast nödvändigt att amputera – om man inte känner en ypperlig dvärgisk medicus. Så har vi de sjungande snednäbbarna, stora blåröda fåglar som ser ut att ha fastnat med näbben i ett orchiskt skruvstäd. När man först ser dem går det inte att förstå att de faktiskt kan äta. De är ytterst populära som sällskapsfåglar. Hur många som vi fångat till husets ädlingar, för eget bruk och för att skänka bort till konkurrenter och affärsbekanta, kan jag inte för mitt liv dra mig till minnes. I träsket dyker också ytterligare en släkting till sekudan upp. Här lever den bruna dvärgsekudan, en liten flygande kossa som flaxar fram mellan trädens sorgset hängande 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 som faktiskt,



Parastruts



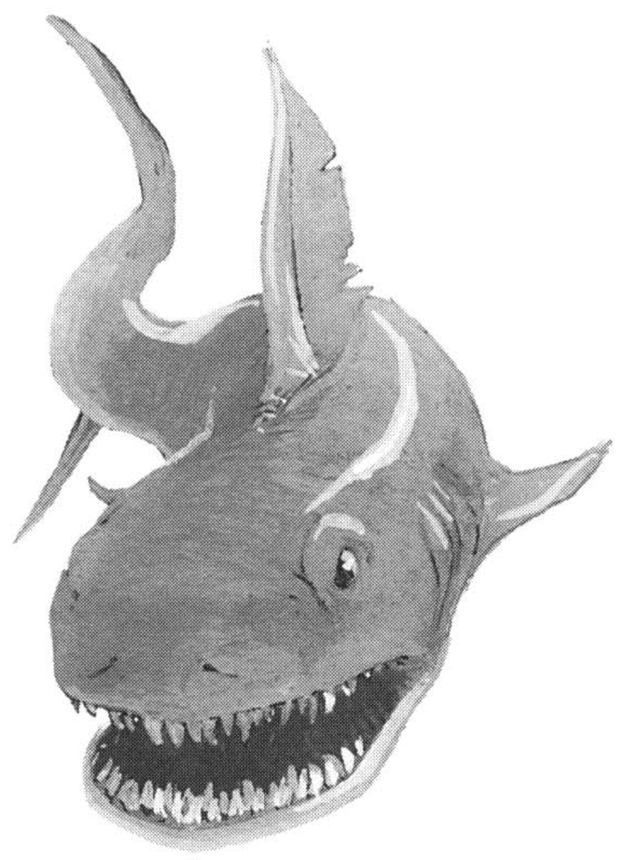
Eldbjörn

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

åtminstone i mina ögon, är mycket värre än de jätteiglar som det kryllar av i kloakerna. De avsöndrar nämligen en frätande substans som gör att köttet ruttnar, om man inte får bort dem illa kvickt. Vid ett besök i träsket, precis som i kloakerna, rekommenderas höga stövlar, mycket höga stövlar. Sist men inte minst förtjänar den chronopiska träskkrokodilen att omnämnas då den utan tvekan brukar göra en hel del väsen av sig. Särskilt förtjust är den i att med sina käftar bita sönder mindre båtar, komma ljudlöst simmande genom det rykande träskvattnet för att ta en ordentlig tugga av relingen och bjuda resenärerna på ett uppfriskande och livsavslutande dopp. De är långa, gyllengula, påminner i kraftigt solsken en smula som drakgardisternas gyllene rustningar, och obarmhärtiga rovdjur. De är kända för att med jämna mellanrum förirra sig in i kloakerna för att kalasa på oförsiktiga gobliner.

Underjordens sjöar, var den andra platsen som jag nämnde som särskilt intressant, och det är den verkligen. Det är från de ljuslösa djupen som vattnets betvingare ger sig ut i de chronopiska kanalerna och hamnarna, och på de vindlande akvedukterna på jakt efter lite kött att sätta tänderna i (att ständigt äta dvärg är ingen vidare omväxlande kost).

De ständigt hungriga, hänsynslösa och blodtörstiga blekhajarna är kända för att alltid vara på jakt. De attackerar allt de stöter ihop med, så väl mindre fiskar som andra blekhajar och fiskebåtar. Deras bleka, anfrätta ryggfena som dyker upp ovanför vattenytan innan de går till angrepp har gett den dess namn och den är en fruktad syn såväl för dvärgiska fiskare, härdade stadspirater och stridskanotspaddlande krigare från Kannibalöarna.

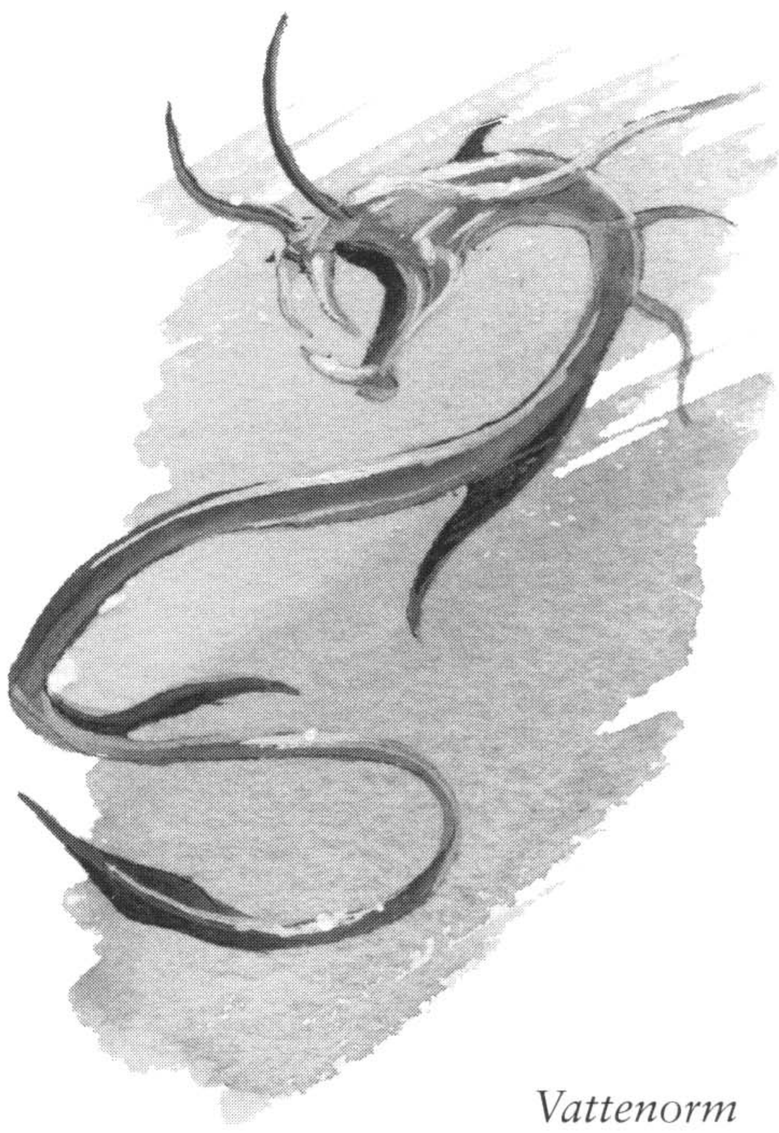


Blödtörstig Blekhaj

Den vita djävulsrockan är också en namnkunnig vattenresident. Klädd i dödens färg färdas den genom de tusen underjordiska sjöarna och ibland även upp i de chronopiska hamnarna, även om det hör till ovanligheterna. Många är de fiskare som överraskats av den jättelika varelsen som kommit flygande ut ur mörkret, krossat deras båt och sedan fortsatt vidare som om ingenting hade hänt. Vi har vid några tillfällen lyckats fånga en djävulsrocka för att ha som pikant inslag vid något av sjöslagen, men den har varje gång lyft ur vattnet och svävat upp bland publiken där den med en kraftig smäll krossat ett par dussin huvudsvålar som om de vore skämda hönsägg.

Klippare är mindre rovfiskar, ständigt på jakt efter nytt kött att sätta tänderna i, och betydligt mer tacksamma att använda på Arenan där de med glädje hugger in på oförsiktiga gladiatorer som låter sig knuffas överbord. De uppträder i stim om upp till tio fiskar och blir de tillräckligt hungriga tvekar de inte att hugga in på sina artfränder. De återfinns ofta i de underjordiska såväl som de chronopiska hamnarna där de kalasar på fiskrens och förolyckade båtvakter som ligger och flyter med inälvorna spridda över ytan.

Vattenormarna är de underjordiska sjöarnas och några av Chronopias mest mytomspunna djur. De förekommer flitigt i de fantastiska fiskarhistorier som berättas på hamnsyltorna, de skrönor som vinner pristävlingar vid sjöbusarnas ljugartävlingar och i den chronopiska sagotradition som förs vidare till den nya tidens mordiska barbarer vid sängdags. Till och med självaste Liftraser, det dvärgiska sagomonstret, sägs vara en vattenorm av gigantiska proportioner. De är långa, färglösa, ormliknande rovdjur och sägs vara fruktansvärt långsinta. De glömmer aldrig en oförrätt och kan förfölja en skeppare och hans familj i generationer, då de verkar vara nästan lika seglevande som vi alver.



Vattenorm

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

VILDMARKENS BESTAR

Vi i huset Lysander har alltid satt ära i att hitta de mest spektakulära moståndarna för Arenans gladiatorer, att kunna erbjuda de nyfikna besökarna i Bestarnas hallar en omskakande upplevelse av mest enastående kvalitet. Vi vill chockera, förvåna, uppröra, förtrolla och förvirra våra åskådare och våra bestars motståndare och för det ändamålet är det absolut nödvändigt att söka sig utanför Chronopias murar. Även om Chronopia är en fantastisk stad, den mest fantastiska i den kända världen i mina ögon, kan den trots det inte erbjuda samma ypperliga miljö för vilda bestar som de frysta ödemarkerna i norr, de ångande djunglerna i öster och de stora öknarna i de sabranska ökenländerna. Det är dit vi söker oss med våra expeditioner, med våra lag av jägare, spejare och bestherrar för att fånga vildmarkens själ och föra den tillbaka till den fantastiska staden Chronopia för att än mer förgylla den chronopiska tillvaron. Här hade jag tänkt att berätta om några av de fantastiska varelser och skarptandade bestar, svårtyglade monster och brutala vilddjur som vi stött samman med och återfört till den fantastiska staden Chronopia för att ära vår herre, furst Rodilio Lysander, och vår fullkomlige härskare, mannen i Evighetspalatset, kejsaren.



Frakiskt bergslejon

Från de stora öknarnas glödheta utkanter kommer eldsbjörnarna. Enorma eldsröda bestar med ramar stora som storvuxna råbarkade hyrsvärd och käftar stora nog att sluka ett trollhuvud, en oförsiktig wongos eller en klåfingrig goblin (i senare fall spottas nog snart bytet ut). De är fruktansvärda motståndare, såväl i vildmarken som på Arenan och deras rykte är mycket stort, så stort att det nästan bara är dödsdansare som vågar gå upp mot dem på Arenan.



Pansarbuffel

Ryktet berättar att den numera avlidne furst Lysander den äldre försökte skapa ett björnryttarkompani, men det skall ha misslyckats, just för att eldsbjörnarna är så starka individer, som vägrar att underställa sig någon annan ordning än den egna.

Det frakiska bergslejonet är en av de i särsklass populäraste jakttrofféerna bland den chronopiska överklassen, och huserar i Gordbergen



Svart tiger

och på de stora slätterna som sträcker ut sig mellan klippmassivet och djunglerna i öster. Dess huvud och fäll pryder mången aristokratisk salong, men det är ytterst få chronopier som vågar vanära lejonet, utan även när det är fällt behandlas det med ytterst respekt – man räds den vildsinte lejongudens förbannelse, som skall ha drabbat hela den faltrakiske handelsmannen Itars jaktlag efter det att de spottat på det döda lejonet. En vecka efter att de hade återvänt till Chronopia, hittades de samtliga, sönderklösta till oigenkännelighet i sina sängar. Bergslejonet har en mörkt brun päls och en kraftig svart man som inramar dess majestätiska anlete. Honorna har ljusare teckning och saknar man.

Från de snötäckta, frusna ödemarkerna i de blåhudade isbarbarernas hemland Tundra kommer de fruktansvärda frostbjörnarna. De må vara något mindre än eldsbjörnarna, men de är starkare och minst lika fruktansvärda motståndare, om inte mer fruktansvärda när de befinner sig i sin

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

rätta miljö, där de känner markerna lika väl som en goblin kloakerna och vet att utnyttja sin kännedom till sin fördel. Det ryktas att det vandrar frostbjörnar på gatorna i Tundra, men det kan jag berätta är ingenting annat än skrönor. Isbarbarerna fruktar frostbjörnarna lika mycket som vi.

En mystisk ras, vars ursprung jag inte känner, men som kommit att tyglas och tämjas av orcherna, dessa osedvanligt valhänta tröghjärnor, är den ludna pansarbuffeln. Den är vild, den är vansinnig och den stångas hårdare än en skenande mastodont, så hårt att det inte finns ett troll i hela Chronopia som står upp efter att ha träffats i magen av en galopperande pansarbuffel. Mastodonterna är förövrigt också de ett förbluffande djur, och då menar jag inte de Hängivnas nattsvarta, perverterade monster utan de ursprungliga, riktiga mastodonterna. Stora ståtliga djur, med enorma betar och en stått-ligt skridande gång. Från Tundras vidder kommer de ludna mastodonterna, vilka syns mer sällan i Chronopia och från slavrikena i öster kommer de småörade mastodonter vilka ofta används i de fria kompanierna eftersom de är ypperliga stridsdjur. Utanför Arenan brukar vi en gång om året ha mastodontrusningar, där vi hetsar mastodonterna så till den milda grad att de blir vansinniga och löper amok nedför gatorna. Enligt god chronopisk tradition rusar ett antal modiga och dumdristiga män och kvinnor framför den skenande mastodonthorden för att ha någonting att skryta om för sina vänner.

Sedan har vi de ståtliga parastrutsarna. Stora, kraftfulla fjäderfän från de obebodda Kristallöarna med en svart fjäderskrud, undantaget stjärtfjädrarna som är knallröda. Deras näbbar är lika skarpa som kraftiga och kan picka genom den tjockaste trollskalle såväl som en nysmidd dvärghjälm. De upptäcktes av en expedition från huset Ventura, men vi har genom våld och osedvanligt hederliga förhandlingar tvingat till oss rätten att infånga, föda upp och sälja dem.

Den svarta tigern dväljs i österns ångande djungler där den smyger omkring bland de övervuxna templen från svunna civilisationer. Den är sitt hemlands obestridde härskare, kall och beräknande på ett helt annat sätt än andra rovdjur (människor och alver möjligtvis undantagna). Under senare år har många överdrivet förmögna adelsmän – vilket den här staden har osedvanligt gott om – skaffat sig svarta tigrar som vakthundar. De är definitivt värda det höga pris de betingar på de bestauktioner som huset ibland ordnar på Stora basaren.

Den grå ulven är det djur ur vilket de Hängivna framavlat sina fruktansvärda, och föraktansvärda, missbildade kreatur som de har mage att kalla, ulvar, vilka löper sida vid sida med de Edsvurna krigarna under stridstrumpeterna gälla klang. Den är stor, kraftig och vildsint, men inte på långt när lika intensivt barbarisk som sin magiskt framavlade kusin, utan i stället ädel, på ett sätt som är fullständigt främmande för alla som någonsin vistats i Chronopia.

På Tundrans istäckta slätter vandrar den vita ispantern, också kallad rätt och slätt vit panter eller ispanter. Den är ett finlemmat, målmedvetet, smidigt och oerhört snabbt djur som lätt hinner upp även det snabbaste bytesdjur, men den har i sin jakt konkurrens av den brutala frostbjörnen, och kan, sin snabbhet till trots, ibland låta sig överraskas när den står med tänderna i ett bytesdjur. Det sägs att Snöhäxans torn vaktas av otaliga ispantrar, som smyger omkring utan kedjor eller herrar, utan bara väntar på att få kasta sig över oförsiktiga inkräktare.

Det var allt jag hade att berätta om den fantastiska staden Chronopias bestar, men om du gör ett besök hos mig i Bestarnas hallar under Draktornet, öppet varje vardag mellan soluppgång och solnedgång, så skall jag visa dig alla de bestar som du nu har läst om. Även om den här boken är eminent illustrerad kan jag lova dig, kära läsare, att du kommer att bli förvånad och oerhört imponerad av det du får se.



Grå ulv

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DRAKAR
&
DEMONER

BOK

KASTORS
KLOAKGUIDE

Chronopias underjord är nästan lika stor som de delar av Chronopia som sticker upp ovan jord, vissa säger att den till och med är större än så. Att de otaliga katakomber, milslånga kloakgångar, hemliga gruvschakt och irrande tunnlar som döljs under stadens yta är större än de flesta kända länder, att det finns otaliga glömda och gömda världar där nere som bara väntar på att bli upptäckta. Vill du veta mer? Då har jag boken för dig. ”Kastors kloakguide” tar dig på en tur i den chronopiska kloakfaunan, så att du vet vad du ger dig in på, när du gläntar på brunnslocket.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Ärade vänner, bekanta och obekanta läsare! Jag hälsar er välkomna till min odyssé genom de chronopiska kloakerna, där ni får möjlighet att stifta bekantskap med de varelser, vilddjur och konstiga filurer som gömmer sig för solskivans ljus i kloakernas skyddande mörker. Detta för att erbjuda en adekvat introduktion till den fantastiska värld som döljer sig under de chronopiska gatorna och som bara väntar på att upptäckas av Dig och dina äventyrliga och våghalsiga vänner. Under mina år som tunnelkrigare har jag lärt mig att man aldrig skall ta någonting för givet, inte i kloakerna i alla fall, annat än att allt är inte träck som flyter och kloakerna är mörka – allt kan hända! Jag hade tänkt att inleda min framställning med några kortare råd till presumtiva kloakbesökare för att sedan som sagt fortsätta med att redogöra för några av de mer eller mindre bisarra element som man kan stöta ihop med om man inte är för harhjärtad för att stiga ned i det eviga mörkret, att lukta på Chronopias otvättade byk och ge mörkrets innevånare en riktig dödsmatch.

Kastors tips

Man kan aldrig vara för välutrustad för att ge sig ned i kloakerna, sade en gång min gamle läromästare Tharid, och han har alldeles rätt. Det är många saker som man definitivt behöver för att man skall kunna känna sig någorlunda säker, och det finns en hel del misstag som man bör undvika att göra. Till att börja med kan man med gott samvete lämna finkläderna hemma. De välpolerade läderstövlarna byts ut mot kloakskor av taggfisk, de stora puffaderna och kråsskjortan byts mot lämpliga vattenresistenta kläder, gärna behandlade med sekudafett. Se till att ha långa, tjocka vattentäta handskar på händerna, eftersom även mer barbariska banditer kan uppleva det som läskigt, eller bara rent utav otrevligt att köra ned armarna i den sörja som flyter genom kloakerna eller plocka upp kletiga föremål från marken. Saker och ting som man hittar i kloakerna vet man aldrig var de har varit och vad de är smittade med för bisarra febersjukdomar. En hjälm av något slag kan vara ytterst lämpligt, det är nämligen ytterst lätt att man halkar och slår sig, och det finns mer värdiga sätt att avsluta sin kloakvistelse än att drunkna i skit för att man halkat. Att saker och ting är hala när de är våta är ett känt chronopiskt fenomen och den exkrementsörja som finns vart man än vänder sig i Chronopias kloaker är halare än sekudafett. Detta om lämplig klädsel. För den känslige rekommenderas dessutom någonting att fästa under näsan, för att undvika obehagliga uppstötningar och potensnedsättande illamående. Det finns ingen kloakbest som bryr sig nämnvärt om man kräks över dem. De fortsätter bara att i godan ro slita dig i stycken utan att du själv förmår försvara dig. Snöpligt slut, minst sagt. Eftersom kloakerna tenderar att vara mörka och fuktiga är det lämpligt att ha med sig en lykta eller två, och eventuellt en fängslad eldelementar (tändare gör att köpa för en spottstyver på Galleriet eller någon annan marknad i Magikerstaden), så att man slipper råka ut för att fnösket eller eldstickorna blir fuktiga och vägrar illuminera situationen när man befinner sig en halv kilometer under markytan omgiven av morrande vildhundar. En gasmask och en tjutare kan också vara lämpligt om du hade tänkt att bege dig på exkursion i riktning mot Stubbstan, eftersom antalet gasläckor i den delen av kloakerna är enorm. Att sprängas i luften är, som poeten Lotos Litus skaldade, ett synnerligen överskattat nöje.

Detta om enklare detaljer som utrustning, men hur skall man då bete sig i kloakerna – vad är, vad vi tunnelkrigare kallar för, vanligt kloakvett. För det första gäller det att alltid hålla ögonen öppna, se sig noga omkring vart man än går, för att undvika att trampa igenom eventuella ruttna plankor eller gå i goblinska fällor. Ett besök i kloakerna är ingen promenad i Stora parken – det är betydligt värre än så. Den alerte ser också alltid till att memorera hur han gått, för att han skall kunna hitta tillbaka. Använd aldrig snören, grus eller annat för att markera vilken väg du knallat fram genom underjorden. För det första kan dina fiender hitta dig hur lätt som helst genom att följa ditt spår och dessutom gör det att man inte är fullt så uppmärksam på hur man går som man borde vara. Om någon skulle lägga om spåret (vilket exempelvis illvilliga gobliner och skojfriska tunnelkrigare som jag är synnerligen pigga på att göra) kommer du inte att ha någon som helst möjlighet att hitta tillbaka, utan du blir en bortgången virrvarrare som, med lite otur, kan komma att få leva resten av ditt liv i underjorden. Någonting annat som kan vara värt att hålla i minnet är strömriktningarna och hur starka strömmarna är. På sina ställen forsar vattnet i kloakerna fram som om de piskades på av vansinniga galdermästare, och faller

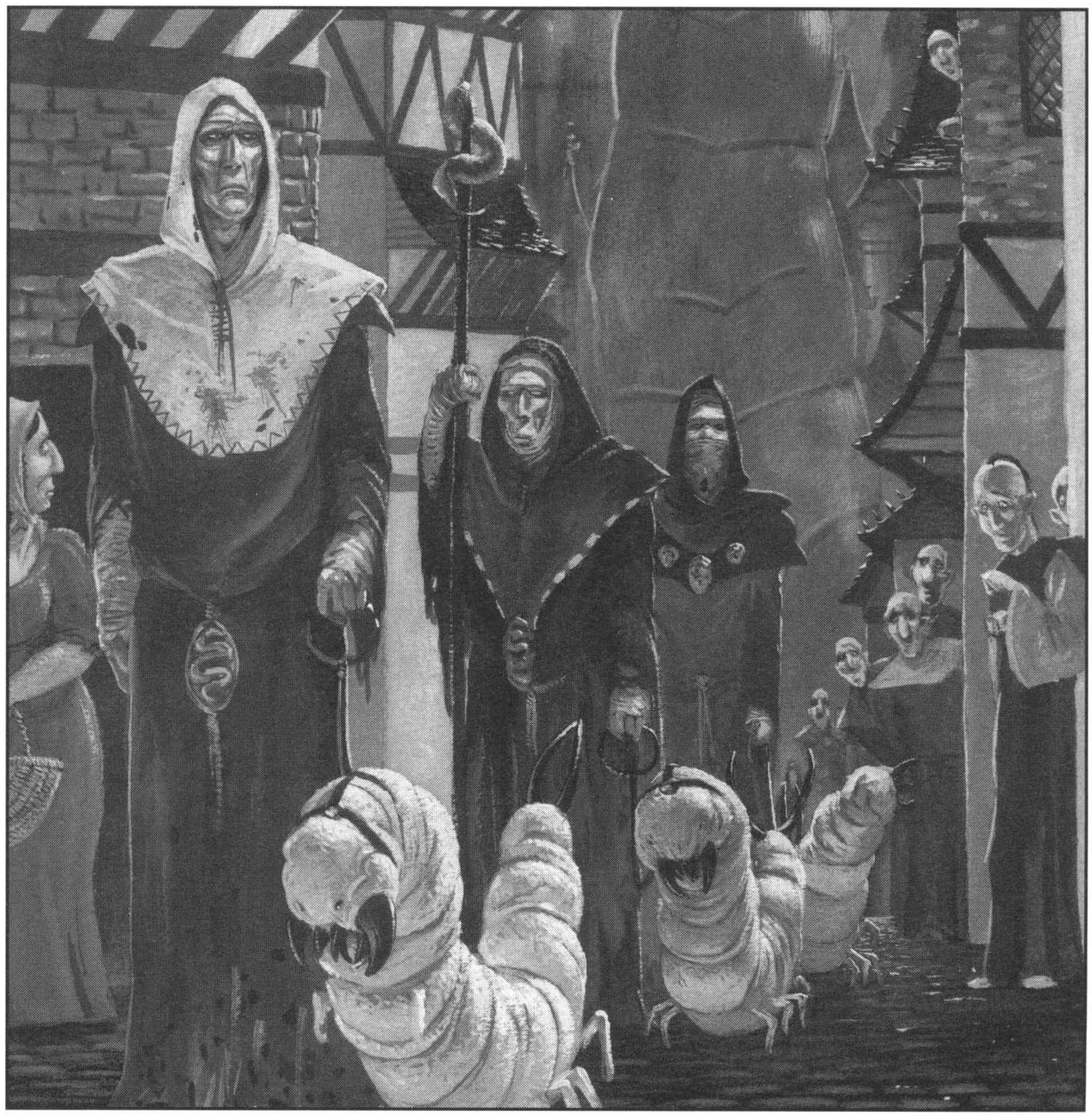
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

man ned i en sådan ström kan det vara svårt att ta sig upp igen. Dessutom kan man, om man är skicklig, genom att läsa strömmarna, ana sig till var det finns inlopp, utlopp och var det kan tänkas uppstå alltslukande malströmmar. Ja, det får vara nog om kloakvett för den här boken. För dig som är intresserad kan dock tilläggas att jag planerar ytterligare en bok i den här serien, som tills vidare går under namnet "Största kloakboken", där allt jag vet om världens förnämsta och skitigaste kloaker, även om det är oerhört mycket, förhoppningsvis skall få plats. Man skulle, om man är på det humöret, kunna säga att den här skriften är ett smakprov på vad som komma skall.

Cestoditerna

Kloakernas herrar kallas de ofta av oss tunnelkrigare. Andra kallar dem maskherrar, eller förruttnelsens mästare. Oavsett vilket namn man väljer att ge dem är de – cestoditerna – de sanna härskare över de chronopiska kloakerna. Från sitt levande torn i nordöstra magikerstaden, sänder de ut sina trevande tentakler som långsamt men målmedvetet söker sig fram genom kloakgångarna och sprider deras mörka inflytande, förstärker det illaluktande, motbjudande och perverterande chronopiska inflytande som sipprar upp ur den än så länge lyckligtivs förseglade, djupaste underjorden där – i alla fall enligt vissa av mina religiösa vänner – den största ondska den kända världen någonsin skådat vilar i väntan på det rätta ögonblicket. Kloakerna är cestoditernas kungadöme, genom vilket de åtföljda av sina brutala bestar vandrar och åtnjuter sina undersåtars totala underkastelse. Det faktum att kejsarens lag, oavsett hur långa armar den kan tänkas ha, ytterst sällan gör några större ansträngningar för att sträcka sig ned i kloakerna, har gjort att cestoditerna har kunnat härja fritt och sprida sitt budskap, sin mörka kontroll utan att hindras av Svarta gardet, Svartsystrarna eller agenterna. Galdermästarna är också för stolta för att kräla i skiten och istället har man förlitat sig på att vi, tunnelkrigarna, skall kunna hålla dem i schack (något som man inte riktigt förstå med tanke på att vi har problem redan med att försöka bekämpa goblinproblemet, och cestoditerna är betydligt obehagligare att ha att göra med än de i jämförelse harmlösa goblinerna). För varje dag som går märks fler och fler av kloakernas innevånare och tillfälliga kloakbesökare med Cestods märke, ett märke som inte går att tvätta bort med det mest koncentrerade och argsint frätande kejsarvattnet som stadens svavelosande alkemister kan skaka fram. Det finns flera goblinstammar, perverterade gatugäng och förslavade piratligor som lever under cestoditernas herravälde, som springer deras ärenden och skitar ned deras redan smutsiga byk ytterligare. Men det är inte bara oförsiktiga människor, skelögda gobliner, äventyrslystna dvärgar och dekadenta alver som fångas i det cestoditiska inflytandet, utan de härskar också över underjordens mer djuriska innevånare – underjordens kreatur, som jag hade tänkt att ge en mer målande beskrivning av här.

Underjordens kreatur är många, det sägs att det finns fler kloakråttor än

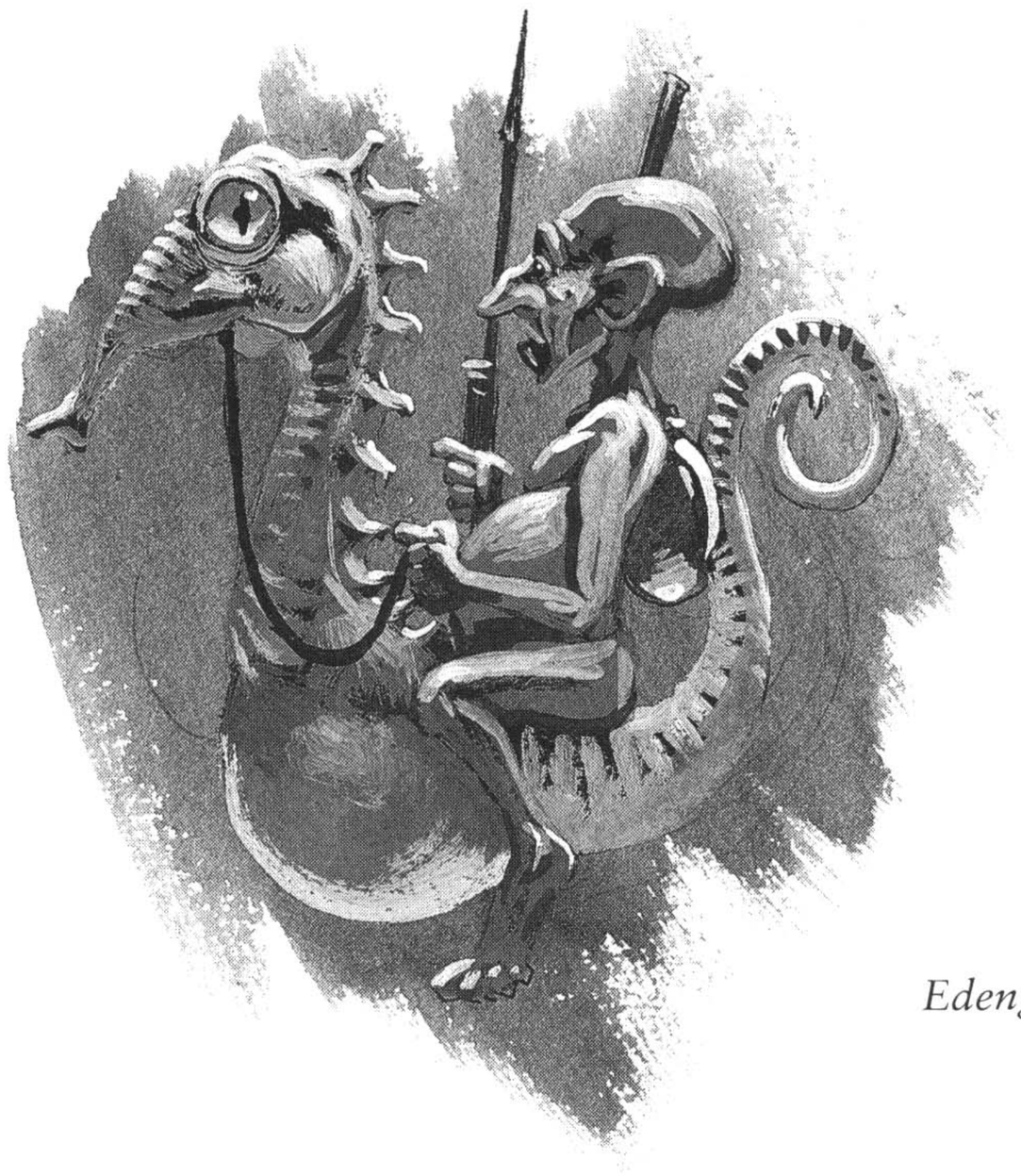


Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

människor i Chronopia. Stämmer det och en knapp tiondel av dem är cestoditernas lydiga tjänare är hotet från underjorden defintivt en realitet, ett problem som måste tas på allvar och som vi inte har råd att ignorera av etikettsskäl. Många av de vidriga kreatur, bisarra insketsliknande monster och dreglande vidrigheter som lever i kloakerna är inte bara cestoditernas tjänare, de är också deras skapelse. Ett exempel är bitaren som är en stor mattsvart skalbagge med ständigt klapprande käftar. Den jagar allehanda smådjur i skydd av kloakernas mörker och vågar sig ibland upp på gatorna för att göra Chronopias skumma gränder till osäkra tillhåll för oförsiktiga fyllbultar. Jätteiglarna frodas i Chronopias kloaksystem där de simmar i vattnet eller suger sig fast i taket och väntar på blodstinna offer som de skall få bita sig fast vid med sina små, sylvassa tänder och suga blod ifrån tills de är mätta och belåtna. Av någon anledning använder dvärgarna dem i medicinska experiment, varför är för mig ett mysterium. I Chronopia är kackerlackorna större och obehagligare än någon annanstans i den kända världen. Det är i det närmaste omöjligt att slå ihjäl dem eftersom de har ett pansarskal lika tjockt som dvärgbankad metallplåt. De kanske kändaste, mest hatade och samtidigt mest uppskattade av kloakernas bisarra kreatur är kloakråttorna, de nakensvansade så väl som de rödögda. Kloakråttorna är en inte alltför ovanlig syn på Chronopias gator där de livnär sig på sopor. De är mycket ilskna och lättretade och ger sig inte sällan på oförsiktiga asätare, tiggare eller andra dumskallar som stör dem i deras arbete. Dessutom är de kända för sitt goda kött och äts och föds upp av alverna – som dock inte låter dem gå på någon sopdiet. De i mina ögon i särklass vidrigaste av cestoditernas skapelser är tandmaskarna. De är stora vita larvliknande maskar som med sitt hungriga gap kommit att få symbolisera cestoditernas maktfullkomlighet. När cestoditernas förslavade, viljelösa, tonlöst mässande predikanter går ut på Chronopias gator gör de det med stora tandmaskar i ledband. Chronopias vildhundar är fruktade av stadens innevånare. Skabbiga, vildögda och dreglande drar de omkring i stora flockar på stadens gator och gjuter skräck även i bullriga bråkstakar. Något av det värsta jag under hela min karriär som tunnelkrigare stött ihop med var en av cestoditernas inflytande perverterad vildhund som hade fått käftar som ett frakiskt bergslejon, ilska som en retad bärsärk från klan Zodan och en blodtörst överstigande Blodkultens. Vildkatterna är stora, smidiga och mycket ondsinta. De är några av stadens skickligaste och listigaste rovdjur – betydligt mer kvicktänkta än många hyrsvärd, huvudjägare, hamnsjåare och annat patrask och uppskattas därför av alverna. Det är inte alls ovanligt att de fångas och tränas av Lysanders bestherrar. Så har vi ju givetvis de brutala kloakbestarna, magiska varelser skapade av den formlösa, stinkande materia som det finns så gott om i de chronopiska kloakerna. De är veritabla odjur som kan mäta flera meter i mankhöjd, gå på bakbenen och med ett enkelt handgrepp (om man kan kalla det de har för händer) förvandla en kloakkanot till en hög välspäntade stickor, utmärkta att tända häxbål med.

Goblinerna

Några av staden Chronopias i särklass mest infamösa kloakinnevånare torde vara goblinerna. Jag tror inte att det finns en enda chronopier som inte tänker på gobliner så fort han hör ordet kloak och tvärtom, och detta beror givetvis inte bara på Lykastors eminenta pjäs ”Kung Kloak” utan på att goblinerna är ett inslag i den chrono-



Edengoblin

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

piska vardagen som inte ens den bllindaste tiggare (framför allt inte de!) kan ignorera. Vad goblinerna berättar om sig själva är ointressant, eftersom de är kända som stadens största lögnare (och det i sig är en bedrift). Hur deras kultur fungerar är egentligen inte heller det jag vill berätta för er om, eftersom den är så komplex att den kommer att tillägnas flera kapitel i "Största kloakboken". Nej, jag skall berätta hur man på bästa tänkbara sätt ger sig i kast med gobliner och bekämpar dem på deras hemmaplan. Tänk dock på att dessa tips och instruktioner inte på något sätt garanterar framgång i goblinbekämpning. Författaren frånsvär sig allt ansvar för eventuella skador på såväl utövare som offer som uppkommer i samband med att metodernas praktiseras.

Den första grundregeln som till varje pris bör försöka hållas är att aldrig, oavsett situation, reta upp en goblin. Han blir bara en svårare, ettrigare och envisare motståndare. Retar man inte upp honom kanske han nöjer sig med att djävlas en smula med dig, kasta träck och svavelosande exkrementer på dig. Retar man upp honom sticker han lika säkert som kejsaren i Evighetspalatset iväg och hämtar sina kroknästa polare. Se av den anledningen dessutom till att helst näpsa honom ordentligt med första slaget, gärna så ordentligt att han inte överlever behandlingen. En död goblin är en bra goblin, som min vän Restorius en gång sade, en levande goblin kan hämta hjälp och ett dussin gobliner är garanterat ett svårare motstånd än en enstaka skelögd liten gynnare.

Den andra grundregeln är att ta det lugnt och försiktigt när man kommer in på goblinterritorium. Man brukar veta att man närmar sig när det helt plötsligt hänger råttskallar och dinglar i taket, väggarna är täckta med välformulerade förtäckta hot som "Kåmm inte hit då döööor Ni", "Drakhålan", "Råttridtarnas förbannelse drabbar alla som forrttsetter" och "Kejserlig marck. Intrång sker på egen risk. (undertecknat Svarta gardet)" samt att det faktiskt luktar annorlunda i goblinernas delar av kloakerna än på andra platser. Goblinerna är dessutom, sitt bristande förstånd till trots, inte oävna fällriggare, och därför brukar det finns glidplattor, kulfällor, snubbeltrådar med tillhörande ringklockor, råttburar och träckhinkar på de mest förvånande ställen, något som gör att man skall vakta sina steg noga om man inte vill bli en kloakäkta chronopisk skitgubbe.

Den tredje grundregeln är: förlora inte ditt lugn! Låt dig inte retas av de ettriga goblinernas glåpord, deras hetsiga attityd, deras träffsäkra skitkockor och deras nasala stridsrop. Brusar du upp, tappar kontrollen, börjar tugga fradga och går bärsärk kommer du garanterat att fastna i något av goblinernas nät, dras ned under träckytan och drunkna i det chronopiska träcket (vilket visserligen är bättre än mycket annat träck, men ändå).

Klarar du av att hålla dig till dessa tre åtminstone till synes enkla regler har du kommit en bit på väg – men du är inte framme än. För att kunna bli en hygglig goblinutrotare måste du lära dig vad som biter som argsinta parastrutsar på dem. Goblinerna är lättlurade, tänk på det och utnyttja det. Det finns exempelvis ingenting som kan skrämma dem på flykt, få dem att drabbas av panik så som en till synes död krigare som reser sig upp och kör en chronosklinga genom magen på deras ledare. Dessutom är de giriga, vilket gör att de kan luras i fällor och bakhåll genom att man lägger ut ett spår av kopparmynt som de får följa och så väntar man bakom ett kloakhörn med träklubban i högsta hugg. Precis som orcherna är de dessutom vidskepliga, något som den som lär känna deras kultur kan utnyttja. Är man dessutom lagom stor kan man definitivt ha nytta av ett magiskt lösskägg eller två. En goblin känner nämligen igen ett magiskt lösskägg när han ser det, och eftersom de antar att de själva är de enda som använder magiska lösskägg blir man snabbt accepterad som en i stammen, särskilt om man varje morgon smörjer in sig med goblinessens, vilket finns att få i vissa specialistbutiker för tunnelkrigare. Ett tips är att försöka i Erman Rökblomsters butik i Klingornas allians – han brukar ha vad som behövs för ett ordentligt goblinröj, som det heter när några galningar ger sig ned i kloakerna för att nacka gobliner för skojs skull. Ett hedervärt nöje som uppmuntras av kejserliga byråkrater och språkrör då det främjar den chronopiska atmosfären.

Visitörerna

Alla som håller till i kloakerna är inte egentligen, som goblinerna, menade för ett liv i den illaluktande underjorden, men de har kommit att fly tillvaron på de bullriga chronopiska gatorna och sökt sig ned i den mörka underjorden där träcket sakta och behagfullt guppar fram ackompanjerat av kloakvattnets brus. Vissa av dem är inte ens där för att stanna utan – som jag – på tillfälligt besök. Därför kallas de i tunnelkrigarmun för visitörer, besökare som egentligen inte alls borde vara där de är. Visitörerna är många och olika, nästan en lika förvirrande brokig skara som de sorgliga själar som strövar omkring ovan jord, men här har jag tyvärr inte möjlighet att berätta allt om alla (det kommer jag som sagt att göra i "Största kloakboken") utan kommer

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

att presentera några av de mest omtalade visitörerna.

Att det inte är helt lätt att hitta i kloakerna har uppmärksammats av de som vi tunnelkrigare kallar bortkomlingarna, oförsiktiga visitörer vars besök i kloakerna blivit ofrivilligt förlängt eftersom de förvillat sig så långt ner att de helt enkelt inte hittar ut. De kan vara av det mest varierande slag, allt från dumdristiga snorvalpar och smågalna dängbollar till argsinta, äventyrslystna hyrsvärd och numera deprimerade, tidigare stolta, högländska ordenskrigare, men alla har de samma ursäkt: ”Jag skulle ju bara...” När vi hittar dem djupt ned, där de kanske bokstavligen talat sitter i skiten, brukar de vara oerhört tacksamma, på ett mycket ochronopiskt sätt, och vara beredda att betala vad som helst för att följa med oss ut. Det är inte utan att det finns ett visst, jag kan erkänna sadistiskt, nöje i att låta dem stanna kvar i underjorden...

Några som däremot är angelägna om att det skall bli lättare att hitta i kloakerna är de kejserliga kartograferna som färdas i kloakerna, assisterade av kejserliga byråkrater och bevakade av svartgardister som dragit vanära över sig själva och kejsaren och därför fått sadla om till kloaktjänstgöring. De ritar kartor, för tabeller över strömvirvlar, skissar på statistiska diagram över kloakernas utbredning och försöker samtidigt uppskatta kloakernas folkmängd. Trots att kejsaren är en ytterst upphöjd man vågar jag säga att kartläggningen av kloakerna inte är något annat än ett fåfängt försök att kontrollera någonting som inte låter sig kontrolleras – de kejserliga kartograferna kommer aldrig att lyckas med det de (eller i alla fall deras härskare) förutsatt sig. Om du stöter på en kejserlig kartografpatrull i kloakerna så är det bästa du kan göra att fly. De vanärade svartgardisterna är nämligen så pigga på att återupprätta sitt rykte och sin heder att de sticker sina tvåhandssvärd i allt som kommer i deras väg.

De visitörer som jag tidigare berättat om har alla varit relativt rena bakom öronen vad gäller kloakbesök, men det finns också visitörer som vet vad de gör och vars uppgift inte är fullständigt meningslös. Ett exempel är dvärgarnas kloakkrigare, stolta, starka, sturska och strålande kämpar som ser till att inte några objudna gäster tar sig in i Stubbstan via kloakerna och de har minsann fullt sjå att freda sig mot goblinstammar som vill öka sitt ficktjuveriterritorium. Det finns flera exempel på att goblinerna har försökt ta sig förbi vaktposterna iklädda rustningar från någon krigare som de besegrat och ett magiskt lösskägg och om det inte vore för att åtminstonde en kloakkrigare i varje patrull är försedd med magiska ögonglas som avslöjar bärare av lösskägg skulle förmodligen flera av försöken ha lyckats, vilket skulle ha varit långt ifrån bra för, på goblinslang, stumpegubbarna.

Sedan har vi givetvis de vilda, våghalsiga, dödsföraktande och aldrig självförnekande kloakresenärerna, som far fram genom kloakerna och försöker driva allting mot den yttersta gränsen, bortom det tillåtna och möjliga. De flesta av de som ger sig in på kloakresandet är gamla spänningssökare som sysslat med att gå på lina mellan de höga tornen, kastat sig ut i drakflyg från broarna, jagat fram i kapplöpningarna på Arenan och utmanat otaliga motståndare på dueller bara för spänningens skull. Nu har de helt enkelt kastat sig ut i kloakerna och paddlar i vansinnestempo sina kloakkanoter förbi virvlande malströmmar, hoppar över bottenlösa avgrunder och sliter flygande sönder goblinernas finmaskiga fångstnät. De vågar allt och har ingenting att vinna, men de kan onekligen överraska en. Det är inte bara en gång det har hänt att det kommit en ylande kloakresenär farande samtidigt som jag själv försökt gömma mig för en grupp blodtörstiga gobliner.

Bland visitörerna finns också några ytterst fruktade och avskydda individer som livnär sig på att rota i andras avskrädeshögar, som plundrar de chronopiska gravgårdarna i jakt på välkommet näringstillskott och som med sina fångstkrokar drar in de uppsvullna liken efter förolyckade kloakbesökare för att kalasa på deras ruttnande lekamen. I folkmun kallas de asätarna och de är en hemlig sekt, enligt dem själva ett utvalt folk, i vilket fall som helst ett ytterst obehagligt sådant, som likstinkande smyger fram i de chronopiska skuggorna med gammalt var sipprande ur mungiporna.

Sist och definitivt inte minst – snarare störst – har vi mina kolleger tunnelkrigarna, dessa fantastiska män och kvinnor som faktiskt, vilket man inte kan säga om många andra chronopier, bidrar till att göra Chronopia till en bättre stad. För Chronopias innevånare (och guldglänsande dubloner, givetvis) vågar de varje dag livet, ger sig ned i den illaluktande underjorden för att rensa ut de parasiterande vidrigheter som döljer sig i kloakernas mörker. Tunnelkrigarna är hårdföra, brutala, skoningslösa, men rättvisa. De är ärliga, men luktar, för att inte säga illa, annorlunda, något som orättmätligen frusterade de övriga kompanierna vid Klingornas allians så till den milda grad att de uteslöts. Jag vill avsluta den här kortfattade framställningen genom att säga: Utan tunnelkrigare, inget Chronopia.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DRAKAR
&
DEMONER

EN LITEN BOK OM SVÄRDSSVINGARE

Svärdsvingare? Ja, det finns det gott om i Chronopia. Här är nästan alla beväpnade, till och med spädbarnen har en dolk eller två instoppade i sina lindor, om nöden skulle kräva att de försvarade sig själva. Hade du tänkt att ge dig på en våldsammare karriär, sätta folk på plats med välriktade järnnävar och snabbdragna svärdsklingor? Tänk om, eller se i alla fall till att du vet vad du ger dig in på. Jag har en liten bok här, som jag tror skulle passa dig alldeles utmärkt. Vad den heter? ”En liten bok om svärdsvingare”…

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kära läsare! Jag hade i den här boken, som tyvärr är alldeles för tunn för att få kallas luntan, än mindre nådig, tänkt att samla några av mina betraktelser över det samtida chronopiska svärden och dess svingare. Under mina år på stadens arenor, framför allt Arenan, vid olika kompanier vid Klingornas allians, i tjänst hos sabranska sultaner och brundusiska paschor, vid de olika svärdskolorna, hos såväl mäster Moleros som Meriel och som målmedveten huvud– och häxjägare i Chronopias samtliga kvarter, smutsiga som rena, förnäma som föraktansvärda, höga som låga och strålande ståtliga som moloket förfallna, har jag förvärvat en hel del unika kunskaper, kunskaper som kanske ingen annan än jag har, och funderat en hel del över saker och tings ordning, funderingar som jag här hade tänkt att delge er. Hoppas att boken kommer att bereda er en nöjvärd stunds läsning och att ni kan lära er av mina erfarenheter utan att nödvändigtvis behöva göra samma misstag som jag själv understundom gjort. Boken är uppdelad i längre avsnitt som behandlar olika sorters svärdsvingare. Jag har funnit uppdelningen lämplig då den gör det lättare att för er som läsare hitta rätt i den chronopiska djungeln.

Bråkstakar

I Chronopia finns det oseriösa och seriösa slagskämpar, det finns män och kvinnor som svingar svärdet för ett ädlare syfte, kanske svärdsvingandets egen skull och det finns män och kvinnor, (i ärlighetens namn företrädesvis män) som svingar svärdet utan vidare eftertanke, som spenderar sitt redan bortkastade liv med att ställa till ofog och som utan att tänka sig för ägnar sig åt de mest förnedrande barbariteter som skulle få till och med en röd korsar att lydigt dra sig mot skamvrån. De sistnämnda är de som jag har valt att kalla bråkstakar. De är rätt och slätt bullrande banditer, skäggiga flåbusar med mindre förstånd än en nykläckt goblin och bredare bringa än Evighetspalatsets portar och står att finna på snart sagt varenda krog, varenda liten taverna, vartenda litet sjabbigt sjörövarhak i hela den välsignade staden Chronopia. Men bråkstakarna är inte ett fullständigt odifferentierat släkte, utan även i deras led står variationer att finna, vilka jag nu hade tänkt relatera för er.

Bråkstakarnas bråkstakar har jag valt att kalla bråkmakarna. De gruffar för gruffandets skull, söker bråk och handgemäng för att de inget annat kan och för att visa att de inte är så impotenta som den störtflod av uteblivna visdomsord kryddad med en gnutta monosyllabiska grymtningar skulle kunna lura en att tro, att de faktiskt är riktiga karlakarlar, värdiga vilken kejserlig utmärkelse som helst (tyvärr är de flesta av dem inte ens medvetna om kejsarens existens). De känns igen på sina svällande armmuskler, de breda läderarmbanden, den låga pannan, det stripiga håret och de (även med chronopiska mått mätt) överdrivet överdimensionerade vapnen där de sitter, går och står på stadens gator, tavernor och arenor, fullkomligt övertygade om att de är världens borna härskare.

Det finns också något mer målmedvetna bråkstakar, exempelvis i orchernas och de andra svartblodens brokiga och något stympade led. Där finner vi dels buffelryttarna, orchernas bisarra krigare som rider fram på Chronopias gator på sina ludna pansarbufflars ryggar och som därifrån gör sitt bästa för att jävlas med de som kommer i vägen för dem och deras vrede. Orcherna har också uppviglarna, de bråkstakar som har gjort det till sin livsuppgift att starta upplopp, att inleda besinningslösa kravaller och att se till att gatstenarna översköljs med av raseri bubblande blod samtidigt som Svarta gardet tutar i sina bataljbasuner och gör rent hus – jämnar upploppet med marken utan pardon. De vilda trollen har ju sina härjare, men de har ju åtminstonde ett syfte, att befria Chronopia från det kejserliga översitteriet (en ståndpunkt jag själv givetvis inte delar, kejsaren är fullkomlig).

Några som på grund av sin uppnosighet och oborstade attityd ofta (i vissa fall oförtjänt) förknippas med bråkstakarna är livvakterna, de inhyrda beskyddarna av allehanda rikt patrask. De tenderar att bli omotiverat stöddiga och självgoda efter att ha fått umgås i de finare kretsarna ett tag. Två veckor innanför väggarna på ett chronopiskt palats verkar kunna förvrida huvudet på vem som helst – och då menar jag vem som helst. Jag hade en gång en vän – vi hade tjänstgjort tillsammans vid alliansen – som tog tjänstgöring hos en brundusisk handelsfurste. När jag träffade honom ett par månader senare nere vid en av basarerna där han var med sin furste tittade han inte ens åt mitt håll, utan knuffade undan mig som om jag vore vilken illaluktande goblin som helst. Två steg senare slog han en häxjägare som kom inom hans räckvidd rakt i ansiktet utan att tänka sig för vilket renderade honom ett rättmätigt straff. Somliga straffar kejsaren meddetsamma.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

GLADIATORER

Chronopias största industri, den verksamhet som omsätter i särklass flest antal dubloner, är den väpnade industrin och av dess delar är gladiatorerna näst efter hyrsvärden och de fria kompanierna de som i högst grad får den chronopiska ekonomins tröga hjul att snurra. Inte någon annanstans i den underbart rättvisa staden Chronopia är konkurrensen lika obarmhärtigt hård som på Arenans sand, i gladiatoragenturernas uttagningar och gladiatorskolornas träningssalar. Reglerna är enkla – den som dör dör, den som inte dör överlever, men dör förmodligen en annan gång. För en nykomling i staden med en medelmåttig svärdsvingartalang kan valet av gladiatoragentur bli det sista han gör i sitt korta chronopialiv. Här i Chronopia finns det en hel del som kan vara bra att veta om gladiatorer, så att man inte stöter sig med någon i onödan genom att ställa dumma och oupplysta frågor.

Varje gladiatoragentur har en ägare, varje gladiatorskola en mecenat som gör det möjligt för den eldssjäl som driver skolan att fortsätta utbilda unga, hoppfulla gladiatorämnen. Vissa av agenturerna har egna skolor, men det är oftast hos de renodlade gladiatorskolorna som man har möjlighet att göra de riktiga fynden bland det färska svärdsvingarköttet från obygden, eftersom agenturerna har fullt upp med att hålla sina gladiatorer i trim, både fysiskt och psykiskt, och inte har tid att ägna sig åt oprövat stål. Både vid skolorna och agenturerna använder man sig av ett mentorssystem där äldre, kanske tillbakadragna, gladiatorer hjälper rävungarna, som de kallas, att komma till rätta. De övervakar också rävungarnas träning, ser till att de får träna olika moment som obeväpnad strid, virvelvind, klingdans och koncentration för olika mästare och gör sitt bästa för att delge rävungarna den visdom de har fått med sig från den tid då de fortfarande färgade Arenans sand röd med sina fienders blod.



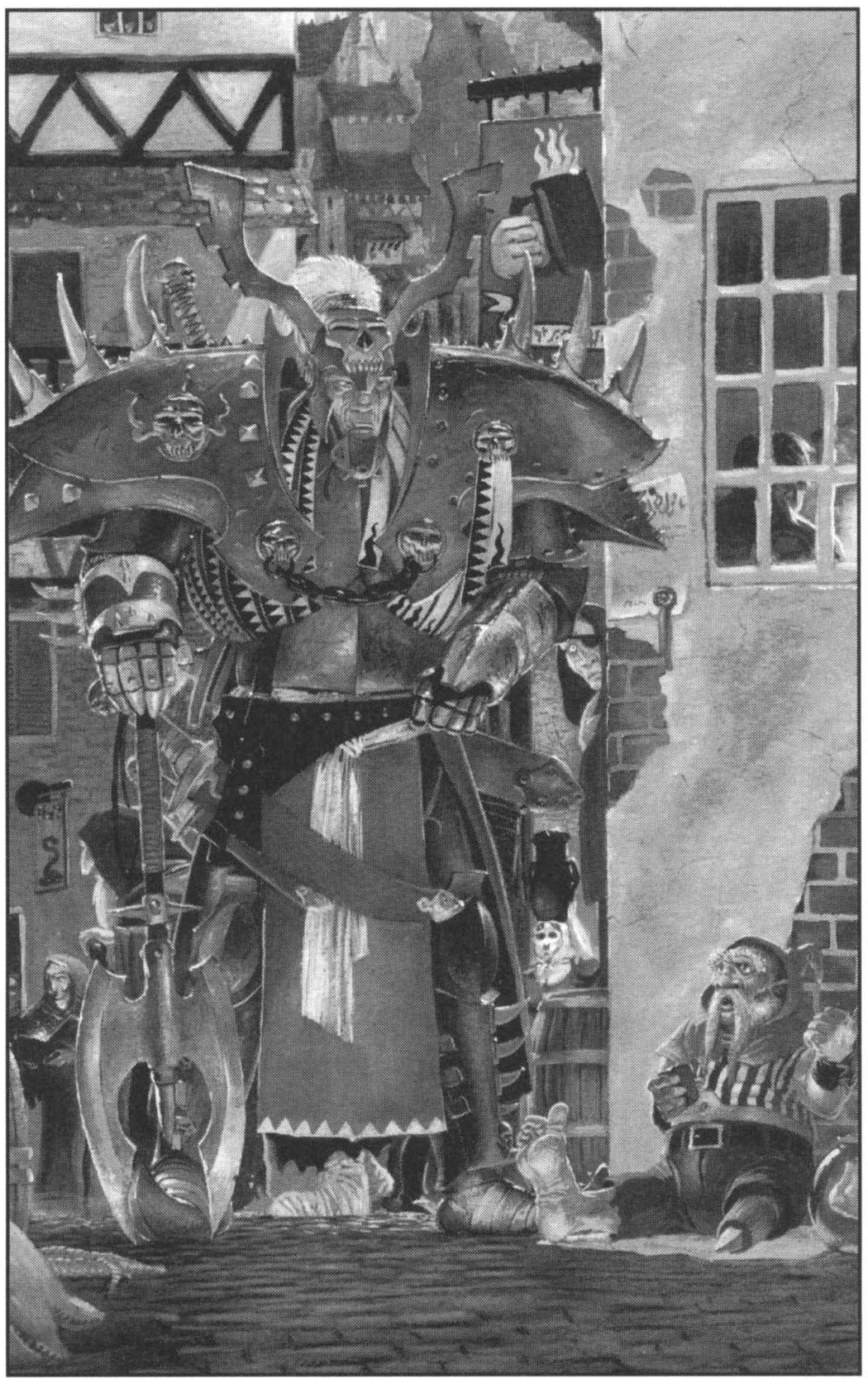
De främsta gladiatorerna kallas, efter ett påfund av den dyre furst Lysander, dödsdansare och ges synnerligen häpnadsväckande förmåner. Dessutom åtföljs av stora flockar med ivriga beundrare som är beredda att ge sitt liv för sina förebilder, vilket dödsdansarna givetvis enligt god chronopisk ton utnyttjar fullständigt skrupulöst. Även i dödsdansarnas skara finns det i våra dagar några som är för mer än de andra, som likt strålande fixstjärnor lyser upp Chronopias hjältars himmel närhelst natten faller på och påminner oss om att vi lever i ett hjältarnas tidevarv, även om det kan vara svårt att tänka sig det när man betraktar sin omvärld. Några av de som torde vara värda att omnämnas i den här boken är Gullviva, det fullständigt hänsynslösa trollet, som trots att han misslyckats med att föra sitt lag Trållisarna till några större segrar onekligen är en av Arenans mest spektakulära artister när han hämningslöst sliter sina fiender i stycken, eller slukar dem hela om deras storlek tillåter och gladaitoragenturen Järnhundarnas guldkalv Sheebar, den divige drakoniten som om han någon gång hade stigit ned från sina höga terosaurer och kämpat för Chronopias drakar med allra största säkerhet skulle ha vunnit dem deras första ligatitel. Andra legendariska hjältar i sammanhanget är den spenslige Strimlaren och den vansinnige orchen Vele Bråknäsa som sägs vara Chronopias mest lättretade person (och det inkluderar allergiska gobliner såväl som magsjuka röda korsarer). Själv skulle jag för egen räkning också vilja nämna den i mina ögon underskattade sabranske ökenriddaren El Beri som med sina bländade kroksabelskonster har bringat det mest varierade motstånd på knä.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HYRSVÄRD

Om man talar om Chronopia ute i den stora vida världen, vilken för övrigt inte är särskilt mycket att hänga i klocktornen om man jämför med just Chronopia, nämner man nästan alltid Chronopias hyrsvärd, legoknektarna och de fria kompanierna, vilka alla – precis som de mindre ädla lönnmördarna – är handelsresande i död, ödeläggelse och förintelse. I Chronopia finns inga fria svärd, alla hyrsvärd är av samma skrot och korn – de gör det man betalar dem för, varken mer eller mindre. Men det finns trots allt ett fåtal med något som liknar moral, ett flertal med något som liknar en kodex och ett otal med fasta principer (exempelvis ”inte blod före sprit”, ”yxa aldrig till en dvärg – använd svärdet!” och ”död åt alla!”) som de aldrig viker ifrån – inte förrän de stoppas av en bataljyxa som klyver deras huvudsvål med ett hemtrevligt knaster. Innan man slår sig i slang (konverserar på hyrsvärdsslang) med några svartmuskiga barbarer från ökenländerna, gulögda orcher från hamnkvarteren eller nyvakna avfällingar från Blodkulten skall man vara noga med att man vet vad man ger sig in på, att man vet vad man är ute efter. Annars är det lätt hänt att saker och ting går fel – mycket fel. Jag har nu dock inte för avsikt i att sväva ut i några meningslösa utläggningar om hur man bäst bemöter ett hyrsvärd (eftersom det hyrsvärd man själv stöter ihop alltid visar sig vara undantaget som bekräftar regeln) utan istället skriva några rader om de i mina ögon mest anmärkningsvärda och intressanta fria kompanier som är anslutna till hyrsvärdens gille – Klingornas allians.

Bolts svartyxor är ett vildsint kompani med gott om namnkunniga striphåriga kämpar i sina led, de flesta av dem tangerande gränsen till vad jag tidigare refererade till som bråkstakar. Det gör dem dock inte mindre fruktansvärda än vad de redan är och under Bolts, den dreglande skäggbjörnen från Usus, ledning är de rent ut sagt kejsarbenådat brutala, vildsinta virvelvindar som känns igen på sina stora yxor i svart stål och de stänk av fradga som träffar oskyldiga åskådare var helst de drar fram.



Några en smula mer sofistikerade typer är de sekudaburna pikenerna som, en smula fantasilöst, kallar sig Luftens hämnare (som hämtat ur en godnattsaga för osedvanligt lättroad chronosbarn). Iklädda minimala rustningar av hårt spända läderremmar försedda med små metallplattor, långsmala hjälmar och oslipade ögonglas störtar de fram genom det chronopiska luftrummet och gör himlen osäker. De brukar ofta eskortera luftskepp från främmande nationer för att garantera deras säkerhet när de börjar närma sig lufthamnarna.

Sedan har vi de riktigt tuffa gossarna, de som båda uppvisar ett välslipat intellekt, välslipade vapen och välslipade vapentekniker – Frostjättarna. De är alla ovanligt välvuxna isbarbarer som valt att slå mynt av sin mordiska talang. De leds av den talföre krymplingen Oberis som sägs ha hämtats av Snöhäxans valkyrior för en visit i hennes torn och återvänt, men huruvida det är sant eller inte har jag ingen som helst aning om. I vilket fall som helst är de utomordentligt pålitliga krigare som gör ett synnerligen bra jobb.

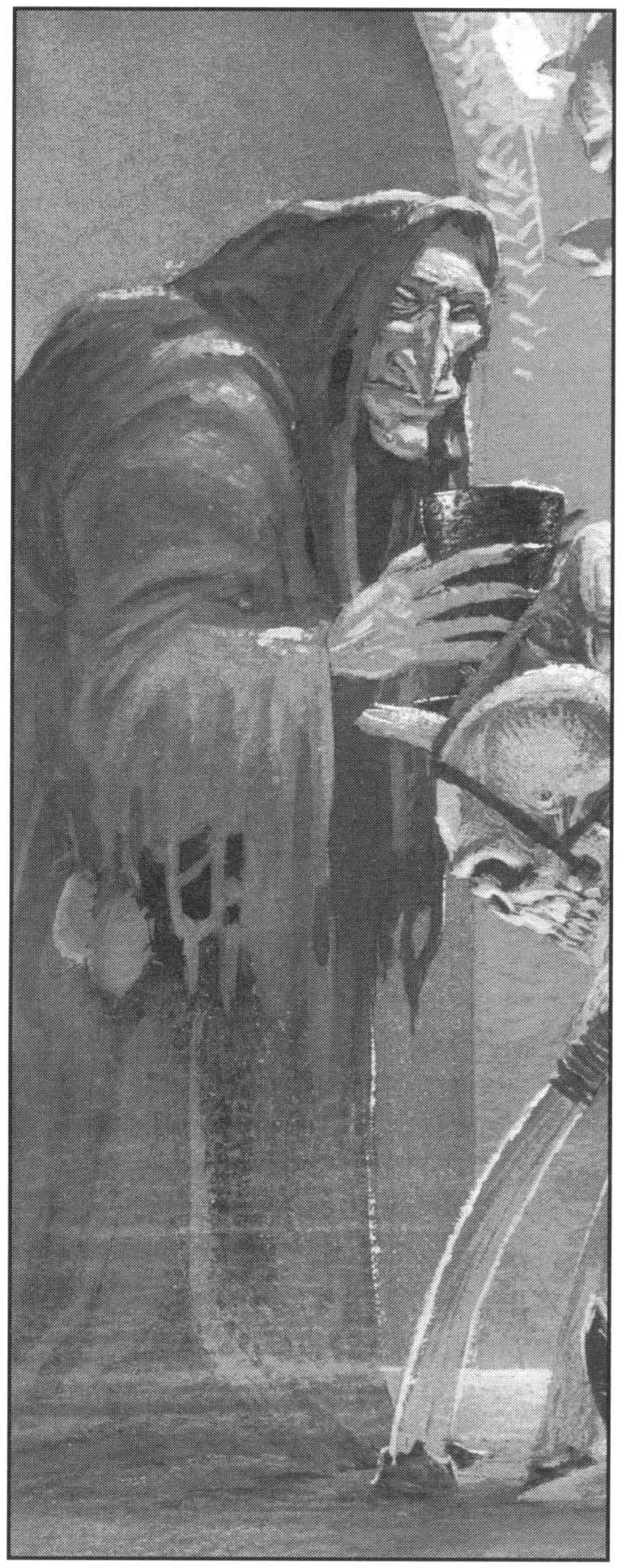
Ett kompani som jag också tycker är värt att nämnas är de heterodoxa högländarnas kompani, ett kompani bestående enbart av högländska ordenskrigare som av någon anledning bannlysts av sin orden och förskjutits ur den högländska gemenskapen. De har berövats sina hederssvärd, men inte sitt ursinne, sin bergagivna styrka och sina svärdsvingartalanger. De kan göra processen kort med de flesta av staden Chronopias oförsiktiga uppkomlingar och låter sig ofta anlitas av de Hängivnas bulvaner, bara för att visa för sina forna ordensbröder att man får betala med blod om man förödmjukar en högländare.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KRIGARMUNKAR

Att det längs berget Silvertopps ena sida finns en plats som kallas Tempelbackarna, kan knappast ha undgått någon som vid något tillfälle satt sin fot i den förträffliga staden Chronopia. Noterar man tempelbackarna så noterar man också oundvikligen alla de intensiva heliga krig (inte att förväxla med högländarnas Heliga krig), som blossar upp fortare än en ullörad goblin hinner klämma en visslande fjärt. Man bränner ned varandras tempel, spränger granntempel för att skylla på andra, ger sig på varandras avlägsna släktingar eller rasfränder för att statuera exempel o. s. v. i en evig kretsgång. Jag hade här (som en smärre parentes) tänkt att berätta ytterst kortfattat om några om de munkordnar som sysslar med att bringa varandra om livet.

Den mest kända, och åtminstone i sina egna ögon fredligaste, av alla munkordnar torde vara de hedervärda Vita molnets bröder, som aldrig skadar en levande själ annat än i självförsvar. De vandrar – med chronopiska mått mätt – stillsamt omkring på stadens gator i sina vita tunikor och blankpolerade rakade huvuden och ber för allt och alla. Ingen är för ovärdig för att förtjäna en välsignelse innan man slår ihjäl honom med ett välriktat trollslag, något de gör så fort de känner sig hotade, eftersom det i deras ögon är självförsvar. Många är de barn som snopna funnit sig krossade mot en vägg efter att ha ryckt i en molnbroders kappa eller ha skrattat onödigt högt (de brukar värja sig med att säga att ”i Chronopia är saker och ting inte alltid vad de verkar vara”, vilket ju onekligen är sant). En orden som inte som Vita molnets bröder försöker göra sken av att de är fredliga är Kalkus heliga krigare, som är den snabbast växande och en av de brutalaste munkordnarna på hela Tempelbacken. Eftersom deras lära påbjuder dem att umgås med folk utanför orden endast i krigiskt syfte, och en stor del av deras lärotid går åt till att skapa ett behov av andra människor än ordensbröderna i sin närhet, blir det – inte på något sätt osökt – så att de ger sig ut på Chronopias gator, torg och tavernor för att söka kontakter, kontakter som de för att inte bryta med sin läromästare ovillkorligen måste slå ihjäl. Inte undra på att de har svårt att skaffa varaktiga vänskapsförhållanden. De heliga krigarna klär sig i ganska ordinära chronopiska kläder men bär svarta bindlar på både armar och ben och har ordens symbol, ett hjul med fem ekrar, inbränt i pannan. Inte att förglömma är givetvis Klodemonens brödraskap bestående av en stort antal fanatiska galningar som klär ut sig i demonmaskar och binder fast kloliknande skäror vid sina händer och sedan smyger ut i den chronopiska natten för att skära halsarna av sina fiender under rituella grymtande som för tankarna till en underjordisk dvärgisk farm för tunnelsvinsuppfödning. Givetvis finns det många andra intressanta munkordnar som skulle förtjäna ett omnämnande, Vakteriorden, Hoppande getabockens brödraskap, Ylande språnggrodorna och Bullriga banditens skenheliga söner, men tyvärr tryter bläcket och jag måste hinna skriva några rader om Chronopias vapenmästare också.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

VAPENMÄSTARE

I den myllrande och i många avseende fullkomligt fantastiskt fascinerande staden Chronopia finns det en del hängivna (men sällan Hängivna) människor som viger sina liv åt svärdsvingandets ädla konst på ett annat sätt en de långhåriga flåbusarna vid Klingornas allians som tror att ett stort vapen är ett farligt vapen och att en två troll bred bringa är ett tecken på mod och kurage. De kallas för vapenmästare och spenderar all sin tid med att förädla och förbättra sina vapentekniker, att driva dem mot den fulländade perfektionen där ingenting längre är nödvändigt. Ofta öppnar de svärdsskolor, eller vapenakademier som de skinntorra gubbarna vid Vetenskapsakademin kallar dem, där de lär ut sin visdom och sina dödliga vapentekniker till de elever som har råd att betala för sin undervisning.

Vid svärdsskolorna sker vanligtvis undervisningen i två större grupper, en extern och en intern grupp. Den externa gruppen består av alla de hoppfulla lycksökare, argsinta hyrsvärd och hämndlystna slagskämpar som vill lära sig några dödliga tekniker för att kunna jämna Chronopia med marken, för att kunna skära svartgardister till goblinfoder och göra processen kort med nyfikna stadsvakter och påträngande bråkstakar. Där kan man finna allt från sabranska ökenriddare och alviska ädlingar till vildsinta huvudjägare och hoppfulla, bruduniska ungtuppar. Men det är inte av dem vi är intresserade, utan vi skall intressera oss för den interna undervisningen, där de elever som växer upp, lever och utvecklas vid svärdsskolan undervisas. När de först, vanligtvis som unga talanger som vapenmästaren själv plockat upp från gatan, kommer till skolan är de under flera års tid noviser och får hålla sig sysselsatta med vardagsgöromål, stenhård träning och sovande. De av de unga noviserna som verkar lovande, visar prov på att ha en talang för kallblodigt, men estetiskt dödande får stanna kvar vid skolan och blir så småningom adepter, svärdsskolans vapen i kampen om makt i Chronopia. Adepterna är svärdsskolans stående armé, dess ansikte utåt, dess flammande klinga i strid och de skickligaste adepterna får äran att leda skolans undervisning under överseende av skolans vapenmästare, några av dem kanske till och med själva kommer att bli sanna vapenmästare med egna skolor. Det är oerhört vanligt att svärdsskolorna ligger i blodig fejd med varandra, på grund av åsiktsskillnader mellan deras läromästare. Man förolämpar varandra, nedvärderar varandras tekniker och kallar varandra för lytta gobliner. Varje skola sitter, precis som varje tempel, inne med den sanna kunskapen om hur ett svärd skall svingas, hur en bröstkorg skall genomborras och hur ett huvud skall avskiljas från hals och kropp, och den som förnekar den läran har gjort sig skyldig till hädelse i Chronopias svärdsvingarkretsar, precis som munkarna flitigt hädar varandras läror på Tempelbackarna.

Den numera detroniserade vapenmästarkungen i Chronopia heter mäster Moleros och har sin svärdsskola vid Stora parken, i ett stort palatslikande hus som byggts åt honom av den vördnadsvärde furst Belisarius som tack för att han, gjort avsteg från sina principer, och ägnat två års tid åt att träna husets rosgardister. Skolan är oerhört välrenommerad och de som deltagit vid undervisningen blir oftast mycket framgångsrika hyrsvärd, huvudjägare och duellanter. Mäster Moleros själv är extremt tillbakadragen och låter större delen av undervisningen skötas av sina adepter, något som har gjort att de elever som förut sökte sig till Moleriska svärdsskolan numera ofta väljer Meriels skola för de sköna konsterna, där den för tillfället i särklass populäraste och mest omsusade vapenmästaren, alvkvinnan Meriel, visar vad hon kan. Själv har hon aldrig deltagit i någon form av svärdsträning, utan gått livets hårda skola och tränat upp sina färdigheter först mot gobliner, sedan mot hårdare motstånd som orcher, stadsvakter, flamboyanter, hyrsvärd och bullriga bråkmakare. En plats på toppen av Chronopia är dock mycket krävande att hålla fast vid, och det ryktas att mäster Moleros tillsammans med andra fraktioner i staden håller på att planera för ett större angrepp mot Meriel. Under den senaste tiden har hennes adepter ofta överfallits på Chronopias gator (det kan visserligen hända vem som helst). Vissa menar att det är ett varsel om vad som komma skall, men Meriel själv verkar inte särskilt illa berörd, och vem skulle vara det om man klarat sig helskinnad ur en strid med lord Lialin, bestarnas härförare, de cerianska ulvarnas mästare, och en av de mest fruktade vapenmästarna i hela den kända världen, känd för sin kompromisslösa brutalitet och sitt sinne för stilrena obsceniteter. De skall ha mötts på Arenan under en av de berömda Hjältekamperna, där alla Chronopias hjältar ställer upp för att utan efterföljder få möjlighet att slå ihjäl de moln på himlen utan vilka ens egen stjärna kommer att lysa allt starkare, men ha förlikats efter en två dagars strid, då de samtidigt värjt sig från fega angrepp från de andra kombattanterna. Det är inte utan att man låter sig imponeras av den förhållandevis unga alvkvinnans bländande skicklighet.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DRAKAR & DEMONER

BOK

CHRONOPIAS SKUGGOR

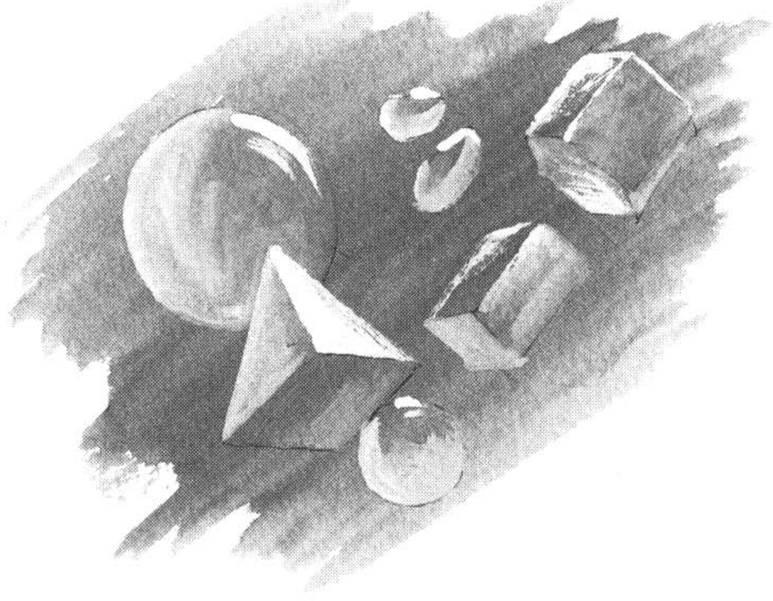
Olagligheter? Nej, sånt sysslar jag inte med. Om det är säkert? Klart att det är säkert, tror du att jag skulle stå här och ljuga för dig, eller? Tänkte väl det.
Men du förresten… Jag har en liten bok som du kanske skulle läsa om du är intresserad av sånt. Om den är min? Inte längre för nu är den din.
Ta den, den innehåller allt du behöver veta om de bovar och banditer, rufflare och bågare, bångstyriga rövare, vedervärdiga vesselliknande lurendrejare och andra odrägliga kanaljer som utgör Chronopias undre värld.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

I den här lilla skriften hade jag, som gammal, numera tillbakadragen mästertjuv, tänkt att erbjuda en träffande och så heltäckande beskrivning som möjligt av det sanna Chronopia, det som av vissa betraktas som stadens skuggsida, men som i mina ögon är det Chronopia som öppnar sig för den som ser klart och låter illusionerna rasa och den förblindande dimman skingra sig. "I Chronopias skuggor – en resa i den sanna verkligheten" är tillägnad alla nya brytare av den kejserliga lagen som behöver bekanta sig med villkoren, floran och faunan i det chronopiska mörkret innan de dödsföraktande kastar sig huvudstupa in i den mest fantastiska av undre världar den här kontinenten någonsin skådat. Min skrift är uppdelad i ett antal kortare avsnitt som alla utom ett beskriver olika typer av lagbrytare och hur de fungerar i en stad som Chronopia, där man ständigt är granne med döden, där det inte finns någonting sådant som ett lätt byte eftersom alla går omkring med stora, farliga svärd och yxor eller skyddas av biffiga livvakter och där den lagbrytare som fångas med största säkerhet dekapiteras, hängs eller styckas till grillkött redan innan han i ren desperation hunnit skrika "Jag är oskyldig", vilket han givetvis inte är. I Chronopia är ingen oskyldig, för att citera Svartsystrarnas valspråk. (Däremot har jag i vissa fall valt att ändra namn för att skydda de skyldiga.)

Gatugäng

Chronopias undre värld, så väl som dess övre (frågan är om det egentligen är någon större skillnad, jag menar – folk som folk), är uppdelad i en rad fraktioner med olika häpnadsväckande specialiteter. Gatugängen och ligorna är en sådan fraktion som med all sin kraft försöker tillskansa sig makt. De är stora sammanslutningar av lagbrytare som sökt sig samman för att bli mäktigare, för att kunna konkurrera med handelshusen, furstarna och de fria kompanierna. Vissa påstår att gatugängen stöds av de Stora husen och handelsfurstarna, och att det är därför de kunnat växa sig så starka, något som jag är övertygad om är sant. Jag har sett bulvaner för både Belisarius, Degas, Fyrhusalliansen, Oxen och Aramas göra ansenliga leveranser av vad som på överklasstunga kallas för "kampanjmedel", det vill säga pengar för att bedriva olaglig verksamhet och brutalt trakassera deras konkurrenter. Gatugängens oborstade medlemmar ägnar sig åt beskyddarverksamhet och utpressning, öppna såväl som förtäckta hot och förstörelse. Typiska citat är "Vacker fru du har, tråkigt om hon skulle gå sönder", "Du ville tala med min chronosklinga?", "Det gör ont när knoppar spricker..." och "Hur gammal sade du att du ville bli,



sa du?". De uttalas gärna samtidigt som man med all önskvärd tydlighet, exempelvis genom att riva huset bredvid dennes eller yxa ned några förbipasserande ynglingar, gör klart för den tilltalade att det inte handlar om ett dåligt skämt utan blodigt allvar.

Det finns ett antal större gatugäng i Chronopia vilka alla är mer eller mindre obehagliga (vanligen mer) att ha att göra med. De flesta av dem har några slags smaklösa och överdrivna kriterier för antagning och medverkar dessutom till den chronopiska segregeringen i det att de flesta av dem är väldigt noga med vilken ras eller vilket folkslag man tillhör när man söker medlemskap. Det gäller dessutom att man väljer rätt gatugäng, att man inte låter sig luras in i ett litet gatugäng som medlemmar bara för att de vet att snart kommer att få tugga tänderna blodiga på chronopiskt gatugrus, eller ett gäng som enbart söker folk som de kan göra sig av med, som det inte är någon större förlust för dem om de förlorar i strid eller till stadsvakten. Jag hade tänkt att i den här framställningen berätta om tre av de större gatugängen, som jag upplever som intressanta, men trots det utelämna större och i vissa fall mer etablerade namn som Grinande gholorna, Hökarna och Spefåglarna.

Ett av de i särklass mest brutala och vidrigt vansinniga gatugängen är utan tvivel Späkarna, från början en sammanslutning av orcher som drivit självstympningen till sitt absolut yttersta (den som är bekant med orchernas kultur känner till att de ägnar sig åt stympning för att få övernaturliga krafter). De stympar sig själva för stympandets skull och vägrar dessutom att använda sig av de mekaniska förbättringar som orchiska veteraner vanligtvis brukar

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



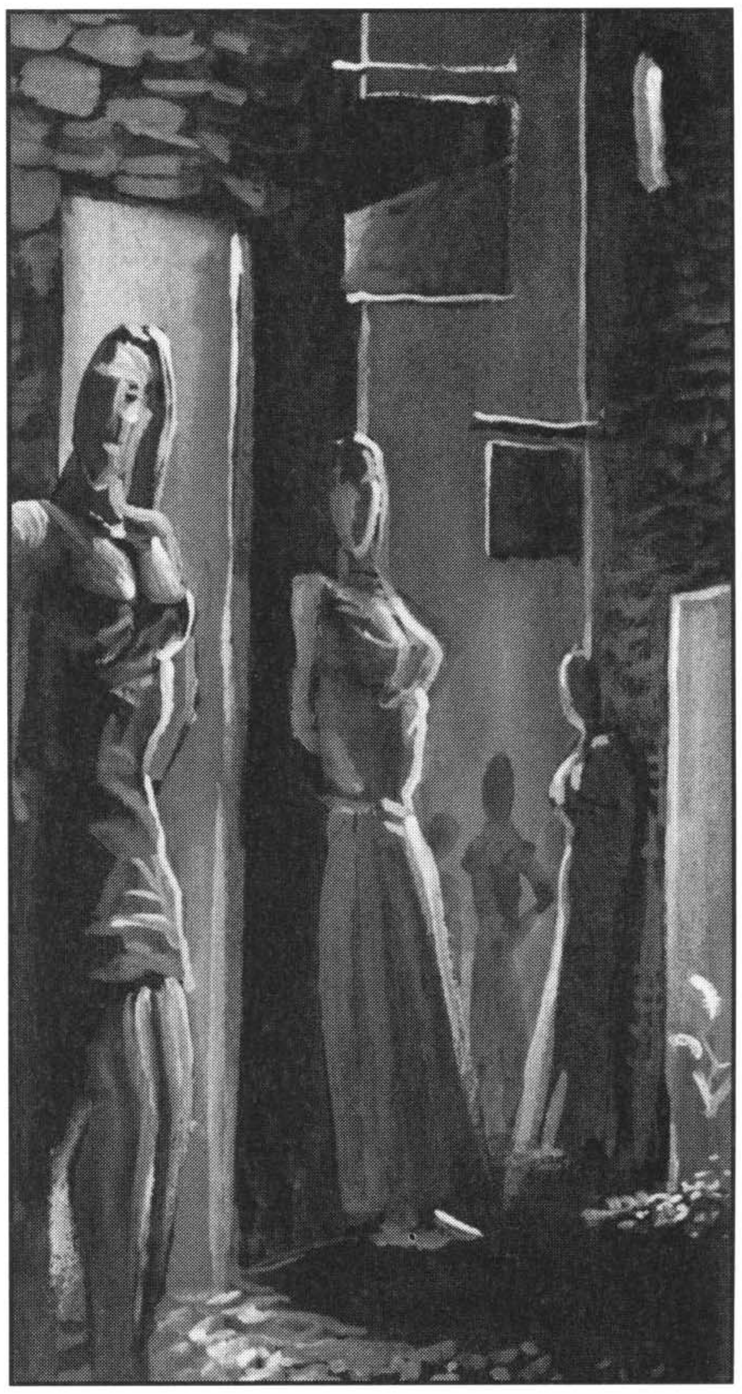
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

vara nedlusade med. Istället linkar de omkring på sina benstumpar och tvåtåiga fötter, drar sig fram i sina olicensierade tiggarlådor med bataljyxorna över ryggen, svingar svärden med fingerlösa händer och blänger argsint och skräckinjagande med sina ensamma ögon. Dessutom har man på senare tid börjat låta gatukrigare från andra raser och folkslag ansluta sig till gänget och man hjälper dem att komma till insikt med hur stympandet gör att de lär känna sin kropp bättre och ger dem ett mer genuint raseri, en brutalare och vildare syn på livet. Späkarna är oerhört respekterade och många andra gatugäng undviker konflikter med dem just på grund av deras spektakulära utseende, många av dem ser ut som vandrande lik som angripits av hungriga asätare. Om de har svårt att övertyga en handelsman eller ett rivaliserande gäng om deras överlägsenhet, brukar de nonchalant kapa ett eller ett par av sina egna fingrar med en bredbladig, rostig kniv, bara för att visa att smärta för dem är något oerhört uthärdligt. Det behöver kanske inte sägas att de flesta skriver på.

Det andra gatugänget jag tänkte berätta om är hetsarna, vansinniga spänningssökare som i sin jakt på den ultimata upplevelsen är vildare än den vildaste kloakresenär. För hetsarna finns inga gränser som inte skall och måste tänjas till det yttersta. De flyger med drakflyg mellan Chronopias höga torn, låter sig jagas av Lysanders sekudagarde, gör inbrott hos Snöhäxan, tar sig in i Stubbstan och rakar av sovande dvärgar deras skägg, klättrar upp för väggarna på de Hängivnas katedral, allt för att visa sin kapacitet, men utan att skada eller döda någon – ett ovanligt karaktärsdrag för ett chronopiskt gatugäng. Vanligtvis brukar vetskapen om att de är kapabla att ta sig in överallt göra att beskyddaravgifterna betalas.

Hetsarna består av ungtuppar, som klädda i karaktäristiska kläder, för korta byxor, trånga skjortor och smycken gjorda av värdefulla erövringar, yviga kortklippta kalufser och små, lätta vapen, som de aldrig bär öppet. De gånger de hamnar i konflikt med rivaliserande gäng föredrar de att, som spefåglarna, driva sina motståndare till vansinne och låta dem skada sig själva. Striderna slutar ofta med att hetsarna är fullkomligt oskadda och de andra ligger utmattade på gatstenarna, blodiga efter att ha ränt huvudet i väggen och dunkat det mot kullerstenarna alltför många gånger.

Avslutningsvis tänkte jag presentera ett ganska okänt, men för Chronopias undre värld, mycket viktigt gatugäng: Furstarna. Gänget består uteslutande av kriminella skådespelare som lämnat teatern bakom sig och iklädda furstliga kläder försörjer sig på att under falska förespeglingar lura till sig så mycket pengar som möjligt i form av mutor, beskyddaravgifter och lokala skatter. Efter varje lyckat lurendrejeri, varje framgångsrik föreställning lämnar de efter sig ett förseglat kuvert som innehåller en liten hälsning ”Furstarna tackar för ert deltagande i detta förstklassiga bedrägeri. Vi önskar er all lycka i framtiden.” Men furstarna är inte bara lurendrejare (för vidare diskussion se nedan) utan de är också skickliga esteter med öga för den fulländade misshandeln och brukar ofta ge sig på värnlösa offer (vilket det visserligen är mycket ont om i Chronopia) och under sång och glam slå dem sanslösa.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

LURENDREJARE

”Att luras är att leva” skall den skelögde bedragaren Oniman Betsur, från Brundus guldkuster, en gång ha sagt, något som passar i på ganska många av Chronopias innevånare, särskilt de som lever och verkar i lagens utkanter. Det finns många olika sorters lurendrejare i Chronopia, men alla förtjänar de på något sätt sitt levebröd genom att tänja på gränserna för sanningen så mycket att det som faktiskt är lögn blir den verklighet som stadens innevånare lever i (det sägs att det är precis vad kejsaren har gjort – tvingat oss att leva i en lögn – men det tror jag vad jag vill om).

De vanligaste lurendrejarna är de som luras för lurandets skull, låter skenet bedra för att det skall ge dem några förmåner. De kallas rätt och slätt för bedragare och sysslar med att sälja förfalskade dokument, utge sig för att vara kejserliga sändebud eller sabranska sultaner, eller ägare till vackra luftskepp och undersköna alviska kvinnor. En god vän till mig, vi kan kalla honom Ish, lyckades till och med en gång sälja Snöhäxans torn till en marajiputtisk mogul för ett inte föraktansvärt antal välklingande dubloner. Bedragare stöter man på överallt i hela staden, bara man tittar sig omkring lägger man ögonen på åtminstone ett dussin. Alla är givetvis inte lika sofistikerade, men de utger sig säkert för att vara någonting de inte är.

Av bedragarnas slag är också förfalskarna och falskmyntarna. I en stad som Chronopia, där den rätta papperslappen kan vara skillnaden mellan liv och död, där antalet fullmakter, licenser och fribrev man måste ha för att kunna leva ett drägligt liv är oöverskådligt och där respekten för det skrivna ordet är lika stor som den för ett högländskt hederssvärd, är förfalskningar ett ytterst lukrativt hantverk för den drivne. Förfalskade fullmakter för människojakt och magiutövande, fribrev och lejdebrev från olika gatugäng, fria kompanier och handelsfurstar och rekommendationsbrev från dvärgfurstar och alviska ädlingar står alla högt i kurs, även om man är medveten om att man tar en stor risk när man använder förfalskade dokument. Ett gatugäng som upptäcker ett förfalskat fribrev brukar inte lägga några fingrar andra än den olyckliges mellan gatstenarna och vagnshjulet och detsamma gäller resten av den brutala staden Chronopias innevånare. Straffet för förfalskning av kejserliga dokument är givetvis döden under outhärdliga plågor – exempelvis uppspikad på stadsporten för att under träskmyrornas plågsamma marscherande få köttet sönderbränt av solskivans strålar som träffar ens nakna kropp genom ett vulkaniskt ockular av dvärgisk tillverkning.



Lurendrejare

Samma straff drabbar givetvis den som präglar falska kejserliga dubloner, men den typen av falskmynteri är egentligen inte den vanligaste (även om många ägnar sig åt att täcka blypengar med bladguld), utan istället ägnar man tid och energi åt att ”fila” mynten. Minska deras vikt så mycket man kan, och gjuta smycken och andra lustigheter av den överblivna metallen, någonting som i slutändan inte ens drabbar falskmyntaren utan den stackare som råkar ha myntet i sin ägo när den kejserliga myntinspektionen kommer på besök.

Andra som ägnar sig helhjärtat åt att luras, eller åtminstone oftast åt att fuska, är spelarna som dyker upp överallt. Såväl på större nattöppna skumraskklubbar och tavernor, där de snabbt portas om de inte har en välslipad dolk mot ägarens kastanjetter, som på mindre privata tillställningar i de finare salongerna och Grytans smutsiga källarlokaler. En sann spelare har ett ansikte hugget i alvisk marmor, nerver av dvärgsmitt stål och en blick lika skarp och genomträngande som ett arbetslag grävares hackor. Han kan stirra ut en drakonit, få en svartgardist att kallsvettas och segraren att lämna i från sig vinsten genom att snabbt ändra spelets regler i sin egen favör. Men det finns spelare som bara är duktiga på att fuska och när det kommer till kritan är riktiga ynkryggar, som lägger benen på ryggen i stället för att resolut dunka näven i bordet, förklara hur saker och ting ligger till samtidigt som de sprättar upp sina motståndare från topp till tå.

Smugglaren har det gemensamt med spelaren att han tar chanser, han vågar för att vinna, samtidigt som han – precis som bedragaren och förfalskaren – försöker få saker och ting att verka vara någonting annat än de i själva

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Bedragare

verket är. Han försöker bortförklara nekrologiska förbättringar som trädgårdsprydnader, illegala gifter från Solnedgångens öar som parfymer, ljudet från vildsinta monster som ylar från kölsvinet som den magsjuke styrmannens högljudda stönanden och en skeppslast brundusiskt elfenben som en från tull befriad bröllopsgåva till hans avlidne moder. Vissa smugglare är faktiskt handelsmän och ger sig ut på långa resor över de tio världshaven, men många av dem ligger för ankar ett par mil utanför Chronopia, där skepp som är rädda för att bli genomsökta lastar om, och sedan tar smugglarna in lasten för ett rimligt antal dublonfyllda kistor.

En osedvanligt hjälpsam bedragare, som brukar assistera gatugäng som vill rättfärdiga vendettor, en inbrottstjuv som vill skaffa alibi för ett synnerligen lyckat rån, handelsfurstar som vill starta brutala krig och girigbukar som vill stämma sina konkurrenter på skyhöga belopp (något som faktiskt kan göras också i en stad som Chronopia, där de dvärgiska advokaterna ständigt får möjlighet att visa sig på styva linan i domstolarna), är den gode benknäckaren, en lättmutad medicus som med några välriktade slag kan ge spektakulära, men relativt ofarliga skador. Jag har själv klarat mig undan flera gånger genom att efter att ha brutit mig in hos några fisförnäma krösusar ha låtit bryta mina ben hos benknäckaren och förklarat att de varit brutna långt innan rånet utfördes. Och tro det eller ej, men ibland är inte den kejserliga rättvisan blind, utan accepterar ett sådant alibi (även om det givetvis har hänt att de fängslat både lama och lytta för de mest bisarra brott, bland annat för Arenabranden för ett par decennier sedan som alla vet var anlagd av Belisarius – även i Chronopia behövs det syndabockar).



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

LÖNNMÖRDARE



Iden av tusen gudar välsignade staden Chronopia jobbar Döden ständigt för högtryck. Folk slås ihjäl med spikförsedda träklubbor, ramlar från höga broar, drunknar i hamnen, super ihjäl sig på sjabbiga syltor, fördricker sig på soma, får hjärtattack när de lägrar en vildsint konkubin på de Tusen frödjernas gata, rosslar ihop efter en elakartad lungröta eller får sin skalle krossad i ett stilla krogslagsmål – men framför allt så mördas de på alla upptänkliga sätt. Som lekman är det svårt att föreställa sig på hur många olika sätt man kan döda en människa, dvärg, orch eller alv. Som chronopisk lekman är det något lättare, men fortfarande svårt. I staden Chronopia finns det fler lönnmördare, skickliga yrkesmän som har som levebröd att ta livet av folk så diskret som möjligt, i alla fall utan att de själva fängslas för det, än i någon annan stad i den kända världen. Trots det skulle åtminstonde lika många till kunna sysselsättas med att ta livet att de chronopier som antingen förtjänar att dö, eller som någon anser sig ha råd att betala för att få dödad. De chronopiska lönnmördarna har specialiserat sig, blivit sanna konstnärer i sitt mördande och om man kommer som ny till staden är inte det första man skall göra att ta kontakt med de Dolda dolkarnas gille i hopp om att ett medlemskap (om man inte har väldigt blodiga referenser). Vart man än rör sig i staden Chronopia, på Tempelbackarna, i Magikerstaden, i Meledith eller i hamnkvarteren är risken stor för att man kommer att få bevittna ett lönnmord, bli inblandad i det eller själv bli utsatt för det, ibland kanske utan att man märker det.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

För många av de chronopiska lönnmördarna är det inte längre bara effektivitet som räknas, finessen står också högt i kurs. Det är inte ovanligt att vanliga gatuflanörer ovetandes förvandlas till fruktansvärda mordvapen med gasladdningar, bisarra gifter eller som värd för elaka, mordiska djur.

Lönnmordsverksamheten kontrolleras alltså ytterst av de Dolda dolkarnas gille, men inom organisationen finns det rader av bisarra, vildsinta och experimentlustande mördare som alla har sina högst egna sekteriska fasoner. Mest kända är kanske Röda snarans strypare som njuter av att bringa sina offer om livet med en strypsnara. Det sägs att de har en koppling till Belisarius, vilket faktiskt inte skulle förvåna mig det minsta. Sedan har vi Ingenjörerna, eller riggarna som de kallas av oss som vet hur man för sig i Grytan. De består bland annat av avfälliga dvärgar som tar heder i att vara ganska passiva i sitt mördande. Istället för att själva skära halsarna av sina offer använder de sig av sinnrika, infernaliskt komplicerade maskiner och makapärer, bygger sinnrika fällor och riggar mördarmanicker i offrens sovrum. Deras kontruktioner består av allt från sågblad som sliter sönder såväl säng som offer och bilor som faller när man går in genom dörrar, som fjärrstyrda kraniumborrar och exploderande gasbomber. Dvärgarna själva tar avstånd från deras verksamhet och av den anledningen anlitas de sällsynt ofta av dvärgarnas fiender som ser en utomordentlig möjlighet att kunna skaffa sig goda bundsförvanter. Ett annat gäng är de Flammande facklorna, ett gäng vansinniga mordbrännare bestående uteslutande av virrhjärnor från den Södra övärlden som bränner sina offer till döds. Antingen genom en regelrätt mordbrand, där alla utgångar spärras, huset dränks i olja, och andra eldfängda vätskor, och bålet tuttas på genom ett litet bål på vilket offret symboliskt bränns till döds. Chariberna äter inte så sällan upp offren, man tycker det är slöseri med gott kött att låta dem förkolna. Giftmästarna, eller de Mordiska madamerna som de kallas i lönnmördarkretsar, är ett antal kompetenta lönnmördare, eller mördarinnor som de föredrar att bli kallade, som tar livet av sina offer uteslutande med gift. Det kan strykas över huden, levereras medelst pil, överföras med en kyss, i gasform fönstervägen, av en argsint woggitt eller raltider, eller i form av ett utsökt bakverk. Inte ens Ikki förmår att framställa så utsökta gifter som de Mordiska madamerna. Vill man att lönnmordet skall se ut som en olyckshändelse skall man vända sig till de Valhänta, som ser till att offret omkommer på ett åtminstone någorlunda trovärdigt sätt (det vill säga inte ihjälklämd under sig egen säng eller kvävd till döds i sitt linneskåp). Oavsett vad man tycker om deras hantverk (vissa lönnmördare tycker inte att det är någon poäng med att mörda om det inte får synas att det är ett mord) måste man säga att de är uppfinningsrika. Folk inte bara ramlar från broar, kläms ihjäl under vagnar, träffas av fallande gobliner och blomkrukor eller störtande sekudor utan de kläms ihjäl i sina skruvstäd, drunknar i sina soppskålar, fastnar med halsduken i en förbipasserande expressdroskas ekrar, springs ned av skenande marajiputter, kvävs av pricksäkert uttömt sekudaträck eller hamnar i vägen för en duell mellan några argsinta galdermästare och en bindgalen demon. Slutligen skall jag säga några ord om frasen "Ge mig hans huvud på ett fat", som ständigt barska adelsmän eller revanschsugna handelsfurstar slänger sig med. Inte alla lönnmördare erbjuder, som ni kanske av läsningen redan förstått, den servicen, det är – låt mig säga – ett undantag snarare än en regel. Men givetvis finns det de som gör det. Bland annat de beryktade Kotknäckarna, som visserligen styckar upp resten av offret också, men levererar huvudet, med fat, må vara i något skadat skick, men ändå.



Lönnmördare

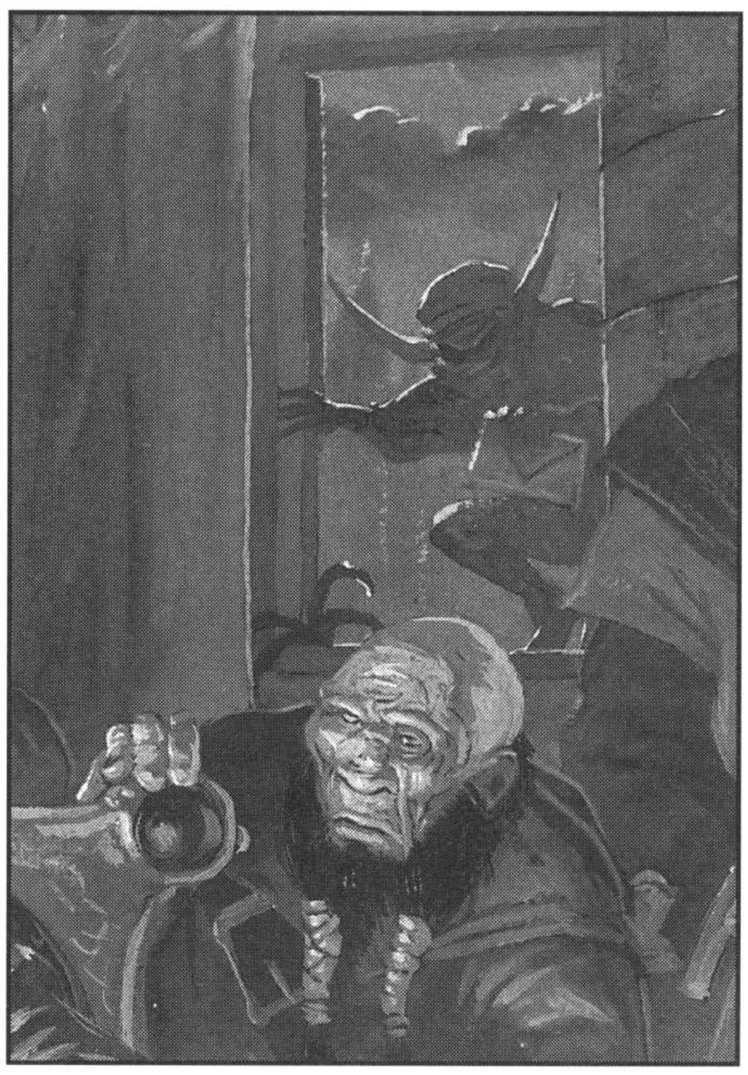
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Tjuvar

Ien så underbart nedgången, dekadent och förbluffande rik stad som Chronopia, som erbjuder så många olika möjligheter för den som vill förtjäna sitt levebröd genom att stjäla från andra och ge till sig själv finns det ingen som helst möjlighet att överleva utan att profilera sig, skaffa sig en specialitet, en typ av stölder som man är bättre på än någon annan. Det går inte att tro att man kan klara sig genom att göra ett inbrott här, en fickstöld där och ett regelrätt rånöverfall i en mörk gränd en sen natt. Resonerar man på det sättet kommer man ovillkorligen att gå till historien som en av Chronopias mest kortlivade lagbrytare, eftersom andra lagbrytare kommer att bryta en innan stadsvakten eller svartgardisterna hinner slå klorna i en. Alla tjuvars specialområden är nämligen skyddade av Tjuvgillet och man tillåter bara ett visst antal ficktjuvar, rånare, inbrottstjuvar, gravplundrare och stadspirater inom ett område (även om stadspiraternas verksamhet ytterst kollas av Svarta fanan, piratgillet). Så det är bäst att se till att man håller sig på rätt sida om de gränser Tjuvgillet dragit upp, annars är det lätt hänt att man försvinner spårlöst för att dyka upp några veckor senare flytandes med ansiktet nedåt i hamnkvarteren.

FICKTJUVAR

Att stjäla föremål ur folks fickor, penningpungar från deras bälten, juvelbesatta guldringar från deras händer, svulstiga hängsmycken från deras halsar, stora vapen från deras sida och pråliga kläder från deras kropp har alltid varit något som sysselsatt lite mindre nogräknade individer. Så även i Chronopia. I den här fantastiska staden är ficktjuvarna så skickliga att de inom loppet av knappt tio sekunder kan klä av en lantis så att han står i sin födsloklädsel, utan att han ens märkt något. De brukar inte reagera före det att folk börjar peka finger och skratta, något som man annars sällan ägnar sig åt i den här staden (av rädsla för att



reta upp någon argsint best med ett stort svärd). Ficktjuvarna i Chronopia opererar antingen ensamma eller i ligor (ett begrepp som vi redan diskuterat i ett föregående avsnitt), och håller i särskilt stor utsträckning till på basarerna, Arenan, teatrarna, de Tusen fröjdernas gata och i hamnkvarteren – kort sagt på alla de platser där trängseln blir så outhärdlig att man känner sig som en goblin i ett dvärgsmitt skruvstäd och inte själv har någon som helst beslutanderätt över vart man färdas, utan man följer helt enkelt med det köttsliga flödet som i folkmun kallas strömmen. Några av de mer kända ligorna är Gatans barn, som har sitt högkvarter i Rökstadens underjord, Bördelättarna, en uteslutande mänsklig liga, som enligt ryktena arbetar från utkanterna av Arenastaden och Sprättarna, en grupp alviska ädlingar som, precis som sina likar i Klanen, gör det enbart för spänningens skull.

INBROTTSTJUVAR

Att göra inbrott i en stad som Chronopia där alla bevakar sig själva och sina överdrivet värdefulla egendomar med de mest absurda fällor, finurliga magiska anordningar och mordiska vaktbestar, är allt annat än en lätt match – snarare tvärtom. Man måste verkligen vara på sin vakt. Vi brukar dessutom ta det säkra före det osäkra och skilja på inbrottstjuvar och inbrottstjuvar. Vissa inbrottstjuvar specialiserar sig på att ta sig upp längs väggarna på otillgängliga torn, smyga fram över branta hustak och ta sig in genom trånga fönstergluggar. Särskilt skickliga fasadklättrare är de beryktade Viktlösa, som med hjälp av olika attiraljer som repslungor och gasballonger, med lätthet kan ta sig vart än deras hjälp är önskad. Det ryktas att det vid något tillfälle skall ha slagit till mot Snöhäxans torn på uppdrag av Blå trollkarlen. Det skall ha varit enda gången någonsin som en av deras diskreta räder misslyckats. Andra föredrar att hålla sig på marken, väl medvetna om hur otroligt platt och väl utspridd man kan bli av att falla hundra våningar ned mot den chronopiska stenläggningen, och riktar sina inbrott mot mer modesta mål. Sedan finns det en tredje sort – de som kommer underifrån – kloaksmygarna som vissa av oss en smula elakt kallar dem. När det luktar illa någonstans brukar man säga ”Har ni haft en kloaksmygare i huset? Bäst att kolla familjeklenoderna!”. De tar sig in via kloakerna, gräver, borrar eller fasar på magisk väg sig fram genom husgrunder, väggar

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

och med förtrollningar förstärkta kloakgaller, och sedan flyr de samma väg som de kom. Vanligtvis är det kloaksmygarna som har lättast att komma undan, trots den stora goblinfaran är det egentligen ingen som förväntar sig ett angrepp underifrån, och dessutom är kloakerna än mer förvirrande – och mörkare – virrvarr än Chronopias gator, vilket gör att de enkelt kan skaka av sig eventuella förföljare.

KROPPSTJUVAR

I Chronopia finns det som sagt oerhört många olika saker man kan ägna sig åt att stjäla – det finns de som specialiserar sig på att stjäla dvärgisk konst, marajiputtiska vattenpipor, alviska blomsterarrangemang, högländska stridshästar, goblinska lösskägg (särskilt de magiska har ett enastående högt andrahandsvärde), sabranska snabeltofflor, magisk laboratorieutrustning, formelsamlingar med rött omslag och positivt laddade dammtussar. Dessutom finns det – trots att de allra flesta av Chronopias döingar går upp i rök i de enorma kejserliga krematorierna – de som specialiserar sig på att stjäla kroppar, och de kallas följdaktligen kroppstjuvar. Kroppstjuvarna påminner en smula om gravplundrarna i sitt arbete, men de undviker att släpa med sig det krimskrams som oftast följt den vördnadsvärde döingen i graven, utan plockar bara med sig de delar av hans lätt ruttnade lekamen som deras uppdragsgivare efterfrågat. De säljer stora partier till de Hängivnas bulvaner – de Hängivna erkänner givetvis ingenting, men jag vet, till en del mindre nogräknade magiker och till chariberna när de haft en mindre lyckad jaktsäsong. Men kroppstjuvarna är inte bara bra på att plundra gravar på deras livlösa och kväljningsframkallande innehåll, utan de är också oerhört skickliga på att stjäla livs levande kroppar, som inte har den minsta lust att bli bortrövade. De tar sig in i välbevakade sovrum som illavarslande skuggor, dyker upp bakom gathörnen när offren minst anar det, frigör sig från folkmassan som onda andar och sliter med sig den olycklige. Just därför är de oerhört anlitade i de handelskrig som pågår i den ständigt förändrande staden Chronopia. Alla vill kidnappa varandra för att på så sätt tvinga sig till ett bättre förhandlingsläge, något som gjort att kroppstjuvarna ständigt kan trissa upp sina priser.



PIRATER

Att vara pirat i Chronopia är barnsligt lönsamt, med jämna mellanrum ångrar jag faktiskt att jag inte valde den banan själv. Hit kommer varje dag hundratals och åter hundratals fartyg från främmande länder, rika handelshus och förmögna furstar för att göra affärer, många av dem med alldeles för undermålig bevakning. Ett halvt dussin lätt beväpnade vakter räcker inte för att hålla en stad som Chronopia på stången. För de råbarkade är det som att sprätta upp buken på ett medvetslöst marsvin. Innan de vet vad som hände ligger de stackarna och flyter i hamnens smutsiga vatten, inlindade i sina egna inälvor. Piraterna är också organiserade i ligor, vilka alla lyder under Svarta fanan, piratgillet som har sin gillesborg i Södra hamnen. Men det är inte bara i hamnarna som piraterna gör livet osäkert för Chronopias befolkning, utan de seglar, paddlar och stakar sig fram på akvedukterna, genom kloakerna – där de har hård och blodig konkurrens av de galna goblinska kloakpiraterna, och på de av stadens kanaler som löper på marknivån (var nu den kan tänkas vara). Just akvedukterna är särskilt utomordentliga farvatten för en stadspirat, då många av stadens skrupelfria guideagenturer gärna, för en smärre del av bytet, tar sina klienter på turer längs de pittoreska farlederna och ser oerhört förvånande ut när deras passagerare och eventuellt inhyrda medelmåttigt urusla hyrsvärda kastas överbord. Samarbetet mellan guideagenturerna och piratgillet är resultatet av ett mångårigt förhandlande som till slut

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

roddes i land genom att man i piratkretsar slutligen accepterade att ge handelsfartyg slutna till agenturernas mecenater fri lejd, något som har visat sig vara ett utomordentligt korrekt beslut.

RÅNARE

För de som inte är så överdrivet originella kan man alltid använda sig av den gamla hederliga ”ge dem vad dem tål, lite till och ta deras pengar”-metoden. I Chronopia finns det oerhört gott om praktikanter av mer brutaliserat tjuveri, det som vanligt folk kallar rån, men som vissa rånare föredrar att kalla tillslag, eftersom det låter trevligare. Av de rånare, eller barbariska banditer som jag själv brukar kalla dem (de av dem som har mer finess än ett berusat utkastartroll är kan med enkelhet räknas på en bindgalen orch fingrar), som hemsöker Chronopias gator, är det bara ett fåtal som är sanna specialister, som verkligen livnär sig på sitt yrke. De flesta är misslyckade hyrsvärd som försöker dryga ut matkassan en smula, skaffa sig några extra dubloner till de där stopen soma, eller den där läckra degasflickan på de Tusen fröjdernas gata. Att bli rånad i Chronopia är förvånansvärt enkelt. Visa bara att du har pengar, låt dig förföljas av några svartmuskiga brutaliserade typer och sväng sedan in i en gränd. Oftast är gränden överflödig, så också förföljandet. I stort räcker det att man visar att man har pengar, låter några dubloner glänsa till i ljuset från gaslyktorna eller den skinande solskivan, för att man i nästa sekund skall ha en bredbladig kniv mot strupen, få ett hårt slag i huvudet eller höra någon mindre välartikulerad bandit med torrt och osmort munläder kväka fram ”Pengarna och, öh, dö, hö”. Som ni kanske förstått av min framställning har jag väldigt lite till övers för rånare, även om det finns några som är något mer sofistikerade, som Silkesmasken, en man av okänt ursprung som för sig som en sann alvisk snobb och undantagslöst rånar rika överklassdamer, som han samtidigt gör sitt bästa för att kurtisera. Eller den Vita damen, en underskön, oskuldsfull kvinna iklädd ett nattlinne täckt med skallrande skelettdelar, som finner ett i det närmaste perverst nöje i att trakassera övergödda handelsfurstar, särskilt om de är av brundusiskt ursprung. Fanns det fler som dem skulle det kunna vara ett sant nöje att bli rånad i Chronopia, särskilt som man, om man inte har några pengar, nu för tiden med största sannolikhet blir ihjälslagen av rånarna för att de blir missnöjda och har svårt att kanalisera sin vrede.



Tiggare

TIGGARE

Tiggeri är redan per definition en stöld (ni får förlåta mig mitt en smula överdrivna språk, men de senaste årens bevistande av Vetenskapsakademins i samarbete med Tjuvgillet ordnade föreläsningar i konsten att stjäla har påverkat mig mycket kraftigt, särskilt som det rört sig om synnerligen förnämliga föreläsningar). Alltså, eftersom en tiggare begär något utan att vara beredd att återgälda gåvan kan man tala om en stöld, även om den som blir bestulen gett sin tillåtelse. Tiggeriet liknades av den vise Pektoralis vid ett inbrott där den bestulna låst upp ytterdörren, kedjat det frakiska bergslejonet som normalt sätter tänderna i eventuella inkräktare och sedan i godan ro ser på när tjuvarna bär iväg med hans ägodelar, kanske hjälper han själv till att bära bort dem (vissa menar att liknelsen har vissa svagheter, själv har jag dock ännu inte kunnat hitta dem). I vilket fall som helst finns det i Chronopia ett antal tiggare som sitter längs stadens gator exponerande sina lyten samtidigt som de sträcker ut sina kejserliga tiggarskålar mot förbipasserande. Tiggarna är i den här staden av två slag – de som tigger för att förtjäna sitt levebröd och för att de inget annat kan och de som tigger för att dryga ut de inkomster de får från rån, ficktjuveri, inbrott, kidnappningar och överfall. Man ser dem överallt, på gator, torg, Arenan, basarerna, bredvid marknadsstånden, mellan bordellerna på de Tusen fröjdernas gata och utanför Klingornas allians och oftast är det stört omöjligt att skilja en behövande tiggare från en som med glädje skulle ränna en dolk genom ryggen på dig, men om man tittar dem i ögonen brukar det gå. De sanna tiggarna saknar den glans, den gnista som syns i ögonen på rövarna. Tiggarna har under de senaste åren varit föremål för stor debatt i Tjuvgillet och de Dolda dolkarnas gille, då deras verksamhet inkräktar på flera av de andra yrkesgruppernas verksamhet. Tiggarna själva yrkar på att de på grund av sin särart borde få syssla med vad de vill utan att några andra fisförnäma skitstövlar la sig i deras arbete.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DRAKAR & DEMONER

BOK I CHRONOPIAS SKUGGOR

Vem kejsaren egentligen är?
Ja, säg det. Visste man det skulle man nog inte vara vid liv överdrivet länge – kejsaren har en tendens att tysta de som vet för mycket. Det var därför som den gode Ubert Laurentius, författare till den här lilla oansenliga skriften, slutade sina dagar torterad till döds av Svarta gardets mest förvridna våldsälskare, mest nitiska och brutaliserade plågomästare. Vad den handlar om? Det är en liten skrift om kejsaren och hans män. Någon av kejsaren skarpögda agenter fick tag i den och presenterade den för hans högvördighet. Han tyckte att den var alltför utlämnande och utfärdade ett kontrakt på den unge Laurentius. Vill du läsa?
Varsågod, men du gör det på egen risk och kom inte och säg att jag inte varnade dig!

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

I Chronopia, städernas stad och dynghålornas dynghåla, finns det en man som ensam är för mer än alla andra, som står över alla lagar och förordningar, som är Chronopia. Han är den kända världens i särklass mäktigaste man, dess mest legendomsusade hjälte och härskare. Han är kejsare av den kända världens största tillhåll för argsinta huvudjägare, vildsinta barbarer, hoppfullt mordiska lycksökare och giriga, hänsynslösa handelsfurstar; kejsare av den mest instabila, nedgångna, perverterade och strålande staden någonsin skådad under stjärnsfärerna; kejsare av staden Chronopia. Från sin överväldigande boning i det ointagliga Evighetspalatset på berget Silvertopp skådar han ut över sin pulserande stad, sina olydiga, hopplöst dekadenta och regelmässigt hänsynslösa undersåtar och sina enorma rikedomar.

Chronopia är en veritabel gasdurk, ett sprängfyllt luftskepp under beskjutning med flammande pilar, som när som helst kan explodera i ett brinnande eldhav, bli till ett okontrollerbart kaos, när stadens fraktioner, Galdermästarna, de Hängivna, de Stora alvhusen, dvärgarna och Klingornas allians, alla lika mäktiga som mindre länder, drabbar samman över någon oväsentlig struntsak. Då krävs en man av kejsarens karaktär som med hjälp av sina skickliga agenter, sina utomordentligt långsamt förhalande byråkrater, sin utomordentliga stadsvakt, sina tidsmagiker och sitt ypperliga, världsberömda Svarta garde, kan se till att den yttersta gränsen aldrig passeras, att det jättelika, bräckliga korthuset inte rasar ihop, att Chronopia förblir en instabil stad i en bisarr, vacklande balansgång mellan undergång och katastrof, utan att någonsin falla ner i den bottenlösa avgrunden.

Den här lilla skriften hade jag tänkt att ägna åt att göra en så utförlig beskrivning som möjligt av kejsarens eminenta hantlangare. Den är tänkt som något av en hyllningsskrift – hoppas att den mottages som en sådan av vår vördnadsvärde härskare.

Agenterna

För att kunna styra en stad måste man veta hur den fungerar, vilka som tycker och tänker vad, vilka som vill vad och vilka som är kapabla att uppnå de önskar, vilka som har makten, vilka som har ett horn i sidan till vilka och vilka som lierat sig med varandra. Dessutom måste man ha kraft att kontrollera vilka som lierar sig med varandra, vilka som går i klinsch och vilka som inleder segdragna rättsprocesser. Genom sina agenter har kejsaren skaffat sig den makten. Han förfogar över ett okänt antal ytterst skickliga agenter, de ena hemligare än de andra, och de försöker ständigt övertrumfa varandra i fråga om duglighet, diskretion och effektivitet. Inom den kejserliga underrättelsetjänsten pågår ständigt en dold maktkamp mellan de olika agentslagen, man försöker visa sig för mer än de andra, överglänsa varandra och ger sig olovandes in på varandras jurisdiktion bara för att visa sin överlägsenhet. Enligt de rykten som jag hört från onämnbara källor inom den kejserliga underrättelseapparaten är klimatet minst sagt kyligt, men vad kan man förvänta sig av den kända världens främsta och mest välfungerande underrättelsetjänst.



Dvärgagent

AGENT

Agenterna är underrättelsetjänstens stomme, det eminenta, kompetenta och målmedvetna fotfolket, utan vilka organisationen skulle falla samman. De finns över allt i det chronopiska samhället, där de lever sina vanliga liv, samtidigt som de studerar den chronopiska maktstrukturen. Var och en av dem är helt enkelt ett av kejsarens otaliga ögon genom vilka han betraktar sin skapelse. Ett antal månader om året lämnar de staden Chronopias gator för att tjänstgöra vid Kontoret med att katalogisera, sammanställa och komplettera de uppgifter som når Kontoret från andra agenter, informatörer, infiltratörer och andra kejserliga hantlangare. Kontoret fungerar som en informationsbank ur vilken alla de andra avdelningar, utskotten och divisionerna hämtar sitt material. Det är agenterna som har ansvaret för inhämtandet av information från de kejserliga informatörerna – skvallerbyttorna, som vissa oförsiktiga och otrogna chronopier haft dumheten att kalla dem.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

AGERE IMPERATOR

Agere imperator är namnet på den kejserliga underrättelsetjänstens magiagenter. Hela Chronopia är deras tummelplats, men de håller sig vanligen till områdena kring Magikerstaden och Demonstaden, det är där saker och ting händer, det är där dimensionsbarriärerna rasar, det är dit irrlära avfällingar söker sin tillflykt och det är där som heterodoxa magiker, missdådare som hotar den kejserliga ordningen gömmer sig. De har ett intimt samarbete med Svartsystrarna (se avsnittet *Magikerna*) och är bland Chronopias befolkning kända för sina i vissas ögon överdrivet brutala och okonventionella arbetsmetoder, vilket gör att folket hyser en stor, skräckblandad, respekt för dem. Agere imperator utgör den minst populära av alla instanserna i det kejserliga maskineriet, och de är inte omtyckta av de andra underrättelsemännen, då de har kommit att få utgöra den kejserliga internutredningen, i vilken de stundtals, i alla fall enligt ryktena, assisteras av tidsmagikerna.



CARNIFEX

Carnifexerna är kejsarens främsta vapen i hans kamp för att kontrollera den bångstyriga staden Chronopia. De är inte bara några av de främsta lönnmördare som någonsin släckt livets ljus i Chronopia, utan de är också skickliga skådespelare och infiltratörer, det sägs att om det fanns fler som dem så skulle infiltratörerna, eller murvlarna som de också kallas, vara överflödiga. De är dödliga skuggor, obarmhärtiga skarprättare och fulländade rovdjur med en obegränsad rätt att döda, förinta och förgöra, kejsarens legitimerade mördare för att rensa undan de virrhjärnor som hotar att rubba den av kejsaren upprätthållna balans som råder i den chronopiska oordningen. Ingenting kan stoppa dem, och ingen har någonsin sätt deras ansikte och överlevt. ”Den som ser carnifexens ansikte skall dö en fruktansvärd död”, lyder det chronopiska talesättet – och det stämmer. Om en carnifex dödas under ett uppdrag, hämtas han av sina kolleger, vilka inte heller de känner varandras egentliga identiteter. Sedan söker de ofelbart upp och dödar alla som har skådat carnifexens sanna ansikte. Det berättas att det skall vara kejsarens carnifexer som ligger bakom de största bataljerna, de mest sönderslitande och förödande striderna under det senaste årtusendet. De finns överallt, vandrar – när de inte går sitt ärende som mästermän åt sin härskare – på Chronopias gator som vanliga män, och går inte att skilja från den svallande pöbeln.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Carnifex

INFILTRATÖR

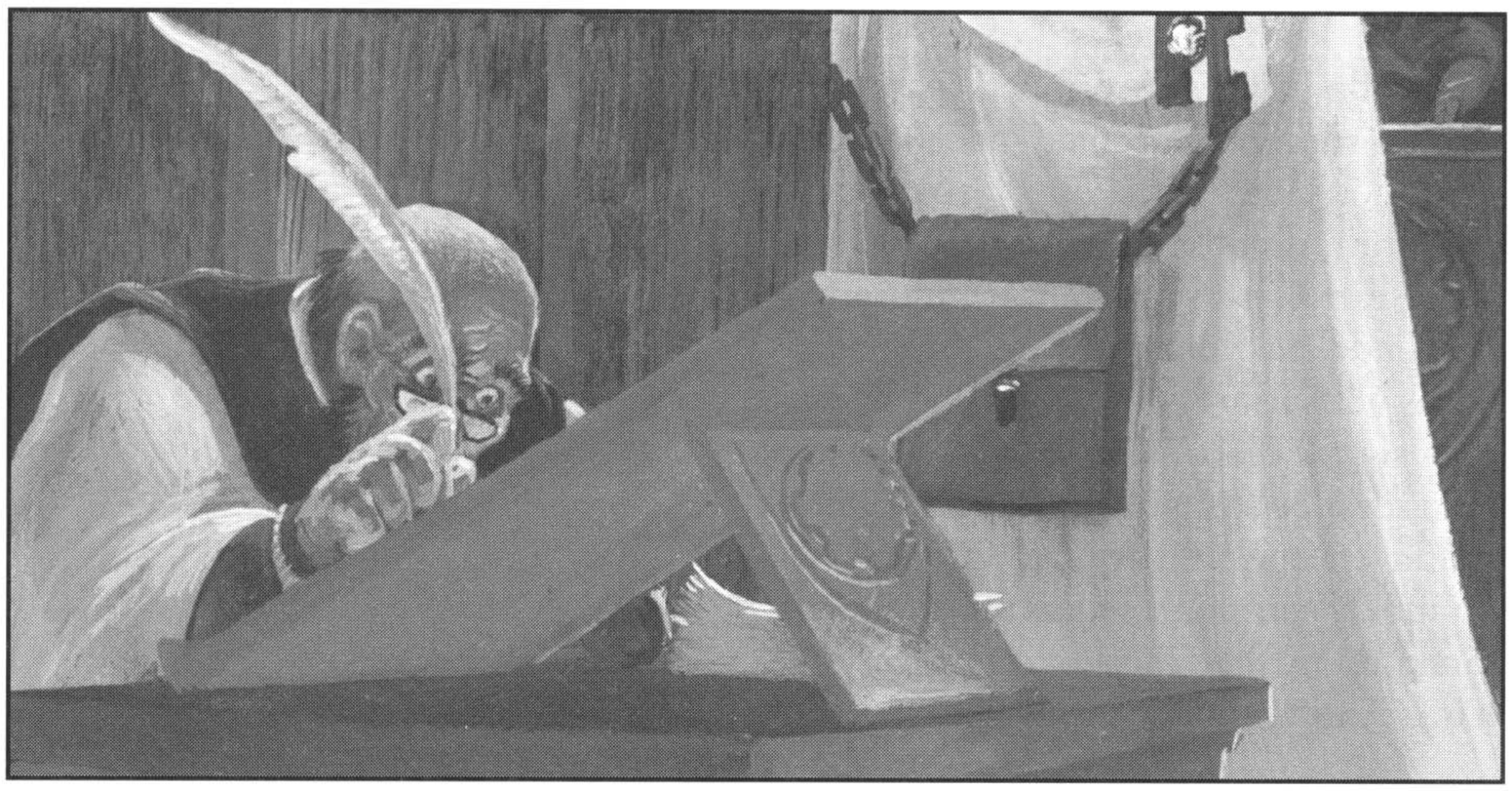
Infiltratörerna, eller murvlarna, grävarna eller förrädarna, som de kallas av kejsarfientliga barbarer, är ett ytterst viktigt redskap för att kejsaren skall kunna bibehålla det skamgrepp han har tagit på Chronopia. Deras uppgift är att infiltrera hela det chronopiska samhället, nästla sig in överallt, bli en del av de hemligaste och mest vansinniga sekterna, av de största alviska handelshusen, av de Hängivna, av de fria kompanierna, av den nattsvarta undre världen, av lönnmördargillena, av dvärgarna, av magikerordnarna, av Galdermästarna och av alla de chronopiska folken. Från insidan manipulerar de, lyssnar och meddelar tillbaka till Kontoret allt information de lyckas lägga vantarna på. Inte heller infiltratörerna känner varandras identiteter utan det är uppgifter som finns i Kontorets arkiv, oåtkomliga för alla utom för det fåtal agenter som samarbetar med det Verkställande utskottet.

INFORMATÖR

I den kejserliga organisationen finns det inte bara kejserliga byråkrater som på ett eller annat sätt är underställda den fullkomlige mannen i Evighetspalatset, utan det finns också folk som plockats upp från gatan, som fångats i den kejserliga apparatens finmaskiga nät och som säljer information till kejsarens agenter i utbyte mot immunitet och ett, vad de tror är, heltäckande skydd. De är inte särskilt populära bland chronopierna, eftersom deras existens bidragit till att öka känslan av otrygghet, att göra den chronopiska existensen ännu mer osäker än den tidigare varit, och har fått öknamn som skvallerbyttor, golare och tjallare. Mindre än någonsin tidigare vet man nu vem man kan lita på, ingenstans kan man ta vägen utan att man riskerar att stöta ihop med någon som går kejsarens ärenden. Men det går inte att komma ifrån att den information som de förser kejsarens män med stundtals är ovärderlig, och utan dessa män och kvinnor som vågar välja sida, som vågar visa vem de tror på, skulle förmodligen Chronopia falla samman som det bräckliga korthus det nu en gång är. Att bli kejserlig informatör är lättare sagt än gjort, och informatörerna tillåts ingen som helst insikt i någonting som har med kejsaren eller hans män att göra. De träffar inte ens någonsin sina kontaktmän, annat än om de samarbetar med stadsvakten.

TJÄNSTEMAN

De kejserliga tjänstemännen tillhör det Verkställande utskottet, de är kejsarens officiella specialstyrka, som kallas in när stadsvakten är för opålitlig och Svarta gardet känns överdrivet storslaget, och används för att statuera varnande exempel för andra som försöker korsa kejsarens väg. De tar hand om problem som är stora och övergripande, konspirationer som sträcker sig över stadsdelsgränserna, som räcker från Elysieska porten, via Magikerstaden och Grytan ned till Fyrbåken. De är resliga bleka män med välfriserat hår och tom blick, som i sina långa svarta rockar, med det kejserliga emblemet prydligt broderat över hjärtat, får magsäcken att vända sig ut och in på var och en som inte har nerver av dvärgiskt stål. De är det illavarslande knackandet på dörren mitt i natten, de är det slutgiltiga bortrövandet och det obevekliga stenansiktet. På gatorna sägs det att tjäntemännen är värre än Svarta gardet, att Svarta gardet åtminstone njuter av att ödelägga, medan tjänstemännen är känslokalla, lika nollställda som en neutraliserad avfälling, och inte har någonting annat för tanken än att slutföra sitt uppdrag, och utföra det väl. På sina rockars vänstra ärm bär de sitt motto:



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

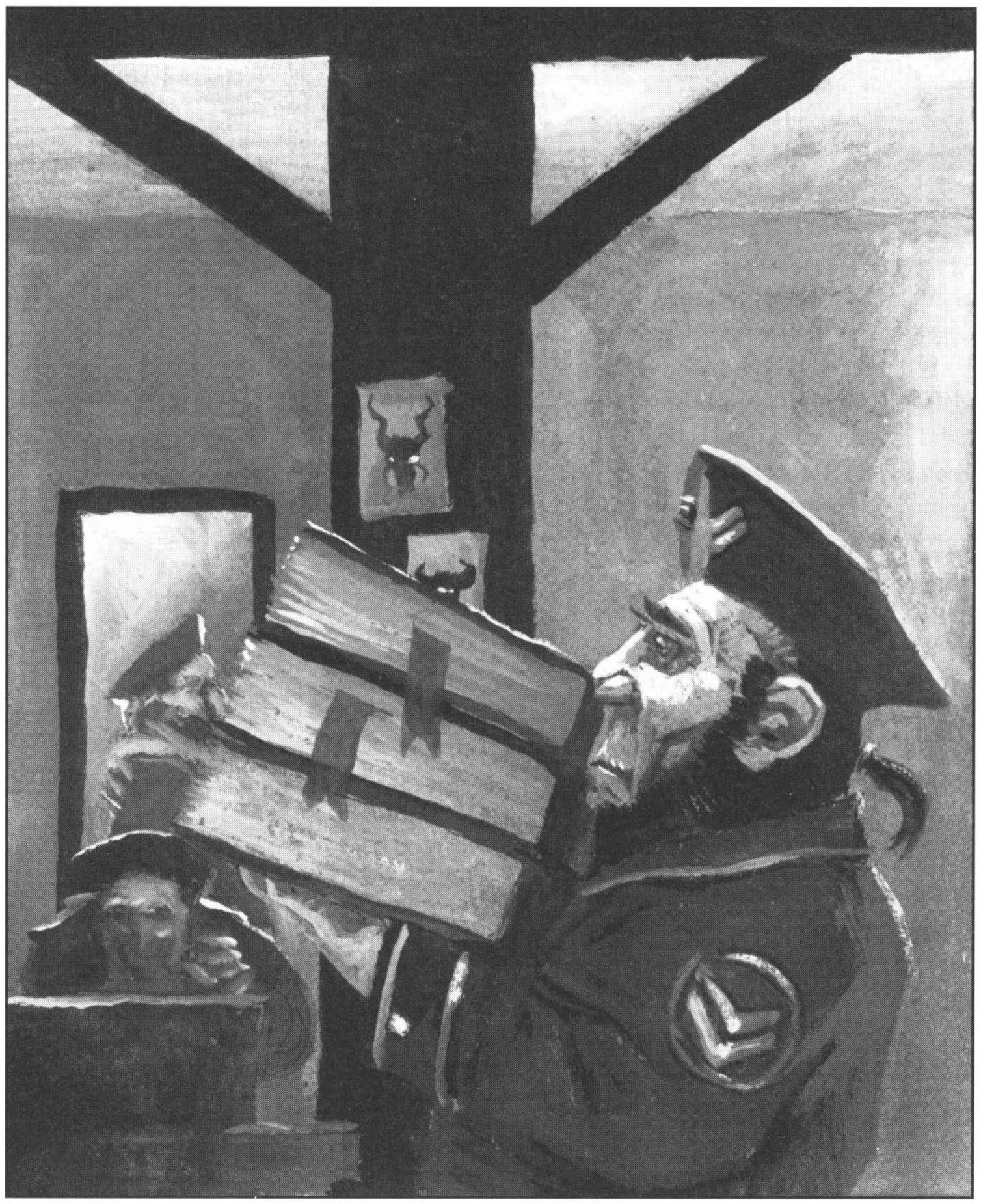
"... och kejsaren skall styra.", ett motto som väl fångar den kraftiga hängivelse, och otadliga perfektionism de visar i sitt arbete. De är inte ett lika trubbigt redskap som Svarta gardet, inte lika ruttet och nedgånget som Stadsvakten, inte lika mordiskt som carnifexerna, men de har den osvikliga skärpa de behöver för att kunna avlägga ett besök hos furst Lysander eller någon av hans likar en mörk natt.

ÖVERVAKARE

Övervakarna sägs vara en myt, en legend, en vandringssägen som skapats av kejsaren för att hålla sina mannar i schack. Det sägs att övervakarna är ett ytterst begränsat antal agenter som handplockats av kejsarens närmaste män, de främsta vid Kontoret och det Verkställande utskottet för att hålla ögonen på sina vänner, granska deras arbete och när de hittar någonting som inte stämmer, som verkar illavarslande, se till att få det åtgärdat med hjälp av agere imperator och deras osvikligt brutala metoder. Under mina studier av den kejserliga organisationen har jag aldrig funnit något belägg för deras existens, men om de skulle existera är de en utmärkt skapelse av vår lysande härskare, den ståtlige kejsaren av Chronopia.

Byråkraterna

En stor del av den chronopiska tillvaron omgärdas av det ooöverskådliga byråkratiska virrvarr som den gode kejsaren så sinnrikt har konstruerat för att reglera så stora delar som möjligt av sina undersåtars existens. All verksamhet som kejsaren vill ha god insikt i, och viss kontroll över, är reglerad av kejserliga fullmakter och licenser, vilka man måste kunna uppvisa om man tas på bar gärning när man ägnar sig åt exempelvis magi, huvudjakt, utövande av religion eller servering av soma och svart tobak. Som spindlarna i det intrikata nät som Chronopias administrativa byrå utgör, sitter de kejserliga byråkraterna redo att i sina grå rockar ströva upp och nedför korridorerna i detta jättelika komplex vars kontor ligger utspridda över Chronopia, som en goblin som fastnat med nosen i ett exploderande luftskepp, sökandes efter rätt dokument, rätt mapp, rätt arkiv, rätt kontor och rätt århundrade. Beroende på vilken typ av fullmakt, licens eller fribrev man vill söka beger man sig till olika kontor, ibland måste man först bege sig till ett kontor för att skaffa ett tillstånd för att få söka en fullmakt, som man sedan måste ha en särskild, tidsbegränsad licens för att bära. Allting omgärdas av ett virrvarr

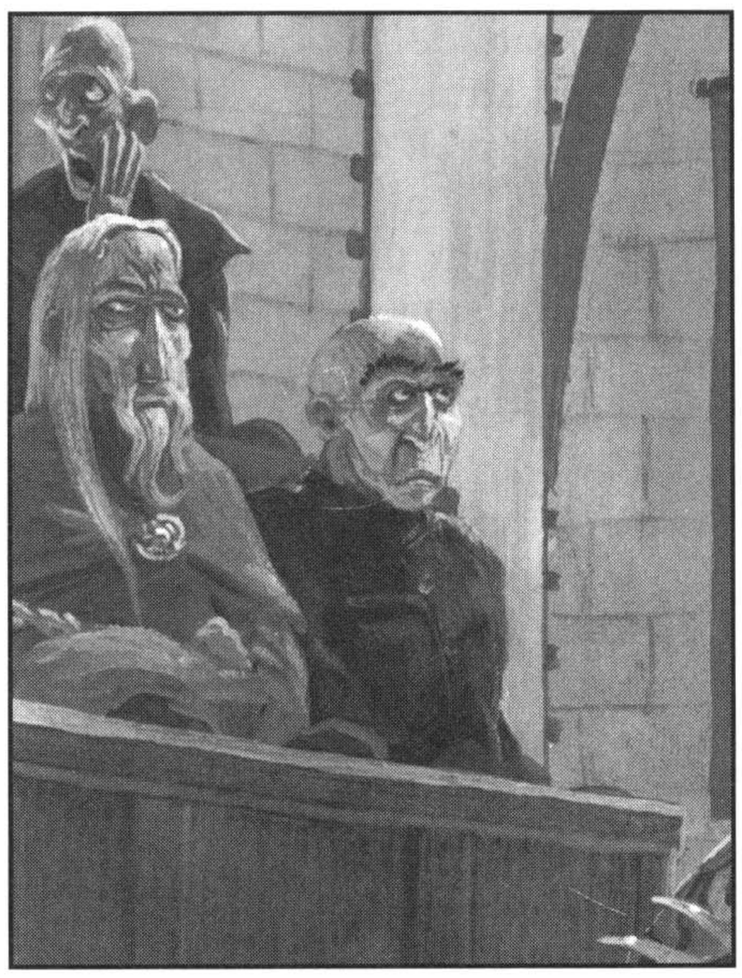


Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

av förvirrande tariffer, bisarra merkostnader och påslag, behandlingstider, tidsobestämda bordläggningar och lomhörda åldermän. Det byråkratiska systemet i Chronopia frustrerar stora delar av befolkningen. De kallar de kejserliga byråkraterna orättvist för sömngångare, spindelvävsövertäckta reliker, fossiler från en svunnen tidsålder och lama grårockar. "Om man vill vara säker på att göra allting inom lagens råmärken, att handla rätt och riktigt, (vilket normalt ingalunda bekymrar den här stadens befolkning, förf. anm.), kan man vara tvungen att vänta så länge på alla de tillstånd och fullmakter man behöver att vi hunnit gå in en annan tidsålder", som någon upprörd chronopier skall ha sagt. Det må vara hänt, men det är just det som är så snillrikt i Chronopia, mer än hälften av alla handlingar som utförs dagligen är olagliga. Men eftersom stadsvaktens resurser tyvärr inte är obegränsade utförs en hel del oegentligheter, så kallade fullmaktslösheter, handlingar normalt belagda med fullmaktstvång, exempelvis olovlig demonjakt eller lönnmord utan kontrakt, som förblir obestraffade.

KONTOREN

Överallt i staden Chronopia ligger den Administrativa byråns kontor, redo att ta emot och behandla fullmaktsansökningar, licensinförskaffande och fribrevsförfalskning. De består av oändliga korridorer fyllda med släta dörrar innanför vilka det döljer sig än fler korridorer, dammiga arbetsrum, mörka arkiv, stora, tomma salar och ett och annat skrivbord bakom vilket det sitter en kejserlig byråkrat, redo att förse eventuella besökare med de lämpliga blanketterna. Ett av de mest välkända kontoren är det för demonisk verksamhet som ligger i Demonstaden, det som förut var södra magikerstaden, och administreras av registratorerna, gnomiska tjänstemän som är särskilt utvalda för att ägna sig åt demoniska studier. Det brukar vara en salig röra på det kontoret eftersom illvilliga vansinnesdemoner och rosenrasande elddemoner brukar fara fram genom korridorerna och i jättelika eldkvastar spy ut sitt missnöje över arkiven. Kontoret för magi, som ligger i nordöstra magikerstaden, är en av grundstenarna i den kejserliga magipolitiken, där magianvändandet är kraftigt reglerat och också, tillsammans med Kontoret för människojakt, som ligger i utkanten av Arenastaden, ett av de mer välbesökta i Chronopia.



Sedan har vi Kontoret för religionsutövande, Kontoret för droger, Kontoret för blodshämnd, Kontoret för vagnframförande, Kontoret för beskyddarverksamhet, Kontoret för utpressning, Kontoret för tiggeri, Kontoret för luftskeppsframförande, Kontoret för sekudalicenser, Kontoret för beskattning där kistmästarna formligen badar i rikedomar, Kontoret för kejserliga fribrev och Kontoret för lycksökarinformation, som ligger så väl undangömt att det enligt den kejserliga statistiken endast haft två besökare de senaste hundra åren.

RÅDEN

Den kejserliga byråkratins högsta instanser är råden, de sammanslutningar av överdrivet kompetenta förståsigpåare, kunskapare och vetenskapsmän, som beslutar i ärenden som är för oviktiga för vår strålande härskare, för futtiga för att han skall behöva befatta sig med dem. De bistår honom också med väl övervägda råd, och ägnar sig åt att värdera den information som når dem från de olika kontoren, och även från Kontoret, underrättelsetjänstens hjärta. Ett av det i särsklass viktigaste råden är Divinatorernas råd där ett antal av de yppersta divinatorerna och även ett par tidsherrar sitter, och förser vår älskade kejsare med tänkvärda, men stundtals svårtolkade råd. Divinatorrådets utlåtanden uttolkas sedan av Interpretorernas råd, som omformulerar divinatorernas ofta kryptiska och svårgenomträngliga formuleringar till ren chronos, må vara mångtydig och förvirrande, men dock. Kejsarrådet kallas det råd som sållar agnarna från vetet, och ser till att endast den viktigaste informationen når härskaren, men de ger aldrig någon antydan om vad de anser skulle vara lämpliga åtgärder, utan presenterar ett fullständigt objektivt material, utifrån vilket sedan kejsaren själv fattar beslutet. (Det måste sägas att det är imponerande att vår härskare kan fatta så många riktiga beslut från ett så märkligt beslutsunderlag.) Som komplement till råden finns också ett antal utskott, bland annat Verkställande utskottet, Alvutskottet, Utskottet för skumraskaffärer, Dvärgutskottet och Skatteutskottet, där man ägnar sig åt undersökande verksamhet, konsulterar utomstående och fattar beslut som ligger till underlag för de högre instansernas agerande. Utskotten fattar också i viss mån egna beslut, beslut som i allra högsta grad påverkar vår chronopiska vardag.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MAGIKERNA

Det berättas att vår stolta och ytterst vördandsvärde kejsare är den kända världens, kanske till och med Multiversums, mäktigaste magiker, att han besitter krafter som om han så önskade skulle kunna få jorden att skälva, världsskivan att brista och Chronopia att försvinna ut i Intigheten. Att hans Evighetspalats är den starkaste och mest magiska byggnad som någonsin rests på någon känd kontinent. Att han själv är mäktigare än både Snöhäxan och Blå trollkarlen. Jag överdriver inte när jag säger att jag ödmjukt faller på knä inför denne storslagne man och hans oöverskådliga livsverk. Och som världens mäktigaste magiker håller han också en stab av kompetenta magiker, skickliga förvridare av tiden, magiutövare som besitter krafter som får även den främsta Galdermästare att framstå som en hjälplös novis. I det här kapitlet av min blygsamma hyllningsskrift hade jag tänkt att på mest modesta tänkbara sätt beskriva min beundran för de kejserliga magikerna och deras skicklighet genom att skildra de olika inriktningar deras magiutövan kan ta sig.



Chronomag

CHRONOMAGERNA

Chronomagerna innehar en särställning i den chronopiska hierarkin, som kejsarens budbärare, som tidens mästare och reglerare av tidsflödena, har de en oerhörd makt. Det sägs att de kan bli hur gamla som helst, att de precis som alverna, inte åldras, utan att de tack vare sin intima närhet till tidens dimension håller sig evigt unga. Det är sällan man ser chronomagerna på Chronopias gator, utan nästan all sin tid spenderar de i Evighetspalatset, avskilda från den yttre verkligheten, men i färd med att se till att historien får den gång den skall ha, att framtiden kommer att bli som den nu en gång är. Men de gånger de tvingas ut på gatorna är det för att göra upp med kejsarens farligaste fiender, för att kämpa sida vid sida med det Svarta gardet och ge dem allt understöd de förmår, att öppna revor i tiden, att låta deras fiender åldras ett liv på ett ögonblick, frysas till tomt stirrande statyer i ett temporalt vakuum och skapa tidsfickor som låter Svarta gardet förinta de förrädiska fienderna med sin nekrologiska demonvapen.

DIVINATORERNA

Divinatorerna är kejsarens spåmän, mästare i förutskickelsens konst, mäktiga magiker med exklusiva kunskaper om framtiden och det förflutna, magiker som kan avslöja vad som kommer att ske nästa minut, vilka som låg bakom Lysanders fall, vem som kommer att bli den näste furst Belisarius, när nästa tidsstorm är i annalkande och mer triviala saker som vem som kommer att vinna Ligan, när nästa regnväder kommer att falla över staden och när de karakiska granatäpplena kommer att mogna i år. De målar kartor över tidens ständigt föränderliga landskap,



Divinator

ger sig ut på framtidens grumliga farvatten, skådar tidens intrikata väv och gör skickliga förutsägelser om kommande tidsåldrar. Ett råd bestående av eminenta divinatorer ger den gode kejsaren kryptiska, men alltid utomordentligt goda, råd om hur han skall agera, hur han lämpligast skall styra sina undersåtar. Divinatorerna är också de som sonderar framtiden och det förflutna när chronomagerna skall ge sig av på tidsresor. Dessutom är det mycket vanligt att divinatorerna samarbetar med agere imperator, tjänstemännen, Svarta gardet och Svartsystrarna, i deras jakt på kejserliga antagonister. Det är inte särskilt

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

svårt att räkna ut att en grupp av kejsarens skickligaste kämpar med understöd av en magiker som kan se in i framtiden kan bli både svårbesegrade och svårlurade – den lagbrytare som får dem efter sig förlorar med största säkerhet, om inte också han är tidsmagiker. Rykten säger att det finns avfällingar, tidsmagiker som har lämnat Evighetspalatset och beslutat sig för att gå sin egen väg, men de ryktena tillbakavisas bestämt av kejserliga informationskontoret.

SVARTSYSTRARNA

Svartsystrarna är egentligen magiutövare, men jag har valt att behandla dem under den här rubriken i alla fall, då de är intimt förknippade med de sprudlande aktiviteterna i den del av Chronopia som är känd som Gamla magikerstaden, men som numera består av såväl Nordöstra magikerstaden, Akademistaden (i folkmun tillsammans kända som rätt och slätt Magikerstaden) och Demonstaden. De är ett fruktat inslag för alla de irrläriga magiker, brutala demoniska bestar och andra infernaliska kreatur som släppts lösa på Chronopias gator efter misslyckade magiska självmordsexperiment. Med sina stora, tunga frälsningsklingor rensar de upp i de mer suspekta, nedgångna kvarteren av Gamla magikerstaden, dekapiterar påflugna mardrömsbestar, lösdrivande demoner och fullmaktslösa avfällingar. Vore det inte för dem skulle snart Magikerstaden förvandlas till ett gigantiskt sammelsurium fyllt med dimensionsportaler och amoklöpande vilddjur, sönderslitet av regelrätta krig mellan magikerordnarna och klostren. Svartsystrarna är fullständigt immuna mot alla former av magi – inte ens tidsmagi kan skada dem – och det berättas, av mindre säkra källor dock, att de under sin skolningstid, när de bland annat tränar vapenkonst tillsammans med svartgardisternas veteraner, skall ha utsatts för en övernaturlig strålning, nedkallad från utomchronopiska sfärer, samtidigt som deras sinnen härdats av en ständig mental träning i tidsherrarnas regi.



Svartsyster

TIDSHERRARNA

Några tidsmagiker är mäktigare, mer fulländade i sina fantastiska än de andra, mer ekvilibristiska i sitt utövande av den obeskrivligt mäktiga tidsmagin. De behärskar både contortismens magi, förutskickelsens konst och den mörka tidsmagin, de kallas tidsherrarna och med sina tankar kontrollerar de världsskivans rytm, solens och månarnas färd över de mörkblå stjärnsfärerna. Det är tidsherrarna som iklädda sina ögonlösa klart skinande ornamenterade metallhjälmar, stjärnbeströdda kåpor och långa i luften svävande mantlar vandrar nedför Chronopias gator, som mäter ut verklighetens tid med hjälp av stadens klocktorn, som tar plats i de av svartgardisterna framburna bärstolarna, sida vid sida med de jättelika stridsklockorna, när kejsarens styrkor marscherar ut i strid, som till takten av klockornas visares obönhörliga tickande rörelser dömer kejsarens fiender till döden. Det är tidsherrarna som leder chronomagerna och divinatorerna, urmakarna och svartsystrarna, svartgardisterna och kejsarens bågar i fält. De är den kända världens mest fullkomliga fältherrar, dess mest oövervinnliga krigsherrar, strategiska mästare med ett inre öga som skådar tusenfalt längre än någon levande man, med en intuition mer än värd namnet och med kunskaper som gör Vetenskapsakademins samtliga ledamöter blekare än Döden av avund och frustration. Aldrig någonsin har tidsherrarnas makt förnekats, ingen, inte ens de Hängivna har kunnat rubba dem, och med tanke på att kejsaren sägs vara den mäktigaste av alla tidsherrar, mäktigare än dem alla tillsammans, torde det inte finnas någon anledning att tvivla på att han är en mer än potent magiutövare, kanske till och med mäktigare än Karon.

URMAKARNA

Även i kejsarens led finns det män och kvinnor som söker sig till den mörkare sidan av magin, som med nöje låter sig förföras av de oanade krafter som döljer i det nattsvarta mörkret bortom karas ljusa sida. Det sägs att urmakarna funnit nyckeln till den mörka tidsmagin genom att de drivits på i den förbjudna forskningen av sin allsmäktige härskare och att det är deras legitimerade brott mot den kejserliga lagen som gjort att de nått de framgångar de faktiskt gjort. Urmakarna använder tidens kraft på ett helt annat sätt än chronomagerna och divinatorerna, och deras magi är brutalare, offensivare, mer inriktade

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

på våldsam, skoningslös attack än sina lärobröder. De slungar tidsprojektiler, frammanar tidsstormar, bygger manifesta väggar, och formar dödliga vapen av strålande tidsenergi som de sedan nedkämpar motståndarskarorna med. Urmakarna är de av tidsmagikerna som oftast syns ute på Chronopias vindlande gator, ofta som ett led i att öka slagstyrkan hos Svarta gardet insatsstyrkor, eller för att assistera den stundtals – tyvärr – handlingsförlamade stadsvakten vid svårare ingripanden. Vart de än går bär de med sig sina stridsklockor som de laddar med tidsenergi som de extraherar ur brytare av den kejserliga lagen. Precis som Svarta gardets domare är de inte sena att utdöma dödsstraff på plats, särskilt inte om de börjar få ont om tidsenergi.



Urmakare

Stadsvakten

Den chronopiska ordningen kontrolleras och upprätthålls av den kejserliga stadsvakten, eller som de själva föredrar att kalla sig: Lagväktarna. Namnet anspelar på deras huvudsakliga uppgift, att se till att den kejserliga lagen och alla kejsarens edikt och påbud följs till punkt och pricka. Minsta avvikelse kan rendera syndaren ett flertal år i det chronopiska stadsfängelsets djupare hålor, något som garanterat blir allt annat än behagligt för den olycklige. Det berättas de mest skrämmande historier om hur fångarna ätit upp varandra för att sedan i sin tur få köttet bortgnagt från sina ben av råttor stora som katter. Sådan är vardagen i Chronopias fängelser.

Nykomlingar brukar ofta tycka att stadsvakten är onödigt tungt rustad, men efter ett par timmar på stadens gator förstår de så gott som alltid att i en så turbulent stad som Chronopia, där våldets vindar sällan blåser svagare än storm, där så gott som varje medborgare går beväpnad, där konflikterna mellan handelshus, gäng och fria kompanier blossar upp i en betydligt snabbare takt än de släcks och där Döden alltid jobbar för högtryck, finns det bara ett sätt att upprätthålla ordningen: Att sätta hårt mot hårt!

Den kejserliga stadsvakten består av råbarkade krigare, ofta med ett förflutet i något av de fria kompanierna. De patrullerar Chronopias gator med en tanke i huvudet: Att till varje pris och utan mänsklig medkänsla upprätthålla kejsarens lag. Tyvärr glömmer man ofta bort vad ens mål är, detta är inte avsett att vara någon som helst kritik mot vår förnämliga kejsare, men korruptionen inom stadsvakten har ökat lavinartat, för att inte säga tidsstormsartat, under de senaste åren, och organisationen har kommit att fyllas med mindre nogräknade individer av tvivelaktig karaktär och ett suspekt förflutet, som går olika organisationers, exempelvis alvhus, handelsfurstar och fria kompaniers, ärenden, tar emot mutor från brottsyndikat, gatugäng och frilansande ligor. Det ryktas att de Hängivna också har ett stort antal kättare och agenter i organisationen, som hjälper dem att gradvis öka sin kontroll över Chronopia.

Den kejserliga stadsvaktens jurisdiktion är uppdelad på tio större distrikt, som i sin tur sedan är uppdelade på flera mindre distrikt: hamnarna (hamnvakten), lufthamnarna (luftbrigaden), Meledith (består till största delen av präliga karriärister som försöker få in en fot i de fina salongerna), Tempelbackarna (tempelmilisen), Grytan (helvetesvakten, dit bara de tuffaste veteranerna kommer), södra Chronopia, akvedukterna, östra Chronopia, Arenastaden (utom Arenan) och norra Chronopia. Många av Chronopias stadsdelar patrulleras inte alls av den kejserliga stadsvakten. De områdena har av en eller annan anledning kommit att bli så kallade frizoner, områden som befriats från kejserlig överhöghet, vilket kan vara både bra och dåligt. I vissa av frizonerna uppehålls ordningen av lokala stadsvakter, som exempelvis i Stubbstan, där hedersvakten står för säkerheten, Arenan, där Lysanders Arenavakt håller besökarna under uppsikt eller i de Hängivnas stadsdel där de Edsvurna patrullerar gatorna. I andra frizoner, som Demonstaden, de Dödas stad och Nattstaden finns ingen ordningsvakt, där råder vad till och med vissa chronopier skulle betrakta som våldsam anarki – den enda lag man följer är den starkes rätt (så är det visserligen i stora delar av Chronopia, men det är ingen som vill erkänna det, och det är absolut inte den vördade kejsarens fel).

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SVARTA GARDET

Svarta gardet är kejsarens stolthet, tillsammans med hans armé av tidsmagiker, hans främsta vapen i kampen om Chronopia. Det består uteslutande av stolta män från det fjärran landet Latracia, som alla dyrkar kejsaren som en gud, vilket han mer än väl förtjänar, som den strålande förebild för Chronopias folk han är. Det är Svarta gardet som garanterar det chronopiska folket säkerhet, som ser till att sätta stopp för brutala hämndaktioner som lemlästar tredje man, göra slut på blodiga vendettor som hotar att ödelägga hela stadsdelar och förgöra de maktfullkomliga galningar som försöker rubba den chronopiska maktbalansen. När det blåses till batalj tågar det Svarta gardet ut ur berget Silvertopps fot och marscherar med taktfasta, stålskodda steg nedför gatorna för att kväsa upproriska tendenser, nedkämpa de kämpande kämparna och avsluta hämningslösa upplopp med blodbad av lämpliga proportioner.

DOMARNA

Svarta Gardets domare är de mest skräckinjagande skipare av rättvisa som någonsin satt sin fot på Chronopias gator – och förmodligen också i resten av den kända världen. Med ett fast grepp om sina domarstavar och den kejserliga lagens eviga ord söker de upp osedvanligt ihärdiga lagbrytare och ger dem deras rättmätiga straff på plats. Domarna sätts in där alla andra – även de vanliga svartgardisterna – har misslyckats, men trots att de egentligen inte behöver syns de då och då på sina stora svarta hästar på stadens gator, beredda att agera domare, jury och mästerman på plats. Särskilt stort nöje verkar de sätta till att ge sig in i Grytan, även om det är ett av de farligaste områdena i hela Chronopia, ett område som skys som lungröta till och med av de vanliga svartgardisterna (och detta sagt enbart för att ytterligare glorifiera domarnas mod, inte förringa svartgardisternas storhet) för att där rensa upp bland det mest sällsynt otrevliga mänskliga avskräde man över huvud taget kan tänka sig. Där blir domaren en stolt ondskans nemesis som går fram som en grym lieman och skördar övermogna druvor i alvernas hängande trädgårdar. Men de är inte bara fruktansvärda krigare, de är också enastående lagmän, som är ytterst belästa och kunniga. De kan inte bara uttolka lagens ord, deras ord är lagen och när de framträder i Chronopias domstolar skakar även de mest erfarna dvärgiska krigsadvokaterna i sina slitna läderstolar och börjar bita nervöst på sina ögonglas. Så stor och avundsvärd är domarnas makt och härlighet. Det sägs att svartgardisterna själva lever i en lyx värdig den främsta av alvernas furstar – domarna lever (inte oförtjänt) i en lyx tiofalt större, och ändå värdesätter de en fängslad missdådare, en avrättad virrhjärna, högre en tillvaron i Evighetspalatset. De är vishetens och moralens sanna mästare som borde gälla som måttstock för hela det chronopiska folket.



Domare

KRIGSHERRARNA

Svart Gardets krigsherrar är skickliga, ihärdiga och målmedvetna svartgardister som efter många års trogen tjänst har belönats för sina

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

insatser av kejsaren och upphöjts till kejserliga krigsherrar, Svarta gardets befälhavare. Krigsherrarna styr med rättvis järnhand svartgardisternas vardag och leder dem på slagfältet, när stunden kräver mer än bara Svarta gardets oövervinnliga råstyrka, när det behövs skicklig ledning och en djupare förståelse för bataljens innersta väsen för att nedkämpa det motstånd som bjuds. De är i den kejserliga krigsmakten direkt underställda tidsherrarna, som – vilket vi tidigare konstaterade – fungerar som ett slags överbefälhavare. Själva är de fruktansvärda krigare och bär alltid vita axelplåtar och en vit kåpa över sin svarta rustning, för att visa på sin grad. Om ni av någon anledning skulle befinna er i närheten när en krigsherre kommer nedför gatan är det lika bra att springa till närmaste gatustånd för dimensionsresor. Ni förstår, om en patrull svartgardister är illavarslande, är en patrull svartgardister ledd av en krigsherre katastrof, då är det någonting någonstans i Chronopia som gått fel, fruktansvärt fel.

NATTDJÄVLARNA

Svarta gardet är inte vad man skulle kalla en hemlig styrka, de agerar alltid i det öppna, även om deras vägar – precis som deras utomordentlige härskares – ofta är synnerligen outgrundliga. Men det finns delar av Svarta gardet vars vägar inte bara är outgrundliga, de är oftast ytterst hemliga, fördolda för alla utom dem själva och deras gudomlige härskare. En sådan del av Svarta gardet är Nattdjävlarna, en liten grupp bestående av svartgardister som under lång tid tränat med tidsmagikerna, som getts insyn i den mörka magin och som nedlusats så till den milda grad med nekrologiska vapen och förbättringar att de inte står de Hängivnas Edsvurna förkämpar efter i brutalitet, skoningslöshet och hemskhet. (Att Svarta gardet använder sig av nekrologi är ingenting ovanligt, men en nattdjävul är nekrologi, vilket är en avsevärd skillnad.) Deras kroppar har gradvis förändrats så att blotta synen av deras anlete skulle få deras latraciska mödrar av vända sig i sina gravar. De är inte längre människor, de har blivit monster, fruktansvärda mardrömsvarelser, kreatur hämtade ur de chronopiska barnens värsta mardrömmar. Deras uppgifter och deras agerande är så hemligt så att jag under mina efterforskningar började fråga mig om de verkligen fanns, eller om de bara var illasinnade rykten, och om de fanns, om de själva visste vilken deras uppgift här i Chronopia var. Själv misstänker jag att kejsaren har skapat Nattdjävlarna för att ha ett vapen att möta de Hängivnas infiltration, deras underjordiska anstormning med. Lika för lika, bekämpa eld med eld, som poeten Klingskakur en gång skaldade.



Nattdjävul

VITA ÄNGLARNA

De hemligaste och mest mytomspunna medlemmarna av de kejserliga styrkorna, och av Svarta gardet också för den delen, är de Vita änglarna, svartgardister klädda i skinande vita rustningar, långa svallande mantlar i tunt, nästan transparent tyg, precis som änglavingar sägs vara. De syns aldrig på Chronopias gator, de lämnar aldrig Evighetspalatset för att utföra några uppdrag, för att nedkämpa kejsarens fiender, utan de finns – mig veterligen – bara på två platser i hela Chronopia. Dels är det de Vita änglarna som vakar över kejsarens mausoleum på Sanctum, den plats där han en gång skall vila, och dels skall de ha setts i ruinstaden i Stora parken. Det är också de Vita änglarna som på grund av sin enorma mystik och hemlighetsfullhet kommit att bli föremål för flest mystiska berättelser, för flest skrönor och vandringssägner. Folk berättar att de sett dem sväva, flyga över Chronopias hustak, förvandlas till enorma vita örnar, liknande de Snöhäxans valkyrior rider på. Somliga hävdar till och med att de Vita änglarna inte är mänskliga. Att de, precis som kejsaren, är krigare som kommit till Chronopia från ett annat plan i Multiversum.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DRAKAR & DEMONER

TABELLER OCH SPELTEKNISK DATA

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Chronopias folk

Namn	STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB	Färdigheter
BRUNDUISER										
AVLARE	13	13	13	12	11	11	15	14	+1	DA. 13, MA. 14, SJ. 13, SK. 10
EUNUCK	14	13	15	11	12	13	12	15	+1T2	DR. 14, LY. 12, V1 14, V2 12, U. 11
GÖDMÄSTARE	12	11	13	9	14	13	11	13	±0	HA. 15, MT. 15, ÖV. 13
PASCHA	17	16	15	6	15	14	14	16	+1T2	AD. 14, KÖ. 14, V1 12, VÄ 15, ÖV. 17
SKÖNHETSVÅRDARE	12	11	11	12	12	12	14	12	±0	DA. 11, HA1 17, HA2 15, MA. 14
CHARIBER										
CRANEMORT	14	11	12	12	14	16	12	13	±0	FM. 14, HY. 14, KOD 14, V1 12
HÄXBARON	17	13	12	13	15	18	14	15	+1T2	AK. 16, AL. 13, GK. 14, HÄ. 17, V1 14
KONSERVATOR	13	11	10	14	12	13	11	12	±0	HA1 15, HA2 13, KOD 14, V1 9
RÖDMÅLAD KRIGARE	16	14	13	14	11	13	11	15	+1T2	HF. 12, NA. 14, SÖ. 14, V1 13, V1 11
STYCKMÄSTARE	16	16	10	8	11	14	10	13	+1T2	HK1 16, HK2 14, V1 14
FALTRAKIER										
GRÅTERSKA	12	9	12	11	11	11	15	11	–	BL. 14, SK. 15, V1 9, ÖV. 16
LÖGNARE	13	10	10	12	14	14	17	12	–	BL. 16, HE. 16, HI. 17, SJ. 13, SK. 18
PANTLÅNARE	11	11	10	11	13	11	10	11	–	KÖ. 13, VÄ. 12, ÖV. 14
SLAVHANDLARE	15	16	14	11	14	12	8	15	+1T2	BL. 16, V1 15, V2 12, VÄ. 16, ÖV. 15
FRYVIER										
KÖPMAN	12	10	10	10	13	13	13	11	–	KÖ. 17, MU. 16, RÄ. 16, SÖ. 16, V1 11, VÄ. 17
OFFERPRÄST	13	12	13	11	13	13	13	13	–	HI. 13, KOR 17, ÖV. 14
VÅGMÄSTARE	14	12	10	10	14	16	12	12	–	EL. 16, NA. 15, SI. 16, SÖ. 19, V1 15
ISBARBARER										
ISJUNGFRU	12	9	10	11	12	12	17	11	–	SJ. 15, SE. 12, V1 8
JÄGARE	13	12	15	13	11	11	11	14	–	HA. 13, SP. 14, V1 14, V2 10, ÖL. 16
KRYMPLING	5	5	12	6	16	18	14	9	–	EL. 19, HY. 16, MK. 17, KOR 15, ÖV. 18
VANDRINGSMAN	17	16	18	13	12	12	7	17	+1T4	AV. 16, DR. 17, V1 18, V2 16, TV. 16

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Namn	STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB	Färdigheter
KADER										
FAKIR	11	13	17	12	11	13	8	14	–	AK. 13, DA. 16, HK. 17, HY. 10
GALNING	13	11	13	11	8	7	5	13	–	HK. 12, V1 13, V2 10
KÖTTIS	17	16	12	9	10	12	7	15	+1T4	MT. 12, V1 14, V2 10
ORMMÄNNISKA	9	8	10	18	10	11	7	10	–	AK. 18, HO. 17, KL. 18, SM. 14, V1 12
MARAJIPUTTER										
BAHADUR	17	15	14	12	13	11	13	16	+1T2	KOR 10, V1 15, V2 13, ÖV. 17
DERVASCH	18	16	13	11	14	13	14	16	+1T4	DR. 14, KOR 14, V1 16, V2 14
MOGUL	18	17	15	12	14	15	15	17	±1T4	AD. 14, DA. 14, V1 18, V2 13, VÄ 15
RÖKSKALLE	15	11	9	9	9	10	14	13	±0	DR. 11, KOR 9, V1 11, ÖV. 15
SVARTKONSTNÄR	15	11	10	12	15	17	14	13	±0	AL. 15, EL. 17, HK. 13, MK. 14
NATTLÄNDARE										
JUVELSMED	12	11	11	13	13	12	10	12	–	HK1 15, HK2 13, V1 12, VÄ. 13
NATTKRAVLARE	11	12	12	16	13	15	10	12	–	AK. 15, HA. 15, HO. 14, KL. 16, LÅ. 17, V1 14
SPANARE	10	11	12	15	12	14	12	11	–	FI. 16, GÖ. 14, U. 15, UV. 15, V1 14
RÖDA KORSARER										
BRÅKMAKARE	16	15	15	11	11	11	11	16	+1T2	BÄ. 13, SL. 15, V1 15, V2 13, V3 11
RINGMÄSTARE	15	17	14	12	11	11	12	15	+1T2	HK1 14, HK2 14, SL. 14, V1 13, V2 11
SABRANER										
DEMONMYSTIKER	12	10	14	10	14	15	9	13	–	KODE 13, DE. 14, HY. 10, V1 13
EREMIT	13	9	15	9	16	18	13	14	–	HI. 14, MD. 16, ME. 14, MK. 13, V1 12
SKUGGMÄSTARE	15	14	14	17	13	15	12	15	+1	AK. 18, DR. 18, GK. 19, SU. 17, V1 20, V2 18
SULTAN	17	15	17	13	14	14	13	17	+1T2	AD. 17, HY. 15, V1 19, V2 17, ÖV. 17
ÖKENRIDDARE	16	15	16	13	11	11	12	16	+1T2	DR. 14, HY. 12, RI. 13, V1 16, V2 14
SOLFOLKET										
CEREMONIMÄSTARE	14	12	13	12	15	14	13	14	–	EL. 15, KOR 18, SK. 13, V1 11, ÖV. 14
HELIG KRIGARE	14	14	13	12	12	12	11	14	+1	DR. 14, KOR 13, V1 16, V2 14
HUDFLÄNGARE	13	13	11	11	12	14	10	12	–	H1 15, H2 13, KOR 13, V1 14
SOLSON	16	12	12	11	16	17	16	14	–	AD. 15, EL. 18, KOR 17, ME. 17, ÖV. 17

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Bestar i Chronopia

Namn	STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KP	SB	ABS	Färdigheter
BLEKHAJ	35	30	17	11	4	8	26	+2T6	2 P	B. 13 (1T10), SP. 13
BRUN DVÄRGSEKUDA	5	6	11	12	5	9	8	–	–	B. 9 (1T2), FI. 9, U. 8
DVÄRGBJÖRN	3	8	13	13	4	8	8	–	1 P	B. 8 (1T4), FI. 8, GÖ. 11, U. 6
ELDSBJÖRN	34	30	20	13	5	11	27	+2T6	2 P	B. 8 (1T10), RA. 9 (1T8)*, SM 8, U. 8
FROSTBJÖRN	30	38	23	10	5	10	27	+2T6	3 P	B. 9 (1T10), RA. 10 (1T8)*
FRAKISKT BERGSLEJON	28	32	18	15	5	13	25	+1T10	2 P	B. 10 (1T10), FI. 11, HO. 10, KL. 12 (2, 1T6), U. 15
GRÅULV	14	16	16	16	5	9	15	+1T2	0 P	B. 10, (1T10), FI. 8, HO. 12, KL. 13 (2, 1T6), SP. 8
KLIPPARE	5	8	11	14	4	10	8	–	–	B. 8 (1T6), SP. 12
LUDEN PANSARBUFFEL	23	39	18	14	5	11	21	+2T6	5 P	B. 12 (1T4), FI. 8, SP. 13, SÅ. 12 (1T10), U. 9
MASTODONT	56	56	15	11	6	12	35	+4T6	6 P	BE. 7 (1T10), HO. 9, SG. 6 (2, 1T6)
PARASTRUTS	20	25	16	13	4	11	21	+1T6	1 P	FI, 8, HO. 10, NÄ. 10 (1T8), SM. 11, U.10
RÖDHÖVDAD SMUTS.	9	13	11	12	4	10	10	–	–	FI. 7, NÄ. 8 (1T6), SM. 8, SP. 9, U. 6
SLAMKRYPARE	12	15	13	9	3	10	13	–	2 P	B. 7 (1T10), SI. 15, U. 7
SNEDNÄBB	5	5	13	16	7	12	9	–	1 P	NÄ. (1T4), SM. 13, U. 9
STRIDSBEST	14	16	16	15	5	11	15	+1T2	3 P	B. 10 (1T10), 2 KL. 10 (1T6), SP. 9
STRIDSSEKUDA	37	36	15	8	4	11	26	+2T6	3 P	B. 7 (1T6), FI. 8, VI. 8 (1T6), U. 8
SUMPRÄV	5	6	12	16	6	11	9	–	–	B. 10 (1T4), KL. 10 (2, 1T4), SM. 16, SP. 10
SVART TIGER	24	28	16	16	8	11	21	+1T10	1 P	B. 11 (1T10), FI, 8, HO, 12, KL. 13 (2, 1T6), SP. 8, U. 12
SVAVELIGLAR	2	2	6	4	3	7	4	–	2 P	B. 6 (1T2), SP. 7
VATTENORM	54	54	18	15	8	11	36	+4T6	4 P	B. 12 (1T6), FI. 9, SP. 14**
VIT DJÄVULSROCKA	49	29	16	12	3	9	33	+2T6	1 P	SM. 14, SV. 12 (1T4)
VIT ISPANTER	12	14	15	22	5	11	13	+1	0 P	B. 14 (1T8), FI. 13, HO. 16, KL. 15 (2, 1T6), UN. 16, U. 15.
TRÄSKKROKODIL	26	25	16	12	5	12	19	+1T10	4 P	B. 11 (1T8), FI. 9, GÖ. 8, SM. 12, SV. 7 (1T8)

**om bägge Ramarna träffar samma offer lyckas björnen automatiskt med en björnkram som gör 1T6 i skada per SR. Björnkramen kan endast brytas genom att den olycklige lyckas övervinna björnens STY med sin egen på motståndstabellen, eller om björnen distraheras.*
***Vattenormen kan också angripa en båt genom att kasta sig upp i luften och landa med hela sin tyngd på båten. Den går då dubbel skadebonus i skada.*

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Kloakernas innevånare

Namn	STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB	Färdigheter
AMÖBA	20	18	13	4	1	6	–	17	+1T6	SM. 12, ATTACK (4, 1T4) 8*
ASÄTARE	12	12	9	12	8	8	7	11	–	B. 8 (1T4), SL. 9, SM. 10, U. 8, V1 8
BITARE	4	6	4	6	1	2	–	5	–	B. (1T3, 8), SI. 8
CESTODIT**	14	13	13	10	15	16	12	14	+1	KOM 15, UM. 15, V1 14, V2 10, Z. 14
FLADDERMUS	2	2	4	13	5	6	–	3	–	B. (1T2, 6), SM. 15, U. 6
GOBLINER										
BUBBELBLÅSARE***	7	7	13	14	12	14	11	10	–	BU. 13, DA. 11, OR. 13, V1 11, U. 12
JÄGARE	8	10	14	14	8	9	9	11	–	HA. 12, OR. 12, SP. 10, V1 10, V2 7
HÄMNARE	6	9	15	18	8	10	8	11	–	AK. 8, GK. 7, HA. 11, SM. 8, V1 11, V2 7
KLOAKPIRAT	9	11	14	14	6	8	7	11	–	HO. 12, KL. 8, NA. 7, SÖ. 11, V1 11, V2 9
SAMLARE	8	11	14	12	8	8	8	11	–	FI. 8, GÖ. 9, SM. 8, ST. 12, V1 8
SÖKARE***	10	12	16	14	9	9	9	13	–	DR. 12, HA. 9, LÅ. 11, SR. 13, V1 13, V2 11
URGOBLIN	11	12	11	13	12	13	13	11	–	DA. 13, OR. 13, SJ. 12, V1 13, V2 13
JÄTTEIGEL	2	2	2	3	1	3	–	2	–	B. 5 (1T2)
KACKERLACKA	3	3	12	8	1	3	–	8	–	B. 7 (1T2)
KARTOGRAF	12	9	11	11	13	13	12	12	–	HK 13, KOU 14
KLOAKBEST	35	37	18	13	6	11	–	27	+2T6	B. 10 (1T10), GÖ. 14, KL. 12 (2, 1T8)
KLOAKKRIGARE	7	17	16	13	11	13	11	12	–	DR. 13, KOU 9, U. 11, V1 15, V2 12
KLOAKRESENÄR	12	12	13	13	10	14	11	13	–	KN. 10, KA. 15, OR. 14, V1 14, V2 11, U. 15
KLOAKRÅTTA	5	9	8	13	3	5	–	7	–	B. 11 (1T4)
TANDMASK	3	2	3	5	2	4	–	3	–	B. 7 (1T3)
TUNNELKRIGARE****	12	14	13	14	10	12	9	13	–	DR. 13, HA. 12, SI. 15, SÖ 10, V1 13, V2 11
VILDHUND	11	12	12	13	5	9	–	12	–	BETT 8 (1T8), KLOR 9 (2, 1T6)
VILDKATT	7	6	7	16	6	11	–	7	–	BETT 7 (1T6), KLOR 7 (2, 1T4)

**Om en amöba träffar samma offer med två av sina attacker kan den, genom att övervinna offrets STY med sin egen på motståndstabellen, dra det mot sig. Vinner amöban två stridsrundor i rad sväljer den sitt offer och offret tar 2 KP i skada varje stridsrunda av de frätande syror som administrerar matsmältningen. Skadan nöter först ned eventuell rustningsabs och gör sedan skada på offret.*

***Yrket och deras Underjordens magi beskrivs utförligt i Magi i Chronopia.*

****Yrket och den goblinska kulturen beskrivs i detalj i Svartblod.*

*****Yrket beskrivs i Vapen och rustningar.*

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Svärdsvingare i Chronopia

Namn	STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB	Färdigheter
BRÅKMAKARE	18	18	16	10	7	7	7	17	+1T4	DR. 12, SL. 12, V1 14, V2 13, V3 12, V4 11, V5 9
BUFFELRYTTARE*	11	17	16	13	8	10	7	14	+1	DJ. 12, DT. 13, STY. 13, RI. 15, V1 14, V2 12
GLADIATORER										
DÖDSDANSARE**	16	16	16	14	13	14	15	16	+1T2	AV. 17, DR. 18, SR. 17, V1 19, V2 17, V3 15
MENTOR	15	14	15	13	12	14	12	15	+1	AV. 16, DR. 16, SR. 15, V1 17, V2 16, V3 14
GULLVIVA	24	22	19	12	9	14	11	22	+1T6	DR. 12, SL. 18, V1 18,
SHEEBAR	18	19	15	16	12	14	12	17	+1T4	DR. 18, AV. 16, V1 21, V2 18, TV. 16
STRIMLAREN	15	15	16	17	14	16	16	16	+1T2	DR. 19, SR. 18, TV. 20, V1 22, V2 20
VELE BRÅKNÄSA	16	20	19	14	10	10	10	18	+1T4	AV. 19, SL. 25, STY. 18, V1 22, V2 19,
HUVUDJÄGARE**	14	14	14	14	12	14	13	14	+1	AV. 13, DR. 15, MU. 12, SK. 11, V1 14, V2 12, UV. 14
HÄRJARE*	22	21	18	11	12	12	7	20	+1T6	DR. 12, HE. 13, SR. 14, UV. 14, V1 14, V2 12
HÄXJÄGARE***	14	15	14	13	14	17	12	14	+1	AV. 15, FI. 13, KON 13, ME. 13, U. 13, V1 15, V2 13
HYRSVÄRD**										
BOLTS SVARTYXOR	17	18	15	13	8	12	8	16	+1T4	SL. 15, V1 16, V2 14, V3 12, V4 10
FROSTJÄTTE	17	16	17	12	11	13	12	17	+1T4	SP. 13, V1 14, V2 13
LUFTENS HÄMNARE	10	10	13	16	13	15	10	12	–	AK. 14, DT. 12, RF. 15, V1 13, V2 12
ORDENSKRIGARE**	19	16	17	13	13	14	13	18	+1T4	HA. 13, KOR 14, OR. 13, RI. 16, V1 15, V2 13
TROLLJÄNGARE	22	20	18	9	6	11	9	20	+1T6	SR. 12, SL. 14, V1 14, U. 5
KRIGARMUNKAR**										
HELIG KRIGARE	13	12	14	15	10	13	12	14	–	KOR 13, SR. 13, V1 13, V2 11, U. 14
KLOBRODER	15	13	13	11	11	14	10	14	+1	GK. 13, KOD 10, KOR 14, V1 12
MOLNBRODER	10	10	14	14	13	15	9	12	–	AK. 13, KOR 13, MD. 12, LF. 13, OS. 14
LIVVAKT	15	15	14	10	10	10	10	15	+1	DR. 12, FI. 12, LY. 13, U. 14, V1 13, V2 12
UPPVIGLARE	12	12	15	9	15	15	15	14	–	BL. 15, SK. 16, SL. 13, V1 13, ÖV. 15
VAPENMÄSTARE**										
NOVIS	13	12	12	11	10	10	10	13	–	AV. 9, DR. 12, SR. 9, V1 10, V2 8
ADEPT	14	14	15	15	12	13	12	15	+1	AV. 13, DR. 14, SR. 15, V1 14, V2 12, V3 10
VAPENMÄSTARE	14	14	16	16	13	14	13	15	+1T2	AV. 17, DR. 16, SMÖ 15, SR. 18, V1 18, V2 16
LORD LIALIN	19	18	17	18	14	16	17	18	+1T4	AV. 19, SMÖ 19, SR. 21, TV. 20, V1 22, V2 19
MERIEL	16	14	14	17	13	15	19	15	+1T2	AV. 18, SR1 22, V1 21, V2 20, V3 17
MÄSTER MOLEROS	10	13	18	18	14	17	15	14	–	AV. 19, DR. 17, SR1 23, SR2 18, V1 23, V2 21, V3 15
WARLOCK***	15	15	15	12	12	16	12	15	+1T2	AV. 13, EL. 13, MS. 13, SR. 13, V1 14, V2 13

**Yrket beskrivs i Svartblod.*
***Yrket beskrivs i Vapen och rustningar.*
****Yrket beskrivs i Magi i Chronopia.*

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

NAMN	STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB	FÄRDIGHETER
BEDRAGARE*	13	11	12	12	14	13	15	13	–	BL. 13, FI. 15, FK. 14, LY. 14, SK. 13, V1 12
BENKNÄCKARE	14	14	11	11	12	12	13	13	+1	FÖ. 15, LÄ. 15, SL. 14, V1 13, V2 11
FALSKMYNTARE	10	10	11	11	15	13	11	11	–	HK1 15, HK2 13, RÄ. 13, UV. 14, V1 11
FICKTJUV	11	11	11	15	13	13	12	11	–	HO. 12, KÄ. 10, ST. 15, U. 12, V1 12, V2 10
FÅNGVAKTARE	15	14	14	9	9	10	9	15	+1	HK1 13, LY. 7, SL. 13, V1 12
FÖRFALSKARE	12	11	11	13	14	13	11	12	–	BL. 12, FF. 15, MÅ. 14, UV. 14, V1 12
GATUGÄNG										
FURSTE	13	12	11	14	13	14	15	12	–	HK1 12, SK. 15, SL. 13, V1 13, V2 11
GRINANDE GHOL	15	13	13	12	10	10	8	14	+1	DK. 10, MA. 7, V1 12, V2 10, UV. 13
HETSARE	14	13	13	15	10	14	14	14	+1	AK. 16, LÅ. 15, HA. 12, SM. 15, V1 12
SPEFÅGEL	12	10	13	16	11	11	13	13	–	AK. 15, GY. 15, SK. 11, V1 13, UV. 13
SPÄKARNA	13	16	17	10	9	10	8	15	+1	HK. 11, STY. 12, SL. 13, V1 13, V2 12, V3 11
GIFTMÄSTARE	12	10	11	15	13	13	14	12	–	DK. 13, GK. 14, SM. 13, UV. 15, V1 12
GRAVPLUNDRARE*	14	13	16	11	10	14	9	15	+1	HA. 12, LÅ. 12, OR. 14, V1 14, V2 12, VÄ. 10
HÄLARE	12	11	12	13	14	14	11	12	–	FF. 8, MU. 13, RÄ. 16, V1 11, VÄ. 14, ÖV. 15
IKKI										
DRAKMÄSTARE*	9	13	17	16	15	17	15	13	–	AD. 15, DV. 18, MD. 16, SR. 20, V1 19, V2 18
DRÖMMAKARE**	7	8	14	12	14	13	14	11	–	AL. 12, BO. 14, DK. 13, GK. 13, UV. 15, V1 12
INDRIVARE*	13	17	16	11	9	8	10	15	+1T2	DR. 14, TV. 11, SK. 10, UV. 12, V1 13, V2 11
TIGERGENERAL	8	12	16	15	13	15	14	12	–	DR. 15, DV. 15, MD. 12, SR. 17, V1 17, V2 15
WIKI**	7	9	12	13	13	14	15	10	–	AD. 13, K1 14, K2 12, RÄ. 14, UV. 15, V1 13
KROPPSTJUV	13	10	15	12	11	14	10	14	–	BL. 14,
KUNSKAPARE	11	10	10	12	17	16	16	11	–	BL. 16, L1 19, L2 17, LY. 17, SK. 17, UV. 19

LÖNNMÖRDARE										
LÖNNMÖRDARE	13	12	11	16	12	14	11	12	–	AK. 14, AV. 14, SR. 13, U. 13, V1 14, V2 12
HALSSNITTARE	14	13	12	17	12	15	11	13	+1	AK. 16, AV. 15, SR. 15, U. 15, V1 16, V2 14
MÄSTARE	14	14	13	18	14	16	13	14	+1	AK. 18, AV. 16, SK. 14, SR. 18, U. 17, V1 18, V2 16
NEMESIS*	14	13	13	14	10	13	14	13	+1	AK. 14, DR. 12, DR. 12, MU. 10, UV. 13, V1 13, V2 11
RIGGARE	8	16	14	12	13	14	10	11	–	HA. 15, HK1 15, HK2 13, TE. 15, UV. 12, V1 13
RÅNARE	15	14	13	10	9	8	8	14	+1	LY. 13, SL. 14, SM. 15, V1 11, V2 10
RÅTTFÅNGARE	12	11	13	13	14	11	9	13	–	FI. 14, LY. 12, SP. 13, ST. 12, UV. 11, V1 12, V2 9
SMUGGLARE	13	11	13	12	12	13	12	13	–	BL. 13, KN. 13, SÖ. 14, UV. 15, V1 13, V2 11
SPELARE	11	11	11	13	13	14	14	11	–	BL. 15, HS. 14, SB. 15, U. 13, UV. 12, V1 12
STADSPIRAT***	12	12	14	13	10	12	10	13	–	DR. 11, KN. 13, SÖ. 17, UV. 14, V1 14, V2 11
STRYPARE*	16	13	14	19	14	13	15	15	+1T2	AK. 16, FK. 16, LÅ. 13, SK. 15, SR. 15, UV. 13, V1 15, V2 13
TIGGARE*	13	11	10	14	11	13	8	12	–	AK. 12, SK. 14, SA. 16, UV. 14, V1 12, V2 11, ÖL. 15
TORTYRMÄSTARE	10	10	10	10	14	16	7	10	–	FÖ. 14, HK1 14, HK2 12, LÄ. 12, V1 13
VIKTLÖS*	11	10	14	17	13	12	11	13	–	AK. 14, FK. 12, GF 15, HA. 14, LÅ. 13, UV. 13, V1 13

**Yrket beskrivs i Svärd och svartkonst.*
***Yrket beskrivs i Svartblod.*
****Yrket beskrivs i Vapen och rustningar.*

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Namn	STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB	Färdigheter
AGERE IMPERATOR*	12	13	15	15	14	16	10	14	+1	AK. 15, HY. 14, GK. 13, ME. 14, UV. 14, V1 15, V2 14
BYRÅKRAT	12	9	9	9	15	13	10	11	–	AD. 16, BL. 10, HE. 13, HI. 14, RÄ. 15, ÖV. 13
CARNIFEX**	14	15	16	17	13	13	12	15	+1	AK. 17, DR. 17, HA. 17, LÅ. 15, SK. 18, V1 17, V2 15
CHRONOMAG*	14	12	12	12	17	22	13	13	–	KOT 16, MD. 15, ME. 15, TI. 17, V1 12
DIVINATOR*	14	13	11	10	18	22	12	13	–	AS. 15, HI. 16, IN. 15, KOT 16, TI. 18, V1 11
INFILTRATÖR	13	12	11	12	13	14	13	12	–	BL. 14, FI. 13, LY. 12, SK. 17, V1 12, V2 10
KEJSARENS BÅGAR	13	13	12	14	11	12	11	13	–	DR. 12, FI. 14, V1 15, V2 10, V3 7, U. 12
KISTMÄSTARE	10	11	10	10	15	14	12	10	–	AD. 16, RÄ. 17, V1 7, ÖV. 17
REGISTRATOR***	7	12	14	12	13	16	11	11	–	AD. 12, KOD 15, KOM 14, RÄ. 16, SR. 12, V1 10
STADSVAKTEN										
HELVETESVAKT	14	16	15	13	11	14	10	15	+1T2	DR. 14, AV. 12, V1 16, V2 13, SL. 16, UV. 14
STADSVAKT	13	13	12	12	11	11	11	13	+1	DR. 10, AV. 11, V1 12, V2 11, SL. 12
SERGEANT	14	15	14	14	12	13	13	14	+1	DR. 13, AV. 13, V1 15, V2 14, SL. 15
KOMMENDANT	17	15	16	15	14	15	15	16	+1T2	DR. 16, AV. 15, V1 18, V2 17, SL. 18
SVARTA GARDET**										
VETERAN	18	18	16	14	12	13	11	17	+1T4	DR. 17, KON 12, V1 19, V2 18, ÖV 16
KRIGSHERRE	19	19	17	15	13	13	12	18	+1T4	DR. 18, KON 14, V1 21, V2 19, ÖV 17
DOMARE	19	19	17	15	15	15	14	18	+1T4	AD. 19, KON 13, V1 21, V2 19, ÖV 17
NATTDJÄVUL	17	20	18	13	10	14	7	18	+1T4	AV. 16, KOM 15, KON 16, V1 19, V2 18, V3 17
VIT ÄNGEL	18	19	18	14	13	14	12	18	+1T4	DR. 18, KOM 15, KON 13, SL. 19, V1 20, V2 18
SVARTSYSTER*	15	16	15	14	11	15	16	15	+1T2	AV. 17, KM. 15, KOD 14, KOM 13, SR. 15, V1 18, V2 16
TIDSHERRE	15	13	13	11	20	28	14	14	+1	AS. 17, HI. 18, IN. 18, KOT 21, MÖ. 23, TI. 25, V1 11
TJÄNSTEMAN	14	12	13	12	13	13	11	14	–	AD. 10, DR. 15, V1 14, V2 13, UV. 15, ÖV. 14
TROLLJÄGARE*****	23	24	17	12	13	13	8	20	+1T6	AD. 12, HE. 13, SK. 11, TV. 14, V1 16, V2 14
URMAKARE***	13	14	12	11	18	23	10	13	–	KOT 21, MÖ. 17, TI. 14, V1 16, V2 13
ÖVERVAKARE	13	12	12	12	15	14	13	13	–	AD. 15, BL. 16, FI. 16, LY. 18, SK. 16, V1 13

**Yrkena finns detaljerat beskrivna i Magi i Chronopia, där också Contortismens och Förutskickelsens magi finns beskrivna.*
***Carnifexen finns mer detaljerat beskriven i Svärd och svartkonst.*
****Yrkena finns beskrivna i Mörkrets väktare. Där beskrivs också den mörka tidsmagin.*
*****Svarta gardet beskrivs också i Vapen och rustningar, där även yrket svartgardist finns beskrivet. Yrket domare står att finna i Svärd och svartkonst.*
******Yrket beskrivs i Svartblod.*

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FÖRKORTNINGAR I VÄSEN I CHRONOPIA

I varelsetabellerna beskrivs kortfattat samtliga intressanta varelser, personer, bestar och brutala monster som det berättats om i de olika kapitlens löptexter med intressanta speltekniska värden. Av utrymmesskäl har vi varit tvungna att förkorta färdighetsnamn och utelämna eventuell utrustning. Varelsernas färdighetsvärden och utrustning kan kompletteras av SL med ledning av löptexten i respektive kapitel samt med hjälp av andra Chronopia-moduler. Här anges de förkortningar vi har använt oss av till färdigheterna.

FÖRKORTNINGAR	FÄRDIGHET
An.	Animism
Ad.	Administration
Ak.	Akrobatik
Al.	Alkemi
As.	Astrologi
Av.	Avväpna
B.	Bett (alltid halv SB)
Be.	Betar
Bl.	Bluffa
Bo.	Botanik
Bu.	Buktala
Bä.	Bärsärkagång
Da.	Dans
De.	Demonmagi (valfri skola)
Dj.	Djurhelning
Dt.	Djurträning
Dr.	Dra vapen
Dk.	Drogkunskap
Dv.	Drakvägen******
El.	Elementarmagi
Fi.	Finna dolda ting
Ff.	Förfalskning
Fk.	Förklädnad
Fö.	Första hjälpen
Fm.	Förfädernas magi*
Ge.	Geografi
Gf.	Glidflygning******
Gk.	Giftkunskap
Gy.	Gyckelkonster
Gö.	Gömma sig
Ha.	Hantverk
He.	Heraldik
Hf.	Hantera fällor

FÖRKORTNINGAR	FÄRDIGHET
Hi.	Historia
Ho.	Hoppa
Hs.	Hasardspel
Hy.	Hypnotisera
Hä.	Häxbaronernas magi*
In.	Interpretation**
K.	Kulturkännedom
Ka.	Kanot
Kl.	Klor
Km.	Känna magi
Kn.	Knopar
KoD	Kunskap om döda
KoDe	Kunskap om demoner
KoN	Kunskap om nekrologi
KoR	Kunskap om religion
KoT	Kunskap om tid**
KoU	Kunskap om underjorden
Kä.	Klättra
Kö.	Köpslå
L.	Lärdomsfärdighet
Ly.	Lyssna
Lå.	Låsdyrkning
Lä.	Läkekonst
Ma.	Massage
Md.	Meditation**
Me.	Mentalism
Mk.	Magisk kanalisering
Mt.	Matlagning***
Mu.	Muta
Na.	Navigation
Nä.	Näbb
Or.	Orientering
Os.	Obeväpnad stridskonst

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FÖRKORTNINGAR	FÄRDIGHET
Rf.	Rida flygande djur
Ri.	Rida
Rä.	Räkning
Sa.	Stadskännedom
Sb.	Schack och brädspel
Se.	Spela instrument
Sg.	Stampning
Si.	Simma
Sj.	Sjunga
Sk.	Skådespeleri
Sl.	Slagsmål
Sm.	Smyga
Smö.	Strid i mörker*****
Sp.	Spåra
Sr.	Stridskonster
St.	Stjäla föremål

FÖRKORTNINGAR	FÄRDIGHET
Sty.	Stympningens magi****
Sv.	Svanssnärt
Så.	Stångning
Su.	Sabransk skuggkonst******
Sö.	Sjökunnighet
Te.	Teknologi***
Tv.	Två vapen
U.	Upptäcka fara
Um.	Underjordens magi**
Uv.	Undre världen
V.	Vapenfärdighet
Vi.	Vingslag
Vä.	Värdera
Z.	Zoologi
Ök.	Örtkunskap
Öl.	Överlevnad
Öv.	Övertala

**Färdigheten beskrivs i Mörkrets väktare.*
***Färdigheten beskrivs i Magi i Chronopia.*
****Färdigheten beskrivs i Dvärgar.*
*****Färdigheten beskrivs i Svartblod i Chronopia.*
******Färdigheten beskrivs i Vapen och rustningar.*
*******Färdigheten beskrivs i Svärd och svartkonst.*

Utgivna kampanjböcker i denna serie är:

Vapen och Rustningar i Chronopia
Magi i Chronopia
Dvärgar i Chronopia
Svärd och Svartkonst
Alver i Chronopia
Mörkrets Väktare
Mörkrets Krigare
Svartblod i Chronopia
Väsen i Chronopia

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

DRAKAR & DEMONER

SPELLEDARENS EGENSKAPSLISTA FÖR SLP

NAMN | STO | STY | FYS | SMI | INT | PSY | KAR | KP | SB | FÄRDIGHETER

KP: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

H-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Huvud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
V-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	H-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Mage	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	V-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Bröstkorg	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Annat 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....

FYS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Vapen	FV	Skada
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

KP: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

H-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Huvud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
V-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	H-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Mage	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	V-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Bröstkorg	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Annat 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....

FYS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Vapen	FV	Skada
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

KP: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

H-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Huvud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
V-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	H-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Mage	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	V-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Bröstkorg	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Annat 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....

FYS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Vapen	FV	Skada
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

KP: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

H-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Huvud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
V-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	H-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Mage	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	V-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Bröstkorg	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Annat 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....

FYS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Vapen	FV	Skada
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

KP: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

H-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Huvud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
V-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	H-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Mage	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	V-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Bröstkorg	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Annat 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....

FYS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Vapen	FV	Skada
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

KP: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

H-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Huvud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
V-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	H-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Mage	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	V-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Bröstkorg	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Annat 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....

FYS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Vapen	FV	Skada
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

KP: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

H-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Huvud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
V-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	H-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Mage	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	V-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Bröstkorg	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Annat 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....

FYS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Vapen	FV	Skada
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

KP: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

H-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Huvud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
V-ben	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	H-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Mage	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	V-arm 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....
Bröstkorg	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	ÅBS	Annat 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ÅBS .....

FYS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 16 17 18 / 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Vapen	FV	Skada
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

© Target Games 1997. Får kopieras för privat bruk.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

VÄSEN I CHRONOPIA



SEX BÖCKER I EN! Allt du någonsin vill veta om Chronopias Väsen. Melkastors "De Chronopiska Folken" Brundusier, Chariber, Faltrakier, Fryvier, Isbarbarer, Kader, Maraijputter, Nattländare, Röda Korsarer, Sabraner och Solfolk. De Lysandriska Bestherrarnas "Chronopiska Bestar" Allt från sekudor och parastrutsar till frostbjörnar. Kastors "Kloakguide" Allt om de Chronopiska kloakernas väsen, från cestoditer till gobliner. "En liten bok om Svärdsvingare" Allt om krigarna i Chonopia. Från hyrsvärd och gladiatorer till vapenmästare. "I Chronopias skuggor — en resa i den sanna verkligheten" Allt om Chronopias skumrask, gatugäng, tjuvar, lönnmördare, rånare och tiggare. Vad mer kan man begära? Laurentius "Kejsarens Män" Kartläggning av det svåraste att kartlägga. Bl.a. agenterna, carnifexerna, chronomagerna, divinatorerna, tidsherrarna, urmakarna, stadsvakten, krigsherrarna, svarta gardet, nattdjävlarna, domarna, vita änglarna och självklart tjänstemännen och byråkraterna.

ÄVENTYRSSPEL

TARGET GAMES

INNEHÅLLER BLAND ANNAT

- RÖDA KORSARER
- FRYVIER
- FALTRAKIER
- NATTDJÄVLARNA
- KADER
- TUNDRA
- CHARIBISKA ANDAR
- DEN KADISKA SMAKLÖSHETEN
- VILDMARKENS BESTAR
- KLOAK-KLÄGGET
- VISITÖRERNA
- CHRONOPIAS LJUSSKYGGA

ISBN 91-7898-471-8

001-1910

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB